



La educación
es de todos

Mineducación

unicef 

tigo

GUÍA PEDAGÓGICA

para la mediación docente en el uso de internet



PRESENTACIÓN

¡Apreciados maestros y maestras!

Esta guía ha sido construida para ti y busca promover la adopción del rol de mediador en el uso responsable y creativo de internet entre niños, niñas y adolescentes.

Es una contribución de Tigo Colombia en el marco de su programa de responsabilidad social ContigoConectados y resultado de la alianza con el Ministerio de Educación Nacional y la articulación con UNICEF Colombia, quienes contribuyeron con su conocimiento y experiencia a lograr una guía cercana, clara e iluminadora ante el reto de acompañar las experiencias digitales de los niños, niñas y adolescentes del país; esto enmarcado en el propósito conjunto de contar con entornos digitales protectores que permitan un mejor acceso a las oportunidades de la tecnología.

Este documento toma como base los resultados del estudio realizado por Tigo con la Universidad EAFIT (2017), que analizó los riesgos y las oportunidades en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la vida cotidiana de niños, niñas, adolescentes y adultos. Desde el Ministerio de Educación Nacional, UNICEF Colombia y Tigo Colombia, reafirmamos la importancia del diálogo y de acercar a la comunidad educativa a prácticas que faciliten la resolución de conflictos y experiencias en el mundo digital, como el acoso en línea, el discurso de odio en internet o los riesgos sobre la seguridad de la información, además de promover el aumento de las oportunidades en internet alrededor de temas como el aprendizaje, el entretenimiento, la comunicación, entre otras.

Por lo anterior, esta guía se convierte en un instrumento para la construcción de pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades para el uso responsable y creativo de internet, en el que encontrarás conceptos, cifras, situaciones, herramientas, actividades y recomendaciones que podrás usar como material de trabajo en el aula -presencial y virtual- según los diversos contextos del territorio nacional. Las secciones que abordaremos son:

El rol de los y las docentes como mediadores proactivos.

Los riesgos y las oportunidades en el uso de internet.

Conceptos clave para hablar de internet.

Actividades pedagógicas para desarrollar con estudiantes.

¿Cómo reconocer los riesgos y delitos en la red?

¿Cómo y cuándo activar canales y rutas de atención?

Aspectos a tener en cuenta para el uso seguro, responsable y creativo de internet en actividades pedagógicas.



Esperamos que descubras en esta guía un apoyo valioso para tu quehacer pedagógico y que sea un elemento motivador para continuar trabajando en la construcción de actividades enfocadas en las oportunidades del mundo digital.

Agradecemos de manera especial el apoyo y la asesoría técnica de:

Ministerio de Educación Nacional

María Victoria Angulo González

Ministra de Educación Nacional.

Constanza Alarcón Párraga

Viceministra de Educación Preescolar, Básica y Media.

Danit María Torres Fuentes

Directora de Calidad para la Educación Preescolar, Básica y Media.

Claudia Marcelina Molina Rodríguez

Subdirectora de Fomento de Competencias.

Diana María Silva Lizarazo

Jefe de la Oficina de Innovación Educativa y Nuevas Tecnologías.

Olga Lucía Zárate Mantilla y Alicia Vargas Romero

Profesionales de la Subdirección de Fomento de Competencias.

Merly Mabel Torres Flórez, Angélica Cristancho y Ana María Rodríguez

Escuela de Liderazgo para Directivos Docentes.

Sandra Elvira Ruiz Castillo y Diana Marcela González Jiménez

Consultoras del Grupo Fomento al Uso de la Oficina de Innovación Educativa.

Ana Beatriz Londoño Rodríguez y William Yesid Montoya Barato

Consultores del Portal Colombia Aprende.

UNICEF Colombia

Aída Oliver

Representante UNICEF en Colombia.

Victoria Colamarco

Representante Adjunta.

Grace Agcaoili

Especialista de Protección.

Olga Lucía Zuluaga

Oficial de Protección.

Laura Fernanda Betancourt

UNV Especialista de Protección.

Juan Pablo Robayo

Oficial de Derechos de la Niñez y Empresa.

CONTENIDO

01	Ser mediadores	08
	El docente mediador	09
	¿De qué se trata nuestra propuesta de mediación proactiva?	12
	Docentes como mediadores proactivos	14

02	Los niños, niñas y adolescentes en la era digital	17
	Los casos de Pablo y Sofía	18
	¿Oportunidad o riesgo?	21

03	Acompañando en el uso de internet en la era digital	25
	Reduciendo riesgos y potenciando oportunidades	26
	Desarrollando habilidades para un mundo digital	29

04	Y ahora, ¿Qué hago para desarrollar la mediación en el aula?	31
	Actividades prácticas	32
	Contenidos para tener en cuenta	47

05	¿Qué hacer en caso de riesgo o delito en internet?	50
	Reconociendo riesgos y delitos informáticos	51
	Clasificación de riesgos y delitos informáticos	52
	¿Qué hacer en caso de que se presente un riesgo en internet o delito informático?	56
	Situaciones de riesgo en internet	56
	Situaciones de delito informático	58
	¿Dónde realizar las denuncias y qué pasos seguir?	60
06	Recomendaciones para proteger la información en línea	66
07	Consideraciones finales para la aproximación del docente a la mediación proactiva	69
08	Nuestra apuesta por el uso responsable y creativo de internet	71
	¿Qué es ContigoConectados?	72
	¿Qué es Escuela de Influenciadores?	73
09	Diccionario digital	74
	Fuentes de consulta	80
	Referencias	82

01. SER MEDIADORES



Imagen shutterstock

Internet es una ventana a un universo de entretenimiento, comunicación, aprendizaje y construcción de ciudadanía digital para niños, niñas y adolescentes. Allí se involucran en dinámicas asociadas con riesgos y oportunidades, en las que los adultos, y en especial los docentes, hacen parte fundamental como mediadores en su uso. Entendiendo esto, ¿Qué significa ser docente mediador en el uso de internet en Colombia y de cara a los desafíos que plantea el mundo digital?

El reto de la transformación digital en la educación implica un enfoque pedagógico desde la diversidad, la inclusión, la interculturalidad y la equidad. Por esto, desde las aulas y los diferentes espacios de aprendizaje los maestros y maestras vienen apoyando el desarrollo de las competencias y las habilidades necesarias para hacer un uso responsable y creativo de internet en sus comunidades, preparando a los niños, niñas y adolescentes para un presente y futuro interconectado, en el que la superación de la brecha digital sea uno de los primeros pasos para el acceso a las oportunidades.

El docente mediador

La llegada de las TIC a los salones de clase desde hace algunas décadas demostró la importancia de adaptar la educación a las dinámicas digitales, para que los niños, niñas y adolescentes se desenvuelvan en un futuro marcado por realidades como el trabajo automatizado, la comunicación remota y las nuevas formas de aprender.

Por tanto, la labor del docente como mediador en el uso de internet es fundamental para el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, las relaciones interpersonales y la creatividad en los estudiantes. Tal como lo describe el estudio sobre riesgos y oportunidades en el uso de internet realizado por Tigo (2017), el 56% de niños, niñas y adolescentes en Colombia reconoce que los y las docentes son el actor al que más acuden para recibir ayuda cuando están en internet.



Ser docente mediador consiste en propiciar de manera proactiva y respetuosa espacios de conversación, argumentación y reflexión con los estudiantes sobre las actividades que realizan en la red y las situaciones que allí se les presentan, de tal forma que sientan el respaldo para actuar con libertad, tomar decisiones y pedir ayuda en caso de ser necesario. Incluye plantear en las acciones previstas en su plan de aula, así como en los planes de área, planes de estudio y en el currículo en su totalidad que atiende al horizonte trazado por el Proyecto Educativo Institucional (PEI o PEC) ¿cómo proponer y desarrollar estos espacios de manera planeada, organizada y coherente en el establecimiento educativo? Existen muchas formas de acompañar y mediar en el uso de internet, aquí resaltamos tres formas esenciales propuestas por las profesoras S. Livingstone y E. J. Helsper (2008):

Activa:

El diálogo y el acompañamiento en el uso de internet es clave en esta mediación. Como su nombre lo dice, es una forma de acercarse más a niños, niñas y adolescentes, a través del interés genuino por las actividades que desarrollan en internet, las habilidades que tienen, sus motivaciones e intereses, los contactos que establecen, así como las dificultades y retos que se les presentan en el mundo digital. Cuando un docente y/o cuidador opta por el desarrollo de la mediación activa está centrado en conocer a fondo el tipo de experiencias que tienen niños, niñas y adolescentes en internet, promoviendo el diálogo y generando lazos de confianza que los habiliten como mediadores frente a ellos. Una vez se construyen relaciones basadas en el respeto, la confianza y la empatía, es más fácil promover el pensamiento crítico y comportamientos reflexivos en estudiantes, así como prevenir situaciones de riesgo.

Restictiva:

Según las dinámicas familiares y escolares, el acompañamiento de niños, niñas y adolescentes requiere de la construcción e implementación de normas y reglas sobre el uso de internet en casa, en el colegio y en espacios privados. Estas normas buscan controlar y limitar el tiempo de uso de internet, los espacios, horarios, las actividades que se realizan, las personas que contactan y aceptan en redes sociales, así como los contenidos a los que pueden acceder. Aunque se suele utilizar de una manera impuesta, la mediación restrictiva es más provechosa cuando se llegan a acuerdos entre las partes (docentes y estudiantes), de tal forma que haya mayor respeto, comprensión y confianza en el momento de querer hacer algún ajuste. En términos generales, en la niñez este tipo de mediación suele ser una herramienta de diálogo útil, pero en la adolescencia se requiere un ambiente de libertad propicio para la expresión, la experimentación guiada y el desarrollo de sus ideas y su personalidad.

Técnica:

A través de la instalación de programas informáticos o software en diferentes dispositivos como computadores, celulares y tabletas, se llevan a cabo acciones de control y seguimiento de las actividades que niños, niñas y adolescentes hacen en internet. Se puede controlar el tiempo de uso, la instalación de herramientas y aplicaciones, y los contenidos que están disponibles en la red. Algunos de los programas informáticos que se instalan para desarrollar estas actividades suelen ser antivirus y aplicaciones de seguimiento. Esta mediación también es conocida como “control parental”, pues su énfasis está en restringir y supervisar. Aunque es efectiva en la primera infancia, no es muy recomendable en adolescentes porque con ellos es más importante llegar a acuerdos, dialogar desde la confianza y acompañar en la utilización de algunas herramientas sin entrar a restringir sus tiempos de libertad y privacidad.

¿De qué se trata nuestra propuesta de mediación proactiva?

De acuerdo con los conceptos de mediación expuestos, y partir del estudio ya mencionado con la Universidad EAFIT (2017), desde Tigo desarrollamos una propuesta que retoma las mejores prácticas de cada tipo y propicia otras acciones necesarias en la prevención de riesgos y la promoción de las oportunidades en el uso de internet: la mediación proactiva. En esta, los agentes mediadores no solo son los padres y madres de familia, sino también todos aquellos actores que acompañan el desarrollo de niños, niñas y adolescentes como los docentes, amigos (pares) y otros cuidadores.

La mediación proactiva consiste en un conjunto de acciones desarrolladas por padres, madres, cuidadores, pares y, por supuesto, docentes orientadas al aprovechamiento de la tecnología que les permita habilitarse como agentes activos en el ejercicio de una ciudadanía digital¹. Esta mediación pasa por cuatro ámbitos fundamentales:

1. Protección:

Acompañar a niños, niñas y adolescentes en el uso de plataformas donde se vean involucrados sus datos e información sensible, por ejemplo, redes sociales, comunidades de juego en línea o portales web que solicitan registro. Asimismo, guiarlos en el establecimiento de acuerdos sobre el tipo de contenidos que verán en línea, solicitudes de contactos que aceptarán e información que compartirán en sus perfiles. La protección requiere de un conocimiento sobre las



¹ El concepto de ciudadanía digital puede ampliarse en la obra *Ciudadanía digital: Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano* del profesor José Manuel Robles Morales (2009)

actividades que los y las estudiantes realizan en internet, en sus intereses y en cómo se relacionan con otras personas. En este sentido, es preciso dar pautas esenciales para participar del mundo digital.



2. Preparación:

Propiciar habilidades y conocimientos a través de experiencias, y brindar acompañamiento en el consumo de contenidos y medios digitales, que les permitan a niños, niñas y adolescentes interactuar críticamente con estos y resolver situaciones desde un pensamiento reflexivo sobre sus conductas y sobre la forma de responder ante frustraciones, rechazos y/o acciones cargadas de violencia en internet. Los resultados de esta preparación se verán reflejados en su relacionamiento, en el comportamiento y en las respuestas que ellos logren generar, tanto en línea, como en su vida presencial.

3. Deferencia:

Generar acciones de respeto y libertad relacionadas con los espacios, actividades e intereses de niños, niñas y adolescentes en internet. El hecho de que sea fundamental acompañarlos en sus experiencias en línea no se refiere en absoluto a vigilarlos y hostigarlos con preguntas y limitaciones, sino con saber establecer espacios de confianza y de profundo respeto por lo que hacen en el mundo digital. Esto ayudará cuando sea necesario activar procesos de protección en situaciones difíciles o experiencias molestas en internet.



4. Proactividad:

Con el fin de que tanto niños, niñas y adolescentes como sus cuidadores se conviertan en agentes activos en la construcción de conocimientos y habilidades para la vida, apoyados en las oportunidades de las tecnologías digitales, es indispensable que se realicen acciones de mediación proactiva donde se puedan acompañar algunas actividades y promover nuevas prácticas digitales de acuerdo con los intereses comunes. Siguiendo esta motivación se pretende lograr que los estudiantes desarrollen competencias digitales, capacidades creativas y habilidades para sobrellevar situaciones de riesgo en internet. Es fundamental proponer espacios de reflexión que logren reconocer los logros y habilidades obtenidas en la mediación.

Docentes como mediadores proactivos

En una sociedad donde intervienen múltiples actores en el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes en diversos entornos, el rol del docente es de vital importancia para brindar apoyo y guiar las experiencias de los estudiantes, tanto en línea como fuera de la red, no solo en los procesos donde se plantea el uso pedagógico como parte de los procesos propios del currículo del establecimiento educativo, sino en la orientación sobre las interacciones sociales que los estudiantes tienen a través de ella. En este sentido, el informe EU Kids Online realizado por el The London School of Economics and Political



Science destaca el papel de los docentes para brindar apoyo en las búsquedas, explicar por qué un sitio web puede ser beneficioso o perjudicial, hablar acerca de las actividades que se realizan en línea y acompañar en el relacionamiento con otras personas en internet (Livingstone et al. 2011).

Por ejemplo, en Latinoamérica la edad promedio en que los niños y niñas argentinos adquieren un dispositivo para conectarse es a los nueve años, en esta medida, el 72% de los docentes argentinos considera que los padres deberían estar haciendo más por la seguridad en línea de sus hijos.² En el caso de Chile, 54% de niños, niñas y adolescentes manifestaron que nunca o casi nunca han recibido ayuda cuando algo los molesta en internet (Cabello et al, 2019, p. 22). En Colombia el 56% de los niños, niñas y adolescentes encuestados³, manifestó que el docente es la figura principal de mediación en el uso de internet, por encima de madres y padres, cuidadores (40%) y pares (45%) (EAFIT, 2017). En ese sentido, se resaltan algunas de las percepciones más relevantes que tienen los estudiantes sobre el rol mediador de sus docentes y el acompañamiento que reciben en el uso de internet⁴:



Por su lado, países como Alemania, Francia y Croacia más del 80% de los niños, niñas y adolescentes hablan con sus padres sobre lo que hacen en internet. En otros países como España, Suiza, Polonia y Portugal, son los docentes quienes alientan el aprendizaje y la exploración en internet por encima de madres, padres, cuidadores y pares (Smahel et al).

² Estas cifras son reveladas por Google y UNICEF en el marco del Día de internet seguro. Para más información ir al siguiente vínculo: <https://www.unicef.org/argentina/comunicados-prensa/google-y-unicef-revelan-datos-internet-segura>

³ La encuesta analizó la percepción de 485 niñas, niños y adolescentes entre 9 y 16 años distribuidos en ocho ciudades de Colombia.

⁴ Para conocer todos los datos del estudio y saber más sobre el uso responsable y creativo de internet, ingresa a <http://contigoconectados.com/resultados/>

63%

Mi docente habla conmigo sobre qué hacer en internet.

63%

Mi docente me ayuda cuando tengo alguna dificultad para encontrar algo en internet.

70%

Mi docente me explica por qué algunas páginas web son inseguras o tienen contenido inadecuado para menores de 18 años.

73%

Mi docente me aconseja sobre cómo usar internet de forma segura.

57%

Mi docente me aconseja sobre cómo relacionarme con otras personas en internet.

51%

Mi docente me habla sobre lo que puedo hacer cuando algo me molesta en internet.



En conclusión, asumir la mediación como una tarea de los docentes no debe representar una obligación, sino una motivación más para acercarse de una forma natural y asertiva a los intereses de sus estudiantes, desde las conversaciones cotidianas que se tienen con ellos, hasta el desarrollo conjunto de actividades que permitan reconocer cómo usan internet, cómo interactúan y qué contenidos visualizan y comparten. Con todo esto será mucho más fácil generar lazos de confianza, decidir juntos cómo potencializar sus conocimientos y actuar efectivamente en el momento que se presenten situaciones riesgosas.

02. LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN LA ERA DIGITAL

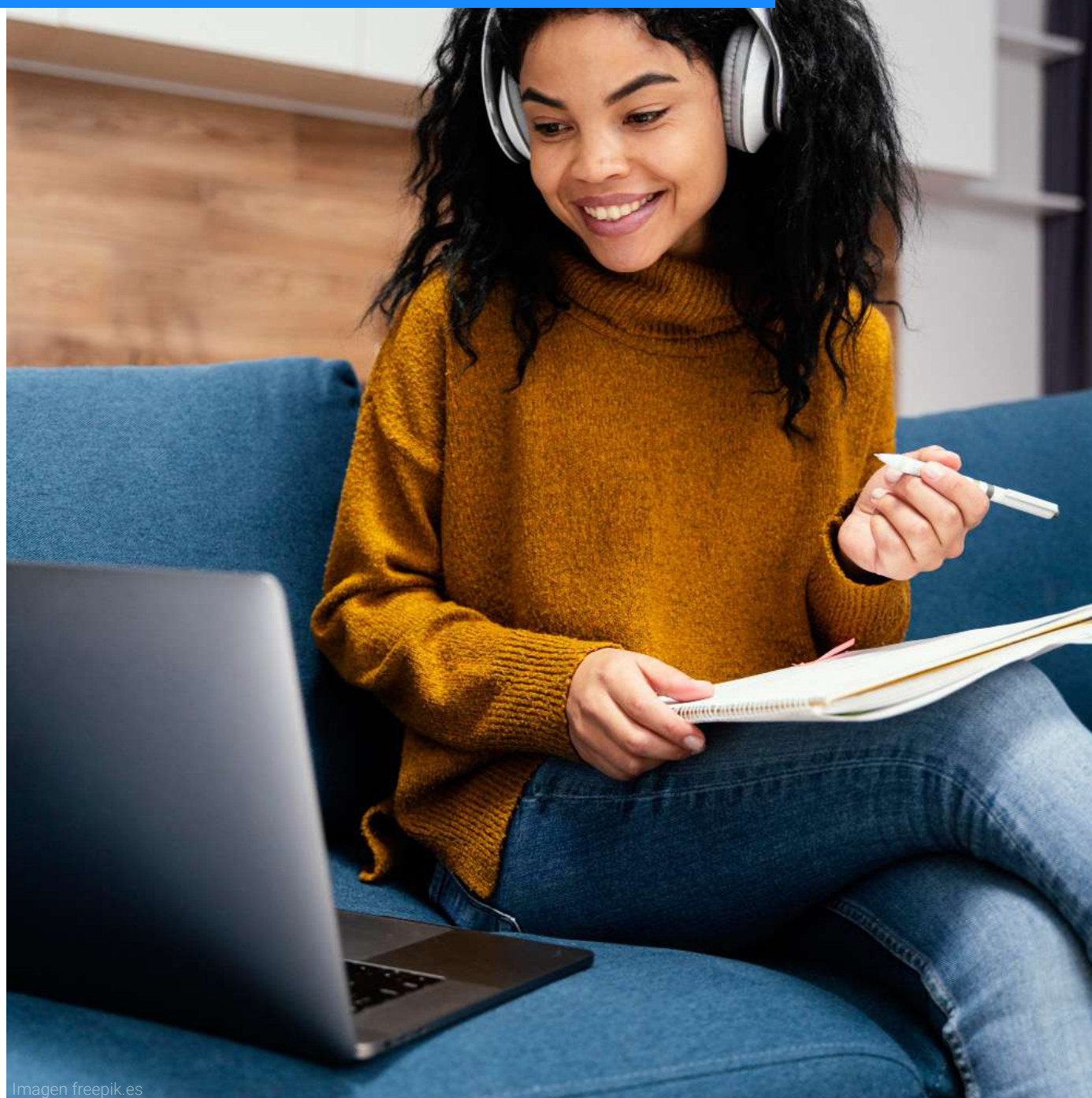


Imagen freepik.es

El Estado Mundial de la Infancia de UNICEF (2017), dedicado a los niños en el mundo digital, indica que uno de cada tres usuarios de internet es un niño, niña o adolescente, quienes cada vez más, acceden a internet a edades más tempranas. Asimismo, concluye que los jóvenes entre 15 y 24 años son el grupo más conectado en el mundo (71%). Esto revela la importancia de acercar a los estudiantes a las tecnologías digitales, así como el papel de internet como un instrumento para el aprovechamiento de oportunidades, sin perder de vista que su uso implica riesgos que se deben reconocer y mitigar, así como hacer un uso socialmente responsable.

Los niños, niñas y adolescentes encaran un mundo en constante cambio, impulsado por la rápida adopción de tecnologías y el acceso ubicuo a internet que pone a su disposición información, herramientas y la entrada a redes de conocimiento mundial. Al tiempo, se enfrentan a situaciones relacionadas con su uso problemático, inconvenientes para desarrollar habilidades interpersonales, conductas asociadas a la impulsividad, dificultades de atención y agresividad (Alonso & Romero. 2017).

Para aclarar el rol de mediadores en el uso de internet por parte de los docentes, te presentamos las historias de Pablo y Sofía, dos estudiantes que experimentan distintas situaciones relacionadas con el uso de internet. Conoce qué pasa en sus vidas y cómo sus historias pueden reflejar la vida de tus estudiantes.



LOS CASOS DE PABLO Y SOFÍA

La historia de Pablo

Pablo es un adolescente de 15 años que vive en una pequeña vereda con su papá, su mamá y su hermano menor. Él se levanta cuando todavía el sol no ha salido, se toma una taza de agua de panela y

comienza a alistarse para ir a la escuela, que queda a 40 minutos caminando desde su casa.

Hace poco su tío Alberto le regaló un celular, con el que habla con sus amigos de otras veredas. También lo usa para investigar las tareas que el profesor Luis deja en la escuela. Sin embargo, la señal de internet todavía no llega hasta su casa y debe buscar un lugar con una red pública de internet. Su mamá a veces lo lleva hasta el colegio, porque su papá trabaja todo el día cosechando café, pero ella no puede acompañarlo todos los días.

Cada vez son más los temas que Pablo debe aprender: matemáticas, ciencias naturales e historia, y él comienza a sentirse agobiado y cansado. Al profesor Luis le preocupa que tal vez Pablo, que siempre ha sido muy buen estudiante, se esté quedando atrás en el aprendizaje y escribe una nota a sus papás para hablar y buscar soluciones conjuntas al problema. Además, el profesor empieza a buscar información en internet sobre cómo usar WhatsApp, y así complementar los contenidos y actividades de su clase. También se le ocurre crear un foro virtual con los estudiantes y estructurar una actividad lúdica utilizando algunas aplicaciones para la creación de contenidos digitales, que no requieren conexión a internet, invitando a sus estudiantes a publicar en sus redes sociales y a comentar.

Un día, Pablo recibe una notificación de amistad de una niña de su misma edad llamada Sofía. Ella es genial; le gustan los videojuegos, toca la batería, es descomplicada y muy amable, pero vive en otra ciudad. Pablo siente que quiere hablar cada vez más con ella, verla en persona y conocerla un poco más, pero no sabe cómo acercarse. A veces se siente triste y vulnerable, por lo que busca información en internet sobre las técnicas para acercarse y besar a una chica.

La historia de Sofía

Sofía es una niña con mucha energía, siempre quiere aprender algo nuevo. Ella está en décimo grado y vive en la ciudad con su papá. Ella usa

internet para hacer videollamadas. También se conecta para aprender por su cuenta a tocar la batería, hacer las tareas y jugar en línea, es una gran jugadora.

Un día Camilo, el papá de Sofía, recibe una llamada de la profesora Tatiana, en la que se muestra preocupada porque Sofía viene perdiendo interés en las clases, se le ve cansada y además ha tenido conflictos con algunos de sus compañeros. Él le cuenta que no ha podido estar muy pendiente, ya que por trabajo ha llegado tarde a casa. Le cuenta, además, que no entiende muy bien lo que Sofía hace en internet, pero que parece ocupada y casi no sale. La profesora le pide sacar un tiempo para dialogar todos juntos.

La profesora, entretanto, busca información en línea para determinar si Sofía está teniendo un uso excesivo de internet, y descubre que existen algunos juegos que puede utilizar en sus clases, para abordar temáticas como el trabajo en equipo y el cumplimiento de metas, mientras los estudiantes aprenden de programación. Entonces empieza a diseñar una actividad para que los estudiantes creen contenidos digitales, los compartan en redes sociales, y a la vez, le enseñen a otros niños y niñas de áreas rurales.

Mientras, Sofía creó un perfil en una red social sin autorización de su papá. Allí sube algunas fotos, comparte música, participa en grupos sobre videojuegos y recibe muchas solicitudes de amistad de personas conocidas y desconocidas. A casi todas las acepta. También, ha conocido a un chico de su misma edad llamado Pablo.

Un día Sofía empieza a recibir mensajes de un perfil que no se identifica claramente y además no tiene foto, algunos de estos mensajes le dicen que es una chica muy agradable y que le gustaría conocerla, ella se niega, entonces los mensajes comienzan a ser cada vez más amenazantes. Ella comienza a sentirse preocupada, triste y confundida, no sabe qué hacer.

❓ ¿Oportunidad o riesgo?

Después de leer las historias de Pablo y Sofía pueden quedar algunas dudas sobre cuáles son las oportunidades y los riesgos que cada uno tiene en el uso de internet. Sin embargo, en la medida en que se identifiquen será posible acompañar y ayudar a los estudiantes en su desenvolvimiento digital y en el descubrimiento de diversos escenarios en los que pueden explotar su creatividad, desarrollar su personalidad y fortalecer sus valores. Todo esto es posible a través de la mediación proactiva de madres, padres, cuidadores y también docentes.

¿Cuáles riesgos y oportunidades puedes identificar en las historias de Pablo y Sofía?

Riesgos

- Uso excesivo de internet.
- Contacto por internet con personas desconocidas.
- Recepción de mensajes sexuales por internet.
- Contacto cara a cara con personas desconocidas.
- Pérdida de datos e información sensible.
- Desigualdad en el acceso a la información, el conocimiento y la educación.
- *Ciberbullying* (acoso por medio de internet).
- Acceso a contenido sensible y dañino en internet (videos, fotos o información).

Oportunidades

- Uso creativo de internet.
- Desarrollo de actividades educativas, como trabajos escolares y de investigación.
- Desarrollo de competencias de comunicación digital.
- Acceso a la información y el conocimiento.
- Construcción de capital social y participación.
- Entrar en contacto y socializar con otros niños, niñas y adolescentes con quienes comparten intereses.
- Acceso a actividades culturales y recreativas.
- Fortalecimiento de redes de amigos y familiares.
- Acceso a información sobre oferta educativa, institucional y redes de protección.

Si bien, el uso de internet está presente en ambas historias, es claro que las situaciones a las que se enfrenta cada uno no son producto de estar conectados a internet, ni a las herramientas que allí encuentran, sino a su uso. Se evidencia cómo ambos hacen uso de internet de manera creativa. Por ejemplo, Pablo realiza actividades para comunicarse, aprender y socializar, mientras que, Sofía desarrolla habilidades psicomotoras a través de los juegos en línea, comparte con otros y participa en grupos de discusión alrededor del tema que le apasiona.

Sin embargo, al usar herramientas digitales, también se enfrentan a riesgos, representados en la posible pérdida de información, el *ciberbullying*, suplantación de identidad o uso excesivo de internet. Todo esto, acentuado por algunas dificultades de acceso y acompañamiento por parte de sus familiares, quienes no siempre están presentes para ayudar en el uso y apropiación de las herramientas y plataformas digitales, así como en la evaluación crítica de los contenidos que se encuentran en línea.

El rol del docente se manifiesta de diferentes formas en las dos historias como un actor fundamental, en el abordaje de las situaciones que experimentan niños, niñas y adolescentes en internet y su vida cotidiana, evidenciando que su constante actualización, diálogo y acción es vital para minimizar riesgos y aprovechar las oportunidades que se presentan en los entornos digitales.

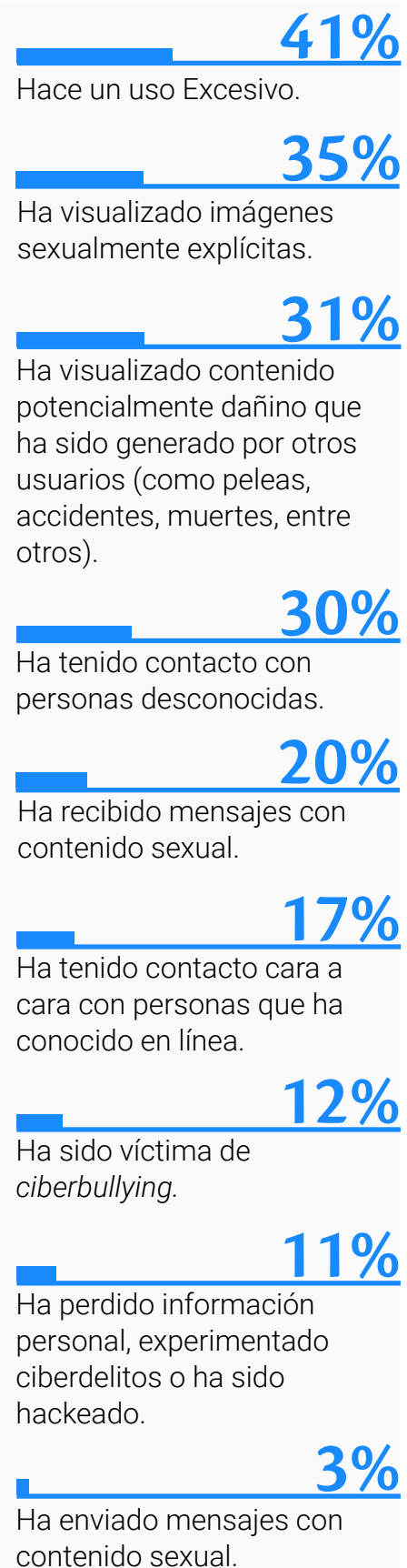


¿Qué riesgos experimentan niños, niñas y adolescentes en internet?

A medida que las tecnologías digitales entran progresivamente en ámbitos cotidianos como la comunicación, el aprendizaje y la enseñanza, se reconfiguran las formas como se desarrolla la vida social, se permea la visión que tenemos del mundo y nuestras dinámicas a través de los medios digitales. En consecuencia, los niños, niñas y adolescentes deben construir su identidad y formar su criterio sobre el mundo por medio de las pantallas, que les ofrecen acceso a sitios con abundante información en temas como uso de drogas, daño autoinfligido, anorexia, suicidio, discurso de odio, entre otros. (Livingstone et al. 2011). De acuerdo con el estudio que realizamos junto a la Universidad EAFIT, identificamos algunos de los riesgos más representativos en internet para las edades entre los 9 y los 16 años, son:



Imagen freepik.es



Volviendo a las historias presentadas, en el caso de Pablo, la madre cree que su hijo está seguro en casa, porque desconoce que el mundo digital tiene sus propias dinámicas, y que existen interacciones y contenidos que pueden generar vulnerabilidad. Entre los riesgos que Pablo puede experimentar están: el uso excesivo de internet, el *ciberbullying*, el *grooming*, el *sexting*⁵, pérdida de su información personal, entre otros. Si él tuviera un acompañamiento por parte de su familia, sus docentes o amigos en un rol de mediadores proactivos, estos riesgos se disminuirían y estaría más seguro, al saber cómo interactuar, conocer a otras personas, resolver dudas y crear rutinas saludables.



⁵ Al final de esta guía encontrarás un diccionario digital con algunos de los términos más usados en internet

03. ACOMPAÑANDO EN EL USO DE INTERNET EN LA ERA DIGITAL



Aunque generalmente se considera que los estudiantes hacen un mayor uso de herramientas digitales que sus docentes y cuidadores, esto no supone que siempre tengan claro cómo cuidar su integridad, seguridad y privacidad. Por esta razón, es necesario activar un acompañamiento asertivo y certero por parte de los docentes, de forma que niños, niñas y adolescentes encuentren en ellos una compañía confiable para compartir y expresar sus sentimientos, emociones, dificultades y logros, al tiempo que el docente aborde su quehacer desde una perspectiva de diversidad y el respeto por la diferencia.

REDUCIENDO RIESGOS Y POTENCIANDO OPORTUNIDADES

El propósito de esta Guía Pedagógica, además de ofrecer un sustento conceptual de la mediación proactiva para el docente, es brindar herramientas para su articulación con las prácticas en el aula -presencial y virtual- según los diferentes contextos del territorio nacional. Por eso, en la cuarta sección proporcionamos una serie de actividades didácticas que pueden ser adaptadas según el entorno y la necesidad educativa. Para brindar acompañamiento:





¡Actualízate! El mundo cambia cada segundo:

Ponte al día con los temas que hablan niños, niñas y adolescentes y lleva lo aprendido a tus conversaciones con ellos, esto es fundamental para establecer vínculos de confianza. En internet encuentras plataformas que ofrecen cursos gratuitos como Coursera, edX, o Khan Academy, así como diferentes tutoriales en YouTube.



Conversado es más fácil:

Si te abres al diálogo con tus estudiantes para conocer sus intereses, los sitios que visitan en internet y las aplicaciones que usan, es más fácil plantear estrategias educativas en el aula de clase que sean atractivas para ellos respetando la diferencia y abrazando la diversidad.



Incluir, no prohibir:

Incorporar el uso de las TIC en el aula de manera creativa es más interesante que prohibirlo. Existen muchos sitios creados especialmente para docentes, en los que es posible inspirarse para incluir internet en las actividades educativas, como la iniciativa Aprender Digital de Colombia Aprende, donde los docentes del país pueden acceder a guías, libros y actividades. Por su parte, ContigoConectados, estrategia de uso responsable y creativo de internet de Tigo, pone a disposición artículos, actividades multimedia y la miniserie Patches, así como el curso virtual para adolescentes Misión #CiberConscientes, en el que estos podrán certificarse como mediadores en el uso de internet.

Docentes, padres, madres, cuidadores y estudiantes son un equipo:

El acompañamiento de niños, niñas y adolescentes es un trabajo en equipo entre las familias, los cuidadores y los mismos estudiantes. Busca mecanismos para conformar un grupo en el que periódicamente todos puedan conversar sobre sus experiencias, situaciones o dificultades asociadas a las prácticas en línea, para encontrar soluciones conjuntas.



Imagen freepik.es

Construyendo ciudadanía digital:

El fortalecimiento de competencias digitales va más allá del acceso a las herramientas tecnológicas. Es fundamental trabajar con niños, niñas y adolescentes en sus habilidades socioemocionales⁶ y en el reconocimiento de sus derechos y compromisos como ciudadanos digitales, desarrollar pensamiento crítico, empatía y actitudes reflexivas. Para lograrlo, esta guía retoma las habilidades para la vida de la Escuela de Influenciadores, estrategia de UNICEF y Tigo Colombia, para apoyar a niños, niñas y adolescentes de 10 a 19 años en este proceso, haciendo un uso seguro, responsable y creativo de internet.



©Escuela de Influenciadores, UNICEF & Tigo Colombia, 2019

⁶ Actualmente desde el Ministerio de Educación Nacional se viene avanzando hacia una conceptualización de competencias, por cuanto incorporan un conocimiento, son aplicables a la práctica e inciden en la actitud y la respuesta que se da a diversas situaciones.

DESARROLLANDO HABILIDADES PARA UN MUNDO DIGITAL

Internet nos conecta con el mundo, trayendo al instante caudales de información e ideas, que nos enfrentan al reto de la convivencia, el respeto, el diálogo y la responsabilidad sobre lo que compartimos, esto bajo un contexto de ciudadanía digital global.

Por eso, es necesaria una educación enfocada en habilidades para la vida, que aporten al desenvolvimiento de los individuos frente a los otros, al cuidado y la protección de sí mismo, a la transformación de su entorno de manera saludable potenciando las oportunidades, y al desarrollo de competencias digitales para navegar el mundo laboral, político y sociocultural actual. Estas son algunas de las habilidades clave, que constituyen un punto de partida para enfrentar de manera efectiva los desafíos mencionados:



Comunicación y expresión:

Incluye habilidades relacionadas con el intercambio genuino de información desde la escucha activa, mayor asertividad en el uso del lenguaje y la comprensión de los sentimientos y opiniones de los demás. También, pueden ayudar a resolver problemas y a negociar alternativas para la solución de conflictos, a cooperar, a trabajar en equipo, y a desarrollar relaciones positivas.



Creatividad e innovación:

Es la capacidad de pensar y expresar ideas nuevas y originales, también se usa en procesos de mejoramiento continuo o resolución de retos. Implica imaginar posibilidades más allá de la experiencia propia y explorarlas en la vida real o a

través de canales artísticos como el teatro, el arte, la narración de historias, la poesía, videos, podcast, creación de contenidos digitales, entre otras.



Empatía y respeto:

Permite que se aprecien las similitudes y diferencias, y el respeto hacia sí mismos y los demás. Implica ponerse en el lugar del otro, pensando en que cualquier idea y reacción de otro tiene una explicación, y parte de sus propias necesidades y experiencias. Hablar y escuchar a los demás, entenderse e imaginarse a sí mismo desde las perspectivas de otras personas, es útil para restablecer relaciones positivas y de confianza.



Pensamiento crítico y toma de decisiones:

Aprender a dudar y a cuestionar la información en una situación determinada puede ayudar a su análisis, identificando sus causas y consecuencias. Tomar decisiones basadas en hechos y datos, en las alternativas disponibles y en el balance de los posibles efectos es importante para el bienestar y desarrollo de los niños, niñas y adolescentes.



Resolución de problemas y manejo de conflictos:

Trata sobre aprender a analizar las causas de los problemas y conflictos, encontrar soluciones convenientes para ambas partes y practicar habilidades como la negociación y la mediación.

04. Y AHORA, ¿QUÉ HAGO PARA DESARROLLAR LA MEDIACIÓN EN EL AULA?



Imagen shutterstock

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Para comenzar a ser mediadores proactivos y dialogar con niños, niñas y adolescentes alrededor de los usos que hacen de internet, encontrarás cinco actividades que puedes hacer con tus estudiantes. También puedes incorporarlas en sus planes de desarrollo o articularlas con la planeación de aula, propósitos u objetivos de aprendizaje, proponiendo espacios de reflexión en los que se reconozcan los logros y habilidades obtenidas en la mediación. Estas actividades están basadas en los contenidos disponibles en www.contigoconectados.com y www.ciberconscientes.com

HÁBITOS EN LÍNEA DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES



Objetivo:

Dar a conocer a tus estudiantes las posibilidades que ofrece internet y motivar rutinas para un uso creativo y saludable.



Edades:

7 a 9 años.



Duración:

45 minutos.

Propósito	Acercar a los estudiantes a los usos creativos y posibilidades de las TIC mientras se propician hábitos de uso responsable y creativo.
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - Autogestión. - Creatividad.
Materiales	<p>Presencial: Cuadernos, lápices, colores.</p> <p>Digital: Herramientas digitales como Padlet, Jamboard PowerPoint u OpenBoard.</p>

Desarrollo de la actividad

1. Pega en el tablero algunos íconos que representen acciones que se hacen en internet como: ver videos, escribir un libro, estudiar, comprar, chatear, realizar videollamadas, encontrar lugares a través de mapas, aprender un nuevo pasatiempo, jugar, escuchar música, etc. Incluye imágenes sobre actividades que no es posible hacer en línea.
2. Pídele a tus estudiantes que, teniendo en cuenta las acciones que ven en el tablero, dibujen en su cuaderno las que ellos y sus familias realizan en internet. Después de dar un espacio prudente para esto, abre un momento de socialización, en el que identifiquen juntos las actividades más y menos recurrentes en sus rutinas.
3. Dialoga con ellos sobre las diversas actividades que pueden hacer en internet al explorar su creatividad e intereses personales, eligiendo contenidos que les ayuden a desarrollarlos y mejorar sus habilidades. También es necesario motivar estas búsquedas con el acompañamiento de sus padres, madres y cuidadores.
4. Sugiereles aplicaciones como:
 - **Lightbot Code Hour:** introduce a tus estudiantes de manera intuitiva al mundo de la programación.
 - **ShipAntics:** permite ejercitar el cerebro de tus estudiantes a través de rompecabezas, resolución de problemas, entre otros juegos.
 - **Solfeador u Oído perfecto:** ayuda a ejercitar habilidades musicales.
 - **Duolingo:** permite aprender nuevos idiomas.
5. Finalmente, elige tres actividades básicas para que tus estudiantes empleen mejor su tiempo en internet y tengan hábitos saludables. Invítalos a dibujarlas en fichas media carta y que las dispongan en un lugar visible de su casa donde puedan recordarlas.

Sugerencias de aplicación

- Puedes realizar esta actividad en los entornos presenciales y virtuales (Zoom, Teams, Meet) usando tableros compartidos en los que los estudiantes escriban o dibujen de manera colaborativa.
- Articula esta acción cuando estés trabajando temas de habilidades para la vida y competencias digitales con tu grupo de estudiantes.
- Involucra a todos tus estudiantes e invita a participar a madres, padres y cuidadores. Invitándolos a reflexionar sobre las oportunidades de las herramientas digitales y la importancia de establecer acuerdos de uso en familia.

Mensajes clave

- Establecer rutinas en la vida de niños y niñas es muy importante para tener una vida saludable en la que realicen de manera equilibrada todas sus actividades tanto dentro como fuera de internet, mitigando el riesgo de uso excesivo y las dificultades asociadas al sano desarrollo.
- Los niños, niñas y adolescentes necesitan entornos familiares y escolares protectores y habilitadores, donde se les anime a tener espacios de ocio, entretenimiento, descanso, aprendizaje y actividades de ayuda en el hogar.
- Los espacios de descanso son muy importantes para los niños, niñas y adolescentes, pues en ellos recargan su energía.
- Los momentos de entretenimiento son indispensables para tener una vida motivada y creativa. El acompañamiento de padres, madres, cuidadores y docentes es fundamental aquí.
- Indagar por nuevos intereses y sobre cómo llevarlos al aula, es muy importante para crear aprendizajes significativos y generar lazos de diálogo y confianza.
- Observa el comportamiento verbal y no verbal de los estudiantes, estando muy alerta a posibles situaciones de riesgo. Acércate, genera confianza, indaga e informa a las directivas o a la familia cuando sea necesario.

REDES SOCIALES DE PAPEL



Objetivo:

Reconocer los intereses de tus estudiantes y acercarlos a la creación de contenidos digitales.



Edades:

10 a 12 años.



Duración:

5 a 10 minutos diarios.

Propósito	Acompañar a los estudiantes en el reconocimiento de sus intereses y en el desarrollo de habilidades digitales encaminadas a la creación de contenidos en internet.
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - Autogestión. - Empatía. - Comunicación. - Respeto.
Materiales	<p>Presencial: Un cuaderno o una libreta grande, revistas, lápices, colores, marcadores, tijeras, pegamento.</p> <p>Digital: Google Docs, Padlet, PowerPoint, Canva.</p>

Desarrollo de la actividad

1. Esta actividad está basada en el tradicional chismógrafo⁷, su objetivo es que todos puedan compartir algunos detalles de su vida. Para comenzar, usa un cuaderno común o un documento en línea al que todos puedan acceder para editar. En la primera hoja escribe los nombres de tus estudiantes en orden alfabético y encabeza la lista con tu nombre.
2. Escribe en cada página del cuaderno o del documento en línea una pregunta para que todos respondan. Mantén la lista con números para que todos sepan de quién se trata cada espacio.
3. La idea es que cada día se responda una pregunta diferente, llegando a 30 preguntas al mes.
4. Puedes escribir preguntas dependiendo de las respuestas de tus estudiantes o seguir algunas disponibles aquí, para ampliar esta "Red social de papel", mezclarlas y profundizar en algunas de ellas. Este ejercicio te ayudará a reconocer los intereses de niños, niñas y adolescentes y qué tipo de situaciones viven en internet, así como para generar conversaciones encaminadas a fortalecer el uso responsable y creativo de las tecnologías digitales.

¿Cuántos años tienes?
 ¿Qué haces en tu tiempo libre?
 ¿Cuál es tu música favorita?
 ¿Cuál es tu red social favorita?
 ¿Qué te gusta hacer en redes sociales?
 ¿Cuál es el reto que más te ha gustado en redes sociales?
 ¿Cuál es el reto que menos te ha gustado en redes sociales?
 ¿Cuál es tu *youtuber*, *tiktoker*, *instagramer* favorito?
 ¿Cuál es tu película favorita?
 ¿Cuál es tu juego en línea favorito?

⁷ El chismógrafo es reconocido en los entornos escolares como una actividad donde los y las estudiantes se comparten cuadernos con preguntas para hablar sobre su vida.

¿Podrías pegar una imagen con la que te identifiques? (Destina más de una página para esta pregunta)

¿Cuál ha sido tu mejor día en el colegio? ¿Por qué?

Si fueras youtuber, ¿de qué te gustaría hablar?

Para ti, ¿qué es la amistad?

¿Cuál es tu página de internet favorita? ¿Por qué?

¿Te importa lo que la gente piense de ti?

¿Te gustaría conocer en persona a alguien que conociste por internet?

Puedes realizar reflexiones periódicas (semanales) relacionadas con la información compartida y preguntarles si serían capaces de responder cualquier pregunta realizada allí, profundizando un poco en por qué algunas veces somos más desinhibidos en redes sociales.

Sugerencias de aplicación

- Puedes realizar esta actividad en los entornos presenciales y virtuales (Zoom, Teams, Meet) usando tableros compartidos en los que los estudiantes escriban o dibujen de manera colaborativa.
- Investiga sobre lo que hacen los niños, niñas y adolescentes en internet, cómo se relacionan en redes sociales, qué términos utilizan, cuáles son sus plataformas preferidas, etc. De esta manera lograrás acercarte más honestamente a ellos.
- Habla con madres, padres y cuidadores acerca de la vida de los niños, niñas y adolescentes por fuera de la escuela. Muestra interés genuino y respeto por la diversidad y el contexto de cada uno.
- Evita dar opiniones prejuiciosas sobre lo que los estudiantes hacen en internet o en su vida privada. Escucha con atención e intenta comprender.



©Escuela de Influenciadores, UNICEF & Tigo Colombia, 2019

Mensajes clave

- Internet es una herramienta que permite crear, explorar, aprender, entendiendo que es necesario identificar cuando se están descuidando otras actividades importantes del entorno familiar o social. Todos tienen el poder de elegir qué hacer con el tiempo invertido en internet.
- Los niños, niñas y adolescentes pueden comunicar a sus padres, madres, cuidadores y docentes las oportunidades de aprendizaje, comunicación y entretenimiento disponibles en internet. Se extiende la invitación a los docentes como una aproximación más a las vivencias de sus estudiantes, incluidas las que se dan en línea.
- Cuidar la información que se comparte en internet es fundamental para generar espacios de libertad y de seguridad donde todos se puedan desenvolver.

CREANDO REDES SOCIALES ANALÓGAS



Objetivo:

Reconocer las preferencias de tus estudiantes relacionadas con internet y proponer contenidos escolares para ellos.



Edades:

10 a 12 años.



Duración:

30 minutos.

Propósito

Propiciar el uso y apropiación de las TIC de manera creativa, a la vez que se explora el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas.

Competencias

- Creatividad.

Materiales

Presencial:

Hojas, lápices, colores, marcadores.

Digital:

Google Docs, Padlet, OpenBoard, Canva.

Desarrollo de la actividad

1. Una de las profesiones más importantes en el mundo digital es la de desarrollador web, que son quienes se encargan de la creación de las herramientas y aplicaciones que encontramos en internet, a través de los conocimientos en algoritmos y lenguajes de programación. Invita a los estudiantes a que se imaginen siendo desarrolladores y programadores de redes sociales y pregúntales ¿qué tipo de red social les gustaría crear?
2. Para activar su imaginación, escribe una lista de actividades que se pueden hacer en redes sociales: ver, compartir, o tomar fotos, usar filtros, ver, divulgar o editar videos, chatear, enviar información, compartir canciones, publicar estados, hacer historias, etc.
3. Luego, invítalos a que imaginen un nombre para su red, creen un logo y seleccionen qué actividades se pueden realizar allí y a qué público estaría dirigida.
4. Para finalizar, socializa las redes sociales que todos crearon y genera una discusión alrededor de la utilidad de éstas y cómo podrían emplearse de una manera responsable y creativa.

Sugerencias de aplicación

- Realiza esta actividad de manera presencial o virtual propiciando un entorno participativo.
- Busca información y actualízate sobre las profesiones que se pueden desarrollar a través de internet y las competencias técnicas que se requieren para emprender en dichas áreas.
- Propicia diálogos con los estudiantes y sus familias, indagando por las inclinaciones, gustos y pasiones de los niños, niñas y adolescentes.
- Trata con respeto las opiniones de los estudiantes, comprometiéndote a guiarlos en su búsqueda.
- Realiza una búsqueda en internet de recursos y herramientas que puedan ayudar a los estudiantes a desarrollar las habilidades y competencias necesarias para desempeñarse en lo que quieren hacer.

Mensajes clave

- La creatividad en internet se fortalece cuando niños, niñas y adolescentes se sienten parte de este, haciendo uso y modificando las herramientas allí disponibles.
- Participar activamente del diseño de nuevas herramientas permite a los estudiantes aumenten su creatividad y se cuestionen sobre cómo pueden generar redes sociales seguras que no comprometan su privacidad.
- Reconocer lo que los niños, niñas y adolescentes buscan y hacen en las redes sociales es muy importante para diseñar contenidos de su interés.



©Escuela de Influenciadores, UNICEF & Tigo Colombia, 2019

MAPA DE REDES

Objetivo:



Identificar las redes sociales más usadas por los estudiantes y las actividades que allí realizan, con el fin de generar contenidos educativos pertinentes para ellos.



Edades:
13 - 18 años.



Duración:
60 minutos.

Propósito	Acompañar a los estudiantes a identificar las principales redes sociales, sus características y los riesgos asociados a la seguridad en línea, el <i>ciberbullying</i> o los contenidos inapropiados, así como las oportunidades relacionadas con la construcción de comunidades y el acceso a la información.
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - Autoconocimiento. - Comunicación asertiva. - Creatividad. - Manejo de tensiones y estrés. - Resiliencia.
Materiales	<p>Presencial: Pliego de cartulina blanca, hojas blancas o cuadernos, marcadores, lápices de colores, papeles de colores.</p> <p>Digital: Google Docs, Padlet, PowerPoint, Canva.</p>

Desarrollo de la actividad

Esta actividad se divide en dos momentos.

Momento 1: desarrollo individual.

1. Invita a los estudiantes a hacer una lista de las redes sociales que usan y en las que tienen perfiles propios, en orden de importancia, de las más a la menos utilizada. Pídeles que al frente de su nombre escriban el tiempo aproximado (horas) que pasan en ellas y algunas palabras que indiquen lo que hacen en ellas: jugar, ver y compartir fotos o videos, conocer gente y chatear.
2. Pídeles que imaginen una sola función que les gustaría que tuvieran esas redes sociales que eligieron y que sirvan para resolver un problema cotidiano, suyo o de alguien más, Los estudiantes deben escribirla con un color especial o encerrándola en un recuadro. No importa si es algo imposible o muy difícil de realizar.

3. Luego, invítalos a representar esa lista de manera visual con círculos y colores. En el centro deben dibujarse ellos, y alrededor, las redes. La red preferida será el círculo más grande, y la de menos uso, el más pequeño. En el centro del círculo escriben el nombre de la red y a los lados las actividades y el tiempo que emplean navegando en cada una.

4. Cuando hayan finalizado, reflexiona sobre lo que realizan en las redes sociales.

Momento 2: participación grupal.

1. Haz la misma actividad con todo el grupo. Esta vez, invítalos a que se dividan las tareas y entre todos construyan la red social de papel, teniendo en cuenta que cada uno aportará la función especial que imaginó.

2. Para hacerla, usa un pliego de cartulina, papel y lápiz para dibujar, o abre un muro en la aplicación Padlet.

3. Invítalos a que se dividan las tareas:

- Algunos pueden dibujar una imagen o ícono que represente al grupo y lo deje en el centro de la hoja o del muro virtual.
- Otros pueden dibujar en las hojas de papel los logos de las redes sociales encerrándolos en círculos de colores.
- Otros pueden escribir las funcionalidades de cada una, dialogando su uso, sus beneficios o sus riesgos.

4. Une todos los elementos para tener un gran mapa de redes grupal.

5. Concluye con una conversación sobre el tiempo dedicado a redes sociales y las actividades que allí realizan, y posteriormente, comparte la historia de Aitor Guzmán, con la cual puedes dejar abierta la reflexión, preguntándoles si creen que podrían emplear el tiempo que pasan en internet para alcanzar sus metas.

Aitor, “el pequeño informático” de siete años que impresiona a la tecnología

El niño de papá chileno y mamá española tiene en su haber nada más y nada menos que 26 aplicaciones y sueña con tener su propio sistema operativo: “Aitorex”. Tiene tan sólo siete años y ya es todo un programador.

El pequeño Aitor Guzmán se ha destacado como uno de los programadores informáticos más jóvenes del mundo, tanto así que el propio Bill Gates de Microsoft, le regaló un computador especial para programar. Creador de 26 aplicaciones, no tiene problemas en reconocer que para él la programación es como tener “superpoderes” ya que puede cambiar el mundo.

“Podemos crear cosas y cambiar el mundo como aplicaciones, robots, sistemas operativos y programar”, cuenta Aitor en una entrevista que realiza vía Skype. (Portal de noticias 24horas. 2016).⁸

⁸ Tomado de: <https://www.24horas.cl/tendencias/ciencia-tecnologia/aitor-el-pequeno-informatico-de-siete-anos-que-impresiona-a-la-tecnologia-1958264>

Sugerencias de aplicación

- Investiga sobre las principales redes sociales que usan los niños, niñas y adolescentes y lo que hacen allí, considerando perspectivas desde la oportunidad y el riesgo.
- Mantén una mentalidad objetiva con respecto al uso de las redes sociales, sin emitir juicios sobre las actividades que realizan.
- Piensa en cómo estas redes sociales podrían utilizarse para aprender y fomentar la creatividad.

Mensajes clave

- El reconocimiento de las redes sociales y las actividades que los y las adolescentes realizan allí resulta fundamental para proponer actividades pedagógicas que activen sus intereses.
- Las redes sociales son uno de los espacios digitales más importantes para los y las adolescentes. Ellos se encuentran en una etapa de identificación con sus pares y es en plataformas sociales donde logran conectarse y compartir sus gustos, preferencias e intereses.
- Al crear y diseñar una red social grupal es posible identificar los intereses comunes, las actividades más frecuentes, pero también las diferencias entre personas. Resulta un ejercicio muy provechoso unir todos los tipos de actividades que tienen tus estudiantes, resaltarlos y profundizar en los más desconocidos para ellos y para ti.
- Activar actividades conjuntas con motivaciones similares ayuda a desarrollar la mediación proactiva entre pares.

LA ESTRATEGIA DEL DEBATE



Objetivo:

Invitar a la reflexión del grupo sobre temas polémicos en internet.



Edades:

13 - 18 años.



Duración:

15 minutos.

Propósito	Favorecer el pensamiento crítico y la construcción de posturas alrededor de las dinámicas de internet relacionadas con el riesgo y las oportunidades.
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - Pensamiento crítico. - Manejo de tensiones y estrés. - Comunicación. - Resolución de problemas y conflictos. - Empatía.
Materiales	No aplica.

Desarrollo de la actividad

Los debates son actividades que fomentan la capacidad argumentativa y el criterio de los estudiantes. Pueden hacerse libremente, donde cada uno plantee y defienda su posición. También es posible asignarles una idea específica para que reflexionen y busquen argumentos. Hazlo así:

1. Divide el salón en dos grandes equipos, y elige si el debate será dirigido o libre.
2. Asigna un tiempo para que entre ellos se comuniquen y desarrollen los argumentos con los que debatirán.
3. Invítalos a que se sienten de una manera cómoda y elijan sus representantes para el debate.
4. Establece los tiempos de respuesta y comienza. Tu función será, además de cronometrar los tiempos y moderar, estar atento a los argumentos y respuestas que dan los adolescentes, dirigir las preguntas y plantear reflexiones finales.

Temas sobre el uso de internet que se pueden desarrollar:

1. **Grooming:** un adolescente de 14 años ha acordado un encuentro con una persona que dice tener su misma edad y que conoció en internet hace dos meses.

- ¿Crees que la información suministrada por la persona conocida en internet acerca de su edad, apariencia e intenciones es verdadera?
- ¿Cómo aconsejarías a un amigo, familiar o conocido en una situación como esta?

2. Cyberbullying: ves una publicación en una red social en la que están ridiculizando a uno de tus compañeros de clase con algo que sabes que lo afecta mucho.

- ¿Cómo consideras que se debería actuar ante una situación como esta?
- ¿De qué manera podría afectar a tu compañero el hecho de compartir una publicación en la que es ridiculizado?

3. Sexting: la persona con la que comenzaste a hablar acaba de enviarte una foto suya casi desnuda. Te pide que le respondas con otra foto igual.

- ¿Crees que las fotos o videos íntimos que compartes por internet no van a terminar en manos de otras personas sin tu conocimiento?
- ¿Cuál sería la forma más conveniente de actuar ante esta situación?

Sugerencias de aplicación


- Prepara el tema del debate pensando en el contexto de los estudiantes e investiga a fondo sobre el tema que vas a plantear.
- Prepara una serie de preguntas abiertas. No plantees preguntas que se responden con un "sí" o un "no".
- Organiza el espacio -físico o virtual- donde se dará el debate, este debe ser ordenado y amplio. Pide colaboración a los estudiantes.

Mensajes clave


- El debate fortalece el pensamiento crítico y reflexivo. Indagar sobre sus posiciones personales y que las discutan entre ellos, es un ejercicio esencial para generar conocimiento colectivo sobre las situaciones que experimentan en internet.
- Entablar conversaciones en torno a situaciones que son comunes a sus experiencias, genera espacios de libertad y confianza, fundamentales para fortalecer la relación docente - estudiante.

- En la adolescencia todas las experiencias suelen tomar un significado más fuerte que en la adultez. Enfócate en escuchar y en que haya respeto por las situaciones individuales, así como por las posturas personales. Presta atención y evita juzgar sus posturas, comportamientos o criterios sobre la vida digital. Promueve el respeto y empatía entre quienes participan en el debate.

DICCIONARIO DIGITAL

 **Objetivo:** Identificar los términos que se emplean comúnmente en internet y reconocer aquellos que aportan a su uso responsable y creativo.

 **Edades:** 13 - 18 años.

 **Duración:** 15 minutos.

Propósito	Fomentar el diálogo entre estudiantes y docentes a través de la reflexión sobre los términos comúnmente utilizados en los entornos digitales, reconociendo las dinámicas de riesgo y oportunidad en las que existen.
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - Autogestión. - Comunicación. - Pensamiento crítico.
Materiales	<p>Presencial: Fichas bibliográficas o papel para reciclar, marcadores de colores, cinta.</p> <p>Digital: Google Docs, Padlet, PowerPoint, Canva.</p>

Desarrollo de la actividad

1. Destina un lugar especial en el aula para el “Diccionario Digital” o crea un archivo llamativo y colorido con el mismo nombre, que sea muy creativo para que atraiga la atención de los estudiantes.

2. Conversa con ellos sobre el propósito de esta actividad y cuéntales cómo harán su propio “Diccionario Digital” con términos alusivos a actividades y situaciones que viven en Internet. Así todos podrán comprender todas las expresiones usadas en internet y enriquecerán su lenguaje.
3. Explícales que la actividad consiste en que cada vez que se identifique una nueva palabra sobre internet, se anotará en el espacio de “Diccionario Digital” con su definición.
4. A lo largo del año se irá configurando un gran diccionario que se puede revisar cada vez que sea necesario. Cada tanto se pueden hacer reflexiones en torno a prácticas y actividades en internet.
5. Para enriquecer la actividad, pueden establecerse acuerdos sobre los colores a usar para cada tipo de término (si son positivos o negativos) o, incluso, qué tan largas o cortas deben ser las definiciones.
6. Esto puede hacerse en cualquier momento de la semana o del día. Es interesante tenerla presente para que cada vez que surjan los términos se documenten.

Sugerencias de aplicación

- Busca antes de la actividad la mayor cantidad de conceptos y relacionalos con las oportunidades y riesgos en internet. Consulta los sitios web recomendados en esta guía.
- Mantén el objetivo en mente y motiva constantemente a los estudiantes a que participen.
- Propicia el diálogo con ellos pidiendo que te expliquen en qué contextos se utilizan los términos y cuáles son sus significados.

Mensajes clave

- La mediación proactiva comienza por comprender las formas en que se comunican los niños, niñas y adolescentes en internet. A medida que se avance en el diccionario digital será más claro para ti cómo hablarles a los estudiantes y abordarlos desde su propio lenguaje.
- En la medida en que el diccionario digital es una construcción conjunta, la participación entre ellos se fortalecerá y será más fácil convocarlos a realizar otro tipo de actividades que indaguen por sus conocimientos acerca del mundo digital.

Con el paso del tiempo ese diccionario digital será una herramienta pedagógica que funciona muy bien para conversar en torno a las actividades en internet, sus riesgos y oportunidades.



©Escuela de Influenciadores, UNICEF & Tigo
Colombia, 2019

CONTENIDOS PARA TENER EN CUENTA

Promover un uso responsable y creativo de internet puede no ser una tarea fácil de abordar desde el aula, pues requiere de una importante inversión de tiempo, compromiso, investigación e imaginación para conseguir un resultado efectivo desde los procesos educativos. Por esto, en este apartado encontrarás algunos sitios web con contenido inspirador para trabajar en las clases, así como una completa guía para ayudar a niños, niñas y adolescentes en situación de riesgo en internet.

Sitios web recomendados

1. Contigo Conectados:

Es un sitio desarrollado por Tigo Colombia para brindar información y herramientas de actualidad a docentes, madres, padres y cuidadores sobre el uso responsable y creativo de internet. **www.contigoconectados.com**

2. CiberConscientes:

Plataforma digital de la Escuela de Influenciadores, estrategia de UNICEF Colombia y Tigo, para que niños, niñas y adolescentes entre los 10 y 19 años desarrollen y pongan en práctica un conjunto de habilidades para la vida, que les permitan hacer un uso responsable, seguro y creativo de internet. **www.ciberconscientes.com**

3. Portal Colombia Aprende:

Ecosistema de recursos educativo-digitales para fomentar los procesos y las interacciones entre docentes y estudiantes mediados por recursos virtuales. **www.colombiaaprende.edu.co**

4. EnTicConfío:

Estrategia de promoción de uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones del Plan “El Futuro Digital es de Todos” del Ministerio de las TIC de Colombia, que busca ayudar a la sociedad a desenvolverse e interactuar responsablemente con la tecnología digital, al tiempo que promueve la cero tolerancia con el material de explotación sexual de niñas, niños y adolescentes y la convivencia digital. **www.enticconfio.gov.co**

5. Crianza Tecnológica:

Sitio web del Gobierno de Costa Rica que reúne recursos pedagógicos innovadores en el uso de las TIC. Es una plataforma de autoformación que reúne videos animados, historias interactivas y podcast en cinco módulos diferentes. **www.crianzatecnologica.paniamordigital.org**

6. EducaInternet:

Plataforma educativa española dirigida a docentes de primaria y bachillerato sobre el uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Brinda herramientas y metodologías para la aplicación de este conocimiento en las aulas de clase. **www.educainternet.es**

7. RedNATIC:

Sitio que reúne un conjunto de organizaciones de la sociedad civil de América Latina que trabajan por el derecho de niñas, niños y adolescentes a un uso seguro y responsable de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. **www.rednatic.net**

8. Chicos.net:

Plataforma argentina que trabaja por promover un uso seguro, responsable y significativo de las TIC. Procura incluirlas como herramienta que facilita el acceso a la información y a contenidos de calidad, a la educación, a la inclusión social y escolar, al derecho a la expresión y la participación. **www.chicos.net**



Asegúrate de agregar siempre estos sitios en tu barra de favoritos y de ir sumando aquellos nuevos que descubras en tus exploraciones pedagógicas.

05. ¿QUÉ HACER EN CASO DE RIESGO O DELITO EN INTERNET?



Imagen shutterstock

La permanente cercanía que tienes con los estudiantes hace que tu rol sea fundamental en la guía y orientación diaria, la resolución de conflictos escolares y en el acompañamiento cuando se presentan situaciones de riesgo en línea, e incluso delitos informáticos que involucran a menores de 18 años. Para empezar, ¿reconoces la diferencia entre riesgo y delito informático?

RECONOCIENDO RIESGOS Y DELITOS INFORMÁTICOS

Los riesgos en internet son todas aquellas situaciones que pueden experimentar los usuarios, especialmente niños, niñas y adolescentes, que generan molestia, daño, alteraciones en la personalidad y en sus relaciones sociales y familiares. En el mundo digital, no todas las acciones de riesgos conducen necesariamente a un daño en los niños, niñas y adolescentes. Se reconocen cuatro categorías que involucran presuntos perjuicios: por contacto, por contenido, por conducta y por confidencialidad.



Riesgo por contacto en línea con terceros:

Es cuando hay comunicación arriesgada con una persona que busca un contacto inapropiado, se presenta acoso virtual, interacción con desconocidos y/o acoso de adultos a niños, niñas y adolescentes.



Riesgo por contenidos en línea:

Se produce cuando hay una exposición de material no deseado o inapropiado que puede contener imágenes pornográficas, violentas, que fomentan odios o incitan conductas peligrosas como el suicidio, las autolesiones y desórdenes alimenticios.



Riesgo de conducta:

Se genera cuando un niño, niña o adolescente actúa de una manera en la que se produzca un consecuente contenido o contacto de riesgo. Por ejemplo, escribir mensajes o elaborar materiales que pueden inducir al discurso de odio. También, cuando publican o distribuyen contenidos sexualmente explícitos.



Riesgo por confidencialidad:





Se refiere a la vulneración de la privacidad, la exposición y uso indebido de datos personales, a la publicidad invasiva (incluyendo spam), el fraude electrónico, la violación de propiedad intelectual y el perjuicio de la reputación de las personas.






Por su parte, un delito informático, definido en el Convenio de Budapest sobre Ciberdelincuencia, comprende una serie de acciones ilegales realizadas por dispositivos electrónicos e internet dirigidas contra la seguridad, integridad y la disponibilidad de los datos y redes informáticos, así como el abuso de dichos sistemas, redes y datos. Incluye robos, hurtos, fraudes, falsificaciones, perjuicios relacionados con la propiedad intelectual, estafas, sabotajes, actividades criminales, comercialización de contenidos basados en explotación sexual infantil, entre otros.

CLASIFICACIÓN DE RIESGOS Y DELITOS INFORMÁTICOS

A continuación, te presentamos una clasificación de los principales riesgos y delitos informáticos que pueden llegar a afectar a niños, niñas y adolescentes, así como su descripción.

Clasificación de riesgos y delitos informáticos

NOMBRE	CLASIFICACIÓN	¿EN QUÉ CONSISTE?
Sexting	 Riesgo	Compartir contenidos sugestivos o sexualmente explícitos (principalmente fotografías o videos) producidos por el remitente desde un teléfono celular u otro dispositivo con conexión a internet.
Grooming	 Riesgo	Conducta de una persona adulta que realiza acciones deliberadas para establecer lazos de amistad con un niño, niña o adolescente en internet, con el objetivo de obtener imágenes eróticas o pornográficas, o incluso, como preparación para un posterior abuso sexual.
Ciberbullying o Ciberacoso	 Riesgo	Es cuando un niño, niña, adolescente o joven es atormentado, amenazado, acosado, humillado o avergonzado por sus pares a través de internet, medios interactivos, tecnologías digitales o teléfonos móviles. Este riesgo es típico de entornos escolares. En el caso del ciberacoso, una persona adulta es quien violenta en los entornos digitales a niños, niñas o adolescentes.
Uso excesivo de internet o Ciberdependencia	 Riesgo	Cuando el uso de internet afecta el desarrollo de las actividades cotidianas, generando situaciones problemáticas como dejar de comer, dormir, interactuar presencialmente con otros, realizar hobbies, perder el ánimo por las actividades físicas, alteraciones en el sueño y problemas de convivencia con familiares y amigos.

Fraude electrónico o Phishing	 Delito <p>Método más utilizado por delincuentes cibernéticos para estafar y obtener información confidencial de forma fraudulenta como una contraseña o información financiera. Usualmente por medio de correos electrónicos, mensajes de texto o advertencias en redes sociales, los criminales buscan que las personas visiten páginas web falsas de entidades bancarias o comerciales. Allí se les solicita verificar o actualizar datos con el fin de robar los usuarios o contraseñas.</p>
Material de explotación sexual de niñas, niños y adolescentes	 Delito <p>Representación de la imagen de menores de 18 años en actividades sexuales reales o simuladas, explícitas o sugeridas. Estos contenidos registran el momento en que una niña, niño o adolescente sufrió un abuso sexual y es la evidencia de un delito.</p>
Explotación sexual comercial de niñas, niños y adolescentes	 Delito <p>Esta acción comprende el abuso sexual por parte de adultos y la posterior remuneración hacia niños, niñas o terceras personas que participen del acto. El niño, niña o adolescente es tratado como un objeto sexual y una mercancía.</p>
Acceso abusivo a un sistema informático	 Delito <p>Acceso sin autorización o sin previo acuerdo entre las partes a un sistema informático que goza de protección o de alguna medida de seguridad.</p>
Obstaculización ilegítima de un sistema informático o red	 Delito <p>Obstaculización del funcionamiento regular o el acceso normal a un sistema informático, a los datos allí contenidos, o a una red de telecomunicaciones.</p>

Interceptación de datos informáticos	 Delito	Obtención de datos informáticos sin una orden judicial. Esta puede darse en la vulneración de un sistema informático, en el origen y destino donde se encuentran los datos, o incluso en la captura de información a través de las ondas electromagnéticas que la transportan.
Daño informático	 Delito	Destrucción de información que daña, borra, deteriora, altera o suprime datos informáticos, sistemas de tratamiento de información, sus partes y/o componentes lógicos.
Uso de software malicioso	 Delito	Producción, tráfico, adquisición, distribución, venta, envío, introducción o extracción de software malicioso u otros programas de computación que generan efectos dañinos en el territorio nacional.
Violación de datos personales	 Delito	Obtención, compilación, sustracción, ofrecimiento, venta, intercambio, envío, compra, interceptación, divulgación, modificación o empleo de información que contiene códigos personales, datos personales contenidos en ficheros, archivos, bases de datos o medios semejantes, sin previa autorización de su dueño.
Suplantación de sitios web para capturar datos personales	 Delito	Diseño, desarrollo, tráfico, venta, ejecución, programación o envío de páginas electrónicas, enlaces o ventanas emergentes de manera ilícita. También es una suplantación cuando se modifican los nombres de dominios de páginas web con el fin de engañar a los usuarios para que ingresen a una página fraudulenta que suplanta la identidad de bancos, empresas, etc.

Fuente: Elaboración propia basada en Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTic) e Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). 2010.

¿QUÉ HACER EN CASO DE QUE SE PRESENTE UN RIESGO EN INTERNET O DELITO INFORMÁTICO?

Con regularidad los niños, niñas y adolescentes encuentran en los docentes un apoyo para afrontar situaciones de maltrato, violación o cualquier tipo de situación que represente una vulneración de sus derechos fundamentales. A continuación, encontrarás qué hacer en casos de situación de riesgos en internet y delitos informáticos:



Situaciones de riesgo en internet

Si como docente eres testigo de una agresión en internet hacia una niña, niño o adolescente, o si directamente él o ella te ha dicho que se siente acosado o agredido por este medio, es necesario que comprendas la gravedad de la situación e identifiques si puedes realizar un acompañamiento inicial que le permita a tu estudiante expresarse y sentirse en confianza. Trátalo(a) amablemente y ayúdalo a pensar en lo que podría decir y a quién. Ofrecete a acompañarlo(a) si decide denunciar lo que le está ocurriendo. Pero lo más importante es recordarle que puede confiar en ti, y que quieres ayudarlo.

Algunas recomendaciones

1. Activar otros actores mediadores:

Acudir al consejero estudiantil, al docente orientador, directivos de confianza, a los padres, madres o cuidadores y contarles lo sucedido para ampliar la red de apoyo, buscando cobijar al menor ante la agresión y los agresores.

2. Generar un bloqueo y denunciar al acosador en plataforma:

Bloquear al acosador en las redes o plataformas sociales y reportar el comportamiento de la cuenta o usuario en la propia plataforma.

3. Activar líneas de ayuda y reporte:

Si el estudiante no se siente cómodo hablando con alguien que conoce, puede comunicarse con la línea de ayuda del país para hablar con un consejero profesional. En Colombia es la Línea 141 del ICBF. En esta misma sección encontrarás los canales de atención para cada tipo de delito.



¿DÓNDE REALIZAR LA DENUNCIA Y QUÉ PASOS SEGUIR?

Una vez el estudiante acuda a ti, es fundamental que se active el caso de inmediato en la Institución Educativa de acuerdo con la ruta de atención definida para las situaciones de riesgo tipo II y, de ser necesario, denunciar a través de los canales que te presentaremos más adelante. Así mismo, debe registrarse en el Sistema de Información Unificado de Convivencia Escolar-SIUCE. Esto ayudará a atender al estudiante, plantear estrategias de prevención en el entorno escolar, hacer acompañamiento y seguimiento a cada situación, prevenir la impunidad y demostrar al acosador que su comportamiento es inaceptable o ilegal.

Situaciones de delito informático

Si consideras que posiblemente alguno de tus estudiantes ha sido vulnerado en internet y puede ser víctima de un delito informático (estafa, hurto de información sensible, falsificación de documentos, acoso, extorsión, etc.), es vital activar alguno de los siguientes canales y guardar todas las evidencias que demuestren la situación delictiva: correos electrónicos, capturas de pantalla del computador o del celular, mensajes, fotografías, audios, videos, etc.



Algunas recomendaciones

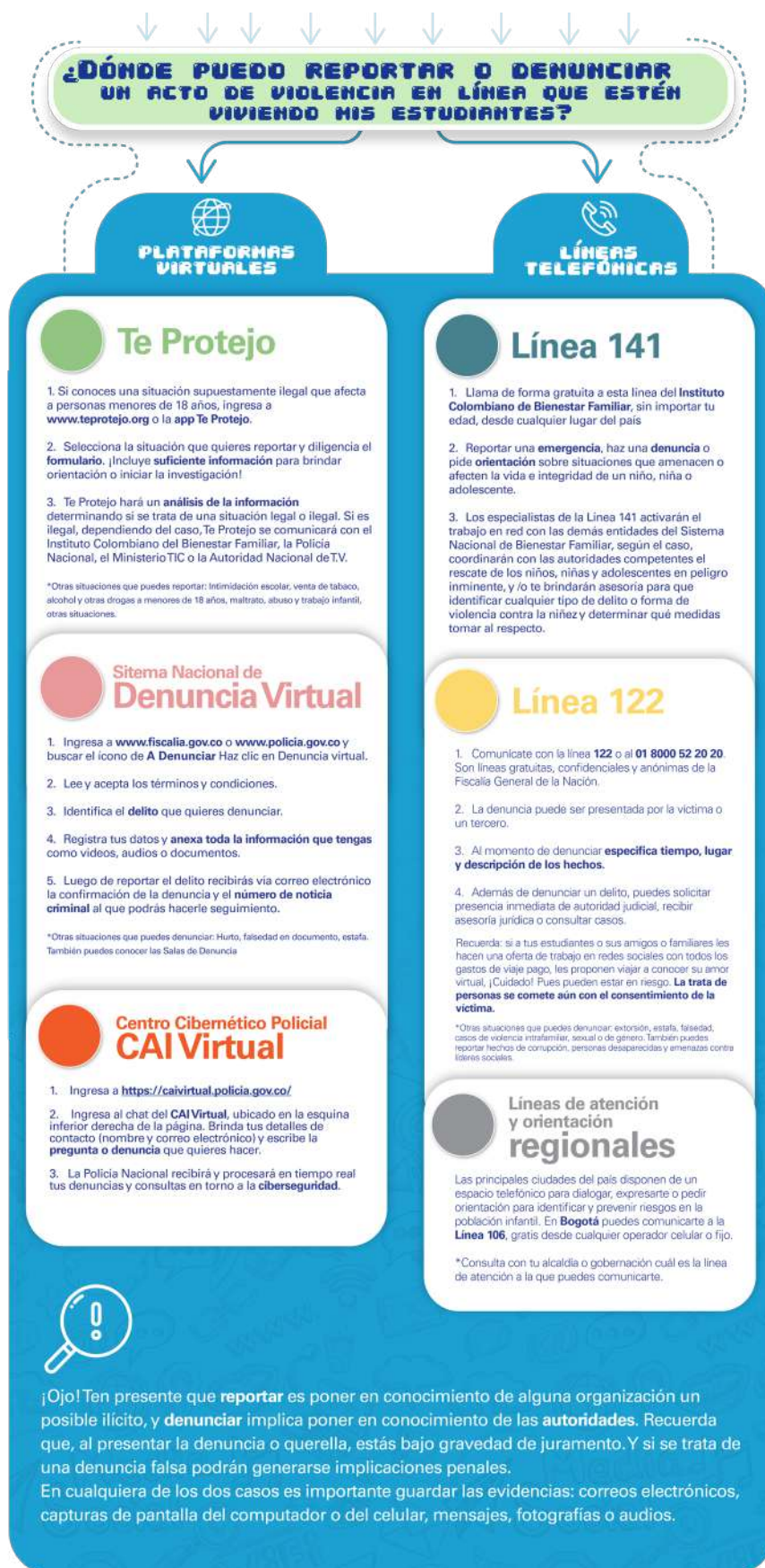
- 1.** Si se presenta a través de dispositivos de almacenamiento (celulares, memorias USB, equipos de cómputo, tableta, CD), es necesario conservar esta información sin alterarla, evitando su manipulación hasta que la autoridad competente se encargue.
- 2.** En caso de que se realice en redes sociales como *Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, Snapchat, TikTok*, entre otras, es preciso tomar capturas de la pantalla con el contenido a preservar y guardar la información del perfil para entregarla a la autoridad competente. Además, hay que evitar que el victimario se ponga alerta y elimine el contenido.
- 3.** Si el delito se está desarrollando en tiempo real (como por ejemplo en una videollamada), es recomendable que se tomen capturas de pantalla donde sean visibles los nombres de los usuarios, tipo de conexión y la página por la cual se está transmitiendo. Todo esto será fundamental para el equipo de investigaciones.
- 4.** En caso de contar con documentos impresos o fotografías con contenido sexualmente explícito de niños, niñas o adolescentes, deberán ser entregados al equipo de investigaciones.



¿DÓNDE REALIZAR LA DENUNCIA Y QUÉ PASOS SEGUIR?

Es necesario reconocer los canales de apoyo y atención ante delitos informáticos, contenidos dañinos e inapropiados y vulneraciones físicas y psicológicas. A continuación, compartimos una guía informativa de canales para la activación de rutas de atención ante riesgos en línea o delitos informáticos.





IDENTIFICA QUÉ TIPO DE RUTAS Y CANALES ACTIVAR

El Sistema Nacional de Convivencia Escolar desarrolló una clasificación de los riesgos y delitos informáticos, y las acciones a emprender en caso de que se presenten. En la siguiente tabla la encontrarás.

Activación de canales y rutas de atención en situaciones de riesgo y delitos informáticos

Tipo de riesgo / Delito según gravedad

Tipo I: situaciones conflictivas manejadas inadecuadamente, que son esporádicas e inciden en el clima escolar. En ningún caso generan daños al cuerpo o a la salud física y emocional.

Riesgos/Delitos asociados

- *Cyberbullying* (solo entre agresor y agredido): agresión psicológica por medios informáticos como el celular e internet, con imágenes o mensajes intimidatorios o hirientes.
- Circulación de publicidad y contenidos que agredan a los menores de 18 años.

¿Qué hacer?

1. Reconocer la situación: qué ocurrió, antecedentes, características de los involucrados.
2. Mediar pedagógicamente con las partes involucradas en el conflicto.
3. Acordar una solución imparcial, equitativa y justa que incluya la reparación del niño, niña o adolescente afectado y la reconciliación.
4. Hacer seguimiento al caso y a los compromisos establecidos.

5. Promover los derechos de la infancia y la adolescencia, el desarrollo socioemocional, al igual que la práctica de una ciudadanía digital para el reconocimiento de la diferencia, la identidad y la equidad.

6. Implementar estrategias para la prevención y el autocuidado para que el estudiante identifique y sepa protegerse ante situaciones de riesgo.

¿Qué canal activar?

Docente o directivo de confianza, docente orientador.

Tipo de riesgo / Delito según gravedad

Tipo II: situaciones de agresión, acoso (*bullying*) ciberacoso y *ciberbullying* escolar, que se presenten de forma sistemática o repetida y que causen daño a la salud física y mental sin generar incapacidad.

Riesgos/Delitos asociados

- **Ciberbullying:** agresión psicológica que se da entre pares a través de medios informáticos como el celular e internet, utilizando imágenes o mensajes intimidatorios o hirientes.
- **Sexting:** Intercambio voluntario de imágenes y mensajes de carácter sexual a través de herramientas tecnológicas⁹.
- **Grooming:** contacto e intento de inicio de una relación con un menor de 18 años por parte de un posible abusador con el fin de involucrarlo en actos sexuales.

¿Qué hacer?

- 1.** Reconocer los hechos e involucrados. Tomar las decisiones y activar las rutas pertinentes.
- 2.** Brindar espacios separados para que cada parte exponga lo sucedido de forma confidencial.
- 3.** Garantizar atención médica inmediata en salud física y mental a los afectados.
- 4.** Informar de manera inmediata a los padres, madres o acudientes.
- 5.** En caso de haberse requerido medidas de restablecimiento de derechos¹⁰, remitir la situación a las autoridades administrativas¹¹.

⁹ El sexting puede configurarse en un riesgo o delito de tipo 3 cuando los contenidos o imágenes compartidos de carácter sexual son usados con fines divulgativos. Es decir, se tornan en material de explotación sexual de niños, niñas y/o adolescentes.

¹⁰ El Código de la Infancia y la Adolescencia, regula el proceso administrativo de restablecimiento de derechos, definiéndolo, "como el conjunto de actuaciones que la autoridad administrativa competente debe desarrollar para la restauración de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, que han sido vulnerados"; las medidas para el restablecimiento de derechos pueden ser provisionales o definitivas. "1. Amonestación con asistencia obligatoria a curso pedagógico. 2. Retiro inmediato del niño, niña o adolescente de la actividad que amenace o vulnere sus derechos o de, las actividades ilícitas en que se pueda encontrar y ubicación en un programa de atención especializada para el restablecimiento del derecho vulnerado. 3. Ubicación inmediata en medio familiar. 4. Ubicación en centros de emergencia para los casos en que no procede la ubicación en los hogares de paso. 5. La adopción. 6. Además de las anteriores, se aplicarán las consagradas en otras disposiciones legales, o cualquier otra que garantice la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes. 7. Promover las acciones policivas, administrativas o judiciales a que haya lugar".

¹¹ Respecto a las autoridades competentes del restablecimiento, los artículos 96 a 98, establecen las reglas de competencia para conocer los procesos administrativos, indicando que corresponde a los defensores de familia y comisarios de familia, del lugar donde se encuentre el niño, la niña o el adolescente. En caso de que en el municipio no haya Defensor de Familia, las funciones de este, serán cumplidas por el comisario de familia y en ausencia de este último, corresponderán al inspector de policía.

- 6.** Acompañar al estudiante y a sus representantes, proporcionando información sobre la denuncia de la situación con las autoridades pertinentes según el tipo de riesgo o delito. Cuando existen derechos amenazados, vulnerables o inobservados, el caso se debe remitir al Defensor de Familia o Comisario de Familia del municipio, quien determinará si se adoptan medidas de protección para las personas involucradas. Esto debe documentarse.
- 7.** Determinar las acciones restaurativas¹² para reparar los daños causados y el restablecimiento de los derechos y la reconciliación entre los estudiantes, así como el compromiso de no repetición.
- 8.** Definir posibles consecuencias académicas o penales para quienes promovieron, contribuyeron o participaron en la situación.
- 9.** El Comité Escolar de Convivencia realiza el análisis y seguimiento para verificar la efectividad de la solución o para acudir al protocolo de atención a situaciones tipo III, en caso de ser necesario.
- 10.** Reportar en el SIUCE para facilitar el seguimiento.

¿Qué canal activar?

- Comité escolar de convivencia.
- Te Protejo.
- ¡A Denunciar!
- Línea 141.
- CAI Virtual.
- Líneas de atención y orientación regionales.

Tipo de riesgo / Delito según gravedad

Tipo III: situaciones que sean constitutivas de presuntos delitos contra la libertad, integridad y formación sexual u otras tipificaciones según el Código Penal.

Riesgos/Delitos asociados

- Creación de material de explotación sexual de niñas, niños y adolescentes.
- Difusión de contenidos o material sexual de niños, niñas y adolescentes.
- Explotación sexual de niñas, niños y adolescentes.
- *Grooming*: contacto e intento de inicio de una relación con un menor por parte de un posible abusador con el fin de involucrarlo en actos sexuales.
- *Phishing*: robo de datos e información personal a través de correos o mensajes de texto.

- Acceso abusivo y obstaculización a un sistema informático.
- Violación de datos personales.
- Uso de *software* malicioso y daño informático.

¿Qué hacer?

1. Garantizar que se brinde atención médica inmediata en salud física y mental a los afectados.
2. Informar de manera inmediata a los padres, madres y acudientes.
3. Denunciar ante la autoridad competente, conservando soporte. En el ámbito local: Policía Nacional (Policía de Infancia y Adolescencia, Fiscalía)¹³.
4. Citar a los integrantes del Comité de convivencia escolar para ponerlos al tanto del caso.
5. Garantizar los derechos de las personas implicadas según los protocolos de la institución educativa, dejando constancia de dicha actuación.
6. Reportar el caso al Sistema de Información Unificado de Convivencia Escolar.
7. Realizar el seguimiento por parte del Comité Escolar de Convivencia y de la autoridad que asuma el caso.
8. Desarrollar estrategias pedagógicas en el marco de la ruta para la no repetición.
9. Si un estudiante es identificado como el victimario se reporta ante el Sistema de Responsabilidad Penal Adolescente.

¿Qué canal activar?

- Te Protejo
- ¡A Denunciar!
- CAI Virtual
- Línea 122
- Líneas de atención y orientación regionales.

Fuente: Elaboración propia basada en información de Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTic), Ministerio de Educación y el Sistema Nacional de Convivencia Escolar (Ley 1620 de 2013)

¹² Las prácticas y/o acciones restaurativas son metodologías y procesos que buscan generar condiciones de diálogo y reparación, en pro de dinamizar las responsabilidades, el mejoramiento de la convivencia y las relaciones establecidas que en últimas favorece al fortalecimiento de competencias socioemocionales, de resolución de conflictos y de sensación de seguridad. En la escuela existen diferentes prácticas restaurativas, para ampliar información puede consultar: *Prácticas Restaurativas En Toda La Escuela: Paso A Paso ó Prácticas Restaurativas en el Aula*

¹³ Ver infográfico de canales de atención, reporte y denuncia en la página 48 de esta guía.

06. RECOMENDACIONES PARA PROTEGER LA INFORMACIÓN EN LÍNEA



Imagen freepik.es

Dentro de las competencias digitales para fortalecer en niños, niñas y adolescentes, es necesario enfatizar en las que se relacionan con la seguridad, protección y privacidad en internet. En este sentido, la primera reflexión que debes hacer con ellos es ¿Quién puede acceder a mi información cuando abro un perfil en una red social?

De manera predeterminada las redes sociales y demás aplicaciones permiten que la información sea pública. Esta condición puede modificarse configurando la privacidad inmediatamente, para limitar el grado de acceso que otros usuarios tienen a las publicaciones, datos personales, contenidos compartidos, etiquetas, solicitudes de amistad, mensajes, etc.



Imagen freepik.es

Otros consejos prácticos que puedes compartir en el aula son:

1. Usar contraseñas seguras:

Como frases complejas, palabras que combinen mayúsculas y minúsculas, números y símbolos. Las contraseñas son personales, evita compartirlas.

2. Reportar cuentas falsas:

En la opción que disponga la red social que utilices. Generalmente se pueden denunciar desde la configuración o directamente en el perfil falso.



3. Configurar las alertas de ingreso:

Para identificar los intentos de acceso a tu cuenta desde dispositivos desconocidos. Esto se hace desde el panel de configuración de cada red social.

4. Activar la doble autenticación:

Función de seguridad que permite generar mecanismos adicionales para ingresar a tus plataformas, como códigos que son enviados a tu correo electrónico o vía mensaje de texto.

5. Cerrar la sesión de red:

Siempre que uses un computador o dispositivo que no sea el propio o te conectes a redes públicas de Wi-Fi.

6. Reportar los contenidos inapropiados o que van en contra de las normas de cada plataforma:

Las publicaciones que promueven la violencia, la xenofobia, o que atenten contra la salud mental y física de los niños, niñas y adolescentes.

7. Identificar, ocultar y eliminar contenido:

Que consideres ofensivo o violento, para disminuir parcial o permanentemente su aparición en tus redes.

07. CONSIDERACIONES FINALES PARA LA APROXIMACIÓN DEL DOCENTE A LA MEDIACIÓN PROACTIVA



Imagen freepik.es

Finalmente, a través de esta guía ponemos a tu disposición todos nuestros recursos para ayudarte a emprender acciones en el acompañamiento y protección de los niños, niñas y adolescentes a través de tu rol como mediador en los entornos educativos. Continúa actualizándote sobre las dinámicas digitales, los riesgos y oportunidades que tus estudiantes enfrentan en internet, así como sus compromisos y acuerdos.

Te invitamos a incorporar de manera progresiva herramientas digitales según las posibilidades de tu entorno educativo, articulando contenidos con enfoque didáctico a tus clases, siempre buscando la participación y el diálogo de los estudiantes, reconociendo las habilidades y capacidades que tienen en la era digital. Recuerda que puedes aprender mucho de ellos y emprender acciones educativas cada vez más asertivas.

Estamos seguros de que, a través de un trabajo conjunto entre la comunidad educativa, madres, padres, cuidadores y los mismos estudiantes, lograremos acercar las oportunidades de internet a cada vez más personas y comunidades. ¡Con tu participación así será!

08. NUESTRA APUESTA POR EL USO RESPONSABLE Y CREATIVO DE INTERNET



Imagen freepik.es

¿Qué es ContigoConectados?

Es el programa de Responsabilidad Social Empresarial de Tigo enfocado en promover el uso responsable y creativo de internet. Nació a partir del estudio Riesgos y potencialidades de las tecnologías de la información y la comunicación que la Compañía realizó con la Universidad EAFIT de Medellín (2017). Este programa establece tres ejes fundamentales:



1. Mediación proactiva.



2. Innovación social.



3. Competencias digitales.

Desarrolla proyectos dirigidos a niños, niñas y adolescentes, así como a padres y madres de familia, cuidadores y docentes, en las instituciones educativas. Estos proyectos se centran en la creación de hábitos digitales saludables, desarrollo de pensamiento crítico, comportamientos en redes sociales y mediación entre pares. Para conocer más ingresa a:

www.contigoconectados.com



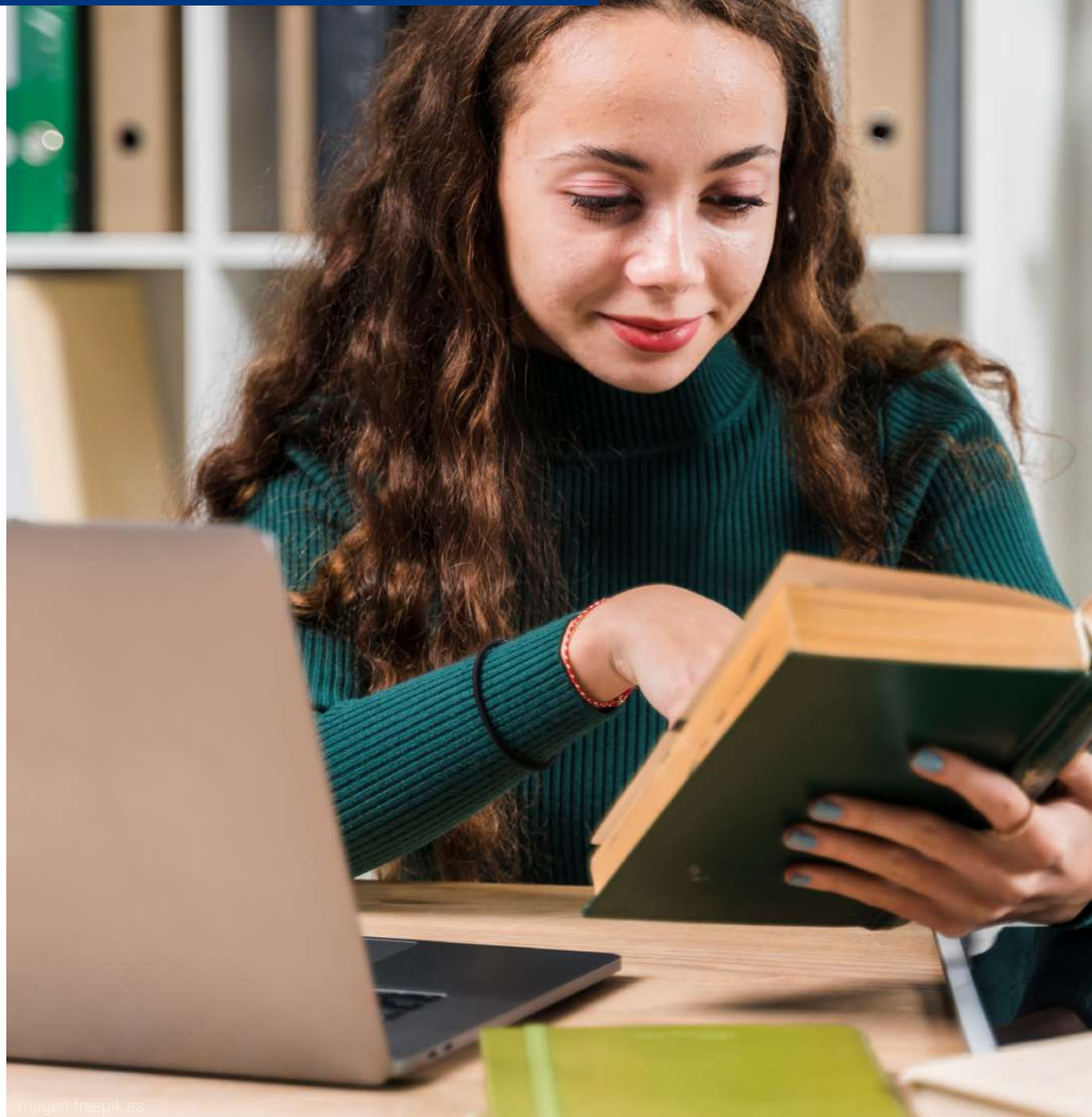
¿Qué es Escuela de Influenciadores?

Es una iniciativa de UNICEF y Tigo Colombia dirigida a niños, niñas y adolescentes entre 10 y 19 años, para que desarrollen y pongan en práctica habilidades para la vida, competencias y conocimientos que les permitan hacer un uso seguro, responsable y creativo de Internet. Es liderada por adolescentes y jóvenes, quienes a partir de sus vivencias en línea y fuera de ella, construyen una red de líderes creadores de contenido sobre la prevención de la violencia en línea, convirtiéndose en mediadores proactivos en el uso de Internet.

En **www.ciberconscientes.com**, puedes encontrar contenidos creados por adolescentes para hacer un mejor uso de la red, como historias inspiradoras para que niños, niñas y adolescentes compartan contenido original sobre sus experiencias en el mundo digital, recomendaciones para navegar seguro en línea y consejos para hacer frente a la violencia en Internet. También hay videos, infográficos, datos relevantes, retos y muchos más recursos para aplicar en el aula y habilitar a los estudiantes como mediadores proactivos.



09. DICCIONARIO DIGITAL



Cyberbullying, grooming, sexting, hate, troll o influencer, son expresiones relacionadas cotidianamente al uso de Internet, y es fundamental que las conozcas para ejercer tu rol de mediación. De esta forma, cuando dialogues con los estudiantes sobre las actividades que realizan en la red, ganarás mayor confianza, identificación y respaldo.

Te presentamos un listado de palabras o expresiones sobre actividades que se realizan en Internet, o que utilizan niños, niñas y adolescentes para referirse a situaciones, personas o acciones en el mundo digital. Pueden ser muy útiles en el momento de interactuar con estudiantes, comprender sus conversaciones e incluso dimensionar los riesgos y oportunidades a los que se enfrentan. De igual manera, te recomendamos estar al tanto de las tendencias en Internet, pues los términos suelen cambiar en la medida que aparecen nuevos usos, contenidos, herramientas o surgen diversas situaciones culturales y sociales alrededor de los entornos digitales.

Bb

Boomerang.

Redes para las que aplica: Instagram

Es un video corto de repetición continúa creado a partir de 10 fotografías o imágenes en movimiento. Es muy usado para compartir momentos de forma divertida.

Cc

Cyberbullying.

Redes para las que aplica: todas

Sucede cuando alguien es atormentado, amenazado, acosado, humillado o avergonzado por otro por medio de internet, medios interactivos, tecnologías digitales o teléfonos móviles. Se desarrolla de manera repetitiva contra una persona o un grupo de personas. Es una práctica que suele originarse en contextos escolares, de manera presenciales (*bullying*), y luego trasciende al entorno digital. Este es uno de los riesgos psicosociales más fuertes pues puede desembocar en situaciones de pérdida de autoestima, ansiedad, soledad, discriminación, y en algunos casos, suicidio.

Ff

Fake.

Redes para las que aplica: todas

Se refiere a un contenido falso o a la cuenta o perfil que suplanta la identidad de alguien más para engañar. En la actualidad son muy comunes las "Fake news" o noticias falsas, y se constituyen como uno de los grandes riesgos en el medio digital. Debido a que logran una alta difusión y pueden llegar a afectar gravemente la reputación de una persona y/o situaciones sociales relevantes.

Followers.

Redes para las que aplica: todas

Significa el número de seguidores o contactos que tiene alguien en sus redes sociales. Un seguidor es una persona que en teoría está interesada permanentemente en el contenido que publica una cuenta, puede ser un artista, una, marca o una empresa.

Fleet (Twitter).

Es una funcionalidad de Twitter (la red social de las publicaciones cortas de 280 caracteres) que permite a los usuarios realizar publicaciones efímeras, esto quiere decir que los textos, imágenes o videos desaparecen en 24 horas después de su publicación.

Gg

GIF.

Redes para las que aplica: Facebook, Twitter, WhatsApp, Snapchat, Instagram.

El GIF o Formato de Intercambio de Gráficos corresponde a una imagen animada de corta duración sin audio. Desde hace muchos años son distribuidos en internet a través de páginas web y redes sociales. Es un formato de mini video que fácilmente es creado por cualquier usuario a partir de videos personales o encontrado en YouTube.

Grooming.

Redes para las que aplica: todas

Se refiere a la interacción en redes sociales, que realizan comúnmente personas adultas con menores de 18 años, quienes se ganan su confianza al hacerse pasar por niños, niñas o adolescentes con el fin de obtener material íntimo o

sexualmente explícito, propiciando situaciones de extorsión, abuso o explotación sexual.

Hh

Hashtag.

Redes para las que aplica: todas.

En español significa “etiquetas” y su función es agrupar un tema según la forma en que los usuarios marquen una publicación, se representa con el carácter numeral (#). También sirve para hacer seguimiento y generar tendencias en redes sociales. Para convertir una palabra o una frase en un hashtag, solo es necesario añadir el signo numeral antes (Ejemplo: #Conectados). En caso de que sea una frase, no se usan los espacios (Ejemplo: #ContigoConectados).

Haters o bullies.

Redes para las que aplica: todas.

Son quienes publican comentarios negativos u ofensivos sobre otras personas. Suelen encontrarse en las transmisiones en vivo o en los perfiles de figuras públicas e influencers.

Ii

Influencer o influenciador.

Redes para las que aplica: todas.

Influencer o influenciador es una persona que tiene prestigio e influencia en un tema concreto, ya sea por su profesión o por su experiencia, y que, por medio de sus publicaciones en redes sociales, blogs y páginas web puede llegar a movilizar a sus seguidores con un fin específico. Hay influencers de temas variados: belleza, cocina, crianza de los hijos, salud, educación, arte, etc. Según la red social en la que realicen sus publicaciones, reciben un nombre específico: youtuber, tiktokers, instagramers o snapchatters.

Ll

Live. (En vivo)

Redes para las que aplica: Facebook, Twitter, Instagram, YouTube

Es una función que permite hacer una transmisión en video en vivo a través de algunas redes sociales. Es muy utilizada

por influencers, entidades, empresas y organizaciones para transmitir grandes eventos como conciertos, conferencias o lanzamientos. Cualquier usuario de redes sociales puede hacer un Live.

Mm

Meme.

Redes para las que aplica: todas.

Aunque es un término que existe hace muchos años asociado al ámbito investigativo, los memes en el contexto de Internet hacen referencia a una imagen, video, audio o texto de carácter cómico que está relacionado con un tema actual y que se replica rápidamente a través de la red, alcanzando grandes difusiones.

Rr

Reel.

Es una funcionalidad de Instagram para crear videos cortos en formato vertical de por lo menos 15 segundos a los que se pueden agregar audio, efectos, textos y más. Esta forma de contenido se ha masificado gracias a la creatividad de los contenidos que han subido los usuarios en los que realizan bailes, puestas en escena y muestras de talento en música, dibujo, diseño y arte.

Ss

Sexting.

Redes para las que aplica: todas.

Se refiere al envío voluntario de fotografías o videos sexualmente explícitos, a través de dispositivos móviles. Es una práctica común entre personas de un abanico de edades cada vez más amplio, de la que en ocasiones se desprenden consecuencias negativas para la persona que la realiza, pues su intimidad puede verse vulnerada cuando el receptor del material lo comparte con otras personas.

Snap.

Redes para las que aplica: Snapchat

Es el nombre que reciben las publicaciones que se realizan en la red social Snapchat. Cuando tomamos una fotografía o un video y lo subimos en esa red, estamos haciendo un Snap.

Story o status / Historia o estado.

Redes para las que aplica: Facebook, Instagram, WhatsApp, Snapchat, YouTube

Son contenidos momentáneos o transitorios, que después de 24 horas, desaparecerán de la vista. Se pueden crear historias o estados a partir de fotos, videos, animaciones y texto, dependiendo de las opciones de cada red social. En Twitter este contenido se llama Fleets.

Tt

TBT.

Redes para las que aplica: todas.

Sus siglas en inglés corresponden a la expresión Throwback Thursday, en español una traducción cercana sería "jueves de volver al pasado" o "jueves de antaño". Cada vez que un contenido está acompañado de la etiqueta TBT, hace referencia a momentos del pasado que evocan nostalgia y, en general, son publicados los jueves.

Troll.

Redes para las que aplica: todas.

Se refiere a la persona que sube contenido en redes sociales para generar polémica, crear conflicto o llamar la atención.

Trends.

Redes para las que aplica: todas

Es un término que se usa para denominar los temas que se han convertido en tendencia en redes sociales. Para hacer este seguimiento, las redes utilizan los hashtags o etiquetas. En Twitter en particular se habla de trending topics, haciendo referencia a los temas más comentados del momento en una determinada localización.

TikTok.

Es una red social que surge de la fusión entre Douyin y Musical.ly, plataformas enfocadas en la creación y divulgación de contenidos audiovisuales, específicamente de videos musicales creados por los mismos usuarios. Su popularidad se ha incrementado gracias a sus funcionalidades novedosas en donde los usuarios pueden crear un video corto de sí mismos con música de fondo, que se puede acelerar, reducir o editar con una duración máxima de 60 segundos. Un creador de contenido en esta red social, caracterizado por ser una celebridad y contar con un gran número de seguidores, se conoce como tiktokker.

FUENTES DE CONSULTA

Escuela de Influenciadores: Esta estrategia de UNICEF y Tigo Colombia incluye la plataforma www.ciberconscientes.com, para que los adolescentes se conviertan en mediadores proactivos. Aquí encontrarás las experiencias, consejos y conocimientos de niños, niñas y adolescentes entre los 10 y 19 años para hacer un uso responsable, seguro y creativo de internet.

Contigo Conectados: En el sitio oficial www.contigoconectados.com encontrarás artículos de interés, recursos descargables e interactivos y contenidos audiovisual como nuestra miniserie Patchers sobre temas como el ciberbullying, la brecha digital, la seguridad en línea y el papel de internet en la educación, entre otros.

Global Kids Online: En la plataforma www.globalkidsonline.net encontrarás reportes, noticias y contenidos multimedia sobre las oportunidades, los riesgos y la seguridad de los niños, niñas y adolescentes de Europa y algunos países de Latinoamérica como Argentina y Brasil.

Red Papaz: Es una organización que trabaja en red con instituciones educativas y otras instituciones por los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Cuenta con el canal de reporte Te Protejo para el acompañamiento en situaciones de delito, maltrato, intimidación o explotación de niños, niñas y adolescentes. Visita el sitio web en www.redpapaz.org

UNICEF: En el sitio web www.unicef.org podrás encontrar investigaciones, informes y recursos de apoyo para mantenerte actualizado sobre las mejores estrategias para la protección de los derechos de los niños y niñas en todo el mundo.

Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2010) En TIC Confío. Disponible en: <http://www.enticconfio.gov.co/enticconfio.html>

Red Papaz (2020) Te Protejo. Línea virtual de reporte para la protección de la infancia y la adolescencia en Colombia. Disponible en: www.teprotejo.org

REFERENCIAS

Alonso, C., & Romero, E. (2017). El uso problemático de nuevas tecnologías en una muestra clínica de niños y adolescentes. Personalidad y problemas de conducta asociados. *Actas Españolas de Psiquiatría*, 45(2), 62–70.

Cabello, P., Claro M., Lazcano, D., Cabello-Hutt, T. Antezana, L., Ochoa, J. (2019). Chilean children's internet use and online activities: A brief report. *Global Kids Online: Chile*. Recuperado de: <http://globalkidsonline.net/wp-content/uploads/2017/07/Chile-findings-report-FINAL.pdf>

Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario Oficial N° 46.446. Bogotá, D.C, miércoles 8 de noviembre de 2006.

Congreso de Colombia (2009) Ley 1273 de 2009. De la protección de la información y los datos.

Congreso de Colombia (2013) Ley 1620 de 2013 (15 de marzo), Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, Sexuales y Reproductivos y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, Diario Oficial No. 48.733. Recuperado de: <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685356>

Convenio sobre la ciberdelincuencia, (2001). Ratificado por España el 20 de mayo de 2010. BOE núm. 226/2010, de 17 de septiembre de 2010. Recuperado de: https://www.oas.org/juridico/english/cyb_pry_convenio.pdf

De Marco, S. (2009). Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano. José Manuel Robles. Barcelona: Editorial UOC, 2009. *Revista Española De Sociología*, (11). Recuperado a partir de <https://recyt.fecyt.es/index.php/res/article/view/65150>

Declaración del Primer Congreso Mundial sobre Explotación Sexual Comercial de Niños, Niñas y Adolescentes (1996) Estocolmo. Disponible en: http://white.lim.ilo.org/ipecc/documentos/decla_estocolmo.pdf

Livingstone, Sonia and Haddon, Leslie and Görzig, Anke and Ólafsson, Kjartan (2011) EU kids online: final report. EU Kids Online, London School of Economics & Political Science, London, UK. Disponible en: http://eprints.lse.ac.uk/39351/1/EU_kids_online_final_report_%5BLSERO%5D.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2013) Ley 1620 del 2013. Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar.

Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (2016). Documento CONPES. POLITICA NACIONAL DE SEGURIDAD DIGITAL. Disponible en: https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-14481_recurso_1.pdf

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). x

Tigo (2017) Riesgos y oportunidades en el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la vida cotidiana. Universidad EAFIT. Disponible en: www.contigoconectados.com

UNICEF y Tigo (2020) Escuela de Influenciadores. Estrategia de UNICEF y Tigo Colombia para el uso seguro, responsable y creativo de Internet. Disponible en: www.ciberconscientes.com

UNICEF y Tigo (2020) “Reportes y denuncias de violencia en línea”. Escuela de Influenciadores. Disponible en: <https://ciberconscientes.com/conocimiento/reporta-y-denuncia-violencia-en-linea/>



La educación
es de todos

Mineducación

