



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS



**SUA'ED**

Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia

# **APRENDIZAJE EN DERECHOS HUMANOS COMO MEDIDA DE PREVENCIÓN PARA EL CIBERACOSO**

TESINA

PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE:

*LICENCIADA EN PEDAGOGÍA*

PRESENTA:

**MARIBEL ARIADNA DE LA CRUZ HERNÁNDEZ**

TUTOR

**MTRA. HAYDEÉ VÉLEZ ANDRADE**

CIUDAD DE MÉXICO, 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

A veces el camino hacia una meta se torna eterno, hay circunstancias con las que no contamos, ni pensamos nos puedan detener, sin embargo, tenemos la fuerza interior para dar el siguiente paso, como el apoyo de los profesionales, familiares, amigos que siempre están a nuestro lado, para alentarnos a lograrlo. Después de cuatro años de miedos e indecisiones, por fin puedo agradecer el término de esta historia para continuar cumpliendo sueños.

En primer lugar, agradezco a la **Universidad Nacional Autónoma de México** a la cual llevo en el corazón siempre, me dio la oportunidad de seguir adelante abriéndome las puertas del conocimiento. A la **Facultad de Filosofía y Letras**, en especial al **Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia**, una magnífica oportunidad a continuar con la educación universitaria.

A mi madre, **Josefina Hernández Vázquez**, aunque ya no estés conmigo me dejaste una gran lección, tu nunca te rendiste, a pesar de las adversidades siempre sacaste fuerza para seguir adelante, esto va para ti mamita, que siempre quisiste verme cumplir mis sueños, aquí está uno de ellos, te amo.

A mi asesora **Mtra. Haydeé Vélez Andrade**, por ser la iniciadora de este trabajo, su orientación y paciencia fueron esenciales, gracias por su fe en mí y su valioso tiempo.

A mis sinodales: **Mtra. Hilda Guadalupe Bustamante Rojas**, **Lic. Julieta Mónica Hernández Hernández**, **Lic. Karla María Arteaga Martínez** y **Dra. Irán Guadalupe Guerrero Tejero**, quienes me asesoraron y guiaron en la dirección técnica, siendo parte fundamental de la mejora del trabajo, agradezco su minuciosidad.

A todos mis maestros de la carrera por sus conocimientos, consejos, confianza y formación, gracias en especial a **Mtra. Francy Yarmin Peralta, Lic. Victoria Regina Elías Kury, Mtra. María de Jesús Ortiz Siordia.**

Con todo mi cariño para mi sobrina **Nadia Ivonne de la Cruz Sánchez** y mi hermano **Fernando de la Cruz Hernández**, por la paciencia al dejarlos colgados en las salidas familiares, gracias por alentarme a seguir. No fue fácil pues hubo momentos en los que creí no poder, pero siempre estuvieron conmigo con palabras de aliento y guiando mi camino.

A **César Manuel Ramos Saldaña**, por mostrarme que, a pesar de que la vida se torna difícil, hay que seguir luchando por nuestros ideales, porque de ti aprendí a ser más valiente, a tener confianza en mí, a apreciar cada instante y mucho más, para poder llegar a este momento; mil gracias por ser pilar de este pequeño paso y por estar a mi lado en el proceso.

Agradezco a mis **amigas y amigos**, y a aquellos compañeros que se volvieron casi hermanos; mil gracias por acompañarme en las noches de desvelos, por comprenderme cuando no quedaba tiempo para dedicarles, por los ánimos, los llantos, la desesperación, por las risas, la amistad, el apoyo, por ser parte de mi vida: **Rosalía Villa Muñoz, Juan Santiago Poot Benítez, Barbará Rubí Ortega Ortega, Eduardo Vargas Maldonado.**

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	6
--------------------	---

### CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema .....	7
1.2 Justificación .....	9
1.3 Antecedentes .....	12
1.4 Preguntas de investigación .....	15
1.5 Objetivo .....	16
1.5.1 Objetivos particulares .....	16

### CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL: LA EDUCACIÓN PARA EL SIGLO XXI, VIOLENCIA VIRTUAL Y APRENDIZAJE EN DERECHOS HUMANOS

2.1 Violencia y Agresividad.....	19
2.1.1 Comprender la violencia.....	19
2.1.2 Tipos de violencia.....	21
2.1.3 La violencia también se aprende.....	22
2.1.3.1 "El muñeco bobo": Un experimento sobre aprendizaje y agresión, 1960.....	24
2.2 Los cuatro pilares de la educación.....	28
2.3 Aprendizaje en derechos humanos.....	32

### CAPÍTULO III: CIBERACOSO

3.1 Contexto mapeo del problema: Escuelas en la Ciudad de México, situación social, económica, política y cultural, programas.....	38
3.2 Descripción .....	47
3.3 Protagonistas.....	49
3.3.1 Cibervíctima.....	50
3.3.2 Ciberacosador.....	50
3.3.3 Ciberespectadores.....	52
3.4 Medios y tipos de ciberacoso.....	52
3.4.1 Medios .....	52
3.4.2 Tipos.....	54

3.5	Consecuencias.....	55
3.6	Enfoques para abordar el problema .....	56
3.6.1	Enfoque educativo .....	57
3.6.2	Enfoque seguridad informática .....	58
3.6.3	Enfoque ciberconvivencia .....	60

<b>CONCLUSIONES: PEDAGOGÍA Y CIBERACOSO.....</b>	<b>62</b>
--	-----------

#### **FUENTES DE INFORMACIÓN**

BIBLIOGRAFÍA.....	66
FUENTES ELECTRÓNICAS .....	68

---

## INTRODUCCIÓN

El ciberacoso es una acción realizada a través de medios tecnológicos, en la cual puede utilizarse cualquier aparato conectado a Internet como computadoras, tabletas o Smartphone, el acto es intencional, violento, repetitivo y realizado por periodos de tiempo largos, cometido por un menor o grupo de menores, hacia otro u otros menores.

Es un asunto de agresión que es posible transmute a violencia, su repercusión es grave, debilita la autoestima de los involucrados y puede llevar al suicidio; por ello la importancia de entender cada una de sus partes, cómo surge, qué sucede en nuestro contexto, cómo se genera la violencia, qué es el ciberacoso y cuáles son sus características, además de comprender el aprendizaje en derechos humanos como posible medida de prevención.

El trabajo consta de tres capítulos, en el primero se revisan los antecedentes, el planteamiento del problema, la justificación, las preguntas de investigación y los objetivos.

En el segundo capítulo, se definen los ejes teóricos que sustentan el abordaje de la tesina, cuál es la diferencia entre agresividad y violencia, la tipología de la violencia; la perspectiva de Jacques Delors sobre los cuatro pilares de la educación y, por último, el aprendizaje en derechos humanos como un enfoque para solucionar el ciberacoso.

En el tercer capítulo se muestra el contexto, se define qué es el ciberacoso, su tipología, se describen las consecuencias del fenómeno y las características cualitativas de los protagonistas, así como algunos enfoques para abordarlo.

Por último, en las conclusiones se expone mi punto de vista sobre el ciberacoso, el aprendizaje en derechos humanos y una reflexión sobre el proceso de investigación realizado.

## CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En las noticias y en voz de amigos y/o familiares escuchamos sobre casos de violencia escolar entre pares; adolescentes víctimas de humillaciones y golpes que callan los hechos y viven con una autoestima que se minimiza cada vez más, suicidios o venganza de las víctimas, abandono escolar, entre otros.

Un estudiante de secundaria se suicidó luego de soportar por varios meses golpes, acoso y burlas de sus compañeros. Al esculcar la mochila de su hijo, Beatriz Elena Romero encontró una tarea con fecha del 12 de septiembre con la leyenda "alto al *bullying*", en la hoja, Sergio se dibujó con un gesto de tristeza volteando hacia atrás donde lo siguen otros tres sujetos con rostros burlescos (Excélsior, 2013).

En México, de acuerdo con el estudio realizado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2013), el número de casos de acoso o *bullying* en el país ha aumentado y "afecta a 40% de los 18 millones 781 mil 875 alumnos de primaria y secundaria, en instituciones educativas públicas y privadas" (Milenio, 2014).

Hoy en día, un buen número de niños, niñas y adolescentes crecen prácticamente solos, las madres y los padres de familia deben trabajar y en ocasiones no pueden compartir con sus hijos el tiempo que necesitan. Confían que están seguros en casa, entretenidos con videojuegos, viendo la televisión, realizando las tareas escolares y del hogar o usando sus celulares con la intención de que se mantengan comunicados, sin embargo, no siempre es así.

El tema del ciberacoso, del que se habla tanto, ha sido poco abordado en nuestro país desde perspectivas serias y sistematizadas. Las campañas y los recursos son escuetos y aún no existe regulación, ni leyes que protejan a los adolescentes de la violencia promovida en la red. Esta situación precisa buscar alternativas que se complementen, tender puentes entre el gobierno, las instituciones



educativas y las organizaciones de la sociedad civil, a fin de proteger a los niños y las niñas. Una opción para mediar las relaciones sociales puede surgir desde el aprendizaje en derechos humanos, pues uno de los problemas es que no hemos aprendido a convivir en sociedad, a respetar al otro, a reconocer al diferente.

En este trabajo el problema se aborda desde una investigación documental, que busca caracterizar el fenómeno en la Ciudad de México, quiénes son sus protagonistas, cómo se desarrolla el problema, etcétera

---

## 1.2 JUSTIFICACIÓN

México se digitaliza -o una parte de él, pues los contrastes entre las zonas urbanas y las zonas rurales siguen siendo abismales-, la comunicación se moviliza en tiempo real y se despersonalizan las relaciones; la expresión en el contexto digital cambia, “el cuidado de la palabra escrita se pierde y se asume como si fuera una comunicación oral digitada a través de un teclado, en la cual no necesariamente se piensa en el modo adecuado (y aun pertinente) de expresar un mensaje” (Vargas, 2013. p. 40).

Los cambios sociales, económicos, culturales y políticos afectan gran parte de la vida de los habitantes de la Ciudad de México, en especial la de niños, niñas y jóvenes. Las nuevas tecnologías han coadyuvado al crecimiento de la comercialización de productos y relaciones, al aumento del consumismo y a la adaptación de la cultura cibernética, aun cuando en 2012 en México -según el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL)- se registró un nivel de pobreza del 45.5 % equivalente a 53.3 millones de personas, de un total de 120.8 millones.

La búsqueda de formas de expresión se da también en el ámbito virtual de Internet, donde existe vulnerabilidad y, por lo tanto, el peligro de ser víctimas de violencia (Infante, 2014, p. 38-39). La idea de pertenencia en los círculos sociales adolescentes se manifiesta también en los medios tecnológicos y en las redes sociales como Facebook. La mala socialización, la intolerancia, el prejuicio hacia el otro y la reproducción de la violencia en los adolescentes son graves problemas sociales. El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se ha vuelto una vía para la descarga de emociones negativas: ira, ansiedad, venganza, etcétera. Y precisamente el ejercicio de este tipo de violencia ha generado el ciberacoso.

El psicoterapeuta Jesús Piña afirma que: “El problema radica en las necesidades humanas que siempre han existido y que tiene cada individuo, pero ahora con la tecnología se potencian y multiplican. Empezando por la necesidad de identidad [puesto que] la única forma de lograr esto es a través de los otros” (Infante, 2014).

La digitalización ya no puede ser negada; comparando los estudios sobre los hábitos de uso de Internet en México en 2004 y 2015, podemos observar que en 2004 no se incluía a la población menor de 13 años

en las encuestas, empero para 2015 el uso de Internet en México superó el 50% de penetración entre la población de 6 años o más.

El uso del móvil y la conexión en horas a Internet va en aumento, el promedio de horas de conexión en 2007 fue de 1 a 2 horas a la semana, mientras que para 2015 el periodo más alto registrado fue de 6 a 11 horas semanales, reflejado en el 47% de los 1816 participantes encuestados en el "11° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015" (AMPICII, 2015) entre ellos, 1662 individuos de 13 o más años y 154 niños de entre 6 a 12 años. En cuanto a la conexión a Internet vía móvil pasó del 1% en 2007 a un 82% entre los usuarios de *Smartphones*.

En los centros escolares el uso de dispositivos tecnológicos es cada vez más común, existen políticas educativas que buscan su incorporación, tal es el caso de la Estrategia Nacional de Formación en TIC 2014, que, de acuerdo con el Marco Normativo del Plan Nacional de Desarrollo, menciona:

*Estrategia 3.1.4. Promover la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.*

*Líneas de acción*

- *Desarrollar una política nacional de informática educativa, enfocada a que los estudiantes desarrollen sus capacidades para aprender a aprender mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.*
- *Ampliar la dotación de equipos de cómputo y garantizar conectividad en los planteles educativos.*
- *Intensificar el uso de herramientas de innovación tecnológica en todos los niveles del Sistema Educativo.*

Asimismo, se lleva a cabo la entrega de tabletas por parte de la Secretaría de Educación Pública, a los alumnos de 5º. grado de educación primaria en varios Estados del país y en la Ciudad de México, gracias al *Programa de Inclusión y Alfabetización Digital 2014*.<sup>1</sup>

Los programas mencionan la incorporación de la tecnología a los centros escolares y la alfabetización de los alumnos para que aprendan a usarlas, sin embargo, no se plantea un manejo responsable, sino

---

<sup>1</sup> El *Programa de Inclusión y Alfabetización Digital 2014* entrega de forma gratuita tabletas electrónicas a los alumnos de quinto grado de escuelas públicas de educación primaria, para su uso personal y el de sus familias. El objetivo es dotar de estos recursos tecnológicos a niñas y niños para mejorar sus condiciones de estudio, reducir las brechas digitales y sociales de su familia y las de su comunidad, así como para fortalecer y actualizar las formas de enseñanza de los maestros. En: <http://basica.sep.gob.mx/preguntas/index.html>

restricciones de uso, tampoco se proponen reglas o netiquetas que ayuden a la prevención, ni se advierte sobre la responsabilidad que conlleva el uso de la tecnología.

Es primordial que los programas como el del ejemplo, incluyan instrucciones ya que esto puede ayudar a las niñas y los niños a enfrentar todo tipo de violencia cibernética. Además, sería de vital importancia que en las escuelas se crearan programas efectivos dirigidos a prevenir el ciberacoso, con un enfoque *de aprendizaje en derechos humanos*, en donde el respeto a la dignidad, la convivencia democrática, la solidaridad, el respeto a la diferencia, la justicia, la transparencia sean valores que guíen el actuar de las personas día con día; puesto que los existentes a pesar de abordar cuestiones sobre información para prevenir, campañas, leyes, formación para el uso de las tecnologías, programas informáticos de detección de violencia cibernética, etcétera, incluyen muy poco material sobre un enfoque que, desde 2011, es parte sustantiva de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y de todo el andamiaje jurídico que la acompaña.

De forma que, se pretende retomar *el aprendizaje de los derechos humanos* de la mano con los conceptos planteados por Jacques Delors para la educación en el siglo XXI, con el propósito de contribuir a propiciar la reflexión, a generar ideas y proponer nuevas estrategias de prevención basadas en un marco de convivencia, *respeto y tolerancia hacia el otro*.

---

### 1.3 ANTECEDENTES

La violencia entre jóvenes siempre ha existido y se ha manifestado de diversas formas. A principios de los años 90 el psicólogo Dan Olweus (1992) da el nombre de *bullying* o acoso escolar a la acción de violencia entre pares y la describe como "un alumno que es agredido o se convierte en víctima, cuando está expuesto de forma repetida y durante un tiempo, a acciones repetidas que llevan a cabo otro alumno o varios de ellos", enfatizando en el término la *acción negativa* que se observa cuando "alguien de forma mal intencionada causa daño, hiere o incomoda a otra persona" (2005, p. 25).

Olweus en su escrito *Conductas de acoso y amenazas entre escolares* (1992) advierte que el *bullying* "traspasa los muros de las instituciones educativas, acompañando al sujeto en el camino de casa a la escuela y viceversa, la tortura ya no es exclusiva del ámbito educativo, aun así la víctima contaba con un periodo de paz, refugiándose del agresor o agresores en casa"; sin embargo, con el crecimiento acelerado de las tecnologías y las relaciones sociales virtuales de la generación Z<sup>2</sup>, el problema de la violencia entre pares se convierte en una tortura constante, presente las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

El primer trabajo de investigación sobre el ciberacoso es muy reciente, lo realizan en Estados Unidos en el año 2000 Finkelhor, Mitchell y Wolak mediante una encuesta telefónica. Los datos obtenidos muestran que la violencia manifestada a través de las tecnologías toma principalmente la forma de "mensajes instantáneos (33%), los intercambios sala de chat (32%), y correos electrónicos (19%)" (p. 36); los datos evidencian los primeros indicios de violencia vía medios tecnológicos y su rápida expansión.

*Tackling Bullying: Listening to the views of Children and Young People* es otro estudio sobre ciberacoso realizado en el año 2003 en el Reino Unido, en él Oliver y Candappa (2003, p. 53) preguntaron a niños entre 12 y 13 años si habían sido atacados en medios electrónicos. Los resultados muestran que el 2% había recibido correos electrónicos y el 4 % mensajes de texto desagradables. De modo que la edad en la que se presenta el acoso es muy baja, pues los niños comienzan la interacción con las tecnologías a muy temprana edad.

---

<sup>2</sup> Chicos nacidos después de 1990, que crecieron a la par de la tecnología, llamados también nativos digitales (Santander, 2012, p. 28)

El mismo año el político e investigador canadiense Bill Belsey (s.f.)<sup>3</sup> define por primera vez el ciberacoso como: "el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para apoyar deliberada y repetidamente el comportamiento hostil por un individuo o grupo, con el propósito de dañar a otros".

Para el año 2006, Smith y sus colaboradores realizaron tres estudios en diferentes escuelas del Reino Unido, en el primero se registraron 14.4% alumnos acosados y 6.6% ciberacosados; en el segundo estudio, 15.2% acosados de los cuales 9.0% eran ciberacosados; y en el tercero 13.8% acosados y 5.0% ciberacosados. Tras el estudio, observamos como las relaciones se amplían y la violencia gana terreno, el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) permite de manera anónima ser partícipe, como víctima o acosador, de insultos, ofensas, ridiculizaciones, amenazas, chantajes y otras formas de acoso, por medio de mensajes de texto, fotografías, videos, correos electrónicos, salas de chat, foros, redes sociales.

En *New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools Computers* (2007) Li plantea el ciberacoso como un "viejo problema en un nuevo envase", afirmación que ayuda a comprender que la violencia se adapta a los cambios y avances tecnológicos, llevando el acoso escolar a otro nivel. El *bullying* ha resultado arduo de combatir, pues, aunque la víctima reconoce al acosador no se han logrado parar o disminuir los ataques entre adolescentes y el uso de las tecnologías hace aún más difícil controlar el problema.

Nancy Willard, escritora norteamericana (2006), Vega, González y Quintero (2012), logran vincular la relación del ciberacoso con el acoso escolar y delimitar características comunes de un evento *constante, por un tiempo prolongado, así como intencionado*. Los fenómenos presentan una diferencia: con los medios digitales la información da la vuelta al mundo en un segundo, los insultos y las agresiones no se quedan en el salón de clases, patio o camino a casa, por el contrario, la violencia se digitaliza entrando al espacio privado de las personas.

---

<sup>3</sup>"Cyberbullying involves the use of information and communication technologies to support deliberate, repeated, and hostile behaviour by an individual or group, that is intended to harm others." -Bill Belsey, tomado y traducido de <http://www.cyberbullying.org> Página oficial de Bill Belsey, en donde brinda apoyo y orientación sobre el *cyberbullying*.

En años posteriores, las investigaciones en España de Córdoba, Calmaestra y Mora- Merchan (2008) detectaron que las formas más comunes de ciberacoso eran a través del teléfono móvil y el Internet. Además, que el porcentaje de estudiantes acosados de manera frecuente, una o más veces a la semana, era de 3.8% mientras el 22.8% lo era menos de una vez a la semana. Y aun cuando el acoso tiene una menor periodicidad, sigue siendo un problema alarmante porque se puede presentar en cualquier momento.

---

#### 1.4 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Qué es la agresión y la violencia?
- ¿Qué es y cuáles son las características del ciberacoso?
- ¿Cuál es la situación actual del ciberacoso en la Ciudad de México?
- ¿Qué es el aprendizaje en derechos humanos?
- ¿Cuáles son los enfoques que han planteado para combatir el ciberacoso?



---

## 1.5 OBJETIVO

El objetivo general es caracterizar el fenómeno del ciberacoso, sus principales rasgos, causas y consecuencias, así como las medidas de detección y prevención, tanto de las posibles víctimas como de los acosadores virtuales; para dar a conocer el aprendizaje en derechos humanos, como una alternativa de información y sensibilización a las personas adultas que están en contacto con niños, niñas y adolescentes, de modo que se pueden evitar y/o disminuir el fenómeno.

---

### 1.5.1 Objetivos particulares

- Exponer el significado y diferencia de agresividad y violencia, y sus tipos.
- Describir el ciberacoso, sus características, actores y consecuencias.
- Hacer un mapeo del fenómeno del ciberacoso en la Ciudad de México apoyándose en cifras estadísticas que permitan delinear los principales rasgos del fenómeno.
- Mostrar los enfoques más relevantes que se han puesto en marcha para combatir el ciberacoso.
- Describir el aprendizaje en derechos humanos como una vía para prevenir el ciberacoso.

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL: LA EDUCACIÓN PARA EL SIGLO XXI, VIOLENCIA VIRTUAL Y APRENDIZAJE EN DERECHOS HUMANOS

*La violencia sigue siendo objeto de la búsqueda filosófica, como toda interrogación sin respuesta definitiva referente a la condición humana (Domenach, 1981, p. 28)*

---

La humanidad se ha enfrentado a través de los siglos a la violencia en todos los ámbitos, guerras, conflictos para obtener el poder o un fragmento de tierra, riquezas, luchas por la libertad. Las causas de la violencia han sido tema de interés para biólogos, psicólogos, sociólogos, quienes han buscado la forma de explicarla. Las teorías de la violencia han tratado de dar cuenta del fenómeno y han planteado básicamente dos clasificaciones:

- a) Las teorías activas o innatistas, referentes al comportamiento humano derivado de la herencia biológica: como la teoría etológica, la psicoanalítica, de la frustración, la señal de activación o la genética.
- b) Las teorías reactivas o de aspectos ambientales, en donde la violencia es un acto aprendido debido a la interacción con el medio social, cultural, religioso, estas son la teoría del aprendizaje, la teoría de la interacción social y la teoría ecológica.

En este trabajo recupero la segunda clasificación, pues los factores biológicos, las causas sociales o una mezcla de ambas, dan lugar a episodios de violencia que se han presentado desde tiempos inmemorables hasta nuestros días. La relación entre la violencia y la tecnología ha evolucionado a la par de los avances científicos desde la era prehistórica con la utilización de la piedra, enfrentamientos entre poblaciones por los territorios o comida; pasando por la invención de armas más sofisticadas, lanzas, arcos, flechas, pistolas, cañones, bombas atómicas, armas biológicas hasta hoy en día con el uso de la Internet como arma.

La violencia se presenta en todos los ámbitos sociales de las formas más diversas: la violencia familiar, escolar, contra la mujer, laboral, institucional, etcétera. Sin embargo, para fines de este trabajo me

enfocaré en la violencia que se manifiesta a través de los sistemas tecnológicos: celulares, computadoras, videojuegos y tabletas.

El uso y auge de la tecnología: dispositivos electrónicos, Internet y celulares se ha vuelto un modo de vida, en especial para los jóvenes nativos digitales<sup>4</sup>. El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en su informe *Estadísticas sobre disponibilidad y uso de la tecnología e información y comunicaciones en los hogares 2013*, menciona que, de la muestra tomada a 38 426 viviendas a nivel nacional, el 23.6% de los jóvenes entre 12 y 17 años utilizan medios de conexión como el teléfono celular o Internet. Y si bien los medios tecnológicos aportan ventajas para acceder al conocimiento, comunicación e información también presentan riesgos como el robo de identidad, la pornografía, la adicción a las tecnologías o la violencia digital.

En la última década, la violencia digital entre niños y jóvenes se ha convertido en un fenómeno preocupante por ser psicológica, anónima y silenciosa. En cuanto a la violencia digital, existen diferentes tipos, entre los que podemos mencionar:

*El grooming surgió desde los inicios de la era de Internet, en el que se involucra a un adulto, quien crea un personaje ficticio para crear vínculos emocionales con propósitos perversos con niños y/o adolescentes, por ejemplo, pornografía infantil (El Sahili, 2014, pp. 145-147).*

*El sexting o envío de material pornográfico, fotos o videos, de un sujeto a otro u otros sujetos, en el que se puede involucrar a un adulto – niño; adulto – adolescente; adolescente - niño, adolescente- adolescente (Jubany i Vila, 2012).*

El *cyberbullying* o ciberacoso, es una forma de violencia y agresión cibernética que se realiza de manera repetitiva e intencional, entre iguales, es decir, se manifiesta entre sujetos del mismo rango de edad, tomando en cuenta que no sobrepasen los 18 años.

---

<sup>4</sup> Jóvenes nacidos después de 1990, que crecieron a la par de la tecnología, llamados también nativos digitales (Ovelar, Gómez y Romo, 2009, pp. 31 - 53)

---

## 2.1 VIOLENCIA Y AGRESIVIDAD

*"La educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social" (Delors, 1996, p.13)*

---

En el texto: *Cómo informar sobre infancia y violencia. Concepto y tipos de violencia*, José San Martín Esplugues (2010, p.11) comenta: *Hay términos que suelen emplearse como sinónimos, no siéndolo*. Es el caso de los vocablos "agresividad" y "violencia".

La agresividad es una conducta innata que se despliega automáticamente ante determinados estímulos y que, asimismo, cesa ante la presencia de inhibidores muy específicos. Es biología pura. La violencia es agresividad, sí, pero agresividad alterada, principalmente, por la acción de factores socioculturales que le quitan el carácter automático y la vuelven una conducta intencional y dañina.

Con lo anterior se entiende que la agresividad se encuentra en cada uno de nosotros desde el momento de nacer, y es posible estimularla por medio de incentivos para que sea aprendida; la agresión puede volverse violencia con la práctica constante. En el caso del ciberacoso, es importante considerar el concepto violencia, ya que tienen características similares, como la intencionalidad y la frecuencia de los actos. Lograr prevenir o parar los hechos agresivos para evitar que se vuelvan violencia, sería lo ideal.

---

### 2.1.1 Comprender la violencia

Para comprender la violencia y cómo se relaciona con el ciberacoso, hago una caracterización de ella. Sus primeros indicios datan de la época de Anaximandro, Heráclito y Sócrates quienes aceptaron su existencia, sin embargo, aún no surgía algún interés en su estudio; fue hasta Hegel que la racionalizó y concientizó en las sociedades, como lo menciona Jean Marie Domenach (UNESCO, 1981). Nace en una *lucha por el reconocimiento*, "Para estar seguro de que yo existo es preciso que el otro exista también, y que me reconozca como existente" (*Ibíd.*, p. 37) con este aspecto comienza la integración de la violencia

justificada, amo – esclavo, necesaria para las relaciones interpersonales e internacionales de ese entonces, y no muy alejadas de nuestra época.

Domenach en *La violencia y sus causas (Ibíd., p. 36)* señala que denominará “violencia al uso de una fuerza abierta u oculta, con el fin de obtener de un individuo, o de un grupo, algo que no quiere consentir libremente”. Por otro lado, en el *Informe mundial sobre la violencia y la salud* de la Organización Mundial de la Salud, define la violencia como: “El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones” (2002, p.3).

Por su parte, Horacio Belgich, en su libro *Escuela Violencia y Niñez*, plantea la violencia como:

Aquella disposición que se revela como estrategia o como acto de dominio e imposición de un/os sujeto/s a otro/s. Esta disposición a la imposición puede manifestarse visiblemente a través del golpe, la amenaza o la coacción física, pero no es la única forma en que la violencia se revela, pues también hay una manifestación no visible de la misma. Esta no visibilidad habla de formas de manipulación psicoafectiva [...] (Belgich, 2003, p. 23)

De acuerdo con los conceptos anteriores se interpreta la *violencia, como una acción intencional que se ejerce de un individuo a otro u otros, para causar daño, dolor o sufrimiento físico y/o psicológico.*

En la vida cotidiana la violencia está latente en las calles, en el hogar, las instituciones jurídicas, políticas, escolares, económicas, etc., en los medios de comunicación como la radio, la prensa y la televisión. Recientemente se manifiesta a través de medios digitales como computadoras, teléfonos celulares, tabletas electrónicas, permitiendo que el violentar al otro se torne fácil, desde la trinchera de la distancia y muy probablemente del anonimato.

La violencia digital, en especial el ciberacoso, ha cobrado fuerza, y encontrando puntos de fuga. Las conexiones y la interacción cibernética aumentan minuto a minuto, somos dependientes de las tecnologías, están presentes en nuestro día a día, en la comunicación, el comercio, la educación, el

entretenimiento, los deberes del hogar y el campo de trabajo. Según la *Encuesta Nacional de Hogares sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información 2014* realizada por el INEGI, en México hay 49.4 millones de personas que usan una computadora y 46.0 millones acceden a Internet.

¿Estamos preparados para enfrentar esta clase de violencia? Cuando alguien nos violenta o nos quiere hacer daño frente a frente, tenemos oportunidad de actuar para detener al agresor, en el ciberacoso en muchas ocasiones saber quién provoca el ataque es imposible, no logramos defendernos ante tales amenazas y las consecuencias derivadas han ido desde depresión hasta el suicidio. La empresa de seguridad informática *Bitdefender*, informa que *el ciberacoso se da en 30% de los usuarios de Internet de 13 y 14 años y en niños menores de 10 años* (Notimex, 2016)

La violencia contra niños, niñas y adolescentes en entornos como la familia, la escuela, la comunidad, los centros de trabajo o las instituciones está legitimado y aceptado socialmente, de forma que se hacen naturales -y por tanto invisibles- las diferentes formas de violencia, lo cual contribuye a su persistencia y reproducción. (UNICEF, s.f.)

Aseveraciones como la anterior, nos hacen pensar que la violencia es natural y fácil de aprender, pero Klineberg menciona que: "Nunca se ha demostrado que sea más fácil aprender eso que, por ejemplo, la cooperación, la amistad y la convivencia" (UNESCO, 1981, p. 126).

El paso de la agresión a la violencia no puede ser lo único que se torna posible de aprender, se puede favorecer el aprendizaje, para combatir la posible violencia. En este sentido el aprendizaje en derechos humanos puede ser una opción; pues se tiene la oportunidad de incorporar dichos conocimientos al sistema educativo, para generar aprendizajes imprescindibles para poder convivir.

---

### 2.1.2 Tipos de Violencia

Los principales tipos de violencia en las que nos centraremos para este trabajo son directa o física, e indirecta o psicológica. La primera es más visible puesto que se ejerce a través de golpes, patadas, empujones, puñetazos y agresiones que dejan lesiones notorias en las víctimas.

La segunda no es visible en el cuerpo de la víctima, es difícil de identificar a simple vista, pero causa estragos en su estado emocional; la violencia psicológica, por ser silenciosa, quizá sea la más perjudicial, aparece en todos los tipos de violencia (familiar, laboral, docente, en la comunidad, institucional, en el noviazgo, etc.) y se hace presente cuando la autoestima es minada de forma verbal con insultos, gritos, apodos y amenazas, o de forma relacional, excluyendo, rechazando y aislando a la víctima fomentando una sensación de inseguridad y temor (Serrate, 2007, p. 22).

En el caso del ciberacoso la violencia física aparece en menor grado, puesto que la mayoría de las agresiones se centran en la esfera psicológica: insultos, publicación de fotografías o videos que denigran al sujeto, apodos, amenazas, suplantación de identidad, burlas no presenciales y anónimas.

---

### **2.1.3 La violencia también se aprende.**

La educación es un elemento muy importante para la formación del ser humano y el aprendizaje, el proceso que servirá a los individuos para sortear los obstáculos y las dificultades que la vida les depare. Es primordial hacer hincapié en la importancia de la educación y los aprendizajes, ya que son las principales fuentes de socialización, bien lo menciona Jacques Delors (1996, p. 25) en el libro *La educación encierra un tesoro*: "La educación es también una experiencia social, en la que el niño va conociéndose, enriqueciendo sus relaciones con los demás", es decir, aprende a convivir a través del autoconocimiento y auto-reconocimiento.

¿Qué es el aprendizaje?, la Real Academia Española lo define como: *Una acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa y la adquisición por la práctica de una conducta duradera (RAE, s.f.)* mientras que concibe el aprender como: *Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia, tomar algo en la memoria.* Por su parte, Pérez (1993, p. 37) menciona que el aprendizaje es "un proceso de conocimiento de comprensión de relaciones, donde las condiciones externas actúan mediadas por las condiciones internas", en tanto que Azucena Rodríguez como se cita en Eusse (1983, p. 7) indica que el "Aprender no significa recepción mecánica, sino que el sujeto accione sobre el objeto del conocimiento (contenidos, habilidades, destrezas, actitudes, sentimientos, etc.) a los afectos de apropiarse de él y transformarlo".

En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas). (Álvarez y Jurado, 2011, s.p.)

Con lo anterior se puede visualizar que el aprendizaje es primordial para el ser humano, el sujeto debe interiorizar todo concepto, hacerlo parte de su vida y accionarlo. La enseñanza es un proceso de apoyo para que el sujeto aprenda, para ello estructura estrategias pedagógicas y planes que facilitan su consecución (Orozco, 1992, p. 32), sin embargo, el aprendizaje no se limita a lo institucional, se aprende en todo momento, en la experiencia diaria, a lo largo de la vida. No debe de existir esfuerzo en el proceso, por lo que debe surgir un interés en el sujeto, para que este logre el aprendizaje; de nada me sirve enseñar si el receptor no aprende: "Aprendemos algo al grado en el que le concedemos importancia: Poca importancia, se aprende ligeramente y se olvida rápido, mucha importancia, se aprende profundamente, no se olvida" (Kilpatric, 1968, p. 43).

El aprendizaje es una actividad de procesamiento de información en la que el conocimiento se organiza a nivel cognoscitivo como representaciones simbólicas que sirven como guías para la acción. El aprendizaje ocurre en acto mediante la ejecución real y de forma vicaria al observar modelos, escuchar instrucciones y utilizar materiales impresos o electrónicos. Las consecuencias de la conducta son especialmente importantes. Las conductas que producen consecuencias exitosas se conservan y las que conducen al fracaso se descartan. (Schunk, 2012, p. 159)

Los seres humanos contamos con diferentes agentes de socialización, que constituyen vías por las cuales se efectúa el aprendizaje, la interacción permite la transmisión de conocimientos. Los principales agentes son: la familia, los grupos de iguales (amigos, clubes, compañeros, etc.); las instituciones, (escuela, empleo, sociedades, etc.); los medios de comunicación (televisión, **Internet**, **telefonía celular**, etc.). En este trabajo me interesa explicar el fenómeno del ciberacoso, a través de la teoría social de



Bandura, pues permite ahondar en el tema, ya que ve la agresión expuesta en un individuo como el resultado del aprendizaje por interacción del ser humano con otro u otros que generan agresión.

La teoría cognoscitiva social de Bandura considera, para el logro del aprendizaje, una fusión de factores personales y del entorno social denominada **determinismo recíproco**, esto es, que *reconoce que la persona, el ambiente y la conducta se influyen todos entre sí* (Cloninger, 2003, p. 366). El aprendizaje ocurre de forma activa o vicaria, por medio de la observación y escucha de acciones realizadas por otra u otras personas, tal evento puede ocurrir en forma directa (de persona a persona), simbólica (personajes, caricaturas, etc.) o *electrónica* (vídeo, Internet, televisión, etc.), este tipo de aprendizaje ocurre sin que se ponga en práctica en el momento, debido a que se reserva para expresarlo cuando se crea necesario.

El aprendizaje vicario, se realiza a través de la observación de un modelo; el aprendiz imita dicho modelo, al observar que el refuerzo que se logra a partir de dicha conducta resulta positivo, y evitará la conducta si el refuerzo obtenido no le atrae.

### 2.1.3.1 “El muñeco bobo”: Un experimento sobre aprendizaje y agresión, 1960

---

El primer requisito para desarrollar una teoría de la agresión en términos de autores de *Frustration and Aggression* (<<Frustración y agresión>>) definen la agresión como una secuencia de respuesta <<cuyo fin es el daño de la persona a la que se dirige>> (Bandura, Walters, 1974, p. 9).

En los años sesenta, Bandura comprobó con un experimento que la agresión se puede aprender. La prueba consistió en presentar una película a dos grupos de niños de preescolar en donde se puede observar que un adulto golpea a un muñeco de plástico de diferentes maneras, utilizando un martillo, abofeteándolo, tirándolo al aire y pateándolo.



**Ilustración 1. Stanford. (s.f.) Bandura, Albert, Experimento del muñeco Bobo. Recuperado de [https://stanford.edu/dept/psychology/bandura/images/bandura-bobo\\_doll.jpg](https://stanford.edu/dept/psychology/bandura/images/bandura-bobo_doll.jpg)**

En el primer grupo, al terminar la acción agresiva del adulto al muñeco, se observa a otra persona reprimiéndolo por haber realizado la acción; en el segundo grupo no se muestra esa última parte. Al terminar, se traslada a los pequeños a una habitación similar a la de la película, en donde se encuentra el muñeco de plástico, varios de los pequeños del primer grupo evitaron repetir la acción del adulto, probablemente lo que evitó el comportamiento agresivo fue la reprimenda que observaron hacia el sujeto que cometió el acto de agresión, mientras que los del segundo grupo imitaron el comportamiento del adulto, incluyendo nuevas formas de agresión.

La investigación posterior (Bandura, Grusec y Menlove, 1967) encontró que los niños eran influenciados por modelos de su edad y por modelos adultos, ambos podían incrementar los estándares para la auto recompensa. Además, los modelos eran más eficaces si se veía que eran reforzados por sus estándares elevados. Un contexto social que transmite valores positivos para los estándares elevados lleva a los niños a interiorizar dichos estándares. (Cloninger, 2003, p. 362)

Con ello, Bandura comprobó que la observación es una vía para el aprendizaje, pero ¿cómo se adquiere dicho aprendizaje? El aprendizaje por observación o modelado tiene cuatro etapas (Psicología online, s.f.):

- 1) **Atención.** Sucede cuando el modelo de conducta es atractivo y parecido al ente que lo observa. Se requiere de dos factores relevantes para que ocurra la atención, modelo y observador. Las características del modelo que permiten la imitación con mayor facilidad son modelos: psicológicamente cercanos, activos, con cualidades atrayentes y que contienen medios de gratificación.

Las características del observador se dividen en dos, estables y emocionales pasajeras; las estables se centran en las personas que no han obtenido suficientes recompensas y desean obtenerlas, a quienes se ha recompensado por imitar, a los que admiran el modelo. Los estados emocionales pasajeros permiten dirigir la atención y volver al observador influenciado debido a estados de excitación momentánea.

- 2) **Retención.** Se trata de recordar lo observado. En esta fase, la imaginación y el lenguaje son importantes. La información se almacena en la memoria a manera de imágenes o descripciones verbales, las cuales en el momento que sea necesario se podrán recuperar y reproducir con el comportamiento del portador. También habrá que tomar en cuenta la repetición, entre más se observe o escuche una acción, la memoria la retendrá mejor.
- 3) **Reproducción.** Se refiere al momento de la acción, en el que se traducen las representaciones simbólicas observadas en el modelo y se organizan respuestas que se manifiestan en un comportamiento.
- 4) **Motivación.** Para reproducir la acción es necesaria la motivación, esto es, una buena razón para recrear el modelo. Los actos en modelos que se perciben semejantes y se observan recompensados son fuente de motivación, por lo tanto, si el prototipo al que se le ve actuar genera éxito, el observador considerará que también lo obtendrá.

Bandura menciona tres motivos positivos que provocan la imitación y tres negativos que la mitigan:

#### Positivos

- a) **Refuerzo pasado.** Recompensa obtenida con anterioridad.
- b) **Refuerzos prometidos.** Incentivos o premios.
- c) **Refuerzo vicario.** Observar y rescatar un modelo como reforzador.

## Negativos

- a) **Castigo pasado.** Corrección o sanción ocurrido al observar una acción ejecutada en el pasado.
- a. **Castigo prometido.** Amenazas, advertencias, etc.
- b. **Castigo vicario.** Percibir y rechazar un modelo.

Al ocurrir el aprendizaje de las acciones observadas, se considera fundamental la regulación. Los individuos adoptan estándares de valor y moral, evalúan su comportamiento y lo controlan. Para efectuar la autorregulación, Bandura propone tres pasos:

- **Auto- observación** – Percibirse uno mismo en el actuar y reconocerse.
- **Juicio** – Comparamos nuestros actos con estándares, es decir, podríamos equiparar el comportamiento que generamos con reglas establecidas. Compitiendo con otros o con nosotros mismos: está bien o mal hecho lo que hice o dije, soy una persona respetuosa en comparación con él o ella.
- **Auto- respuesta** - Recompensa o castigo de acuerdo con el resultado de la comparación, si creemos que actuamos bien, habrá respuestas positivas, si pensamos que actuamos mal, las respuestas serán negativas (auto- ofensas, vergüenza, etc.).

De modo que, si la agresión se puede aprender con la observación, es posible que los buenos hábitos, el buen trato a los demás se aprenda de la misma manera, siguiendo el mismo proceso. La tarea podría otorgarse a las instituciones educativas, es imprescindible lograr que los niños y las niñas comprendan y vivan la igualdad, tolerancia, respeto, justicia, dignidad y autonomía. Esto es posible a través de los derechos humanos, ya que pueden brindarles elementos para enfrentar daños y mejorar relaciones.

El aprendizaje en derechos humanos abarca a la familia, las instituciones educativas y la comunidad, pues sólo actuando todos juntos es posible crear una cultura justa, respetuosa, de buena convivencia, posibilitando la reducción de comportamientos violentos y agresivos hacia otros, como es el caso del ciberacoso.

---

## 2.2 LOS CUATRO PILARES DE LA EDUCACIÓN

*La educación debería llevar a cada persona a descubrir, despertar e incrementar sus posibilidades creativas, actualizando así el tesoro escondido en cada uno de nosotros. (Delors, 1996, p. 96)*

---

Como señala Delors, las nuevas tecnologías eliminan las distancias y unen *los planos económico, científico, cultural y político*, esto ha hecho que los países inviertan en políticas educativas para adaptarse a los cambios y generar recursos humanos que desempeñen su papel para ganar fuerza económica, enfocándose en formar sujetos competitivos con la intención de ganar terreno y poder mercantil.

La presión de la competencia hace olvidar a muchos directivos la misión de dar a cada ser humano los medios de aprovechar todas las oportunidades (Delors, 1996, p. 17)

Si los gobiernos pensarán más en el beneficio de cada ser humano y se trabajara en conjunto, posiblemente se obtendrían mayores resultados en cuanto a crecimiento personal, social y económico, sobre todo por el acceso impresionante a las tecnologías de la información y la comunicación, con ellas se puede ampliar el campo del conocimiento y del saber, dado que se rebasan fronteras culturales y educativas. No importa cuanta tecnología haya si no se sabe usar, es necesaria una alfabetización informática, así como el desarrollo constante del ser humano.

No es suficiente con crear fuerza de trabajo aguerrida e imponente, colmada de conocimientos que no se comparten, son necesarios otros saberes, saberes que se lleven a cabo durante toda la vida, que se transmitan entre los seres humanos, como lo propone Delors: la educación para toda la vida podría ser la solución para el enfrenamiento al mundo globalizado, en donde parece se han perdido los valores humanos y crece la violencia ante la competitividad en todos los rubros de la vida. Por eso es necesario

aprender a aprender como *modelo de estructura del ser humano, que desarrolle su conocimiento y aptitudes, su juicio y acción y encamine a la humanidad (Ibíd., p. 20).*

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (Delors, 1996, p. 215) *el control intelectual, político y social de las tecnologías será una de las grandes empresas del siglo XXI; desarrollo humano como oportunidad de desarrollo económico y no al revés. ¿Qué pasaría si se dotara a los niños y adolescentes de aprendizajes humanitarios, solidaridad, compañerismo, respeto a sí mismos y a los demás? Las relaciones sociales deberían crecer a la par de las nuevas tecnologías, pues al igual que las nuevas tecnologías, las relaciones sociales y humanas necesitan innovar y renovarse.*

El PNUD (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo) propuso en su primer informe sobre el Desarrollo Humano (1990) que se considerara el bienestar humano como la finalidad de desarrollo, subrayando al mismo tiempo la gravedad y la magnitud de los fenómenos de pobreza en el plano mundial. (Ibíd. p. 87)

Para Jacques Delors los cuatro pilares fundamentales de la educación impulsan el aprendizaje para toda la vida; la educación debe englobar al ser individual y social, para formar un sujeto que sea capaz de interiorizarse, conocerse, sentirse y, como paso siguiente, descubrir las riquezas culturales que en cada sociedad existen.

Los cuatro pilares de la educación que propone Delors son:

**Aprender a conocer-** El mundo es diverso: culturas, tradiciones, religiones, políticas, costumbres, idiomas, lenguas; por ello se vuelve un requisito conocerlo, descubrirlo y comprenderlo, el hacerlo permitirá vislumbrar la realidad, ser selectivo con la información y desarrollar el propio juicio, no se podrá ser víctima de la manipulación, pero sobre todo se desarrollará la empatía y tolerancia hacia el otro. *"Aprender a aprender, ejercitando la atención, la memoria y el pensamiento" (Ibíd., p. 98), el aprendizaje nunca concluye y se nutre de cada experiencia vivida.*

**Aprender a hacer** – No sirve el conocimiento si no se pone en práctica, para poder delegar una actividad se debe saber cuál es el proceso de acción, el saber hacer permitirá influir en el propio

entorno, colaborar con ideas y proyectos para innovar. Saber trabajar en equipo genera procesos de cambio, *la capacidad de comunicarse y de trabajar con los demás, de afrontar y solucionar conflictos.* (Ibíd., p. 101)

**Aprender a vivir juntos** – Se privilegia la competencia y el éxito individual y no está mal, sólo que a veces esto hace olvidar la solidaridad. No basta con organizar el contacto y la comunicación entre miembros de grupos diferentes, la educación debe por un lado enseñar la multiplicidad del mundo y, por otro, las semejanzas e interdependencias de cada ser humano (Ibíd., p. 104). El saber conocer se complementa con el *aprender a vivir juntos*, el hecho de conocer el entorno que nos rodea da la pauta para entender al otro, para así participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas.

Si la relación se establece en un contexto de igualdad y se formulan objetivos y proyectos comunes, los prejuicios y la hostilidad subyacente pueden dar lugar a una cooperación más serena e, incluso, a la amistad. (Ibíd., p. 104)

El conocimiento de sí mismo también es complemento de la buena convivencia social, empezar por el conocimiento de uno mismo despierta la conciencia hacia los demás, proporciona elementos para resolver los conflictos mediante el diálogo y el intercambio de argumentos, y no por medio de enfrentamientos violentos.

**Aprender a ser**- Es lograr el desarrollo integral de cada persona: *cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad.* Asumir que somos autónomos, de espíritu libre, capaces de generar creatividad e innovación. *El desarrollo tiene por objeto el despliegue completo del hombre en toda su riqueza y en la complejidad de sus expresiones y de sus compromisos; individuo, miembro de una familia y de una colectividad, ciudadano y productor, inventor de técnicas y creador de sueños* (Ibíd., p. 108).

La integración de los cuatro aprendizajes que describe Delors, y con los cuales un ser humano debe de estar dotado, son:

- Curiosidad.
- Sentido de responsabilidad.

- Razonamiento.
- Imaginación.
- Aptitud para comunicar.
- Trabajo en equipo.
- Sentido de la belleza, de la dimensión espiritual o habilidad manual.
- Desarrollo para un diálogo democrático.
- Aptitudes para la solución no violenta de conflictos.

Los seres humanos también evolucionamos y necesitamos bases para enfrentar tales cambios, la educación permitirá el desarrollo del aprendizaje que será un ciclo constante y que se llevará a cabo durante toda la vida. Hay que interiorizar la enseñanza, para practicarla en las situaciones que sean necesarias.

Los puntos que toca Delors son parte de los lineamientos propuestos para la educación del siglo XXI, para la formación de una nueva ciudadanía, por eso, son clave para el desarrollo integral del ser humano, y preámbulo para la integración del aprendizaje en derechos humanos (tema del siguiente apartado); la combinación de ambos rubros podría dotar a los seres humanos de refuerzos para lograr enfrentar cualquier situación de conflicto, sobre todo en esta época en donde los jóvenes se encuentran inmersos en el uso de las tecnologías, puede ser una forma de protección para encarar o contrarrestar el ciberacoso.

¿Por qué ligar los cuatro pilares de la educación con el aprendizaje en derechos humanos? Los cuatro aprendizajes que nos muestra Delors compaginan con el propósito del aprendizaje en derechos humanos. Los cuatro pilares de la educación, igual que el aprendizaje en derechos humanos, tiene como propósito de enriquecer los conocimientos de los sujetos, dicha educación producirá elementos que incitarán un aprendizaje significativo, como menciona Delors, para toda la vida, formando así, el modelo de ser humano para el siglo XXI, con características como: valores democráticos, acción reflexiva, desarrollo de habilidades sociales, respeto hacia el otro, etcétera



---

## 2.3 APRENDIZAJE EN DERECHOS HUMANOS

Los derechos humanos son un enfoque que se sustenta en la dignidad humana y se encuentran incorporado en leyes (Ley de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos), tratados internacionales (Declaración Universal de Derechos Humanos 1948, Convención sobre los derechos del niño 1959, entre otros) y desde 2011 en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en el orden jurídico nacional.

La Asamblea General de las Naciones Unidas estable en la Declaración Universal de Derechos Humanos: *“un ideal común por el que todos los pueblos y naciones deben esforzarse, a fin de que tanto los individuos como las instituciones, inspirándose constantemente en ella, promuevan, mediante la enseñanza y la educación, el respeto a estos derechos y libertades, y aseguren, por medidas progresivas de carácter nacional e internacional, su reconocimiento y aplicación universales y efectivos, tanto entre los pueblos de los Estados Miembros como entre los de los territorios colocados bajo su jurisdicción”* (ONU, 1946).

A continuación, se presentan los principios en los que se fundamentan los derechos humanos (Carbonell, s.f.) *Los Derechos Fundamentales en la Constitución Mexicana: Una propuesta de Reforma y Los Derechos fundamentales y su interpretación*.

---

<b>Universalidad</b>	Los derechos humanos son derechos que les corresponden a todos los individuos, grupos y estados, sin distinción y abarcan cada rincón del planeta; ya sea de manera absoluta o relativa. Sus bases están respaldadas por razones teóricas y normativas (textos constitucionales).
<b>Interdependencia</b>	Todos los derechos están ligados, si se toma en cuenta uno de ellos, se exige el reconocimiento de los demás. Si se viola algún derecho supone la violación de los demás.
<b>Indivisibilidad</b>	Los derechos no se categorizan, ni son dependientes de una forma estricta de ser cumplidos. Todos tiene la

---

	misma importancia.
<b>Progresividad</b>	El Estado tiene la obligación de mejorar las condiciones de existencia de los seres humanos, por lo tanto, deberá mantener los derechos actualizados y al alcance de todos de forma eficaz, rápida e ininterrumpida.

*Tabla 1. Principios fundamentales de los derechos humanos*

Los derechos humanos protegen la dignidad humana. Dentro de la Constitución política en sus artículos 1º. y 3º., se observa la atención a las garantías sobre los derechos humanos y la educación de los individuos hacia la convivencia ciudadana, así mismo, la Declaración Universal de los Derechos Humanos plantea 30 artículos esenciales para la convivencia humana, pero en este documento me centro en los afectados al ejercer el ciberacoso.

### **Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos**

**Artículo 1.** *En los Estados Unidos Mexicanos todo individuo gozará de las garantías que otorga esta Constitución, las cuales no podrán restringirse ni suspenderse, sino en los casos y con las condiciones que ella misma establece.*

*[...] Queda prohibida toda discriminación motivada por origen étnico o nacional, el género, la edad, las discapacidades, la condición social, las condiciones de salud, la religión, las opiniones, las preferencias, el estado civil o cualquier otra que atente contra la dignidad humana y tenga por objeto anular o menoscabar los derechos y libertades de las personas. (Constitución Política, 2017)*

Hace hincapié sobre las garantías ante la discriminación y el valor de la dignidad humana. En el ciberacoso, ambos son omitidos.

**Artículo 3.** *Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El Estado -federación, Estados, Distrito Federal y Municipios-, impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación preescolar, primaria y la secundaria conforman la educación básica obligatoria.*

*[...] El criterio que orientará a esa educación se basará en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios.*

*Además: [...]*

*Contribuirá a la mejor convivencia humana, tanto por los elementos que aporte a fin de robustecer en el educando, junto con el aprecio para la dignidad de la persona y la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, cuanto por el cuidado que ponga en sustentar los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos;*

El artículo 3º. marca un punto importante en cuanto a aprendizaje a derechos humanos se refiere, ya que demanda una educación orientada a la lucha de prejuicios, a la mejora de la convivencia humana, a reforzar el aprecio de la dignidad y la integridad de la sociedad, incita a la fraternidad e igualdad de los derechos de todos los seres humanos.

## **Declaración Universal de Derechos Humanos (DUDH)**

### **Artículo 1**

*Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.*

El ciberacoso atenta contra la dignidad humana y quebranta la fraternidad entre iguales.

### **Artículo 5**

*Nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes.*

Con el ciberacoso la niñez sufre un trato cruel, inhumano y/o degradante, al ser violentado.

### **Artículo 12**

*Nadie será objeto de injerencias arbitrarias en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni de ataques a su honra o a su reputación. Toda persona tiene derecho a la protección de la ley contra tales injerencias o ataques.*

El ciberacoso accede a la “vida privada” de los sujetos, los ciberacosadores irrumpen en el hogar de las víctimas desde que se conectan a Internet, pues es posible atacar su reputación con calumnias en publicadas en redes sociales como Facebook, Twitter, chats, etcétera.

### **Derechos de niñas, niños y adolescentes**

*Los Derechos Humanos de niñas, niños y adolescentes están previstos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en los tratados internacionales y en las demás leyes aplicables, esencialmente en la Convención sobre los Derechos del Niño y en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (publicada el 4 de diciembre de 2014), la cual reconoce a niñas, niños y adolescentes como titulares de derechos y, en su artículo 13, de manera enunciativa y no limitativa señala los siguientes:*

- *Derecho a una vida libre de violencia y a la integridad personal. Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a vivir una vida libre de toda forma de violencia y a que se resguarde su integridad personal, a fin de lograr las mejores condiciones de bienestar y el libre desarrollo de su personalidad. (CNDH, 2017)*

El ciberacoso puede dañar el derecho a la vida libre de violencia y a la integridad; se espera que las personas adultas, padres de familia o autoridades escolares, velen por el bienestar de la niñez, sin embargo, por las características en que es ejercido el ciberacoso, la mayoría de las ocasiones las víctimas guardan silencio, cuestión que hace difícil resguardarlos de sufrirlo. El ciberacoso violenta este derecho, al atacar a su víctima, y dañar su integridad personal.

Los derechos humanos deben ser difundidos entre los responsables del cuidado y la crianza de niños, niñas y adolescentes. Por eso, aunque la escuela no es la única responsable de la educación, es la institución en la que se promueve e intenciona el aprendizaje. Por eso, es imprescindible vivenciar los derechos humanos, aplicarlos en el día a día, con el propósito de experimentar valores como la igualdad, la participación, la solidaridad, el respeto, la tolerancia, la no discriminación, la autoestima, la resolución no violenta de conflictos, entre otros.

Querer imponer valores previamente definidos, poco interiorizados, equivale en definitiva a negarlos, pues solo tienen sentido si el individuo los escoge libremente. (Delors, 1996, p. 63)

En el año 2009 se celebró el año Internacional del aprendizaje en derechos humanos, durante la celebración en la Universidad de Puerto Rico la Dra. Betty Reardon compartió la idea de crear políticas educativas para fomentar la paz y desarrollar un aprendizaje enfocado en los derechos humanos, que se apoyara en la pedagogía crítica y en el holismo. La idea de integrar la pedagogía crítica de Freire como base para el aprendizaje en derechos humanos surge porque lo vislumbra como un ente liberador de las estructuras sociales y políticas, un algo que va más allá de la violencia y la opresión, que pretende retomar la ética como un medio de reflexión y análisis.

La Dra. Reardon considera la paz como un todo, en el que se suman los valores y los principios de los derechos humanos. La violencia, entonces, la explica como una conducta adquirida por factores y circunstancias sociales, económicas, políticas, culturales, etcétera en las que se encuentran sumergidos los seres humanos.

Con la anterior, se logra definir el aprendizaje en derechos humanos como el proceso de obtención de conocimientos, valores, actitudes y habilidades enfocados a gestar una acción reflexiva y crítica, así como de respeto de la dignidad humana, a través de la instrucción, la experiencia y/o la práctica.

El aprendizaje en derechos humanos se basa en el conocimiento del contexto en el que se vive, identificando los problemas que surgen al no hacer valer ciertos derechos, de ahí la importancia de retomarlos en la experiencia cotidiana, social y personal de cada persona. El fin es propiciar una participación reflexiva, activa, crítica, para identificar, evaluar y diagnosticar las situaciones que atentan contra los derechos humanos, y después concebir alternativas y soluciones libres de violencia. La experiencia y la práctica pueden ser la mejor manera de aprender.

*Toda violencia degrada o niega la dignidad humana (Ibíd., p. 25), el aprendizaje en derechos humanos es un medio para evitar la violencia y fundar la no violencia. De hecho, hay un compromiso de los gobiernos, para crear políticas educativas que integren en el currículum escolar la educación en derechos humanos y concienticen a los principales actores del proceso educativo (administrativos, docentes, líderes, directivos, etc.) sobre la posibilidad de motivar cambios sociales y políticos mediante esta opción.*

Por lo general se concibe la educación como vehículo para inculcar la información y destrezas que capaciten a los estudiantes a funcionar en el sistema tal como existe. El propósito del aprendizaje es, como procura cultivarlo la educación para la paz, transformador – estimular en los aprendices sus capacidades para concebir y efectuar cambios y ayudarles a desarrollar la capacidad de transformar el sistema existente. (*Ibíd.*, p. 39)

En otras palabras, se pretende que el ser humano se desarrolle como un ente activo, investigador, crítico, consciente, el cual pregunte sin miedo, y con ello logre conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea, que comprenda, razone, piense y actúe; que se dé cuenta de su existencia, de su condición en el mundo y realidad histórica para así transformarla, el proceso no lo atravesará solo, la transformación, la humanización será un proceso solidario.

El aprendizaje en derechos humanos es preciso para todos los ámbitos de la vida y el resultado de este es una base para lograr encarar problemáticas de todo tipo. Hoy en día, tenemos un desafío ante el uso de las tecnologías en nuestra vida diaria: la formación social de relaciones interpersonales y sociales sanas y respetuosas. Al navegar por la red nos encontramos con una gran diversidad de culturas, formas de ser, de pensar, pero también tropezamos con dificultades como el ciberacoso.

La formación adecuada que nos brinda el aprendizaje en derechos humanos y el derecho a la paz, puede permitir interacciones apropiadas, libres de violencia en los medios tecnológicos de comunicación, posiblemente disminuir los casos de ciberacoso debido a una formación personal, integral y respetuosa de la otredad, pues la deshumanización de las comunicaciones y vínculos sociales podría ser contrarrestada, a través del razonamiento, la tolerancia y el actuar consciente hacia el otro, en especial, en el respeto absoluto a su dignidad .

## CAPÍTULO III. CIBERACOSO

*"La violencia, la agresividad, el miedo, la curiosidad, incluso la morbosidad, forman parte de una condición humana, que ni se crea ni se destruye, sino que solo se transforma y se adapta a nuevos tiempos" Li (2007)*

---

Los seres humanos adaptan las nuevas tecnologías a cada aspecto de su vida: compras, comunicación, educación, manejo de finanzas y un sin fin de actividades que antes se hacían de forma presencial. La violencia forma parte de las actividades digitalizadas, el *bullying* o violencia escolar se desarrolla mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, con algunas variantes, como el ciberacoso.

Hay muchas formas de traducir cyberbullying al español, *ciberabuso, cibermantonaje, cibermatoneo; abuso online, mantonaje online, matoneo online; abuso virtual, matonaje virtual, matoneo virtual* (Pantallas amigas, s.f.), etc., sin embargo, el término que se usará para este trabajo será ciberacoso por ser la traducción que más se acerca al significado de *ciberbullying* y que describe la violencia ejercida entre pares a través de los medios tecnológicos. Parry (2006) menciona que *el Cyberbullying necesita tener menores en ambos lados, como objetivo y como intimidador*.

El ciberacoso es un acto deliberado, violento, reincidente y constante ejecutado por un niño o grupo de niños, que violentan a otro niño o grupo de niños, por medio de recursos tecnológicos, como un *Website*, salas de chat, teléfono celular u otro dispositivo móvil.

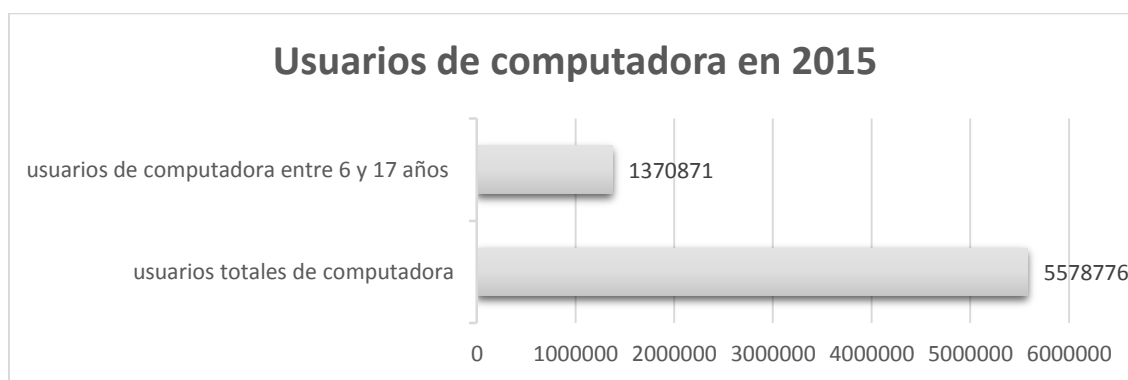
---

### 3.1 CONTEXTO: MAPEO DEL PROBLEMA (ESCUELAS EN LA CIUDAD LA MÉXICO, SITUACIÓN SOCIAL, ECONÓMICA, POLÍTICA Y CULTURAL, PROGRAMAS

La Internet es una red que llega a cualquier lugar en donde se tenga conexión y hoy en día – primordialmente en el ámbito urbano- es difícil dejar de utilizar los aparatos tecnológicos, la mayoría de las actividades –incluso las sencillas- se realizan mediante la utilización de las TIC y están presentes hasta el rincón más íntimo de nuestro hogar.

El crecimiento poblacional y tecnológico alcanza diversos lugares del mundo, la Ciudad de México no es la excepción. La Encuesta Intercensal del Instituto Nacional de Estadística y Geografía e Informática (INEGI) 2015 muestra que la población en la Ciudad de México aumentó de 8, 851,080 de personas en 2010 a 8, 918,653 al 2015. Mientras esto sucede el incremento en el uso de la tecnología se apodera de terrenos como la economía, la educación, la cultura y más actividades.

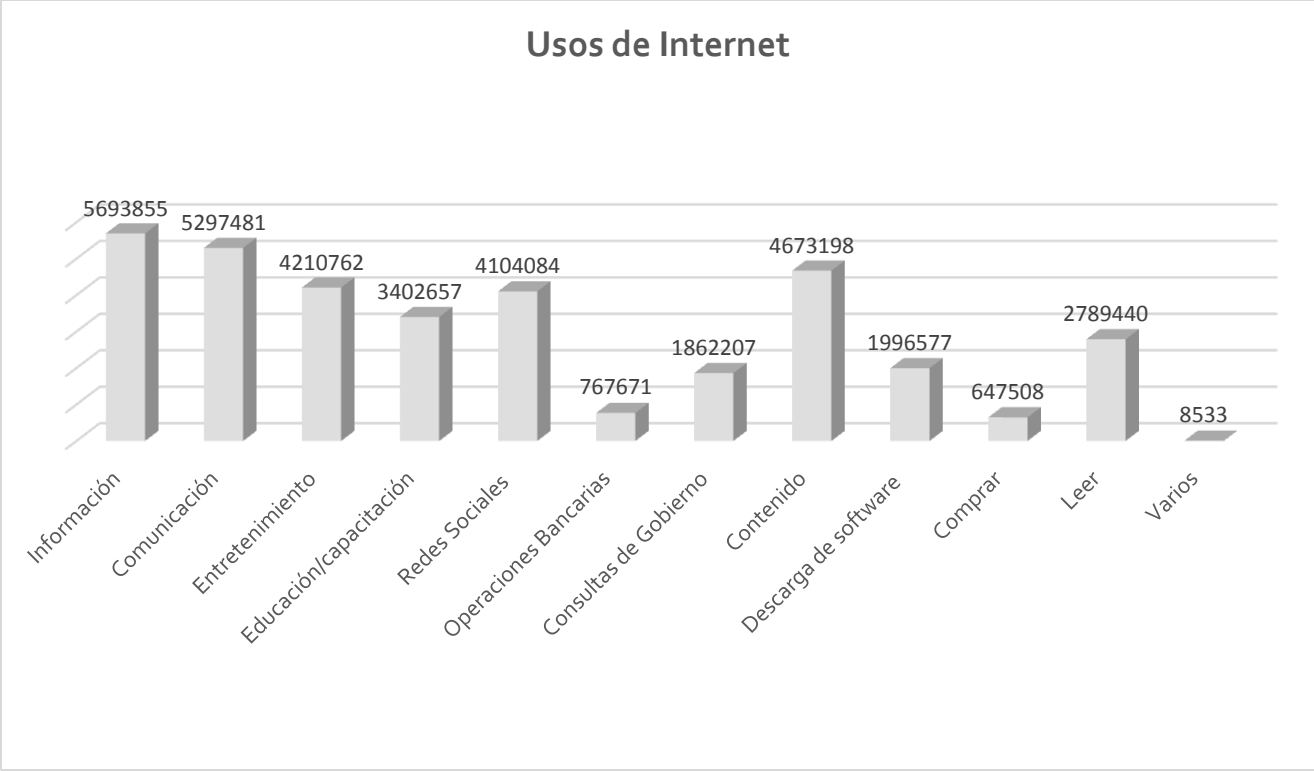
La computadora, la Internet y la telefonía se volvieron una necesidad. Para el año 2015, según datos de INEGI, la cifra de hogares registrados en la Ciudad de México es de 2,636, 650, de los cuales 1,663, 499 cuenta con al menos una computadora, esto es más del 50 por ciento de hogares. De los 8, 918,653 habitantes de la Ciudad el 67.5%, son usuarios de computadora, lo que equivale a 5, 578, 776 de personas, el 24.6% son usuarios de entre 6 y 17 años, es decir 1, 370, 871 usuarios en edad escolar.



**INEGI, Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2015**

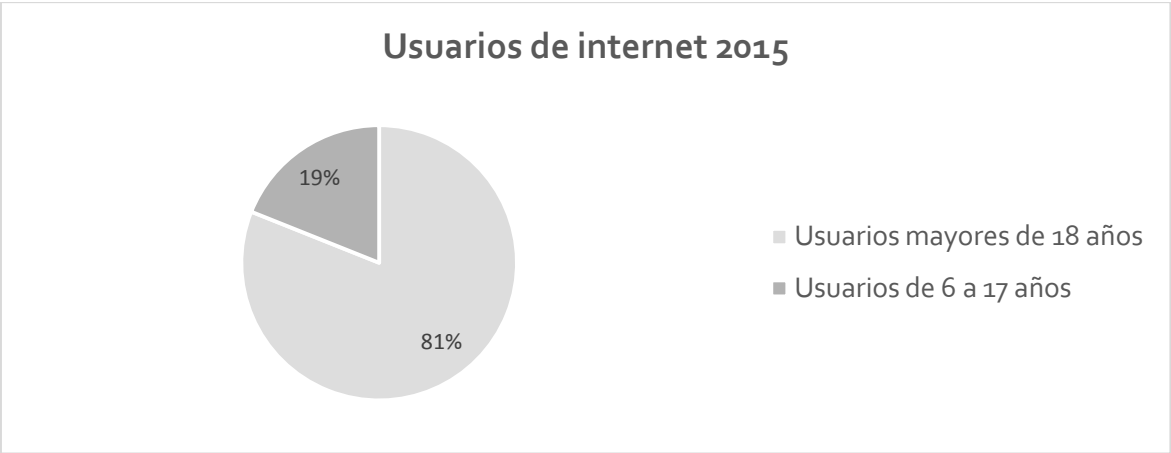
Respecto a la conexión de Internet se refleja un 72.4% - 5, 981, 856 personas conectadas- de la población total en la Ciudad de México y los usos que se le dan son los siguientes:





**INEGI, Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2015**

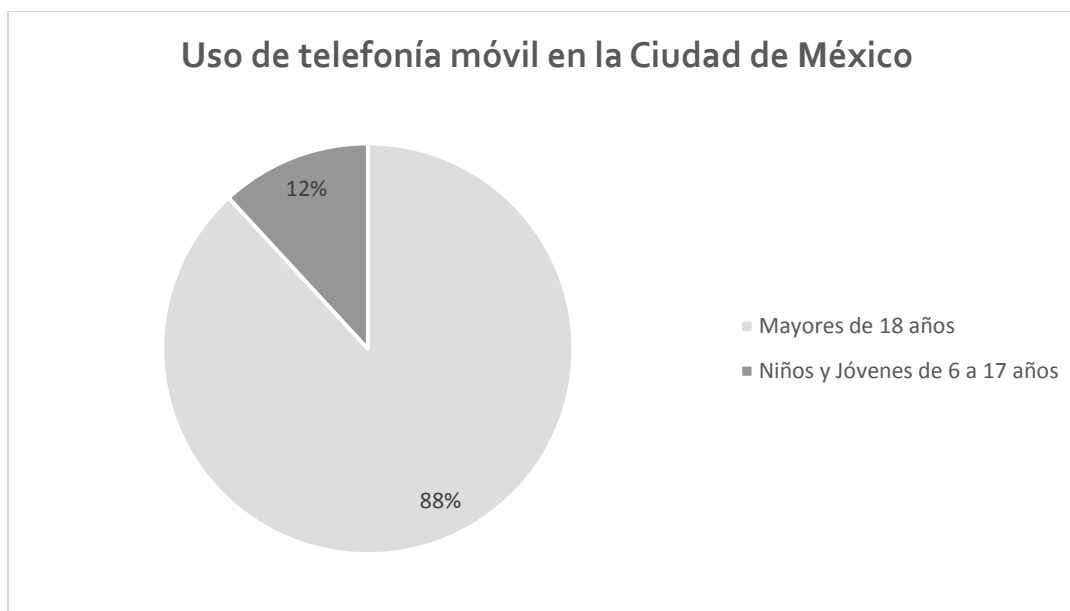
Hay que considerar que el uso de Internet se facilita también para los 1, 398,690 niños y adolescentes de entre 6 y 17 años, constituyéndose como el 23.4% de la población usuaria de Internet en la Ciudad de México.



**INEGI, Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2015**

En cuanto a la frecuencia con que se usa el servicio sobresale el 67% (4006 321) de usuarios que navegan diariamente y el 28.7% que lo hacen sólo una vez por semana (1713 834).

Hablando de telefonía celular las cifras muestran que de la población total en la Ciudad de México hay 6, 588 (79.9%), 251 personas con celular, de las cuales 885, 725 son niños y jóvenes entre 6 y 17 años, lo que representa el 13.3 % de la población total conectada a Internet.



*INEGI, Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2015*

Como podemos observar, la población infantil y juvenil se encuentra cada vez más en contacto con los medios tecnológicos. Con el crecimiento del uso de los mismos es importante conocer sobre los estudios, las investigaciones, las acciones y las alternativas que ayuden a prevenir o disminuir los casos de ciberacoso. ¿cuáles se han realizado en México?

Entre 2003 – 2004 *i-SAFE*<sup>5</sup> América lanza una encuesta para todos los adolescentes de México, sobre el ciberacoso, los resultados fueron: 35% de los encuestados fueron objeto de amenazas en línea, 42%

---

<sup>5</sup>**i-SAFE** es una solución empresarial mixta que combina el poder de la tecnología, el currículo tradicional y la influencia de los medios de comunicación social, para educar y capacitar a los estudiantes a través de las plataformas de educación electrónica de seguridad de última generación. El proyecto llamado: *i-SAFE educación e-Safety* está diseñado para proporcionar a las escuelas y los distritos escolares materiales curriculares integrales, plataformas de aprendizaje y herramientas para equipar a los estudiantes con el pensamiento crítico y las habilidades de toma de decisiones que necesitan para ser ciudadanos cibernéticos segura, responsable y tecnológicamente competentes. Recuperado de <http://isafe.org/wp/>

intimidados, 53% admiten haber dicho algo malo o perjudicial a otra persona en línea, 58% admiten que alguien les dijo cosas malas o dañinas. Las cifras son elevadas y permiten observar el crecimiento del acoso en línea. Hasta el momento el interés en las investigaciones va en aumento, sin embargo, hay poco trabajo en cuanto a la prevención y/o difusión de la violencia virtual.

En México, los primeros estudios sobre el ciberacoso comienzan en 2009 con la presentación de dos ponencias en el "X Congreso Nacional de Investigación de la Educación", una a cargo de la pedagoga Luz María Velázquez, quien realizó una investigación de campo recopilando experiencias y relatos sobre la vivencia de la violencia mediática<sup>6</sup> en 594 alumnos de secundaria y de licenciatura de escuelas públicas. En su trabajo destaca que entre las acciones que engloban la violencia mediática se encuentran el miedo y la desconfianza.

Le sucedió a mi hermana de 16 años. Todo empezó cuando en su Hi5 agregó a un "amigo" a un tal Joshua; él le pidió su correo para platicar...inmediatamente la empezó a molestar, diciéndole que le gustaba y cosas por el estilo, al principio ella lo tomó como un "güey" más, sin embargo, sus comentarios subieron de tono, ella empezó a sentirse incomoda, por lo que dejó de conectarse al *messenger*, y de usar la computadora, pero seguía mandándole correos, ella se desesperó y cambió su e-mail para que el desequilibrado no la encontrara. Relato 31, masculino, 1er semestre de licenciatura en Antropología, Toluca. (Velázquez, 2008, p. 6)

La segunda ponencia, titulada *El cyberbullying en estudiantes de nivel medio superior en México* y presentada por Lucio (2009), es un estudio en 34 centros educativos que se aplicó a 1066 alumnos de nivel medio superior. Lucio comenta que el acoso escolar y el ciberacoso comparten ciertas características, sin embargo, en el acoso virtual la repetición de la acción no es el principal problema, sino más bien la exposición ante el mundo social, "el daño ocasionado a la víctima no estriba en la

---

<sup>6</sup> Este tipo de violencia se mide por el contexto social, guerras, medios de comunicación, videojuegos, películas, etc. "la violencia, la agresividad, el miedo, la curiosidad, incluso la morbosidad forma parte de una condición humana, que ni se crea ni se destruye, sino que solo se trasforma a y se adapta a nuevos tiempos. [...] Y para dar cuenta de esa realidad social, la prensa, la radio y la televisión –aunque también, el cine la música, la literatura, los videoclips, los videojuegos, etcétera- ofrecen diariamente a su público ingentes cantidades de escenas violentas". Quesada, M. (1999). *Violencia Mediática y reacción social*. Ámbitos, 2, 39 – 48. Barcelona.

*cantidad de veces en que es atacada, sino en la cantidad de veces en que la forma de agresión es expuesta ante los demás” (p. 2).*

El autor subraya que en el *acoso escolar hay posibilidad de identificar y enfrentar al agresor* (2009, p.3), haciendo posible que en algún punto pueda pararse el maltrato. En el caso del ciberacoso el anonimato de los acosadores representa una problemática, el hecho de publicar o “postear” una foto ofensiva o un mensaje hiriente es difícil de detener una vez que se comparte en la web.

Quienes estudiamos este fenómeno, sabemos que esto lleva a la víctima a vivir momentos de enojo, deseos de venganza y angustia, que afectan su salud física y mental y esto repercute en un bajo rendimiento escolar. En casos extremos la zozobra emocional los transporta por caminos depresivos cuyo destino final es el suicidio. (Lucio, 2009, p. 3)

Los resultados del estudio realizado por Lucio muestran que 15.8% de los alumnos ha recibido correos electrónicos con mensajes agresivos, 8.8% ha sido víctima de compañeros que han subido a *YouTube* videos personales desagradables; y 4.6% han sido víctimas de compañeros que subieron fotografías suyas a la red. En cuanto a identificación de los agresores, 65.1% de las víctimas han logrado identificar a sus agresores siendo éstos sus propios compañeros, en tanto que el 34.9% no sabe quién los está atacando.

En el uso de telefonía celular es en donde se observa mayor incidencia, pues el 49.9% del alumnado dijo haber sido objeto de insultos a través de llamadas al teléfono celular, el 7.6% dijo que a través de teléfonos celulares o móviles le han tomado vídeos desagradables que luego fueron subidos a *YouTube*, el 5.3% indicó que compañeros les tomaron vídeos para distribuirlos en sus centros educativos y el 5.9% señalaron que a través de teléfonos celulares les tomaron fotografías para distribuir las en sus escuelas preparatorias.

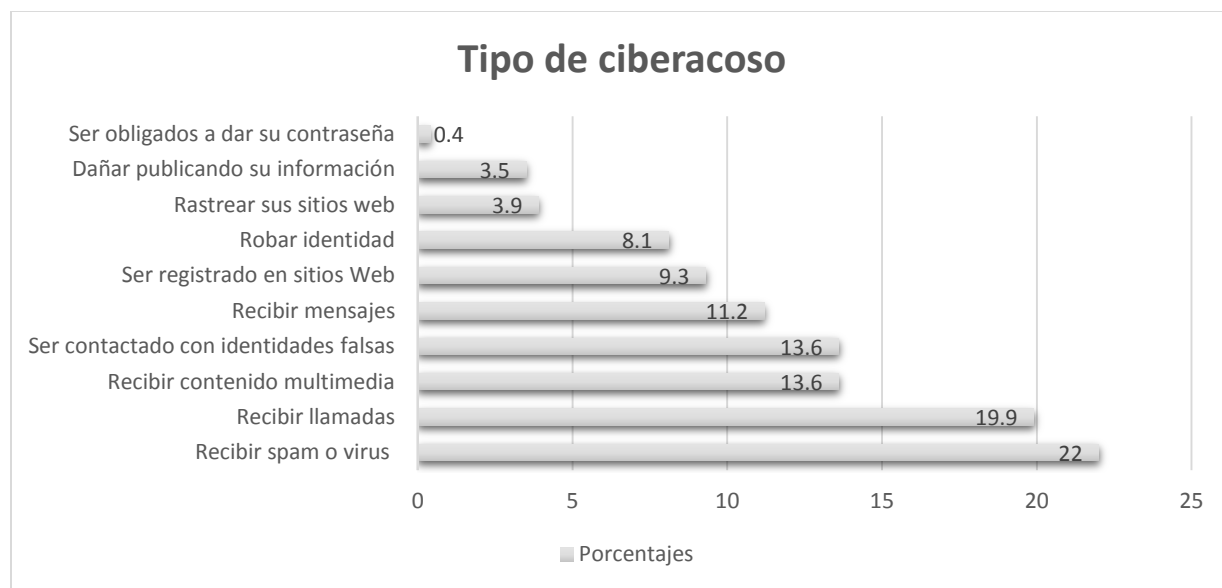
En datos más recientes el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Módulo sobre Ciberacoso 2015 (MOCIBA), presenta la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad de Uso de las TIC en Hogares (ENDUTIH). El Cuestionario se aplicó a población de 12 años o más, “su objetivo, generar

información estadística que permita tener una primera aproximación al fenómeno del ciberacoso y el impacto en la población afectada” (INEGI, MOCIBA, 2015).

La muestra fue recolectada en 90 024 viviendas, 25000 viviendas para datos nacionales y 65 024 viviendas para complemento regional.

Estas nuevas tecnologías, a pesar de que otorgan múltiples beneficios, han dado oportunidad a ciertas áreas de la sociedad para actuar sin ética, fuera de la ley o de forma inmoral, siendo utilizadas para perjudicar a personas a través de lo que se conoce como acoso por medios electrónicos<sup>7</sup>

Los datos muestran que, en México, el 26.7% de la población de 12 a 19 años vivió alguna situación de ciberacoso en alguna ocasión. En lo que respecta a la Ciudad de México, el 19.7% de 12 años o más mencionó que vivió el ciberacoso. Los tipos de ciberacoso experimentados en el territorio nacional son los siguientes:

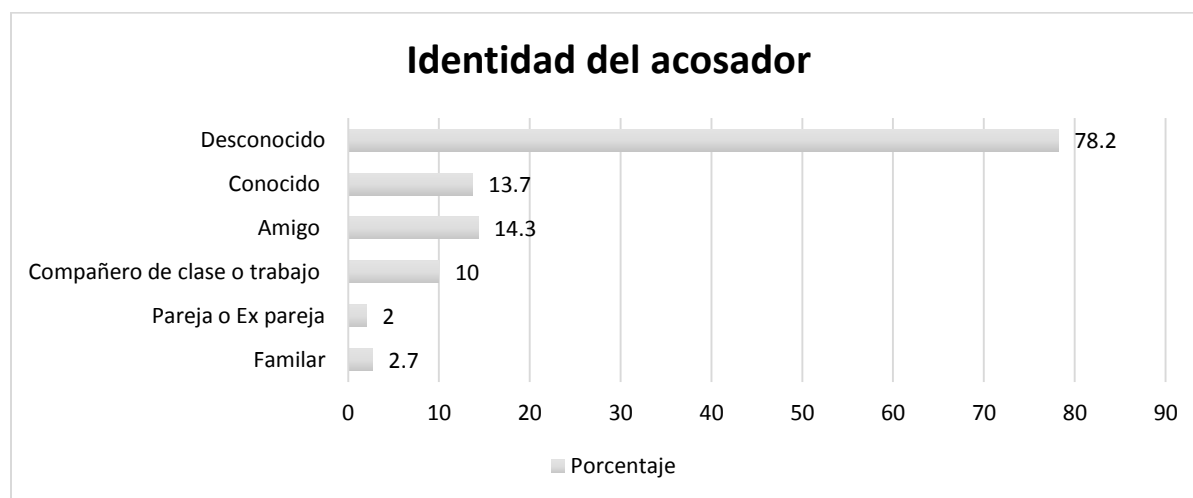


INEGI. Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2015

Podemos observar que recibir spam o virus se encuentra, en el porcentaje más alto, en segunda instancia recibir llamadas. Sería importante tener los datos de mayor incidencia del ciberacoso en niños

y adolescentes, de 6 a 17 años, desafortunadamente en México no se cuenta con estudios o estadísticas que nos puedan situar en este contexto.

Una característica del ciberacoso que es esencial es la identidad del acosador, como ya se había tratado en secciones anteriores y que este estudio confirma, es que la mayor proporción de actos son realizados por un desconocido. A continuación, la identidad del acosador de niños, jóvenes y adolescentes entre 12 y 19 años:



INEGI. Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2015

El panorama del ciberacoso en México aún no se encuentra muy explorado, sin embargo, un hecho relevante en 2010 se presenta con Luz María Velázquez con su libro "Adolescentes en tiempos de la oscuridad: violencia social *online* en estudiantes de secundaria". El texto es un ejemplo del ciberacoso y narra algunos casos de adolescentes que sufrieron directamente acoso virtual. La publicación de Luz María Velázquez se vuelve un precedente importante, pues presenta por primera vez información relevante y detallada sobre el ciberacoso en México.

Por otro lado, se habla de soluciones desde campañas preventivas y educación tecnológica, cursos y talleres de prevención y actuación, idea de *Save the Children* con la publicación *Acoso escolar y*

*ciberacoso: propuestas para la acción*; software de vigilancia, mencionando próximo lanzamiento en México de *Teensafe*<sup>8</sup> (La razón, 2015).

En 2011, la Alianza para la seguridad en Internet lanza la "Guía A.S.I para la prevención del *cyberbullying*", cuyo objetivo es brindar apoyo para continuar indagando acerca de las diferentes herramientas de prevención y detección del fenómeno (ASI, 2012).

Por su parte, la Subsecretaría de Prevención y Participación Ciudadana, la Dirección General de Prevención del Delito y Participación Ciudadana y la Secretaría de Educación Pública lanzan en 2014 una campaña contra el *bullying* y el *ciberbullying*. El proyecto señala que: "La escuela es un lugar estratégico para prevenir las causas que generan violencia y delincuencia, así como el lugar donde se inicia la socialización y formación de una cultura cívica, por ello se convierte en el espacio privilegiado para detectar situaciones de riesgo hacia los estudiantes, maestros y familias". (SEP y SSP, 2012, p. 3).

La preocupación por el ciberacoso comienza a verse reflejada en acciones; tal es el caso de la campaña "Yo lo borro"(Yo lo borro, s.f.) cuya intención es: "Erradicar el *ciberbullying* y promover el uso adecuado y responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)", los encargados de dicho programa son: La Comisión de Ciencia y Tecnología de la cámaras de Diputados y Senadores y los sectores académico, empresarial y social; el gobierno federal, la Red Nacional de Consejos y Organismos Estatales de Ciencia y Tecnología, la Dirección General de Divulgación de la Ciencia de la UNAM, la Asociación Mexicana de Internet (Foro Consultivo Científico y Tecnológico, 2014).

Así mismo, en cuestión de seguridad cibernética, en México se presenta un programa que apoya a detectar las actividades de violencia cibernética; la *Policía de Ciberdelincuencia Preventiva*, a cargo de la Secretaría de Seguridad Pública, atiende en todas las ciudades del país y tiene la intención de asistir a los casos de ataques ocasionados por medios digitales e investigar y monitorear los casos, entre ellos los referentes a ciberacoso; además, brinda información para su prevención.

---

<sup>8</sup> *Teensafe*. Fabricante del software en iPhone y Android, quien ofrece un servicio de monitoreo móvil, diseñado para padres de familia los cuales podrán tener acceso a llamadas, mensajes, redes sociales, localización vía satélite, con la intención de mantener protegidos a sus hijos. Recuperado de [http://www.teensafe.com/mx/?CID=116496291&SID=1874301&gclid=CjoKEQjw58ytBRDMg-HVn4LuqasBEiQAhPkhusWy25AG854g-8YApBwaotflvKPMq4NM\\_jP7fTmcbMwaAgl78P8HAQ](http://www.teensafe.com/mx/?CID=116496291&SID=1874301&gclid=CjoKEQjw58ytBRDMg-HVn4LuqasBEiQAhPkhusWy25AG854g-8YApBwaotflvKPMq4NM_jP7fTmcbMwaAgl78P8HAQ)

Es importante tomar en cuenta que la principal responsabilidad no es de las tecnologías, sino del uso que se les da, por ello hay que concientizar al respecto, siendo las madres y los padres de familia, y los trabajadores de la educación centrales en esta iniciativa, al difundir la información acerca de lo que encierra el concepto de ciberacoso y las consecuencias que pueden surgir si no se detecta a tiempo.

Es fundamental, generar el autoconocimiento, la convivencia y el respeto hacia los otros. Aspectos todos que se han promulgado tanto en la Constitución (artículos primero y tercero) como en las leyes de educación, sin embargo, entre lo enunciado y la realidad hay un abismo. Y mientras la educación se encuentra enfocada en la formación de competencias y fuerza de trabajo, el autoconocimiento queda en segundo plano. Por eso es necesario impulsar el reconocimiento del otro, la socialización y una convivencia democrática cotidiana que genere aprendizajes mutuos. La educación para el siglo XXI, apegada al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación debe luchar –como lo señala Delors- contra la intolerancia, el recelo, la incomprensión y la violencia hacia los otros.

---

### 3.2 DESCRIPCIÓN

La violencia cibernética se manifiesta de formas muy variadas, depende de lo que se le ocurra al acosador, el único límite es la imaginación; por lo que se puede deducir el alcance de los daños. Investigadores como Nancy Willard (2006), Maite Garaigordobil (2011) y Parry Aftab (s.f.) aportan ejemplos sobre las manifestaciones del ciberacoso:

- Subir a la red sin autorización de la víctima fotos privadas, reales o editadas, con la intención de denigrar su persona.
- Crear una página o perfil falso de la víctima para hacerse pasar por ella, subiendo comentarios o fotografías modificadas que la denigren, por ejemplo, fotos de desnudos o mensajes ofensivos hacia otros usuarios.
- El acosador puede proporcionar la dirección de correo electrónico a desconocidos o darla de alta en sitios que generen spam.
- *Hackear* la cuenta de la víctima para enviar mensajes falsos, usurpar su identidad e invadir su intimidad.



- Crear rumores de un mal comportamiento de parte de la víctima, por medio de publicaciones en redes sociales o chat, provocando que terceros o espectadores a quienes llegan dichos mensajes, ejerzan venganza o acoso.
- Enviar mensajes amenazantes por medio de redes sociales, chats, telefonía celular, etc. (Pantallas amigas, 2014)

El uso de aparatos tecnológicos como medio para ejercer la violencia no permite ver las reacciones y las emociones de quienes participan del ciberacoso, esto tiene como consecuencia que los agresores no midan las conductas provocadoras. En ocasiones el daño logrado en la víctima repercute en el deterioro de la autoestima, así como en trastornos psicológicos, que generan sentimientos de venganza, convirtiéndolo en un agresor o en un depresivo que puede llegar al suicidio.

No existe una definición sencilla del fenómeno, ni tampoco existe un perfil único para describir al Ciberacosador. El acoso cibernético es una conducta que tiene diversas modalidades, aparece en variadas formas y puede ser practicado de forma anónima por sujetos insospechados. (Willard 2006, p. 116 – 117)

Adriana Marín Martínez y Lucy María Reidl Martínez (2013) precisan tres criterios para definir el *bullying*: el desequilibrio de fuerzas, una conducta agresiva intencional y la reincidencia de conductas, todas características que comparten con el ciberacoso. Además, autores como Smith (2006), Buelga, Cava, Musitu (2012); Bill Belsey (s.f.), Hernández y Solano (2007), Parry Aftab (s.f.), Willard (2006) y, Hernández y Solano (2007, pp. 24- 25) aportan otros rasgos que lo identifican y evitan confundirlo con otras conductas violentas *on line*.

- *Desequilibrio de fuerzas, el agresor tiene dominio sobre la víctima por ser más fuerte tanto física, como psicológicamente.*
- *Conducta agresiva intencional, el propósito del agresor es hacer daño absoluto y aun cuando sabe qué hace mal, disfruta del acto.*
- *Reincidencia de conductas, el acoso se prolonga durante periodos largos de tiempo, desde un mes hasta años; se debe tomar en cuenta que no son eventos ocasionales.*

- Quienes participan, en este caso, son menores de 18 años. <sup>9</sup>Víctima y victimario son de edades similares (si un adulto acosa a un adolescente o viceversa, no se considera ciberacoso).
- Se utilizan las TIC (correo electrónico Web, teléfono móvil, redes sociales, mensajes de texto, etc.)
- Es una forma de violencia indirecta, ya que la mayoría no conoce al agresor pues se esconde detrás de los dispositivos móviles. La violencia se disfraza, puesto que el agresor puede ser una persona conocida o bien un total desconocido.
- Es invasivo, puesto que las tecnologías están presentes en cualquier lugar, en la intimidad del hogar o en la escuela.
- Es público, cuando se divulga información en Internet se propaga de manera rápida, imágenes o comentarios llegan en minutos a miles de espectadores.

Una particularidad importante que se debe tomar en cuenta es que, debido a que los agresores se ocultan tras la pantalla de la computadora o los celulares, se facilita el anonimato, sin embargo, como menciona la abogada *Nancy Willard (2006, p. 47): La gente no es totalmente invisible ni anónima cuando utilizan las tecnologías asociadas a la información y la comunicación. En la mayoría de los casos, suelen dejar una serie de "ciberhuellas" a su paso.*

---

### 3.3 PROTAGONISTAS

En la acción del ciberacoso hay tres principales participantes: la víctima, el acosador y los espectadores -que en este caso tratándose de ciberacoso, se denominan cibervíctimas, Ciberacosador y Ciberespectadores. En este apartado se hará una caracterización de estos actores de manera general, ya que el comportamiento de cada uno está determinado por diversos factores sociales, biológicos, ambientales, genéticos, etcétera. Para esta caracterización retomo a Li (2006), Aftaf (2006), Del Barrio (2013), Kowalski (2008) y Willard (2006).

---

<sup>9</sup> En este trabajo me refiero únicamente al ciberacoso entre iguales, por ello no se describen clasificaciones que involucran a adultos.

---

### 3.3.1 Cibervíctima

Los acosadores suelen elegir como víctima a otros que se perciben débiles tanto física como emocionalmente, aquellos que no encajan en grupos sociales definidos, se sienten diferentes o aislados, sin el apoyo de otros.:

- Suelen sentirse menos populares.
- Han sido acosados de manera tradicional o presencial.
- Tienen poca aceptación por parte de los demás.
- Su círculo de amistades es limitado.
- Son niñas y niños ansiosos, retraídos y con dificultades para relacionarse.
- Pertenecientes a grupos minoritarios con tipologías específicas, con sobrepeso, uso de gafas, orientación sexual o/ cultura diferente, etc.
- Usan con frecuencia Internet.
- Tienen debilidad de carácter.

---

### 3.3.2 Ciberacosador

El ciberacosador espera con paciencia a su próxima víctima conectado a la red, su misión es entablar contacto con alguien con quien tiene relación directa o algún desconocido, que le parece susceptible de ser molestado.

Las características más comunes del ciberacosador son:

- Personalidad dominante.
- Le gusta afirmarse por medio de la fuerza.
- Impulsivo.
- Se frustra con facilidad.
- Mal genio.
- Actitud positiva hacia la violencia.
- Cumplen normas con dificultad.
- Poca empatía y compasión hacia sus compañeros.

- Se relacionan con adultos de manera agresiva.
  - Se exculpa fácilmente de manera verbal de situaciones difíciles.
  - Uso compulsivo de Internet.
  - Provoca agresiones proactivas para alcanzar un objetivo y reactivas (reacciones defensivas).
- (Del Barrio, 2013, pp. 25-36)

Los ciberacosadores tienen diversos impulsos para actuar, algunos de ellos son motivados por la ira, la venganza o la frustración, quieren descargar su agresividad u hostilidad debido a que han sufrido algún acontecimiento en su entorno familiar: un divorcio, una separación, una enfermedad de alguno de sus padres, etc. Otros pueden haber sufrido acoso escolar o ciberacoso y pasan de ser sumisos a duros, buscando vengarse cambiando el rol de víctima a agresor.

Tener demasiado tiempo libre puede ser otro motivo para acosar, el aburrimiento y la búsqueda de diversión motivan a escudriñar formas de entretenimiento. En la actualidad, la conexión a Internet, redes sociales, chats, videojuegos en línea y realidad virtual es lo más cercano a la diversión, lamentablemente algunas de estas formas de recreación concluyen en ciberacoso.

La popularidad también es un factor importante para las niñas y los niños, el famoso *like* en las redes sociales, el ser reconocidos ante su grupo de iguales, llamar la atención del sexo opuesto, tener presencia en línea, hacerse el gracioso y más, despertan el deseo de acosar. La popularidad, la fama, el éxito económico, la imagen siempre han sido apreciados por niñas, niños y adolescentes, sin embargo, con el auge de los medios electrónicos, el proyectarse a un mayor número de seguidores, incluso de otras partes del mundo, se vuelve indispensable.

Existe un tipo de ciberacosador ansioso de poder sobre los demás y, obviamente, deseoso de atención, no ha sufrido ningún acoso o ciberacoso, pero le gusta la idea de ser reconocido y colocarse sobre sus iguales a costa de su sufrimiento.

---

### 3.3.3 Ciberespectadores

Los espectadores son un factor importante cuando se trata de ciberacoso, su rol puede tomar tres posturas, el solo presenciar el acto, sumarse a él o detenerlo. En el caso del ciberacoso los espectadores suman desde uno hasta millones, más allá del país en donde se produjo el episodio.

---

## 3.4 MEDIOS Y TIPOS DE CIBERACOSO

Autores como Garaigordobil (2011), Willard (2006), Parry (s.f.), Kowalski, Liber y Agastston (2008), Del Rio, Bringue, Sában y González (2010), coinciden en que el ciberacoso se lleva a cabo por diferentes medios y métodos, además de establecer diversos tipos.

---

### 3.4.1 Medios

Existen distintos medios electrónicos que pueden ser utilizados como armas de ataque cibernético, a continuación, los describo.

1. **Redes sociales** – Las redes sociales son aplicaciones que facilitan el contacto social y ofrecen crear nuevas relaciones a pesar de las distancias; en ellas se pueden expresar comentarios y compartir fotos, imágenes y videos, su auge ha hecho de este el medio idóneo para el ciberacoso. En México su uso va en constante aumento. Un estudio de ComScore en 2014 muestra que México se encuentra en primer lugar en el uso de las redes sociales 98.2%, el mayor porcentaje de usuarios se encuentra entre los 15 y los 24 años (31.0%) y entre los 6 y 14 años (15.1%).

Entre las redes sociales preferidas de los cibernautas se pueden mencionar Myspace, Twitter, Snapchat, Instagram, Google plus y Facebook, esta última prevalece entre las más utilizadas. Según el estudio de ComScore de los 70, 037 usuarios encuestados 21, 956 hacen uso de él.

2. **Mensajería instantánea** – Servicio de comunicación en tiempo real (Castro, 2017), los mensajes se envían rápida y fácilmente, sólo bastan algunos datos para crear una cuenta, se puede usar en redes sociales, Internet o celular, es fácil borrar los mensajes y ocultar la evidencia. Los

servicios más populares son: WhatsApp, Messenger Facebook, Skype, Google Hangouts, entre otros.

3. **Webcam y servicios de chat** – La webcam es un dispositivo de transmisión de video en vivo, que sirve para realizar videoconferencias. En el ciberacoso se ha utilizado para obtener videos sexuales que se publican y reproducen en las redes sociales, para chantajear o exhibir a las víctimas. (Mater magazine, s.f.)
4. **Mundos virtuales** – Es un mundo artificial creado a partir del ambiente real, los usuarios pueden interactuar entre sí, por medio de avatares o personajes simulados, usando e intercambiando objetos y bienes. Por lo general los mundos virtuales se encuentra alojados en la web. Pueden ser de temas educativos, juegos de destreza, estrategia y la conexión se puede dar a través de tabletas digitales, celulares o equipos de cómputo.

Los ataques por estos tres medios, por lo general, ocurren mediante el robo de contraseñas, suplantación de identidad, ataques por medio de chat, o en su caso, si se utilizan audio y video, la violencia puede ser directa y en tiempo real, insultos, denigración, frases hirientes.

5. **Telefonía celular, mensajes de texto y grabación de violencia**- Es un sistema de comunicación inalámbrica que cuenta con aplicaciones como: cámara fotográfica, video, sonido, mensajería instantánea, y otros. El teléfono celular, dispositivo personal, es uno de los medios más utilizados por los adolescentes para violentar de diferentes maneras: llamadas y/o mensajes de texto o voz ofensivos, fotografías y/o grabación de vídeo de peleas o situaciones vergonzosas o comprometedoras que pueden ser compartidas en redes sociales como Youtube, Facebook, Twitter, etc.

Estos medios se usan diariamente y aunque las redes sociales marcan como norma para el registro los 14 años, no hay manera de comprobar si es verdad o no que cuentan con la edad para tener una cuenta, así niños y niñas interactúan en dichos medios electrónicos, algunos de ellos sin supervisión de personas adultas.

---

### 3.4.2 Tipos

La convivencia digital permite intercambios positivos que estimulan las relaciones sociales y también fenómenos de intimidación, ofensas, agresiones, acoso y abuso injustificado, a continuación, se presentan los tipos más comunes:

1. **Insultos electrónicos o peleas llameantes**- Es el intercambio de insultos por medio de los medios electrónicos, ya sea chat, mensajes de texto o correos electrónicos.
2. **Hostigamiento**- Mensajes constantes enviados por correo electrónico, chat, foros o mensajes de texto al teléfono móvil; se efectúan de una a otra persona o de varias hacia una.
3. **Denigración** – Información falsa y despreciativa (fotos, videos, comentarios) difundida por medios sociales como mensajes instantáneos, correos electrónicos, chat, páginas web, redes sociales, etc.
4. **Suplantación de identidad** – El acosador o acosadores logran tener acceso a las cuentas online de sus víctimas y pueden publicar o enviar mensajes ofensivos o denigrantes, usurpando la identidad de sus víctimas.
5. **Violación de intimidad** - Revelar información privada de la víctima: secretos, fotografías, videos, etc.
6. **Exclusión social** – No permitir participar a la víctima en una red social específica.
7. **Ciberpersecución** - Envío de mensajes electrónicos o llamadas reiteradas hostigadoras y amenazantes a un niño, niña o adolescente.
8. **Paliza feliz (*happy slapping*) o grabación de violencia**: Es una agresión física a un niño, niña o adolescente a quien se graba en vídeo con el celular y luego se publica en la web, especialmente en redes sociales como YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, etc. para que lo vean miles de personas. (Garaigordobil, 2011, p. 237)
9. **Ciberamenazas** – Amenazas directas por medio de llamadas, mensajes, publicaciones de parte del acosador buscando alterar a su víctima.

El uso de las tecnologías y redes sociales es responsabilidad de niños, niñas y adolescentes, pero también de las familias y los adultos encargados de su educación y seguridad. *Las necesidades educativas que plantea la inclusión de los entornos virtuales en los hogares y en las aulas, deben generar una profunda reflexión sobre qué posibles actuaciones son plausibles para hacer frente a los riesgos, y*

también para aprovechar las ventajas y oportunidades de las TIC de forma positiva. (Casas, Del Rey, Ortega, 2013, p. 38)

### 3.5 CONSECUENCIAS

Las secuelas del ciberacoso pueden ser más devastadoras que el acoso escolar o violencia presencial, en estos casos, hay posibilidad de enfrentar al acosador y que el episodio no se extienda más allá de las personas involucradas en la violencia; en el ciberacoso -como ya se ha mencionado- no se conoce a la persona que causa el daño, puede ocurrir en cualquier lugar y hora, y es posible alcanzar un número incalculable de testigos. El daño al dar un simple clic puede ser enorme, las consecuencias del ciberacoso, en los casos más extremos, han llegado al suicidio.

A continuación, retomamos del informe *Acoso escolar y ciberacoso: Propuestas para la acción* de Save the children (2014) y de autores como Garaigordobil (2011:) y Willard (2006), las consecuencias más sobresalientes causadas por el ciberacoso.

CIBERVÍCTIMAS	CIBERACOSADORES	CIBERESPECTADOR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimulación de imagen negativa de sí mismos.</li> <li>• Pensamientos y acción de suicidio.</li> <li>• Provoca baja autoestima.</li> <li>• Ocasiona dificultad para la integración social, y da como resultado aislamiento y soledad.</li> <li>• Síntomas de depresión y ansiedad</li> <li>• Aparecen desordenes de aprovechamiento y aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifestación de desconexión moral, peleas, delincuencia y vandalismo.</li> <li>• Excita al abuso en el consumo de drogas e ingesta de alcohol.</li> <li>• Disminución o inhibición de empatía hacia el sufrimiento del otro.</li> <li>• Dependencia de las tecnologías.</li> <li>• Ausentismo escolar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mismas consecuencias que el ciberacosador.</li> <li>• Sensación de miedo a ser víctima del ciberacosador.</li> <li>• Aumento de insensibilidad, insolidaridad y apatía.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Surgen cambios de comportamiento, pérdida de interés en actividades cotidianas, trastornos del sueño, miedo, ira, frustración, nerviosismo e irritabilidad.</li> </ul>		
---	--	--

**Tabla 2. Consecuencias del ciberacoso (creación propia)**

Un caso relevante es el de la adolescente Amanda Todd, quien sufrió ciberacoso durante un largo tiempo y culminó en suicidio. Amanda compartió fotografías e información personal con un desconocido, quien las publicó en diferentes páginas web a manera de extorsión y, debido a la velocidad de su distribución, se difundieron hasta llegar a manos de familiares, amigos y conocidos de la víctima. Entonces comenzaron para ella episodios interminables de acoso escolar y ciberacoso por parte de sus compañeros de clase, lo que afectó su vida social, escolar y emocional. (Ciberbullying, 2012)

“Ya no puedo recuperar esa foto. Estará en Internet para siempre” (Amanda Todd, 1996 – 2012)

---

### 3.6 ENFOQUES PARA ABORDAR EL PROBLEMA

***PROHIBIR AL NIÑO ESTAR CONECTADO NO ES LA SOLUCIÓN.***

Como hemos observado el ciberacoso es una realidad latente, se ha convertido en un problema digital de niñas, niños y adolescentes, debido a su alta difusión y lo complicado que resulta prevenir y frenar su aparición.

Sin embargo, en varios países se han planteado diversos enfoques con la intención de que las personas involucradas en los actos de ciberacoso cuenten con conocimientos necesarios, para enfrentarlo. En el caso de México, las propuestas son escasas.

En seguida presentamos algunos enfoques que se han desarrollado, para combatir el problema del ciberacoso.

---

### 3.6.1 Enfoque educativo

En primera instancia se considera la concientización de los padres de familia y los profesores desde un *enfoque educativo*, se han creado campañas y guías que brindan información sobre el concepto ciberacoso, así como sugerencias para intervenir en caso de detectar algún indicio del fenómeno. Ejemplo de ello son los documentos de Kowalski, Robin; Limber Susan, Agastston (2008) Patricia *Cyberbullying el acoso escolar en la era digital*, La Guía de recursos para centros educativos en casos de ciberacoso, escrita por el defensor del menor en la comunidad de Madrid y la *Guía de actuación contra el ciberacoso Padres y educadores (2016)* del Gobierno de España.

En los documentos propuestos se explica el fenómeno del ciberacoso, cuáles son sus características, los actores y las consecuencias, para lograr identificarlo.

Por lo que se refiere a los profesores y directivos de los centros escolares, los aportes siguen la misma línea, sumando diversas sugerencias; todos - orientadores, psicopedagogos, directiva escolar, etc. - deben estar familiarizados con el problema, conocer los usos adecuados de las tecnologías y los posibles riesgos. Además, se incluyen en la educación de los alumnos programas eficaces de prevención del ciberacoso, enseñanza de buena conducta y habilidades sociales, alentar a que se informe de los casos de ciberacoso, enseñanza del buen uso de las tecnologías, talleres, orientación y apoyo a padres de familia, inclusión del tema del ciberacoso en clase o clases especiales que orienten a los alumnos sobre el tema.

Para los padres de familia se incluyen recomendaciones de acción, para que estos brinden apoyo en caso de detectar que uno de sus hijas o hijos es cibervíctima, ciberacosador o ciberespectador. Ejemplo de ello es el libro *Cyberbullying el acoso escolar en la era digital (2010)*:

*Se recomienda que los padres hablen con sus hijos respecto de las normas para cada nuevo elemento tecnológico que entre en casa. Los padres tienen que buscar todos los días las oportunidades de educar a sus hijos y de transmitirles sus valores a través del debate, más que de los sermones. (ibíd., pp. 184 -185)*

Algunas otras recomendaciones son:

- *Establecer directrices adecuadas a la edad.*
- *Hablar de las formas más apropiadas de abordar conflictos.*
- *Revisar el uso que hacen sus hijos de Internet.*
- *Supervisión no "fisgovision".*
- *Vigilar la aparición de posibles signos de alarma.*
- *No culpar a la víctima (ni castigar por lo que haya hecho otra persona).*
- *Formarse ellos mismos.*
- *Explicar los riesgos de comunicarse en la red.*

---

### **3.6.2 Enfoque Seguridad Informática**

Aunque en países como Puerto Rico, Argentina o Estados Unidos se han propuesto y aprobado leyes contra el ciberacoso, eso no asegura darle fin. Como se mencionó, los acosadores por lo general son anónimos y dar con ellos resulta difícil. En algunas ocasiones, cuando se identifica al acosador, el amenazar con llamar a la policía o ponerse en contacto con un abogado puede ser suficiente para que cese el acoso electrónico. (Efecto Internet. Delitos cibernéticos, s.f., p. 173) Los padres pueden optar por denunciar al ciberacosador o a sus padres.

En México, no se han creado leyes que aborden el ciberacoso, este delito cibernético no está tipificado en ningún código penal de las entidades federativas de la República mexicana (Subsecretaría de Prevención y Participación Ciudadana, 2012). La Alianza por la Seguridad en Internet (ASI), en colaboración con la Unidad de Investigación Cibernética de la PGJDF, dan apoyo contra la ciberdelincuencia y en algunos casos al ciberacoso. Además de generar una guía llamada *El efecto Internet*, como ayuda a los padres de familia y profesores, para concientizarlos sobre el uso de la tecnología siempre de forma sana, segura y responsable, logrando generar la prevención de los delitos cibernéticos y salvaguardar a los menores de edad.

Algunas de las recomendaciones para la escuela y el hogar son:

### **En el hogar**

- *Ampliar la comunicación preventiva con los menores.*
- *Involucrarse positivamente con la información que publican los menores, para orientar sobre temas que puedan exponer su privacidad y comprometer su integridad.*
- *Conocer las relaciones sociales y cibernéticas de niños, niñas y adolescentes.*
- *Manifestar confianza en el uso de tecnologías, con la intención de que el menor reporte sus malas experiencias en la web.*
- *Desarrollar el pensamiento crítico de los menores, para que sepan tomar decisiones acertadas al toparse con personas malintencionadas al navegar en Internet.*
- *Conocer las contraseñas de niños, niñas y adolescentes.*
- *Establecer límites claros y firmes para el uso de las tecnologías.*
- *Mantener una comunicación abierta. (Ibíd., pp. 22- 23)*

### **En la escuela**

- *Incorporación a programas académicos, para la formación de mejores usuarios de Internet.*
- *Enseñanza de la ciberciudadanía (derechos y deberes de usuarios de Internet) y ciberética (reglas para en el uso del ciberespacio).*
- *Alfabetización digital en temas como: manejo de contraseñas seguras, cultura de la privacidad, identidad digital, etc. (Ibíd. pp. 22- 23)*

La ASI pone a la disposición de todas las escuelas interesadas, el programa CENETIC (2012) Escolar para suministro de material educativo para la impartición de estos temas y lecciones. El programa da inicio con la aplicación de métricas en el plantel para conocer información relevante sobre el uso de Internet entre los alumnos del plantel, como son:

1. Hábitos.
2. Riesgos por contenido, conductas (hostigamiento) y por contacto con extraños (acoso).
3. Manejo de la privacidad en Internet. (2010, p.27)

---

### 3.6.3 Enfoque Ciberconvivencia

En la vida cotidiana, en la comunidad social y educativa, para convivir pacíficamente se requiere saber relacionarse con quienes se comparte a diario algo en común; con las tecnologías pasa lo mismo, ya que son herramientas de socialización y convivencia.

Las normas para la convivencia y el buen trato social son de gran importancia para establecer esquemas de disciplina social a través de deberes y derechos, reglas de conducta humana que dicta alguna autoridad calificada. En el ciberespacio, dichas reglas no son dictaminadas por jurisdicciones, pero la herramienta de la netiqueta tiene la función de dichas normas, permitiendo una ciberconvivencia respetuosa, evitando conducir las relaciones cibernautas a comportamientos que originen ciberacoso.

Resulta importante que niños, niñas y adolescentes aprendan a convivir y relacionarse en los medios electrónicos. El navegar en la web puede provocar afectos positivos y negativos que, en caso de presentarse, deben de aprender a manejar, pues resulta cada vez más común vivir en una sociedad de redes interconectadas, haciendo de la web su espacio personal y la máxima expresión de su comportamiento.

Educar continúa demandando la promoción de las nuevas generaciones digitales, a través de una afirmación que reúna competencias tecnológicas y virtudes humanas. (A.S.I, 2011, p. 18)

Una opción que se ofrece es el Decálogo de la netiqueta, escrito por *Viginia Shea* en 1994, mencionado en el documento *Redes Sociales y Cyberbullying: El Proyecto ConRed*, escrito por Rosario Ortega-Ruiz, Rosario Del Rey y José A. Casas (2013), aquí las reglas básicas:

1. *Nunca olvide que la persona que lee el mensaje es, en efecto, humana, con sentimientos que pueden ser lastimados.*
2. *Adhiérase a los mismos estándares de comportamiento en línea que usted sigue en la vida real.*
3. *Escribir todo en mayúscula se considera gritar y, además, dificulta la lectura.*
4. *Respete el tiempo y el ancho de banda de las otras personas.*

5. *Muestre el lado bueno de su persona mientras se mantenga en línea.*
6. *Comparta su conocimiento en la comunidad.*
7. *Ayude a mantener los debates en un ambiente sano y educativo.*
8. *Respete la privacidad de terceras personas; hacer un grupo contra una persona está mal.*
9. *No abuse de su poder.*
10. *Perdone los errores ajenos. (p. 17-18)*

¿Cuántos de nosotros conocemos las netiquetas? Del Rey, Ortega y Casas (2013), mencionan que: *los comportamientos citados necesitan desarrollar habilidades prosociales<sup>10</sup>, las que hoy no solo se reciben en la escuela, si no tampoco las está educando la familia (p. 17-18); para navegar en la web se debe considerar el saber respetar a las personas que navegan contigo.*

---

<sup>10</sup> “Actos realizados en beneficio de otras personas; maneras de responder a éstas con simpatía, condolencia, cooperación, ayuda, rescate, confortamiento y entrega o generosidad”. Vander Zanden James (1986), *Manual de Psicología Social*, Barcelona, Paidós, pág. 617.

## CONCLUSIONES: PEDAGOGÍA Y CIBERACOSO

La agresión y la violencia se encuentran inmersas en todos los ámbitos de nuestra vida, su adaptación a las tecnologías ha sido rápida; el ciberacoso forma parte de estas manifestaciones y en el presente es un gran problema. Debido a esto, países, instituciones y gobiernos han actuado mediante la puesta en marcha de acciones a favor de la detección y prevención del ciberacoso, sin embargo, falta crear estrategias que generen acciones enfocadas a formar conciencia y fomentar una cultura de respeto a los derechos humanos, a la convivencia, a la tolerancia y al diálogo, pues el ciberacoso es una de las tantas manifestaciones de la violencia social y estructural que se viven en el país.

La violencia es un hábito que se ha tornado común, el ritmo de vida al que nos enfrentamos crea en cada uno de nosotros estrés, frustraciones e ira, la agresión está latente y al momento de existir un estímulo externo reaccionamos de manera hostil haciendo daño al otro, pero lo más grave no son las reacciones, pues como se menciona, la agresividad es parte de nuestra vida, nacemos con ella. El problema es que, en ocasiones, la violencia se estimula por medio de incentivos positivos, como las frases de algunos padres de familia "Si te pegan, pega, no te dejes" o "Muy bien, lo tenía merecido, así ya no se meterá contigo", de modo que los adultos mostramos la violencia a las generaciones jóvenes como una forma de vida.

Las consecuencias de la violencia son trágicas, deja daños físicos y psicológicos a su paso, atentando contra la dignidad humana.

La violencia ha transmutado a través del tiempo y se ha adaptado a cada cambio que ha sufrido nuestro mundo, las tecnologías son una nueva oportunidad para desplegarse y atacar en cualquier momento y lugar. El ciberacoso forma parte de la violencia actual, y siendo un acto repetitivo, constante e intencionado, se vuelve aún más peligroso debido al alcance que se logra con los aparatos y las señales tecnológicas. Cuando no existía la Web, si alguien nos violentaba, había posibilidad de identificar al agresor, enfrentarlo o simplemente refugiarnos en nuestros hogares sintiéndonos seguros; esto no pasa con el ciberacoso, pues los medios tecnológicos permiten traspasar la privacidad y ocultar la identidad del agresor.

La Ciudad de México no es la excepción, el problema va en aumento y como lo muestran las cifras las niñas y los niños utilizan Internet cada vez a una edad más temprana. Niños de 6 años tienen a su alcance dispositivos móviles y cuentas en redes sociales, que no se asegura cuenten con vigilancia de adultos. El ciberacoso es un problema al que los gobiernos, a pesar de los esfuerzos, no han dado una solución adecuada, ni viable. La preocupación está centrada en la adquisición de habilidades tecnológicas para competir con otros países, pero se dejan de lado el qué, cómo y para qué educar.

Los gobiernos promueven la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los centros escolares. La *Estrategia Nacional de Formación en TIC 2014* y el *Programa de Inclusión y Alfabetización Digital 2015*, buscan impulsar sólo el uso de la innovación tecnológica, distribuir equipos y garantizar la conectividad. La intención de los gobiernos e instituciones es el desarrollo de competencias para el entorno en que vivimos, ya que en nuestra era todo depende de la conectividad digital. Sin embargo, de la mano de una educación tecnológica, se deben fundar las bases que refuercen las aptitudes sociales que niñas, niños y adolescentes practicarán en un mundo interactivo y se debe aprender a sopesar los peligros que implica navegar en la Web.

Se pueden adquirir los conocimientos y las habilidades sobre el uso de los aparatos y redes digitales, pero ¿realmente se adquirieron las habilidades sociales para la interacción?, ¿qué sucede con los conocimientos sobre los peligros que hay en la Web?, ¿conocemos realmente qué es el ciberacoso y las consecuencias que conlleva?

Y aunque en México hay programas para enfrentar el ciberacoso en instituciones educativas de preescolar y primaria como *El programa de Valores por una Convivencia Escolar Armónica*<sup>11</sup>, que cuenta con objetivos generadores de valores, derechos humanos y diversidad cultural, no se ha dado el salto de lo teórico a la práctica. Aprender matemáticas, español, idiomas, historia es sin duda indispensable para la vida de hoy en día, pero ¿por qué no considerar el pensamiento crítico, el respeto, los valores como temas transversales en todas estas materias? A veces se olvida que somos seres sociales, que

---

<sup>11</sup> **La Dirección General de Educación Media Superior** trabaja en conjunto con la Dirección General de Información, Planeación, Programación y Evaluación, con el objetivo de Prevenir y atender el Bullying así como otros tipos de violencia escolar para impulsar una mejor formación de los estudiantes en un ambiente de valores, derechos humanos y diversidad cultural, con el propósito de generar una Convivencia Escolar Armónica, a través de cinco redes, que representan, capacitan y acompañan a los distintos sectores que conforman la comunidad educativa, las cuales son: Red Interinstitucional, Red Académica y de Investigación, Red de Docentes, Red de Estudiantes, y Red Familiar. Recuperado de [http://dgems.edomex.gob.mx/valores\\_convivencia](http://dgems.edomex.gob.mx/valores_convivencia)



estamos interactuando cada minuto de nuestra vida, pues detrás de una máquina, de una conexión social hay un ser humano digno de respeto.

Los principales enfoques que intentan mediar la convivencia virtual y proporcionar opciones para el combate del ciberacoso, pretenden, en el caso del primer enfoque, educar hacia el fenómeno, centrándose en la enseñanza sobre el buen uso de las tecnologías; en el segundo ofrecer información y recomendaciones sobre el uso responsable de las tecnologías o proveer de seguridad informática, por último, la ciberconvivencia proporciona reglas y normas de convivencia virtual.

Los tres enfoques proveen de información valiosa, brindan datos sobre el fenómeno del ciberacoso, consecuencias y algunas formas de prevención, pero se proponen como medidas remediales, después del problema, más que como una solución de raíz. Basados en lo teórico, carecen de prácticas sobre valores, actitudes y habilidades dirigidas a la obtención de acciones reflexivas y críticas, además, tampoco cuentan con principios de respeto a la dignidad humana.

El aprendizaje en derechos humanos permite conocer a niñas, niños, adolescentes y adultos el contexto social en el que conviven, comprender la igualdad y conocer sus derechos, para entender cómo deben ser tratados y cómo deben tratar a los demás. El aprendizaje en derechos humanos crea un espacio para que los individuos exploren, discutan, enfrenten y formen opiniones propias, mientras ponen en práctica distintos valores.

¿Cómo apoyaría el aprendizaje en derechos humanos a combatir el ciberacoso? A través de experimentar los derechos humanos como una forma de vida, como un camino a la comprensión, el respeto, la tolerancia y el reconocimiento de las diferencias; todo ello permite mejorar las relaciones sociales, enfrentar los daños personales, sociales y enriquecer la vida diaria.

Si cruzamos la información sobre el problema de violencia generado por el ciberacoso y los conocimientos, las experiencias sobre los derechos humanos como estilo de vida, tendremos las bases necesarias para hacer frente a esta manifestación de violencia.

Es necesario asegurar que los programas formales y no formales pongan en **práctica** el aprendizaje en derechos humanos, que ayuden a generar la no violencia y promuevan valores positivos como la

tolerancia, la convivencia, la comunicación asertiva. Hay que activar las habilidades para la vida, la expresión de opiniones, la resolución pacífica de conflictos y la negociación, que van de la mano con los cuatro pilares de la educación para el siglo XXI propuestos por Jacques Delors: ***aprender a hacer, aprender a ser, aprender a conocer y aprender a vivir juntos.***

Delors nos brinda una opción significativa que da pauta al ser humano para desarrollar el autoconocimiento y la apertura al conocimiento del otro, promueve una buena convivencia, sin necesidad de recurrir a acciones violentas, pero el principal componente de esta aspiración es el aprendizaje.

Los planteamientos de Delors y el aprendizaje en derechos humanos poseen como objetivo primordial vivir y experimentar la igualdad, la autoestima, la no discriminación, la solidaridad, el respeto, la tolerancia, la participación y la solución pacífica de conflictos. El aprendizaje en derechos humanos puede ser una opción para combatir el ciberacoso, un marco ético de convivencia y una aspiración.

La pedagogía es importante como una perspectiva que da cuenta del fenómeno del ciberacoso, ya que su propósito es estudiar los fenómenos relacionados con los procesos educativos formales y no formales, para reflexionar sobre posibles soluciones.

Es imprescindible implicar a la pedagogía como apoyo para realizar un análisis del contexto cultural, político y social en el que vivimos, desde un sentido crítico y realista, en la búsqueda de elementos que prevengan el ciberacoso y, sobre todo, coadyuven a la formación de una consciencia social. La pedagogía debe impulsar la construcción de nuevos caminos educativos para innovar en la aplicación y práctica de formas de aprendizaje para una convivencia democrática y de respeto, que forme seres humanos capaces de interactuar respetando la dignidad humana.

---

## FUENTES DE INFORMACIÓN

---

### BIBLIOGRAFÍA

---

Álvarez M. y Jurado, C. (2011) *Desarrollo socioafectivo e intervención con familias*. Malaga, España: INNOVA

Bandura, A. Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Editorial Alianza.

Bandura, A., Grusec, J. y Menlove, F. (1967). "La extinción vicaria de la conducta de evitación", en: *Revista de Personalidad y Psicología Social*, 5 (1), 16-23.

Belgich, Horacio. 2003. *Escuela Violencia y niñez: Nuevos modos de convivir*. Rosario: Homo sapiens.

Buelga, S., Cava M.J, Musitu G. (2012). Validación de la Escala de Victimización entre Adolescentes a través del Teléfono Móvil y de Internet. *Revista Panam Salud Pública*, 36-42.

Cloninger, S. (2003): *Teorías de la personalidad*. Trad. Fernández, A. 3ª. Edición. México: Pearson educación.

Domenach, J., Laborit, H., Jose, A., Galtung, J., Senghaas, D., Klineberg, O., Halloran, J. (1981). *La violencia y sus causas*. Paris: UNESCO.

El-Sahili, L. (2014). *Psicología en Facebook. Vislumbrando los fenómenos psíquicos, complejidad y alcance de la red social más grande del mundo*. México: Universidad de Guanajuato.

Esplugues, J. S. (2010) *Concepto y tipos de violencia*. En *Reflexiones sobre la violencia*. México: Siglo XXI.

Eusse, O. (1983). La instrumentación didáctica del trabajo en el aula. En *Revista Perfiles Educativos*. No. 19, enero-marzo, 3-18. (Selección de lecturas 71-80). México: UNAM/CISE.

Freire, P. (1994). Educación y participación comunitaria. En *Nuevas perspectivas críticas en educación*, 85-95. Barcelona: Paidós.

Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía*. México; Siglo XXI.

Hernández, M.ª A. y Solano, I. (2007). Cyberbullying, un problema de acoso. *RIED*, 10 (1), 17-36. España: Fernández *Universidad de Murcia*.

Kilpatric, J. (1968). Una teoría de la nueva educación, acomodada a nuestro tiempo. En *Ideas pedagógicas del siglo XX*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada.

Kowalski, R., Limber S., Agastston P. (2008). *Cyber bullying el acoso escolar en la era digital*. Estados Unidos: Desclee de Brouwer.

- Marín, A., Martínez L. (2013). Validación psicométrica del cuestionario "Así nos llevamos en la escuela" para evaluar el hostigamiento escolar (bullying) en primarias. *Revista Mexicana de Investigación Educativa – RMIE*, 18 (56), 11-36.
- Olweus Dan. Trad. Filella Roc. (1992). *Conductas de acoso y amenaza entre escolares*. Madrid: Ediciones Morota.
- Orozco, G. (1992). La investigación de la recepción y la educación para los medios: Hacia una articulación pedagógica de las mediaciones en el proceso educativo (México). En *Educación para la Comunicación (Manual Latinoamericano)*, Ed. CENECA, Santiago de Chile. En: Naranjo, M. y Tapia, D. (Comp.) *La educomunicación: Un desafío para el cambio*.
- Pérez, A. (1993). Cap. II. Los procesos de enseñanza-aprendizaje: análisis didáctico de las principales teorías del aprendizaje. En Gimeno Sacristan J. y Pérez, A. *Comprender y transformar la enseñanza*; 34-62. (Selección de lecturas 61-70), 2 ed. Madrid: Morata.
- Santander, A. (2012). *Conflictos en la escuela de la era digital. Tecnología y violencia*. Buenos Aires: Bonum.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje*. 6ª. edición. México: Pearson educación.
- Serrate. R. (2007). *Bullying. Acoso escolar. Guía para entender y prevenir el fenómeno de la violencia en las aulas*. España: Ediciones Laberinto.
- Vander, J. (1886). *Manual de Psicología Social*, Barcelona: Paidós.
- Vander, J. (1986). *Manual de Psicología Social*. Barcelona: Paidós.
- Vega, M. G., González, G.; Quintero, P. (2012). Ciberacoso: victimización de alumnos en escuelas secundarias públicas de Tlaquepaque, Jalisco. Abril-junio. México: *Revista de Educación y Desarrollo*.
- Velázquez, L. M. (2010) *Adolescentes en tiempos de oscuridad. Violencia social online en estudiantes de secundaria*. México: ENEFH.

---

## FUENTES ELECTRÓNICAS

- Alianza por la Seguridad en Internet (ASI). (2011). Guía A. S. I para prevención del ciber- bullying. Recuperado de [http://www.asi-mexico.org/sitio/archivos/Guia\\_ASI\\_Ciber-Bullying\\_WP\\_FINAL.pdf](http://www.asi-mexico.org/sitio/archivos/Guia_ASI_Ciber-Bullying_WP_FINAL.pdf)
- (2012). Programa CENETIC-AFSEDF. Recuperado de [http://www.asi-mexico.org/joomlaspan/index.php?option=com\\_content&view=article&id=103&Itemid=94](http://www.asi-mexico.org/joomlaspan/index.php?option=com_content&view=article&id=103&Itemid=94)
  - (s.f.). Efecto Internet. delitos cibernéticos, 1 (1). México. Recuperado de [http://www.asi-mexico.org/sitio/archivos/Efecto\\_Internet\\_a\\_1\\_n\\_1\\_Revista\\_baja.pdf](http://www.asi-mexico.org/sitio/archivos/Efecto_Internet_a_1_n_1_Revista_baja.pdf)
- About en español. (s.f.). ¿Qué es IM o mensajería instantánea y cómo funciona? Recuperado de <http://aprenderInternet.about.com/od/ChatsForosEtc/a/Que-Es-Im-O-Mensajeria-Instantanea-Y-Como-Funciona.htm>
- Almansi, C. ETC journal. (2011). Cyberbullying: *Una entrevista con Nancy Willard*. Recuperado de <http://etcjournal.com/2011/02/14/cyberbullying-an-interview-with-nancy-willard-2/>
- AMIPCI. (2015). Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015. Recuperado de [https://www.amipci.org.mx/images/AMIPCI\\_HABITOS\\_DEL\\_INERNAUTA\\_MEXICANO\\_2015.pdf](https://www.amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf)
- Belsey, B. (s.f.). Cyberbullying.Org. Cyberbullyn. Recuperado de <http://www.cyberbullying.org/>
- Boeree, J. (s.f.). Alberto. Teorías de la personalidad. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm>
- Calmaestra, J. (2011) Cyberbullying: prevalencia y características de un nuevo tipo de bullying indirecto. (Tesis doctoral. Universidad de Córdoba, Córdoba. Recuperado de <http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/5717/9788469490976.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carbonell, M. (s.f.) Capítulo segundo. Los Derechos Fundamentales en la Constitución Mexicana: Una propuesta de Reforma y Los Derechos fundamentales y su interpretación. Recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/3/1181/4.pdf>
- Castro, L. (2017). ¿Qué es IM o mensajería instantánea y cómo funciona? En About en español. Recuperado de <http://aprenderinternet.about.com/od/ChatsForosEtc/a/Que-Es-Im-O-Mensajeria-Instantanea-Y-Como-Funciona.htm>

- Ciberbullying. (2012). Amanda Todd, acoso dramático de sextorsión y ciberbullying analizado por pantallas amigas. Recuperado de <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/2012/10/17/el-video-con-el-que-amanda-todd-luchaba-contr-el-ciberbullying-subtitulado-al-espanol-por-pantallasamigas/>
- CNDH. Ley de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2017). Recuperado de [http://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/normatividad/Ley\\_CNDH.pdf](http://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/normatividad/Ley_CNDH.pdf)
- ComScore. El Estado de Social Media en México. 2014. Recuperado de [file:///C:/Users/Mahii/Documents/Ciberacoso%20Tesis/Ciberbullying/Estudios/State\\_of\\_Social\\_Media\\_in\\_Mexico\\_2014.pdf](file:///C:/Users/Mahii/Documents/Ciberacoso%20Tesis/Ciberbullying/Estudios/State_of_Social_Media_in_Mexico_2014.pdf)
- Consejo Nacional de Evaluación de la política de Desarrollo Social. (CONEVAL). (s.f). *Consideraciones para el Proceso Presupuestario 2015*. Recuperado de [http://www.coneval.gob.mx/Informes/Evaluacion/Consideraciones\\_presupuestales/Consideraciones\\_presupuestales\\_2015.pdf](http://www.coneval.gob.mx/Informes/Evaluacion/Consideraciones_presupuestales/Consideraciones_presupuestales_2015.pdf)
- Constitución política de los Estados Unidos Mexicanos. (2017). Diario Oficial de la Federación. México. Recuperado de [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1\\_150917.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1_150917.pdf)
- Cyberbullying and Cyberthreats Effectively Managing Internet Use Risks in Schools. (2007). Recuperado de [https://www.occhd.org/system/files/1041/original/Cyberbullying\\_and\\_Cyberthreats.pdf?1281106034](https://www.occhd.org/system/files/1041/original/Cyberbullying_and_Cyberthreats.pdf?1281106034)
- Ciberbullying. (2012). Recuperado de <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/2012/10/17/el-video-con-el-que-amanda-todd-luchaba-contr-el-ciberbullying-subtitulado-al-espanol-por-pantallasamigas/>
- Del Barrio, C. (2013) Experiencias de acoso y ciberacoso: autores, autoras, víctimas y consideraciones para la prevención. Universidad autónoma de Madrid. Revista digital Convives, 3, 25- 33. México: Asociación Convives. Recuperado de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/667498>
- Del Río, J., Bringue, X., Sádaba, C., y González, D. (2010). Cyberbullying: un análisis comparativo en estudiantes de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela. En V Congreso Internacional Comunicació i Realitat, 307-316. Barcelona, ES: Universitat Ramon Llull. Recuperado de <http://dadun.unav.edu/handle/>
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Ediciones UNESCO. Recuperado de [http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF)

- Dirección General del Distrito Federal. (s.f.). Escuelas sin violencia. Recuperado de <http://data.educacion.cdmx.gob.mx/index.php/padres/escuelassinviolencia?start=4>
- El economista. (2016). Ciberacoso en Internet se ha triplicado. Recuperado de <http://eleconomista.com.mx/tecnociencia/2015/06/28/ciberacoso-riesgo-usuarios-jovenes-mexico>
- Estrategia Nacional de Formación en TIC. (2014). Recuperado de <http://basica.sep.gob.mx/seb2010/pdf/SEPo8082013/5Estratrgia.pdf>
- Excélsior. (2013). *Víctima de bullying se suicida en Sonora. autoridades lo sabían*. Recuperado de <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2013/10/22/924792>
- Finkelhor, D., Mitchell, K., Wolak, J. (2000). Online victimization: a report on the nation's youth. Alexandria, VA: national Center for missing and Exploited Children. Recuperado de [http://www.unh.edu/ccrc/pdf/Victimization\\_Online\\_Survey.pdf](http://www.unh.edu/ccrc/pdf/Victimization_Online_Survey.pdf)
- Foro Consultivo Científico y Tecnológico AC. (s.f.). Recuperado de <http://www.foroconsultivo.org.mx/home/index.php/component/content/article/2667>
- Garaigordobil, M. (2011). Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión, 11, (2), 233-254. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/560/56019292003/>
- Glosario de filosofía. (s.f.). Holismo. Recuperado de <http://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=168&from=action=search%7Cby=H>
- Guía de actuación contra el ciberacoso Padres y educadores. (2016). España: INTECO. Recuperado de [http://xuventude.xunta.es/uploads/Gua\\_de\\_actuacin\\_contra\\_el\\_ciberacoso.pdf](http://xuventude.xunta.es/uploads/Gua_de_actuacin_contra_el_ciberacoso.pdf)
- ISAFE América. (s.f.) Recuperado de [http://www.isafe.org/outreach/media/media\\_cyber\\_bullying](http://www.isafe.org/outreach/media/media_cyber_bullying)
- INEGI (2013). Estadísticas sobre disponibilidad y uso de la tecnología e información y comunicaciones en los hogares 2013. Recuperado de [http://Internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvini/inegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf](http://Internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvini/inegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf)
- INEGI. (2014). Encuesta Nacional de Hogares sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información 2014. Recuperado de <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/modulos/modutih/2014/>
- Módulo sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de Información en los Hogares, 2014. MODUTIH. Recuperado de

<http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/encuestas/hogares/modulos/endutih/default.aspx>

INEGI. (2015). Panorama sociodemográfico de Ciudad de México 2015. Recuperado de [http://Internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvini/inegi/productos/nueva\\_estruc/inter\\_censal/panorama/702825082178.pdf](http://Internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvini/inegi/productos/nueva_estruc/inter_censal/panorama/702825082178.pdf)

- La Encuesta Intercensal del Instituto Nacional de Estadística y Geografía e Informática (INEGI) 2015. Recuperado de <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/especiales/intercensal/>
- Encuesta Nacional sobre Disponibilidad de Uso de las TIC en Hogares (ENDUTIH). Recuperado de <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/regulares/dutih/2015/default.html>
- Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2015. Recuperado de <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/investigacion/ciberacoso/>

Infante, G. (2014). La obsesión por el “Me Gusta” y la aceptación en redes sociales; el objetivo es encontrar sentido a la vida: experto. Sin Embargo. Recuperado de <http://www.sinembargo.mx/25-04-2014/972011>

Jubany i Vila, J. (2012). Aprendizaje social y personalizado: conectarse para aprender. Barcelona: UOC. Recuperado de <https://goo.gl/DoVTQr>

La razón. (2015). Con un software espía, padres protegerán a sus hijos de ciberacoso. Recuperado de <http://www.razon.com.mx/spip.php?article255903>

Li, Q. (2007). *New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools Computers*. Human Behavior 23 (4), 1771-1791. Recuperado de <https://www.deepdyve.com/lp/elsevier/new-bottle-but-old-wine-a-research-of-cyberbullying-in-schools-mo9UN5xGb5?shortRental=true>

Lucio, L. (2009). El ciberbullying en estudiantes del nivel medio superior en México. COMIE. Recuperado de [http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area\\_tematica\\_17/ponencias/0901-F.pdf](http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_17/ponencias/0901-F.pdf)

Luengo, J. A. (2011). Ciberbullying. Guía de recursos para centros educativos en casos de ciberacoso, (2). Madrid: Defensor del menor en la comunidad de Madrid. Recuperado de <http://www.madrid.org/bvirtual/BVCM013909.pdf>



- Marín, A. y Reidl, L. (2013). Validación psicométrica del cuestionario "así nos llevamos en la escuela", para evaluar es hostigamiento escolar (bullying) en primarias. 18, (56), 11- 36. RMIE. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v18n56/v18n56a2.pdf>
- Máster Magazine. (s.f.). Definición de Webcam. Recuperado de <http://www.mastermagazine.info/termino/15478.php>
- Naciones Unidas. (1948). La declaración Universal en Derechos Humanos. Recuperado de [http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR\\_Translations/spn.pdf](http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf)
- Notimex (2016). El Ciberacoso es un riesgo para usuarios jóvenes en México. En El economista. México. Recuperado de <http://eleconomista.com.mx/tecnociencia/2015/06/28/ciberacoso-riesgo-usuarios-jovenes-mexico>
- Oliver, C., Candappa, M. (2003). Tackling Bullying: Listening to the views of Children and Young People. Department for Education and Skills, Nottingham. Recuperado de <http://dera.ioe.ac.uk/6346/1/rr400.pdf>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (s.f.). *Informe Mundial sobre la violencia y la salud*. Recuperado de [http://www.who.int/violence\\_injury\\_prevention/violence/world\\_report/en/abstract\\_es.pdf](http://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/abstract_es.pdf)
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (1948). La Declaración Universal en Derechos Humanos. Recuperado de [http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR\\_Translations/spn.pdf](http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf)
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2013) Recuperado de <http://www.oecd.org/centrodemexico/medios/archivos2013.htm>
- Ortega, R., Calmaestra, J., Mora - Merchán, J. (2008). *Estrategias de afrontamiento y sentimientos ante el cyberbullying*. INFAD Revista de Psicología, 1, 123-132. Recuperado de [http://infad.eu/RevistaINFAD/2008/n1/volumen2/INFAD\\_010220\\_123-132.pdf](http://infad.eu/RevistaINFAD/2008/n1/volumen2/INFAD_010220_123-132.pdf)
- Ortega, R., Calmaestra, J., Mora Merchan, J. (2008). *Cyberbullying in International Journal of Psychology and pischological Therapy*, 8, (2), 182- 192. Recuperado de <http://www.ijpsy.com/volumen8/num2/194/cyberbullying-ES.pdf>
- Ortega, R., Rey R. y Casas, J.A. (2013). Redes sociales y cyberbullying: El proyecto ConRed. *Convives*, 3, 34-44. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/67758>
- Ovelar, R. Gómez, R., y Romo, J. (2009). Nativos digitales y aprendizaje. Una aproximación a la evolución de este concepto. 12, 31-53. ISSN 1697-8293. Madrid, España: Revista icono 14. Recuperado de [file:///C:/Users/ari\\_m/Dropbox/Ciberacoso%20Tesis/Dialnet-NativosDigitalesYAprendizaje-3101495.pdf](file:///C:/Users/ari_m/Dropbox/Ciberacoso%20Tesis/Dialnet-NativosDigitalesYAprendizaje-3101495.pdf)

Pantallas amigas. (s.f.). Cyberbullying. Recuperado de <http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/2012/03/20/publicar-en-facebook-las-peleas-entre-alumnos-es-ya-una-costumbre-en-mexico-df/>

Parry, A. (s.f.). The privacy lawyers. Recuperado de <https://www.aftab.com/>

Plan Nacional de Desarrollo 2013 - 2018. (2013) Gobierno de la República. Recuperado de <http://itcampeche.edu.mx/wp-content/uploads/2016/06/Plan-Nacional-de-Desarrollo-PND-2013-2018-PDF.pdf>

PNUD (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo). (1990). Desarrollo humano Informe 1990. Recuperado de [http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr\\_1990\\_es\\_completo\\_nostats.pdf](http://hdr.undp.org/sites/default/files/hdr_1990_es_completo_nostats.pdf)

Policía de Ciberdelincuencia Preventiva. (s.f.). Secretaria de Prevención Pública. Recuperado de <http://www.ssp.df.gob.mx/ciberdelincuencia.html>

Programa de Inclusión y Alfabetización Digital 2014. (2014). Recuperado de <http://basica.sep.gob.mx/preguntas/index.html>

Psicología online. (s.f.) Teorías de la personalidad. Alberto Bandura. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/bandura.htm>

Quesada, M. (1999). Violencia Mediática y reacción social. *Ámbitos*, 2, 39 – 48. Barcelona. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/819/81932603.pdf>

Real Academia Española (REA). (s.f.). Violencia. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=violencia>

Reardon, B. (2009). Aprendizaje en derechos humanos: Pedagogía y política para la paz. UNESCO. Recuperado de <http://unescopaz.uprrp.edu/act/Lecciones/2009reardon/HRLearningBettyReardon.pdf>

Reardon, B. (2010). Aprendizaje en Derechos Humanos. UNESCO. Recuperado de <http://unescopaz.uprrp.edu/act/Lecciones/2009reardon/HRLearningBettyReardon.pdf>

Sánchez D. (2013). *Víctima de bullying se suicida en Sonora; autoridades lo sabían*. Excelsior. Recuperado de <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2013/10/22/924792>

Save the children (2014). Informe Acoso escolar y ciberacoso: Propuestas para la acción de Save the children. España. Recuperado de [https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/acoso\\_escolar\\_y\\_ciberacoso\\_informe\\_vok\\_-\\_05.14.pdf](https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/acoso_escolar_y_ciberacoso_informe_vok_-_05.14.pdf)

Secretaria de Educación Pública (SEP). (2014). Programa de Inclusión y Alfabetización Digital. Dotación de dispositivos tecnológicos y solución de aula Ciclo escolar 2014 – 2015. Quinto taller nacional

- de supervisores escolares. Recuperado de <http://basica.sep.gob.mx/liinclusionyalfabetizaciondigital.pdf>
- Secretaría de Educación Pública (SEP). (2015). Programa de Valores por una Convivencia Escolar Armónica. Estado de México. Recuperado de [http://dgems.edomex.gob.mx/valores\\_convivencia](http://dgems.edomex.gob.mx/valores_convivencia)
- Subsecretaría de Prevención y Participación Ciudadana. Dirección General de Prevención del Delito y Participación Ciudadana. (2012). Violencia Escolar: Apoyo Comunitario como Propuesta de Prevención. Recuperado de <http://www.ssp.gob.mx/portalWebApp/ShowBinary?nodeId=/BEA%20Repository/1214188//archivo>
- Smith, P. (2006). *Ciberacoso: naturaleza y extensión de un nuevo tipo de acoso dentro y fuera de la escuela*. Recuperado de [http://observatorioperu.com/lecturas/ciberacoso\\_pSmith.pdf](http://observatorioperu.com/lecturas/ciberacoso_pSmith.pdf)
- Smith, P., Mahdavi, J. Carvalho, C. y Tippet, N. (2006). *An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying*. Recuperado de <https://static.lgfl.net/LgflNet/downloads/online-safety/LGfL-OS-Research-Archive-2006-Goldsmiths-Cyberbullying.pdf>
- Subsecretaría de Prevención y Participación Ciudadana. (2012). Violencia Escolar: Apoyo Comunitario como Propuesta de Prevención. Dirección General de Prevención del Delito y Participación Ciudadana. Recuperado de <http://www.cns.gob.mx/portalWebApp/ShowBinary?nodeId=/BEA%20Repository/824303//archivo>
- Teensafe (s.f.). Recuperado de [http://www.teensafe.com/mx/?CID=116496291&SID=1874301&gclid=CjoKEQjw58ytBRDMg-HVn4LuqasBEiQAhPkhusWy25AG854g-8YApBwaotflvKPMq4NM\\_jP7fTmcbMwaAg178P8HAO](http://www.teensafe.com/mx/?CID=116496291&SID=1874301&gclid=CjoKEQjw58ytBRDMg-HVn4LuqasBEiQAhPkhusWy25AG854g-8YApBwaotflvKPMq4NM_jP7fTmcbMwaAg178P8HAO)
- UNICEF México. (s.f.). *Violencia y Maltrato*. Recuperado de <http://www.unicef.org/mexico/spanish/17045.htm>
- Valadez, B. (2014). Milenio. *México es el primer lugar de bullying a escala internacional*. México. Recuperado de [http://www.milenio.com/politica/Mexico-primer-bullying-escala-internacional\\_o\\_304169593.html](http://www.milenio.com/politica/Mexico-primer-bullying-escala-internacional_o_304169593.html)
- Vargas, C. (2013). La vulnerabilidad en el perfil. Recuperado de [http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/4972/02\\_C\\_Vargas\\_Vulnerabilidad\\_perfil\\_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/4972/02_C_Vargas_Vulnerabilidad_perfil_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Velázquez, L. M. (2009). *Cyberbullying. el crudo problema de la victimización en línea*. Recuperado de [http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area\\_tematica\\_17/ponencias/0606-F.pdf](http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_17/ponencias/0606-F.pdf)

Willard, N. (2006). *Educator's Guide to Cyberbullying and Cyberthreats*. Recuperado de <https://education.ohio.gov/getattachment/Topics/Other-Resources/School-Safety/Safe-and-Supportive-Learning/Anti-Harassment-Intimidation-and-Bullying-Resource/Educator-s-Guide-Cyber-Safety.pdf.aspx>

Yo lo borro. (s.f.). Recuperado de <http://yoloborro.com/>