



Educación digital en primaria y secundaria

Curso 2021-2022

Sobre macsonrisas	3
Formaciones realizadas este curso 2021-2022	4
Conclusiones	5
Conclusiones en primaria	5
Conclusiones en secundaria	11
Recomendaciones	18
Recomendaciones para familias	18
Recomendaciones para centros educativos	21
Agradecimientos	22

Sobre macsonrisas

Macsonrisas es la marca comercial de Wema Corp SLU. En este momento está integrada por cuatro profesionales de la educación, un trabajador social, dos graduados en magisterio, y una psicóloga, que crean e imparten las formaciones con mucha ilusión.

Nuestro objetivo es fomentar el uso consciente, seguro y saludable de la tecnología, promover la protección de menores en el mundo online y fomentar la convivencia y la tolerancia en el mundo digital. Cada día vemos los riesgos y amenazas a los que se enfrentan los menores, así como las consecuencias que tiene el uso inconsciente de la tecnología.

Damos formaciones en centros educativos dirigiéndolas al alumnado, a las familias y al profesorado para que desde los tres ángulos lleguen las mismas pautas a los y las menores y puedan integrarlas mejor.

Además, damos charlas y formaciones relacionadas con la educación digital en ayuntamientos, asociaciones y empresas: ciberseguridad, uso consciente de las redes sociales y los juegos online, violencia digital, riesgos y prevención en redes sociales y juegos online, redes sociales y salud mental...

En Álava coordinamos el proyecto de educación digital "Toma el control" de Fundación Vital. Vamos a todos los centros educativos y colaboramos con el Equipo Psicosocial del Departamento de Justicia de Álava dando formaciones a menores que han cometido delitos y están en proceso de mediación. También vamos a pisos tutelados a formar menores y educadores.

Actualmente estamos buscando entidades, fundaciones o empresas con las que colaborar con el objetivo de implantar nuestro proyecto de educación digital en otras provincias para que los centros educativos puedan participar de forma gratuita y llegar así al mayor número de centros educativos posible.

Formaciones realizadas este curso 2021-2022

Hemos acudido a 84 centros educativos, dando un total de 1337 sesiones con el alumnado de primaria, secundaria, FP y Bachillerato. En primaria realizamos formaciones a partir de 3º. Hemos realizado 60 formaciones al profesorado y 130 formaciones a familias. Realizamos las formaciones principalmente en Euskadi y Navarra, aunque también realizamos sesiones puntuales en otras provincias.

Este curso, también hemos acudido a diferentes casas de cultura, bibliotecas, casas de juventud y empresas a impartir charlas y formaciones. Por primera vez hemos acudido a la UPV (Universidad de País Vasco) a realizar sesiones con el alumnado de magisterio que pronto formará parte del profesorado de primaria y secundaria.

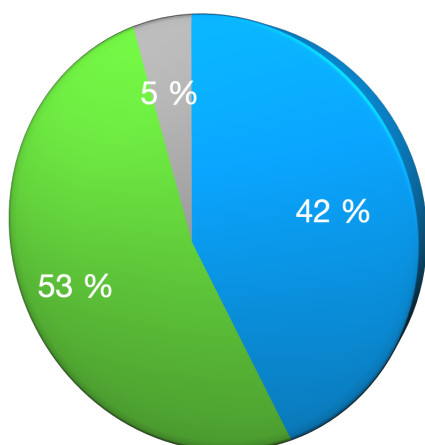
El 6 de junio participamos en el “17º *Simposium Internacional de la Sociedad Mundial de Victimología 2022. Victimización en un mundo digital: Respondiendo y conectando con las víctimas*” que se celebró del 6 al 9 de junio de 2022 en San Sebastián, dando una ponencia sobre los tipos de violencia que sufren los menores en el mundo digital.

Curso 2021-2022

1337 formaciones a alumnos/as

130 formaciones a familias

60 formaciones a docentes



● Primaria ● ESO ● Bachillerato/FP

Conclusiones

Conclusiones en primaria

Notamos una bajada progresiva en la edad de inicio del uso de smartphones, juegos y redes sociales como viene siendo habitual cada año.

Juegos online. Este curso hemos comenzado a dar formaciones en 3º de primaria, y ya en 3º los niños nos cuentan sin tapujos todos los juegos online a los que juegan. La mayoría de juegos a los que juegan son para mayores de 12, 16 o 18 años. En todas las clases hay niños que juegan a juegos para mayores de 18 años como el GTA aunque aún solamente sean uno o dos por clase. Muchos de estos niños juegan con sus tíos o padres sin ser conscientes del efecto que esto puede tener en su desarrollo, y pensando que al estar un adulto delante, el peligro es menor.

La inmensa mayoría de niños de 3º, 4º, 5º y 6º de primaria que juegan a juegos online con otras personas reconocen escuchar y sufrir amenazas e insultos de forma habitual

Tanto que lo han llegado a normalizar, aunque les genere sufrimiento y se resignan diciendo que “no se puede hacer nada”. Al preguntarles si ellos insultan y amenazan, siempre dicen que ellos no, pero al darles más tiempo la mayoría reconoce que ellos también lo hacen. Uno de los riesgos de esta generalización de insultos, desprecios y de la toxicidad en general es que lo incorporen a su forma de actuar. De hecho, ya hay muchos términos despectivos que los niños no identifican como tales y utilizan de forma habitual en su relación digital y física con los demás.

Para poner un poco de contexto de los juegos online, muchas partidas son grupales, se crea un grupo de varias personas, muchas veces aleatorio, para realizar misiones. Cuando no logran realizar las misiones o matan a los jugadores, estos se suelen enfadar bastante dando lugar a diferentes tipos de agresiones verbales y psicológicas. Además, los temas de conversación que suele haber entre adultos en muchos de estos juegos, a veces son igual de inadecuados o incluso más que el propio contenido del juego (violencia, pornografía, menosprecio por la vida o por la dignidad humana, machismo...).

Aunque exista el Código Pegi que indica para qué edad están recomendados los juegos, muchas familias no lo miran o incluso desconocen su existencia

Hay familias que delegan en los niños la tarea de descargar o comprar los juegos que quieren, muchas veces sin ver cuáles son.

Muchos niños también nos cuentan que, aunque no juegan a juegos que no están recomendados para ellos como Fortnite, Valorant, GTA o Call of Duty por no cumplir la edad ven habitualmente cómo otras personas juegan a través de Youtube o Twitch.

También es habitual que aquellos niños que juegan online con otras personas se comuniquen con ellas a través de la red social Discord, también para mayores de 13 años.

Los únicos riesgos que los niños ven en los juegos online son los robos de cuentas.

Redes sociales y smartphones. Este año nos ha sorprendido ver cómo ya en tercero, aunque aún no son muchos alumnos, empezamos a ver niños y niñas usando TikTok, Whatsapp y Youtube.

Es muy habitual el uso de redes sociales en 4º, 5º y 6º de primaria, redes como TikTok (+13), Youtube o Twitch (+13), WhatsApp (+16) o Instagram (+13)

A la hora de explicarles las edades recomendadas algunos niños se enfadan mucho. Llevan años viendo lo que quieren y jugando a los juegos que quieren sin ningún tipo de control y cuando alguien de repente les dice que no es adecuado se niegan a dejar de ver a esos streamers, a dejar de jugar a esos juegos o a dejar de usar esas redes sociales. A otros les entra un sentimiento de estar haciendo algo malo o entienden los riesgos y se preocupan porque no lo sabían. Se nos hace un poco “raro” tener que explicar a los niños algo que deberíamos estar explicando a sus familias, y contribuir en su sentimiento de responsabilidad y malestar por algo que es responsabilidad de los adultos.

Tiktok. Es habitual que en 5º y 6º de primaria utilicen esta red social, también lo hacen en 3º y 4º de primaria, pero en menor medida. Los términos de uso de TikTok establecen que para utilizarla hay que ser mayor de 13 años, incluso para ver videos, aunque no se creen una cuenta. Los niños se disculpan diciendo que en Google Play pone “Control Parental”, no especifica la edad, tienen razón, pero es con control parental a partir de los 13 años. Creemos que es importante que Google Play especifique la edad de uso de forma clara en su plataforma.

Es peligroso para ellos por distintas razones como el contacto con los desconocidos y pederastas a través de comentarios y mensajes directos, la sobreexposición, el contenido inadecuado como retos peligrosos, bailes sexualizados, la desinformación, el acceso directo a otras páginas webs y plataformas para mayores de 18 años (Pornhub, Onlyfans, Omegle...), a veces sin salir de TikTok gracias a herramientas como Linktree, pornografía encubierta etc.

Entre los que tienen cuenta propia, muchos suben videos a sus cuentas, y aunque hay casos en los que no publican videos donde se les vean las caras, otros si lo hacen sin ser conscientes del alcance que puede tener y de la información que dan sin darse cuenta.

En primaria, nuestra experiencia es que son pocos los que siguen los retos de TikTok, y normalmente se dan cuenta de que son peligrosos o incluso de que no tiene sentido replicarlos.

Streamers, Youtube y Twitch. Los streamers, Youtubers, TikTokers... son personas a las que admiran y se creen todo lo que cuentan sin filtrar la información ni contrastarla, aún son pequeños para tener esa capacidad. Muchos niños de primaria siguen a streamers cuyo público no son niños y reciben todo tipo de contenido inadecuado para su edad.

Siguen a sus ídolos principalmente en Youtube y Twitch, en ambas hay que tener más de 13 años para poder usarlos según los términos de uso de las propias aplicaciones. Para los niños de primaria existe Youtube Kids, donde el contenido es filtrado por los algoritmos y por los usuarios que denuncian videos no adecuados que escapan a los algoritmos. Pocos niños conocen Youtube Kids y la mayoría piensa que es para niños muy pequeños porque allí no aparecen los youtubers o streamers que les gustan.

Generalmente las familias piensan que el contenido más inadecuado que pueden encontrar en Youtube está relacionado con el erotismo o el sexo (no hay pornografía explícita, aunque sí material erótico), pero los niños buscan videos de streamers jugando a juegos para mayores de 18 años con contenido inadecuado, pueden encontrar contenido violento como peleas o humillaciones, contenido machista, despectivo o racista, o contenido de miedo. Fue curioso ver cómo en un centro educativo había dos clases de 4º de primaria que estaban aterrorizadas por los videos que habían visto y recomendado a otros en Youtube sobre los demonios japoneses Teke-Teke y Aka-name.

Es habitual que muchos menores de primaria quieran ser streamers ya que lo asocian con ganar dinero fácil. Nos sorprende ver a niños de 4º, 5º y 6º de primaria, por ahora unos pocos, con cientos o miles de seguidores en redes sociales, principalmente en TikTok. Quieren ser influencers, algunos con el conocimiento, permiso y supervisión de sus familias, otros no.

Smartphone. Muchos niños de primaria ya tienen smartphone propio. Sus familias se lo proporcionan para tenerles localizados, comunicarse con ellos... sin ser conscientes de los riesgos a los que les exponen y de que para comunicarse con ellos bastaría con comprarles un teléfono de teclas que cuesta 20€ y da la opción de llamar, recibir llamadas, mandar y recibir mensajes.

Muchas familias tienen la impresión de que teniendo una aplicación de control parental se soluciona o controla el problema de los smartphones, pero no es cierto

Esas apps pueden limitar el uso que se hace del smartphone, pero es imposible limitar lo que ven, mandan o reciben a través de redes sociales o juegos online o con quien se comunican en esas plataformas.

Desconocidos. Los menores de primaria desconocen los riesgos a los que se enfrentan a utilizar redes sociales y juegos para mayores. Jugar con desconocidos está totalmente normalizado y el único riesgo que ven son lo que llaman “hackeos”, los robos de cuentas, sin reparar en que hay gente con muy malas intenciones. En primaria, además de jugar con desconocidos la mayoría ha tenido por lo menos una conversación larga y habitual con desconocidos.

Los desconocidos siguen siéndolo en foros de lectura, en plataformas educativas, en Discord y en cualquier plataforma digital, no solamente en redes sociales y juegos famosos como Fortnite

Discord es la plataforma para mayores de 13 años que muchos niños y adolescentes usan para comunicarse con otros jugadores en los juegos online que no ofrecen esa opción.

Hemos detectado muchos casos en los que niñas de 5º y 6º en primaria tienen cuentas públicas en TikTok y reciben en sus videos comentarios subidos de tono de adultos desconocidos. Las niñas cuentan la cantidad de visualizaciones y comentarios que tienen como algo de lo que estar orgullosas.

Al utilizar constantemente las pantallas, tienen la falsa creencia de que saben, que controlan, y no sospechan que están totalmente indefensos frente a los riesgos que ni siquiera conocen

El uso normalizado y sin control de las pantallas, también les lleva a creer que todo lo que hay en internet es para ellos, y se creen con el derecho de ver todo lo que quieren.

Privacidad. En primaria saben que no tienen que dar información privada a desconocidos, pero no son conscientes de que la dan habitualmente sin darse cuenta, y cuando les explicamos las formas en las que la dan sin saberlo, muestran preocupación. No saben proteger sus cuentas. Generalmente descargan los juegos con el permiso de su familia, pero sin su supervisión ni guía.

Vemos que muchas familias no supervisan lo que hacen sus menores y no les enseñan a utilizar los juegos de forma segura ni formas de protegerse, generalmente porque no saben cómo hacerlo, dejándoles completamente indefensos en el mundo online

En primaria se emocionan mucho cuando alguien juega al mismo juego que ellos, y no dudan en dar sus nombres de usuarios a desconocidos. No entienden lo mismo que los adultos cuando escuchan la palabra “desconocido”, para ellos alguien deja de ser desconocido si juega al mismo juego y les cuenta cualquier cosa, o si sus compañeros siguen a ese desconocido en una red social, aunque ellos no le hayan visto nunca.

Por ejemplo, cuando vamos a dar las formaciones nos preguntan si jugamos a x juego y cuál es nuestro nombre de usuario. Nos dicen su nombre de usuario para que juguemos con ellos, y les tenemos que explicar que nosotros también somos desconocidos porque les hemos visto solamente una vez y no nos conocen, no importa que hayamos ido al centro educativo.

Tiempo de uso. Respecto al tiempo uso, nos alegra ver que cada vez más niños/as de primaria comienzan a controlarlo con la ayuda de apps de control parental, pero ese control varía en función de los centros educativos y de la situación económica de las familias. En primaria, nuestra experiencia es que cuanto más baja es la situación económica de las familias, menor es el control. A muchos sus familias no les permiten usar las pantallas todos los días aunque son más permisivas los fines de semana.

Hay centros educativos que nos muestran su preocupación al ver cómo ya en educación infantil, muchos niños llegan viendo videos de dibujos en el teléfono del padre o de la madre.

En una encuesta que hemos hecho a 1922 menores de 3º a 6º de primaria, al preguntarles cuanto tiempo pasan cada día entre semana delante de pantallas fuera del horario escolar, el 54,8% ha respondido que entre 0 y 2 horas, el 23% ha dicho que entre 2 y 5 horas, el 5,8% dice que pasa entre 5 y 8 horas, el 2,6% más de 8 horas y el 13,8% no sabe o no contesta.

Al preguntarles cuanto tiempo pasan cada día los fines de semana delante de pantallas fuera del horario escolar, el 31% indica que entre 0 y 2 horas, el 38,3% dice que entre 2 y 5 horas, el 12,2% dice que pasa entre 5 y 8 horas, el 8,2% más de 8 horas y el 8,7% no sabe o no contesta.

Conflictos habituales. En la mayoría de centros educativos es muy habitual encontrarnos con conflictos causados por un uso incorrecto del mundo digital.

Los insultos en juegos online entre compañeros de clase y los ataques en grupos de WhatsApp son algo habitual. También lo son las intrusiones en cuentas ajenas. Es decir, niños de primaria entran en las cuentas de Google de compañeros para dañar su reputación metiéndose con otras personas desde su cuenta, para “gastarles bromas”, para cambiar sus tareas...

Parte de responsabilidad la tienen los centros educativos que asignan las contraseñas de las cuentas educativas online al alumnado a base de patrones, como por ejemplo “apellido del alumno + un número”. Al hacerlo así, al alumnado no se le hace difícil adivinar la contraseña de los demás y entrar en sus cuentas. Entendemos que no es fácil gestionar las cuentas del alumnado, pero creemos que los centros que lo hacen así deberían replanteárselo.

Los niños no ven los conflictos en los que se meten como problemas, sino como pequeñas travesuras. Debido a su edad, muchas veces son incapaces de ver las consecuencias que pueden tener sus actos, sus palabras contra otras personas y los riesgos a los que se exponen.

Comenzamos a ver muchos casos de ataques digitales graves y vemos con preocupación cómo aumentan los casos de acoso digital en primaria.

Conclusiones en secundaria

Smartphones, redes sociales y tiempo de uso. Salvo contadas excepciones, los adolescentes tienen smartphone propio y usan redes sociales de forma habitual, sobre todo a partir de 2º de la ESO.

Nos sorprende comprobar que muy pocos tienen antivirus instalados en sus smartphones, los asocian solamente con ordenadores

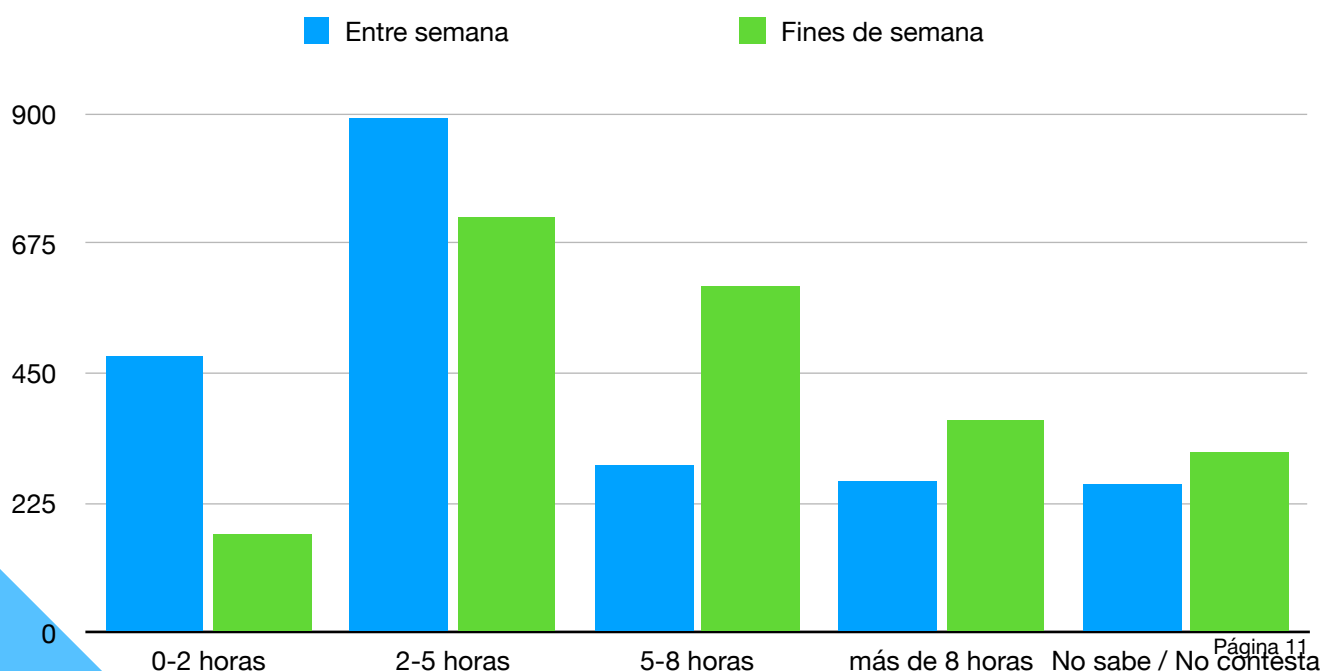
Aquellos adolescentes que no tienen redes sociales o smartphones están en riesgo real de exclusión del grupo, ya que todos sus amigos se comunican a través de las redes sociales.

La mayoría de los adolescentes reconocen usar las pantallas “demasiado tiempo” y sufren distorsión temporal al utilizar redes sociales, es decir, acuden para mirar algo y pierden la noción del tiempo. Muchos nos dicen que no son capaces de reducir el tiempo de uso.

En una encuesta que hemos realizado a 2100 estudiantes de la ESO, al preguntarles cuánto tiempo pasan cada día entre semana, fuera del horario escolar, delante de pantallas, el 22% ha contestado que pasa entre 0 y 2 horas, el 40,7% ha contestado que pasa entre 2 y 5 horas, el 13% que pasa entre 5 y 8 horas, el 12% dice pasar más de 8 horas al día y el 12,3% dice que no tiene claro cuánto tiempo pasa o no quiere contestar.

Al preguntarles cuánto tiempo pasan cada día delante de pantallas los fines de semana, el 7,8% responde que entre 0 y 2 horas, el 33% dice que entre 2 y 5 horas, el 26% dice que entre 5 y 8 horas, el 16,95% dice pasar más de 8 horas y el 15,65% no sabe cuánto tiempo pasa o no quiere contestar.

Número de horas que los adolescentes dicen que pasan delante de pantallas fuera del horario escolar, en una encuesta a 2100 estudiantes de la ESO durante el curso 2021-2022.



Nos gustaría recordar que la Asociación Española de Pediatría, ya durante el confinamiento recordaba que desde los 6 hasta los 17 años no se recomienda pasar 2 horas o más al día delante de pantallas porque es perjudicial para la salud.

Las redes sociales más utilizadas son WhatsApp, Youtube, Twitch, Snapchat, TikTok e Instagram, aunque también Omegle y Discord empiezan a ser utilizadas por muchos adolescentes y algunos también utilizan Twitter.

Por regla general no respetan la privacidad de sus iguales

Es muy habitual compartir información privada de otros, bien sean fotos (fotos grupales, memes o stickers con caras de otros), información a través de texto o a través de capturas de pantalla de conversaciones privadas sin pedir permiso.

Entre los alumnos de secundaria siguen habiendo muy pocos que aplican las pautas de seguridad en sus cuentas online. La mayoría lleva años teniendo cuentas de redes sociales (Instagram, TikTok, WhatsApp...) y juegos online, y piensan que no les puede pasar nada malo. Casi todos los adolescentes tienen varias cuentas, sobre todo en Instagram. Estas cuentas pueden ser públicas o privadas. Utilizan la privacidad de las cuentas, no como forma de protección, sino para segregar a sus seguidores y seleccionar quién puede ver su contenido privado, fotos y video más personales, y quien no.

En Instagram es habitual utilizar el filtro que traen las historias para crear un grupo de mejores amigos para poner contenido erótico, aunque no sea explícito. Cuando les explicamos para qué sirven los ajustes que traen las redes sociales se sorprenden.

Al igual que en primaria, el concepto que tienen de desconocidos es muy diferente al que tenemos los adultos. Por ejemplo, no piensan que alguien es desconocido si un amigo suyo le sigue en una red social, aunque ellos no le hayan visto nunca ni sepan quién es o si llevan chateando dos semanas.

Percepción digital y salud mental. TikTok, Instagram y Snapchat son las redes sociales más tóxicas para adolescentes y pueden tener un impacto negativo en su salud mental, por ello este curso hemos comenzado a impartir una formación en secundaria relacionada con las redes sociales y la salud mental.

A muchos adolescentes les gustaría ser influencers o famosos en redes sociales, lo que les lleva a una sobreexposición innecesaria para conseguir más likes y seguidores, por ejemplo mostrando sus rutinas diarias, su habitación o su ropa en las historias de Instagram. Ese deseo de ser famosos hace que muchas personas tengan sus cuentas públicas, y aquellas que las tienen privadas aceptan a desconocidos, con los riesgos que eso implica.

Muchos adolescentes comienzan a construir su autoestima en función de lo que los demás, generalmente desconocidos, piensan sobre sus fotos, principalmente su físico, y la validación ajena de desconocidos influye mucho en su estado de ánimo

También se comienzan a tomar como canon de belleza las publicaciones de redes sociales de personas famosas y eso es un problema porque todas las fotos de influencers o de marcas comerciales están retocadas de una forma o de otra y la mayoría de veces esos cánones de belleza son inalcanzables. Se desarrolla un sentimiento de “no ser lo suficientemente bueno” que tiene un impacto muy negativo en la autoestima adolescente.

La mayoría de adolescentes que usan redes sociales y quieren ser famosas se comparan y comparan sus vidas con lo que ven, lo que genera mucha frustración ya que piensan que las vidas que ven son mejores que las suyas.

También es muy curioso comprobar la segregación física que comienza a generar las redes sociales. Los adolescentes comienzan a juntarse físicamente en función del número de seguidores que tienen. Aquellos que tienen más seguidores se juntan en un sitio y está mal visto que alguien que tiene menos seguidores acuda allí, aunque sea amigo/a de alguno de los que tienen más seguidores.

Desinformación. Las redes sociales difunden un montón de desinformación que los adolescentes no saben detectar y se creen sin contrastar. Muchos ni siquiera se plantean que tienen que contrastar lo que ven y lo comparten sin pensarlo. Entre la desinformación hay contenido muy peligroso que aunque no es visto por todos los adolescentes, muchos lo conocen.

En internet y en las redes sociales hay diferentes tipos de comunidades. Una de ellas es la comunidad proanorexia (proana) y probulimia (promia). Estas personas que se denominan princesas y príncipes, tienen desórdenes alimenticios, pero lejos de ser conscientes de ello, piensan que son un estilo de vida. Para “ayudar” a los demás a ser amigos de Ana y Mía (anorexia y bulimia) o para ayudarles a seguir el camino de Ana y Mía, ofrecen trucos para no comer, para perder mucho peso muy rápido, consejos para realizar dietas nocivas para la salud... Lo hacen a través de páginas web, o cuentas en redes sociales. Además, estas comunidades tienen grupos de WhatsApp y canales de Telegram donde están en contacto las 24 horas del día “apoyando” a sus compañeras/os. A estos grupos a los que se puede acceder a través de los comentarios de las publicaciones en las redes sociales.

Los adolescentes siguen a diferentes tipos de personas famosas como cantantes, deportistas o influencers. Estos últimos muchas veces se dedican a enseñar productos a sus seguidores a cambio de dinero y es habitual que los adolescentes se crean todo lo que dicen, piensan que por que tienen millones de seguidores saben de qué están hablando. Generalmente se hacen famosos por cómo visten, por hacerse

virales con algún video, por jugar a juegos online... pero luego hablan sobre nutrición, psicología, deporte o temas de salud en los que no son expertos. Además, en muchas ocasiones realizan discursos totalmente subjetivos o interesados sobre diferentes temas o productos que sus seguidores interpretan como objetivos e imparciales.

Entre la desinformación o los mensajes falsos que circulan a través de las redes sociales, una de las más preocupantes es el mensaje de que “se puede ganar dinero fácil y rápido en internet”. En muchos centros estamos detectando un uso continuado de apuestas online e inversión en criptomonedas a pesar de que son adolescentes y tienen menos de 18 años. Este comportamiento, sobre todo el de las inversiones, es fomentado por algunos streamers sin escrúpulos que prometen beneficios falsos y rentabilidades irreales en inversiones, bien porque les pagan por hacer publicidad, bien porque no tienen mucha idea de lo que están explicando, porque se montan actividades financieras que rozan la ilegalidad o porque se aprovechan de sus seguidores para ganar dinero.

Esto provoca que los adolescentes estén perdiendo mucho dinero. Las familias tienen un desconocimiento generalizado de este tipo de prácticas.

Pornografía y sexting. La pornografía en secundaria es muy habitual. El consumo de porno se hace principalmente desde los smartphones. Muchos profesores ven una obsesión con la pornografía, sobre todo en primero y segundo de secundaria. También es habitual el intercambio de pornografía entre adolescentes, principalmente usando WhatsApp a través de mensajes directos y grupos.

Nos entristece comprobar que sigue siendo habitual el sexting entre adolescentes, la acción de compartir material sexual propio con otros menores, y que no tiene pinta de que se vaya a acabar pronto

Es un tema que los alumnos tratan con absoluta normalidad y sin gran discreción. Además, en muchas ocasiones presumen de tener o haber hecho “packs”. Un “pack” consiste en un conjunto de fotos/videos eróticos/sexuales de una persona que son recogidas generalmente en una carpeta de algún servicio en la nube (Google Drive, Dropbox.)... Posteriormente se comparte el enlace entre ellos, con su pareja actual o con cualquier otra persona o personas que les interese en cada momento. Al igual que con muchos otros aspectos en la adolescencia, esta práctica muchas veces se realiza debido a la presión social, porque los demás lo hacen, los que lo hacen son considerados los “guays” y no quieren quedarse fuera de esos grupos.

Este intercambio de material pornográfico protagonizado por menores es pornografía infantil. Es pornografía infantil todo material sexual donde aparezcan menores de 18 años. Este material muchas veces se difunde sin el permiso de los/as protagonistas y a veces acaba en sextorsión, como estamos comprobando en diferentes centros

educativos. Vemos casos de sextorsión entre menores del mismo curso, y entre menores de cursos diferentes.

También apuntar que las chicas, sobre todo aquellas que realizan directos en las redes sociales, son objetivo habitual de ciber exhibicionistas, que sin pedir permiso mandan constantemente fotos de sus genitales o videos masturbándose. Da lo mismo la edad que tenga la menor.

Toxicidad y violencia digital. Hay muchos contenidos violentos que los adolescentes consumen de forma habitual. De forma directa, lo hacen por ejemplo jugando a juegos online violentos para mayores de 16 o 18 años o viendo cómo otros juegan a esos juegos en Twitch o Youtube.

También consumen mucho material violento de forma indirecta, sin buscarlo. Es muy habitual que se suban peleas y humillaciones a las redes sociales. Se comienzan a normalizar muchos ataques disfrazados de broma. Hay “bromas” donde se asusta mucho a alguien, donde se le hace daño o se le humilla y se le deja en ridículo.

Respecto a la toxicidad, los comentarios cargados de negatividad, engaños, manipulaciones y palabras despectivas, están muy presente en las relaciones digitales.

La toxicidad está tan asumida, que se utilizan términos y palabras despectivas entre amigos sin tener la intención de dañar al otro

No se sorprenden al enseñarles comentarios tóxicos con insultos y faltas de respeto, hay casos en los que se ríen de ellos, y creen que si alguien tiene muchos seguidores y está expuesto en redes sociales, es el precio que debe pagar.

En las redes sociales los adolescentes se sienten con el derecho de decir lo que quieran y como quieran, y la falsa sensación de anonimato que proporciona estar en casa solo mientras se hacen los comentarios digitales provoca que muchas veces no filtren lo que dicen, y digan cosas que no dirían al estar cara a cara con otra persona. Por otro lado, cuando tienen la intención de atacar digitalmente a alguien, piensan que tienen la capacidad de ser anónimos en internet creando una cuenta falsa, creencia totalmente errónea.

Al terminar las formaciones a veces se acercan a comentarnos casos concretos de ataques digitales o acoso digital, y nos dicen que ahora ya saben qué pueden hacer.

Nos preocupa mucho el acoso digital que vemos entre adolescentes. En muchos centros educativos nos encontramos con adolescentes que han sido acosados en otros centros y han tenido que cambiar de instituto. No entendemos que sean las víctimas del acoso las que tengan que cambiar su rutina y su vida. Se manda un

mensaje de victoria a las personas acosadoras y se castiga con una penalización adicional a las víctimas.

Delitos. Los menores desconocen que la ley también se aplica en internet y que muchas acciones que realizan a diario son delitos: insultos, amenazas, acceso a cuentas de otras personas, compartir información privada de otras personas sin permiso, mandar imágenes sexuales de otras personas sin permiso... Se sorprenden mucho de las acciones que son delito y de las consecuencias que tienen. Muchas veces al ver las acciones que son delitos, se dan cuenta de que ellos mismos han sido víctimas alguna vez.

En cuanto a las consecuencias legales, muchos no las temen. Tienen la falsa confianza de que hagan lo que hagan no tendrán represalias.

Al dar formaciones junto al equipo psicosocial del departamento de justicia de Álava a menores que han cometido delitos relacionados con las redes sociales, la mayoría de los menores nos indican que en la época en la que los cometieron se sentían solos o tristes.

Tenemos la sensación de que muchos adolescentes sufren delitos relacionados con las redes sociales en silencio

Donaciones online. Existen muchísimas plataformas online en las que podemos hacer donaciones a streamers. Muchos adolescentes realizan donaciones a su streamers favoritos para apoyarles en su trabajo y los streamers les dan las gracias en directo.

Esta actividad, en algunos casos se está convirtiendo en una competición para ver quién dona más, y hay adolescentes que invierten toda su asignación en las donaciones. Muchos streamers comienzan a notar donaciones de forma masiva y comienza a ser un tema que hablan con sus seguidores para pararlo. Antonio Molina, fundador y director del proyecto Fromm Bienestar, explica el reciente fenómeno de las donaciones de la siguiente forma: "El motivo que radica en el acto de donar a través de plataformas tiene que ver con la necesidad de significación y relevancia ante de los ojos de un streamer o influencer que ejerce cierto tipo de autoridad, a veces propiciada por la falta de referentes en el ámbito cotidiano o la lejanía emocional de los mismos. Cuando el streamer reconoce públicamente al donante, le prioriza por delante de otros miles."

Muchos streamers ganan mucho dinero gracias a las suscripciones, las ofertas y los anuncios. Las donaciones de 2€, 3€ o 5€ que los adolescentes hacen de forma habitual para ellos no son nada comparado con los miles de euros que ganan al mes.

Se comienza a ver un fenómeno en el que streamers millonarios, reciben donaciones de adolescentes que no tienen ingresos.

Finalmente, vemos una falta generalizada de reflexión sobre las vivencias que el mundo digital les ofrece, de la forma en la que las están viviendo y del impacto que el mundo digital tiene en su vida y en su desarrollo

Recomendaciones

Recomendaciones para familias

Recomendaciones generales. Siempre se recomienda poner como mínimo dos límites en casa relacionados con la educación digital.

Límites de edad. Cada juego, red social, app... tiene una edad recomendada o establecida para poder usarse, las redes sociales más permisivas establecen la edad en 13 años. La recomendación para tener smartphone varía entre los 14 y 16 años en función de la madurez del menor. Nunca se recomienda que un niño tenga smartphone antes de secundaria, de la misma forma que los niños de primaria aún no tienen edad para utilizar redes sociales, ni siquiera para “solamente ver videos en TikTok” o usar Youtube. Para los niños de primaria existe Youtube Kids. En caso de necesitarlo, los niños pueden utilizar un teléfono de teclas.

Límites en el tiempo de uso de pantallas en general, TV, videoconsolas, ordenadores, tablets, smartphones... En primaria la recomendación es que no haya tiempo de pantallas todos los días, si se puede evitar entre semana mejor. La referencia para los fines de semana podría ser la recomendación de la Asociación Española de pediatría donde indica que dos horas debería ser el límite. Recomendamos que los bebés de 0 a 3 años, los niños de educación infantil y los del primer ciclo de primaria eviten el consumo de pantallas.

Más recomendaciones. Una vez que los menores tengan la edad permitida para utilizar redes sociales se recomienda que durante un tiempo, se haga un uso conjunto con la familia como una forma de ocio familiar. De esta forma la familia podrá ir guiando en el uso consciente a los menores, dando contexto a lo que ven, enseñando a detectar riesgos, desinformación, acercamientos inadecuados...

Es importante mantener conversaciones frecuentes con los menores acerca del mundo digital donde las familias también cuenten sus experiencias y aprendizajes. En esas conversaciones se les puede ir indicando qué es hacer un uso consciente, qué es hacer un uso inconsciente, pautas para detectar riesgos, herramientas para protegerse... La educación digital es fundamental.

Detectamos que muchas familias ofrecen como “premios” tiempo de pantallas dándoles de forma inconsciente más importancia de la que tienen. Recomendamos que se ofrezca como “premio” más tiempo de interacción física con la familia: “como has aprobado todo nos vamos a ir todos juntos a...”, o “vamos a comer un helado todos juntos al parque”, o “tú y yo vamos a ir a andar en bicicleta por el monte”. Al premiar con más interacción física mandamos el mensaje de la importancia de este tipo de actividades. En la infancia y adolescencia realmente son lo más importante.

Proponemos que las familias que quieran seguir las pautas recomendadas busquen otras familias de clase que para hacerlo de forma conjunta. Lo ideal sería crear grupos de familias en cada clase de primaria, aunque somos conscientes de que es imposible que todas las familias de cada clase se pongan de acuerdo. Para ayudar a las familias interesadas a buscar otras familias en sus clases el año pasado pusimos en marcha la iniciativa “¡Smartphones y redes a partir de los 13!” que podéis encontrar en nuestra web <https://www.macsonrisas.es/familiasprimaria>.

Privacidad. Vemos un problema con las familias y la gestión de fotos y videos donde aparecen menores. Desde muchos centros educativos nos plantean el problema que generan las familias en los actos lúdicos y deportivos del centro educativo al sacar fotos, grabar videos y compartirlos sin ningún tipo de control.

Muchos centros educativos comparten las imágenes de los menores en los apartados privados de sus páginas web a los que solamente se puede acceder desde un correo con el dominio del centro educativo, pero son las propias familias las que en muchos centros comparten esas imágenes a través de grupos de WhatsApp y otras redes sociales sin entender el alcance que pueden tener, quienes pueden ver esas imágenes ni qué se puede hacer con ellas.

A las familias se les aconseja no publicar imágenes de menores ni videos en redes sociales y tener cuidado con los grupos de WhatsApp. Al no ser malas personas, ni siquiera se les ocurren algunos de los riesgos que entrañan el compartir imágenes de menores ni cómo pueden ser utilizadas.

Pederastas. Unicef, en su “Estudio sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia” que dio a conocer en noviembre de 2021 estimó que el 20% de los menores sufren contactos de pederastas. Nosotros por nuestra parte detectamos acercamientos de este tipo, aunque no somos capaces de cuantificarlos. Ofrecemos algunas pautas preventivas y señales de alerta:

Pautas de prevención: Respetar las edades para jugar a juegos online, usar redes sociales u otras plataformas, y para tener smartphone. Realizar los ajustes de privacidad en todas las cuentas online y advertir a los menores sobre las consecuencias del envío de material sexual y de dar información privada.

Una práctica saludable puede ser que los menores expliquen a las familias de vez en cuando con quienes suelen jugar en juegos online o con quienes suelen hablar en redes sociales. Es fundamental trabajar la autoestima de los menores y estrechar la relación familiar, aquellos pederastas que buscan contactos con menores buscan menores con baja autoestima, que se sienten solos, más vulnerables y con poca atención de las familias.

Señales de alerta: La petición de información privada, especialmente la referente a su relación con la familia o su situación económica. Los regalos en juegos online, en redes sociales, y el envío de dinero, nadie regala nada sin esperar algo a cambio, nunca. El intento de llevarnos a plataformas más privadas para seguir hablando, generalmente a aplicaciones de mensajería como WhatsApp, Telegram o Signal que dejan menor rastro. La petición de guardar su relación, sus conversaciones, en secreto. La petición de material sexual. Se recomienda indicar a niños y adolescentes que avisen a las familias o tutores legales al detectar las señales de alerta.

Recomendaciones para centros educativos

Privacidad. Hay centros educativos que sin ser conscientes exponen a los menores en internet. Muchas veces, sobre todo en campaña de matriculación, se publican videos en Youtube en abierto, con imágenes de los menores para promocionar el centro y buscar la matriculación de futuros alumnos. Aunque cuenten con el permiso de sus familias, no sabemos quiénes los van a ver ni qué van a hacer con esa información. Recomendamos que tengan cuidado.

Cuentas en redes con el correo del centro educativo. El profesorado nos traslada la preocupación de que los niños de primaria puedan abrirse cuentas en redes sociales utilizando el correo del centro educativo. Al ponernos en contacto con Google para plantearles este problema nos han indicado que existe una opción para limitar los lugares donde se pueden crear cuentas usando el correo del centro educativo. Podemos encontrarla en el siguiente enlace en el apartado “Bloquear el acceso a todas las Apis de terceros”. Dejamos el enlace del artículo por si a alguien le puede servir de ayuda.

<https://support.google.com/a/answer/7281227#zipppy=%2Cbloquear-el-acceso-de-todas-las-apis-de-terceros%3Chttps%3A%2F%2Fsupport.google.com%2Fa%2Fanswer%2F7281227%23zippy%3D%2Cbloquear-el-acceso-de-todas-las-apis-de-terceros%3E%2Cbloquear-el-acceso-de-todas-las-apis-de-terceros>

Ciberacoso. Todos los centros educativos cuentan con un protocolo de actuación al detectar casos de acoso, pero el profesorado de muchos centros no sabe muy bien cómo actuar ante casos de ciberacoso, o desconocen formas de actuar que pueden resultar de ayuda, más allá de activar el protocolo de acoso si la situación lo requiere.

Dejamos el enlace de las orientaciones que el Gobierno Vasco ofrece ante la detección de casos de ciberacoso en sus diferentes variantes.

<https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/-/libro/bizikasi-ziberjazarpen-kasuen-aurrean-ikastetxeetan-jarduteko-orientabideak-bizikasi-orientaciones-actuacion-centros-educativos-caso-cyberbullying/>

Aquellas familias y centros educativos interesados pueden encontrar mucha información y recursos relacionados con la educación digital en nuestra web <https://www.macsonrisas.es>

Agradecimientos

Nos gustaría agradecer a todo el profesorado en su conjunto y a los equipos directivos de todos los centros educativos el esfuerzo y dedicación que muestran cada día, así como sus ganas de aprender y su disposición por proteger al alumnado de las amenazas y riesgos a los que se enfrentan cada día en el mundo digital.

Todo ello a pesar de la cantidad ingente de trabajo que cada día realizan, incrementada por la presión y las exigencias, muchas veces desproporcionadas, que las familias y la sociedad les imponen. Su labor no es fácil y siempre pasa desapercibida.

También agradecemos a todas aquellas familias concienciadas de la necesidad de la educación digital por su esfuerzo y trabajo extra diario. Ser padres y madres nunca ha sido fácil. Con las redes sociales, los juegos online, los smartphones y demás dispositivos se ha añadido una dificultad extra, y la inconsciencia, el desconocimiento y la permisividad del resto de familias hacen su labor aún más complicada generando sentimientos de incomprensión y soledad. Ánimo, no estáis solas y lo estáis haciendo muy bien.

Por último nos gustaría agradecer a Fundación Vital su compromiso con la educación digital y la protección de los menores en Internet, y la confianza depositada en nosotros para coordinar y llevar a cabo el programa de educación digital “Toma el control” en Álava.