

CYBERBULLYING, CIBERAGRESIÓN Y RIESGOS ONLINE: ¿CÓMO PUEDE ACTUAR LA ESCUELA ANTE LOS PROBLEMAS DE LA (CIBER)CONVIVENCIA?

CYBERBULLYING, CYBER AGRESSÃO E RISCOS ON-LINE: COMO A ESCOLA PODE ATUAR DIANTE DOS PROBLEMAS DA (CYBER)CONVIVÊNCIA?

CYBERBULLYING, CYBER AGGRESSION AND ONLINE RISKS: HOW CAN THE SCHOOL ACT IN THE PROBLEMS OF (CYBER)COEXISTENCE?



Thais Cristina Leite BOZZA¹
e-mail: thaisbozza@hotmail.com



Telma Pileggi VINHA²
e-mail: telmavinha@gmail.com

Cómo hacer referencia a este artículo:

BOZZA, T. C. L.; VINHA, T. P. Cyberbullying, ciberagresión y riesgos online: ¿Cómo puede actuar la escuela ante los problemas de la (ciber)convivencia. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 18, n. 00, e023059, 2023. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v18i00.18444>



| **Presentado el:** 05/04/2023
| **Revisiones requeridas en:** 17/06/2023
| **Aprobado el:** 22/07/2023
| **Publicado el:** 05/09/2023

Editor: Prof. Dr. José Luís Bizelli
Editor Adjunto Ejecutivo: Prof. Dr. José Anderson Santos Cruz

¹ Instituto Vera Cruz (IVC), São Paulo – SP – Brasil. Profesora del Postgrado Relaciones Interpersonales en la Escuela. Doctorado en Educación (UNICAMP).

² Universidad Estatal de Campinas (UNICAMP), Campinas – SP – Brasil. Profesora titular de la Facultad de Educación del Departamento de Psicología de la Educación. Doctorado en Educación (UNICAMP).

RESUMEN: Los problemas de ciberconvivencia están cada vez más presentes en la vida de nuestros niños y adolescentes, por lo que utilizar esta tecnología de forma ética, consciente y positiva se ha convertido en una exigencia en el ámbito educativo. Muchos centros educativos se enfrentan a situaciones relacionadas con el uso inadecuado e irrespetuoso de los teléfonos móviles y las redes sociales, en las que se ven implicados principalmente alumnos, pero también educadores y familiares. Ante este reto, proponemos el programa educativo "Convivencia Ética On-line", a desarrollar con los alumnos, que puede inspirar y orientar las acciones educativas y preventivas de los centros que deseen trabajar con esta problemática. En este artículo presentamos los problemas de convivencia que afectan a nuestros alumnos, como el cyberbullying, las cyberagresiones, los riesgos virtuales; y las principales características del programa para educadores que quieran estudiar y desarrollar acciones en busca de la ciberconvivencia ética.

PALABRAS CLAVE: Convivencia. Cyberbullying. Cyberagresión. Programa. Educación.

RESUMO: Os problemas de convivência no meio on-line estão cada vez mais presentes na vida das nossas crianças e adolescentes, de modo que usar essa tecnologia de forma ética, consciente e positiva passou a ser uma demanda da área da educação. Muitas escolas enfrentam situações relacionadas ao uso indevido e desrespeitoso de celulares e redes sociais, envolvendo principalmente alunos, mas também educadores e familiares. Diante desse desafio, propomos o programa educativo "A Convivência Ética On-line", para ser desenvolvido com estudantes, que pode inspirar e nortear ações educativas e preventivas das escolas que desejam trabalhar com essa temática. Neste artigo, apresentamos os problemas de convivência que atingem nossos estudantes, tais como cyberbullying, cyber agressão, riscos virtuais; e as principais características do programa para educadores que buscam estudar e desenvolver ações em busca da (ciber)convivência ética.

PALAVRAS-CHAVE: Convivência. Cyberbullying. Cyber Agressão. Programa. Educação.

ABSTRACT: The problems of (cyber)coexistence are increasingly present in the lives of our children and adolescents, so that using this technology ethically, consciously and positively has become a demand of education. Many schools face situations related to the improper and disrespectful use of cell phones and social networks, mainly involving students, but also educators and family members. Faced with this challenge, we propose the educational program "A Convivência Ética On-line", to be developed with students, which can inspire and guide educational and preventive actions by schools wishing to work with this issue. In this article we present the problems of coexistence that affect our students, such as cyberbullying, cyber-aggression, virtual risks; and the main characteristics of the program for educators seeking to study and develop actions in search of ethical (cyber)coexistence.

KEYWORDS: Coexistence. Cyberbullying. Cyber aggression. Program. Education.

Introducción

En 2020, debido a la crisis sanitaria causada por la pandemia de COVID-19, hubo un aumento en la proporción de usuarios de Internet en comparación con 2019 en Brasil. La adopción de actividades de aprendizaje remoto por parte de muchas escuelas, impuestas por medidas de distanciamiento social, intensificó el uso de entornos en línea, especialmente entre niños y adolescentes, que ya eran usuarios habituales de estos espacios.

Aunque existe una profunda desigualdad de acceso a Internet, ya que hay una prevalencia de usuarios de clases socioeconómicas más altas, Brasil ha alcanzado el hito de 152 millones de usuarios de Internet, lo que corresponde al 81% de la población del país de 10 años o más (CETIC, 2020). Por primera vez, la encuesta identificó una mayor proporción de hogares con acceso a la red (83%) que de usuarios individuales (81%). El estudio también mostró que hubo un aumento en la presencia de computadoras (de escritorio, portátiles o tabletas) en los hogares (del 39% en 2019 al 45% en 2020), revirtiendo una tendencia a la baja que se había estado dibujando en los últimos años. También se ha ampliado el uso de la red por parte de niños y adolescentes de entre 10 y 17 años para realizar actividades escolares. El número de estudiantes que realizaron actividades escolares o de investigación en Internet aumentó del 72% en 2019 al 89% en 2020 y que estudiaron por su cuenta del 50% en 2019 al 69% en 2020.

Además, hubo un aumento significativo en el acceso a las redes sociales por parte de niños, niñas y adolescentes. Según el informe TIC Hogares (CETIC, 2020), el acceso a la plataforma Instagram mostró el mayor crecimiento en comparación con otras redes sociales. Entre la población de 9 a 17 años, el número de sujetos que tenían una cuenta de Instagram pasó del 36% en 2016 al 45% en 2018 y en 2020 este número alcanzó la marca del 64%. Otra red social que también destacó fue la plataforma TikTok, el 46% de la población en este grupo de edad tiene un perfil en la red. La proporción fue significativamente mayor que aquellos que tenían un perfil en Snapchat (18%) y Twitter (14%). Tanto Instagram como TikTok son plataformas cuyas funcionalidades centrales están en el compartir y acceder a vídeos, lo que indica un gran interés en el consumo de este tipo de contenidos por parte de niños y adolescentes.

Considerando esta intensificación de la participación de niños, niñas y adolescentes en entornos en línea, especialmente en redes sociales, enfatizamos algunos puntos que merecen atención por parte de los educadores. Existen numerosos problemas y desafíos derivados de las relaciones virtuales y las posibilidades que ofrece este medio, tales como: cyberbullying y otras

formas de violencia en línea, el acceso a contenido inapropiado para la edad, el contacto con comportamientos dañinos, los riesgos y la vulnerabilidad que proporciona este espacio; así como la influencia de los medios digitales en la constitución de la identidad de los niños y jóvenes. Aunque cualquier persona está expuesta a estos problemas, este artículo tiene como objetivo centrarse en los impactos del uso de Internet y las redes sociales en la vida de los niños, niñas y adolescentes y el papel de la escuela en este escenario, ya que se encuentran en desarrollo cognitivo, afectivo y moral y que, por lo tanto, necesitan límites, monitoreo y capacitación para comprender y enfrentar los diversos problemas y desafíos en línea, así como basar sus acciones en Internet en valores éticos.

A continuación, discutiremos las características del espacio virtual y los principales riesgos y desafíos que enfrentan los niños y jóvenes en la actualidad.

Características del ciberespacio y convivencia online

La forma en que se organizan las plataformas en línea y el funcionamiento mismo de Internet permite el acceso a contenido ilimitado, la conexión con personas anónimas, las interacciones aceleradas, la propagación a gran escala de contenido; Indicar una doble función de esta herramienta: poder para acciones positivas y negativas, depende de cómo la usemos. Por lo tanto, es importante conocer las características del entorno en línea que impactan en la forma en que vivimos en este entorno, lo que puede agravar situaciones de violencia y aumentar algunos riesgos.

La primera característica es que existe la posibilidad de anonimato en los espacios en línea, es decir, aquellos que practican delitos o actos de violencia en internet pueden no mostrarse, lo que dificulta la identificación del autor y, en consecuencia, su responsabilidad. Otro aspecto importante es que existe la permanencia del contenido en línea, es decir, la información tiende a ser registrada para la posteridad, lo que dificulta revertir algunas situaciones. Además, no sabemos quién puede tener acceso al contenido e información que compartimos en este medio, son las llamadas "audiencias invisibles" (BOYD, 2010), aquellos usuarios que observan recopilan, comparten o almacenan datos personales de otras personas.

En este sentido, incluso si utilizamos medios digitales privados para compartir información, secretos, contraseñas, informes confidenciales o cualquier otro contenido; desde el momento en que ingresan al espacio en línea, ya no están bajo el control del usuario; Porque no hay garantía de que nadie más tenga acceso. Esto significa que estamos ante un entorno en el que, a pesar de contar con herramientas que aseguran la privacidad de los datos y la

información, internet es, ante todo, un espacio público, donde los contenidos pueden ser expuestos rápidamente a un número muy grande de usuarios.

Son esencialmente estas características las que potencian lo que llamamos problemas de convivencia en línea, como la violencia y los riesgos virtuales. Pasemos a estas reflexiones.

Ciberagresiones

El término ciberagresión utiliza generalmente para designar la agresión de manera amplia, cuando existe la intención de causar daño a una persona, utilizando, para ello, teléfonos celulares, internet y redes sociales. Sin embargo, hay aspectos de esta forma de violencia. Destacamos aquellos que más afectan a niños, niñas y adolescentes, tales como: *cyberbullying*, *sexting*, *shaming* y linchamientos virtuales.

El *cyberbullying* está marcada por una característica que la diferencia de otros tipos de violencia en línea, ya que corresponde a acciones violentas e intencionales entre pares, en el entorno virtual (DEMPSEY *et al.*, 2011), es decir, entre los estudiantes de una escuela, por ejemplo. A menudo hemos observado en las redes algunos comportamientos dañinos que involucran a los estudiantes, como la humillación; revelar secretos, imágenes o mensajes privados de colegas; crear perfiles falsos para compartir materiales e información que perjudiquen a los estudiantes; ofender a un colega en Internet o excluirlo intencionalmente de un grupo en línea o crear un grupo para difamar y hablar mal de un colega, entre otros. Todas son acciones marcadas por la falta de respeto, que impactan directamente en las relaciones establecidas por los estudiantes en el ambiente escolar y pueden acentuar el sufrimiento de quienes son atacados, ya que el autor de la agresión, aunque sea anónimo, es una persona conocida, un estudiante de la misma clase o de la misma escuela.

Las situaciones de violencia entre pares en línea pueden abarcar otros subtipos de *cyber* agresiones. Uno de ellos es el *shaming* (vergüenza pública masiva), es decir, cuando las redes sociales se utilizan como un medio para avergonzar, avergonzar, ridiculizar o exponer a las personas públicamente (VRIES, 2015). Un ejemplo que suele involucrar a los alumnos es la creación de *memes* o stickers de WhatsApp, con el objetivo de humillar o ridiculizar a un compañero. Es decir, existe la manipulación de la imagen de una persona (que puede ir acompañada de texto o no), que se extendió rápidamente entre los usuarios en las redes, alcanzando una gran popularidad.

También hay casos específicos, en los que un sujeto se expone o se expone en las redes y termina siendo juzgado por una multitud de usuarios de redes sociales. Hemos visto un

movimiento de comportamiento masivo en este entorno, en el que las personas se agrupan para opinar e incluso condenar a un presunto malhechor hasta que obtienen su "asesinato virtual y social". Este movimiento se llama linchamiento virtual, un fenómeno históricamente conocido por la humanidad, pero que se ve reforzado por el poder difuso de Internet. Los casos de exposición que resultan en linchamientos afectan a adolescentes de todo Brasil. En 2020 comenzó un movimiento en la red social Twitter, llamado *Exposed*, en el que los internautas comenzaron a exponer informes, involucrando a figuras públicas o personas comunes, denunciando presuntos delitos y otros tipos de transgresiones. Varias escuelas se enfrentaron a situaciones en las que sus estudiantes fueron expuestos en la red, acusados de cometer acoso sexual, algunos casos tuvieron repercusiones tan graves para los involucrados, que comenzaron a sufrir amenazas en internet y fuera de ella.

Uno de los principales problemas que enfrentan las redes sociales en este momento es el discurso de odio. Entendemos el fenómeno como "manifestación discriminatoria externalizada, que engloba los actos de discriminación e instigación a la discriminación contra un determinado grupo de personas que tienen una característica común" (SILVA *et al.*, 2011, p. 450, nuestra traducción). Algunos ejemplos son: manifestaciones de homofobia, discriminación racial, social, religiosa y de género; que se manifiestan en las redes sociales de forma explícita o velada, a menudo disfrazadas de humor en *memes*, figuras, chistes etc.

Otro tipo de *cyber* agresión Lo que ha ido ganando protagonismo a nivel mundial por el aumento de su incidencia, especialmente entre los jóvenes, es el sexting, situaciones en las que hay intercambio de material de contenido sexual, a través de dispositivos tecnológicos (VAN *et al.*, 2015). El intercambio masivo de estos contenidos íntimos (popularmente conocido en Brasil por la expresión "compartición de desnudos"), resulta en un alto nivel de sufrimiento para quienes están expuestos.

El sexting ya era un problema antes de la pandemia, datos publicados por UNICEF (2019), apuntaban a la presencia del fenómeno en la vida de los adolescentes. Entre los 14.000 brasileños, de 13 a 18 años, que participaron de este estudio, 35% ya habían enviado fotos o videos íntimos a alguien; Más del 70% ha recibido imágenes íntimas de alguien sin preguntar; El 80% ha recibido solicitudes de alguien para subir imágenes de desnudos; Menos del 20 por ciento dijo que alguna vez había solicitado una imagen de desnudo de alguien. Alrededor del 55% indicó la aplicación WhatsApp como el principal entorno en línea utilizado para compartir las imágenes; Una plataforma de mensajería privada, pero que, debido a la posibilidad de compartir internet, estas imágenes pueden ser expuestas rápidamente de forma pública. Entre

las niñas entrevistadas, el 10% ya ha tenido imágenes íntimas publicadas y reportan sentimientos de culpa, soledad, tristeza; Además de no encontrar apoyo en la familia o en la escuela, para afrontar la situación. La mayoría de las niñas tampoco son conscientes de ninguna red de seguridad para las víctimas de filtrar imágenes íntimas sin consentimiento, solo el 6% conocía los canales de ayuda. Cuando se les preguntó sobre el desempeño de la escuela, el 70% de las niñas dijeron que el tema nunca se había discutido en el aula, lo que indica que no hay espacio para este tema en la rutina educativa.

Compartir imágenes íntimas que involucren a menores puede llevar a otro problema. Sabemos que internet es hoy otro espacio utilizado por los ciberdelincuentes que practican el grooming de menores, es decir, sujetos que se aprovechan intencionalmente de la vulnerabilidad y el fácil acceso a niños, niñas y adolescentes en el entorno online. Según Cappellari (2005, p. 68), antes de Internet este problema ya existía, pero tenía un alcance limitado. Actualmente, debido a las herramientas digitales y características del medio en línea, son capaces de producir y compartir material pornográfico, de forma rápida y amplia; Así como, acercándose a los menores de una manera mucho más velada, haciéndose pasar por un niño o adolescente, pueden acercarse, ganar confianza hasta seducir a la víctima para conseguir lo que quieren.

Tanto el acto sexual en sí como la producción y difusión de material pornográfico infantil son delitos previstos por la legislación brasileña en el artículo 217-A del Código Penal (BRASIL, 2009) y en los artículos 240 y 241 del Estatuto del Niño y del Adolescente (BRASIL, 1990). Además de la cuestión legal, existe la dimensión ética involucrada en situaciones de difusión de contenido íntimo, ya que existe la exposición de la privacidad de un menor en Internet, un espacio genuinamente público y poderoso para compartir contenido a gran escala e irreversibilidad de acciones.

Riesgos virtuales

Esta facilidad de transmitir una imagen u otro contenido en las redes también deja a nuestros jóvenes expuestos a riesgos. Estamos hablando de "Fake News" o "rumores online", que son contenidos creados intencionadamente para promover la desinformación. Según Valente (2019), el contenido falso encuentra terreno fértil en las redes sociales, porque existen grupos homogéneos que confirman las cosmovisiones de los usuarios de Internet, formando verdaderas "burbujas". También está el factor emocional relacionado con el intercambio de información errónea, porque es el contenido el que provoca sentimientos intensos en quienes

los reciben. Esta es la gran estrategia detrás de la difusión de rumores o contenido engañoso: influir en nuestras emociones.

Cuando buscamos verificar la capacidad de los niños y adolescentes para analizar críticamente los contenidos que se exponen en las redes, identificamos estudios que apuntan a una cierta dificultad. Según un estudio publicado por la Universidad de Stanford (WINEBURG *et al.*, 2016) con 7,804 estudiantes de secundaria y universitarios, aproximadamente el 82% de los estudiantes de secundaria no pudieron distinguir entre un anuncio etiquetado como "contenido patrocinado" y una noticia real en un sitio web. Muchos estudiantes juzgaron la credibilidad de las noticias en función de la cantidad de información que contenían o si una foto se adjuntaba a la noticia en lugar de la fuente.

Otro estudio realizado por Plan Internacional (2021) identificó que casi nueve de cada diez niñas se han visto afectadas negativamente por las noticias falsas sobre la pandemia de COVID-19. Un total de 26.000 niñas de 15 a 24 años de 26 países participaron en este estudio. De los 1.000 encuestados en Brasil, cuatro de cada diez no están seguros de cómo identificar noticias falsas en las redes sociales, de estos, el 6% no sabe cómo diferenciar una noticia falsa de una verdadera; indicando una brecha en la educación de estos adolescentes. Además, el 35% informó que la información falsa está afectando su salud mental, dejándolos estresados, preocupados y ansiosos – en Brasil, este número alcanzó el 46%.

Salud mental, este es el tema que ha ido ganando protagonismo cuando reflexionamos sobre el uso de internet por parte de niños y adolescentes. Investigación que evalúa desde la dependencia, la compulsión, las fobias a influir en la construcción de la autoimagen y la formación de la personalidad; han alertado a familiares y educadores sobre el tiempo de uso de teléfonos celulares y redes sociales y los tipos de contenido a los que tienen acceso sus hijos e hijas, estudiantes.

Según Wen (2018), el mayor problema relacionado con el uso de teléfonos inteligentes es la pérdida de la noción del límite, es decir, existe una marcada dificultad para desconectarse del "mundo virtual" y centrarse en el "mundo real". Debido a la movilidad de los teléfonos celulares, el dispositivo está presente en las más diversas situaciones de nuestro día a día, permitiendo el acceso a redes sociales, juegos y otras aplicaciones en cualquier momento y en cualquier lugar. Selman y Weinstein (2015) indican que esta presencia constante del celular puede provocar experiencias de estrés emocional, llamado asfixia digital, debido a la gran cantidad de mensajes y notificaciones que recibimos ininterrumpidamente en plataformas virtuales. Además de la asfixia, existe el desarrollo de miedos excesivos, como, por ejemplo, la

nomofobia, que es el miedo a estar sin teléfono celular o conexión a internet. Los síntomas de la *nomofobia* pueden variar, desde revisar obsesivamente los mensajes en el teléfono celular, hasta la incapacidad de apagarlo, cargar constantemente la batería del teléfono celular, demostrar irritación al estar en lugares sin conexión y no poder ir al baño sin llevar el teléfono.

Una encuesta de YouGov encontró que el 79% de los jóvenes de 18 a 24 años dicen que rara vez o nunca salen de casa sin su teléfono; Y en casa, al cambiar de habitación, el 49% lleva consigo el teléfono. Los jóvenes afirman que se sienten nerviosos y "perdidos" cuando están desconectados de sus identidades en línea (WALDERSE, 2019). Pero al mismo tiempo, creen que podrían concentrarse más sin su teléfono, lo que indica que es demasiado molesto. El promedio de horas diarias que los brasileños pasan en internet es el más alto del mundo, son de 4 horas y 48 minutos, lo que confirma la clara dependencia o dificultad de limitar el tiempo que permanecemos conectados.

Y si el tiempo que pasamos conectados es una señal de advertencia, lo que hacemos en Internet en ese tiempo, también lo es. Según el informe Digital In (2021), el 98,8% de los internautas que tienen entre 16 y 64 años consumen contenido de vídeo en internet. También según los datos publicados, la plataforma de video de YouTube es el medio digital más visitado en comparación con otros medios. La apropiación de YouTube como espacio para la producción y el intercambio de contenido ha llevado a la aparición de una categoría específica utilizada para nombrar a estos productores: son los llamados *youtubers*. Según Andrade y Castro (2021), *youtuber* es "el internauta que crea y publica su vídeo en la red, utilizando como soporte la web de YouTube. Cuando *el youtuber* es un niño, se llama *youtuber mirim*" (p. 3, nuestra traducción), esta categoría presentó en 2016 un crecimiento del 564% respecto al año anterior.

Los videos producidos por *youtubers* son los principales contenidos a los que acceden los niños y adolescentes. Y con ello, estas, acaban convirtiéndose en figuras de referencia para el público infantil. Investigaciones recientes (MIRANDA, 2019; MONTEIRO, 2018) concluyen que ejercen un fuerte poder de persuasión en los niños, indicando que son vistos por ellos como sujetos admirables, jugando, por lo tanto, un papel importante en la construcción de la autoimagen y la formación de la personalidad de este público.

Además, los niños, que todavía están en formación, tienden a reproducir algunas acciones de sus *youtubers*. En 2018, realizamos una investigación con 175 estudiantes de primaria, con edades comprendidas entre 9 y 11 años, de una escuela privada de la ciudad de São Paulo, con el objetivo de verificar el origen de algunos de los comportamientos de los niños, como recoger alimentos en el suelo y comer o saltar desde un lugar alto; Nuestra hipótesis era

que muchos de estos "desafíos" habrían sido lanzados por *youtubers*. En nuestros resultados, encontramos que, en promedio, el 40% de los estudiantes ya habían imitado los desafíos propuestos por los *youtubers*. En ese momento analizamos algunos videos producidos por ellos y encontramos desafíos arriesgados o irrespetuosos, que van desde bofetadas que dejan una marca en el cuerpo de alguien, hasta quedarse con la cabeza bajo el agua conteniendo la respiración. Concluimos de esta investigación que los niños tienen dificultades para medir los riesgos a los que están sujetos frente a este tipo de comportamientos, ya que son acciones realizadas por adultos que son referencia para ellos.

Muchos no solo imitan, sino que también se identifican con aspectos físicos o emocionales, así como, con los valores que son importantes para estos sujetos. Este es uno de los grandes desafíos presentes en el universo online en relación con la formación de la identidad y la autoimagen de niños y jóvenes: el impacto emocional y conductual que son influenciados por los modelos de identificación. No es casualidad que estas figuras sean consideradas influenciadores digitales, ya que ejercen un poder de persuasión, guían tendencias, comportamientos y opiniones. E incluso pueden monetizar sus páginas o canales online, utilizando sus redes sociales como escaparates para mostrar campañas publicitarias, en las que se reproducen estándares sociales de belleza, lo que puede impactar directamente en la construcción de la identidad y percepción corporal de sus usuarios (BERENGUER; FERNÁNDEZ, 2019).

Es común observar, en el perfil virtual de influencers digitales, exposición de fotos editadas por filtros ofrecidos por las plataformas, exaltando cuerpo, rostro, cabello. Los jóvenes siguen este patrón de comportamiento manipulando sus fotos en línea, debido a una preocupación excesiva por la apariencia. Rajanala, Maymone y Vashi (2018) revelan datos preocupantes, las personas han estado contactando a los cirujanos plásticos para ayudarlos a parecerse más a sus propias versiones bajo los efectos de los filtros. Es un problema llamado "dismorfia corporal", en el que las personas pierden el contacto con la realidad, creando la expectativa de que deben verse perfectas todo el tiempo.

Esta idealización de la imagen perfecta impulsa el exceso de posts y en consecuencia la búsqueda de popularidad en las redes. El popular es el que tiene un alto número de "seguidores" que siguen e interactúan con el perfil, asignando "me gusta" (o *likes*) en tus fotos, compartiendo tu contenido o viendo tus videos. Las herramientas disponibles en las principales redes sociales y el funcionamiento de los algoritmos en este espacio potencian el alcance de estos contenidos digitales, llegando a menudo a un público amplio. Y es en este contexto de exposición de la

vida en un espacio público, en el que la apariencia es fundamental, que muchos niños y adolescentes conviven.

Hay implicaciones que deben considerarse al reflexionar sobre el uso de las redes sociales en este contexto de sobreexposición. Una de ellas es la evidente dificultad de muchos usuarios para establecer límites entre lo público y lo privado en internet. A menudo podemos observar contenido publicado en el que hay exposición de rutina, objetos personales, intimidades (como secretos, experiencias personales, imágenes de desnudez), datos personales, entre otras situaciones con estas mismas características. Los riesgos de la exposición personal en las redes sociales son altos. A menudo, los usuarios divulgan información privada en Internet, sin evaluar el impacto que puede causar. La seguridad a menudo no se utiliza como criterio al realizar una publicación o acceder a contenido en línea y, en consecuencia, la imagen o los datos personales pueden usarse para diversos fines.

Además, desde la perspectiva del desarrollo de los niños y adolescentes, La Taille (1998) aclara que esta violación constante de la privacidad puede afectar la construcción de la "frontera de la intimidad"; Es decir, esta exposición excesiva de contenidos privados en internet puede promover un desequilibrio en la construcción de este límite, implicando una mayor dificultad para mantener para uno mismo sentimientos, o eventos, que el sujeto no quiere compartir o que el otro no tiene derecho a saber. Explica que los niños, niñas y adolescentes necesitan un refugio seguro para crecer sin ser molestados, sin embargo, parece que el derecho a estar solo es constantemente irrespetado en la era de internet y las redes sociales. Actualmente, casi no hay posibilidad de que un adolescente esté solo. No físicamente, ya que puede estar solo en su habitación, pero prácticamente está interactuando ininterrumpidamente con compañeros o incluso identidades desconocidas. Este es también otro tema sobre el que debemos reflexionar con los jóvenes, la comunicación con personas desconocidas, que se unen en foros con intereses comunes, a menudo permitiendo un fácil acceso a grupos o comunidades extremistas en redes sociales como WhatsApp, Discord, Instagram, TikTok, Telegram, etc.

Ante este escenario, es evidente que necesitamos incorporar estos temas en la educación escolar. La convivencia online impacta directamente en la convivencia presencial y viceversa, ya que no son espacios distintos. Si nuestros estudiantes están experimentando o incluso practicando algunas de las situaciones descritas anteriormente, es función de la institución educativa reflexionar sobre este contexto y capacitar a sus estudiantes para que aprendan a usar herramientas digitales. Este conocimiento no se refiere solo al uso técnico, sino principalmente al uso ético, seguro y saludable de las redes sociales.

El programa educativo "La Convivencia Ética Online"

Partimos de la premisa de que es necesario institucionalizar los temas que involucran al universo virtual en el entorno escolar. Comenzar por invertir en la educación continua de los profesionales de la educación, con el objetivo de mejorar la calidad de las relaciones y el estudio y la reflexión sobre temas que involucran la (ciber) convivencia es fundamental. Además, se necesita un cambio curricular. Tales temas necesitan ser incorporados en las disciplinas enseñadas a los estudiantes y/o en un espacio sistematizado en el que las competencias socioemocionales y los valores morales, fundamentales para la mejora de las relaciones en internet y fuera de él, sean objetos de conocimiento y reflexión.

Es en este sentido que defendemos la importancia de que la escuela se prepare para esta demanda actual y planifique acciones educativas y preventivas, con el fin de capacitar a los estudiantes para el uso ético del espacio virtual. Promover la convivencia ética en línea implica enfrentar la violencia, los prejuicios, la intimidación, la falta de respeto, la manipulación, el abuso y las mentiras que se propagan en el espacio virtual (VINHA *et al.*, 2017). Es necesaria la intencionalidad en este trabajo, apuntando a la implementación de procedimientos que tengan como objetivo la formación de personas más humanas, justas y generosas; la mejora de la calidad de las relaciones en línea, la construcción de reglas para el buen uso de la tecnología; Reflexión y sensibilización sobre la complejidad de los problemas de convivencia manifestados en la red y sus consecuencias.

Por lo tanto, presentamos los supuestos del programa educativo "La Convivencia Ética en Línea" que se implementó y evaluó (BOZZA, 2021), a desarrollar con estudiantes de Primaria y Secundaria (adaptando los temas a cada grupo de edad), que valora la buena convivencia en espacios virtuales, pero no se limita solo a ella, involucrando un proceso en el que las relaciones, Los comportamientos, las costumbres, son reflejados y criticados por los estudiantes y, así, se piensan y discuten nuevas formas de vivir en estos ambientes. Entendemos por "programa educativo" una serie de acciones planificadas y articuladas, a desarrollar con estudiantes, educadores y familias, con el objetivo de prevenir, intervenir ante los problemas de convivencia en línea y promover valores éticos esenciales para la (ciber)convivencia. Sin embargo, en este artículo nos centramos en trabajar solo con estudiantes.

La perspectiva teórica para el desarrollo de este programa es la constructivista piagetiana, ya que existen principios que guían este trabajo: la formación moral de los estudiantes (PIAGET, 1932, 1994); la promoción de un ambiente sociomoral cooperativo en el aula (DEVRIES; ZAN, 1998); la pedagogía relacional como práctica pedagógica (BECKER,

1993, 2002); el uso de métodos activos en las clases (PIAGET *et al.*, 1977); y trabajar con prácticas morales (PUIG, 2004).

Además, el programa integra componentes curriculares de BNCC, cubriendo principalmente las competencias generales 4 y 5, que están directamente relacionadas con el uso de la tecnología, buscando desarrollar competencias y habilidades relacionadas con el uso crítico y responsable de los medios digitales. De acuerdo con las directrices, es el papel de la escuela capacitar a los estudiantes para desarrollar habilidades y "criterios de curación y apreciación ética y estética, considerando la profusión de noticias falsas, posverdades, acoso cibernético y discurso de odio en las más variadas instancias de Internet y otros medios" (BRASIL, 2018, p. 488).

Existen competencias socioemocionales y valores sociomorales que consideramos fundamentales para el desarrollo de un programa en esta área. Formar sujetos capaces de: enfrentar situaciones difíciles de manera asertiva (asertividad), reflexionar sobre sí mismos y obtener información sobre sí mismos (autoobservación); conocer y valorar positivamente el propio yo (autoconocimiento); llevar a cabo sus propias acciones y tomar decisiones basadas en valores éticos (autorregulación); valorarse positivamente de manera articulada con valores éticos (autoestima); adquirir información y comparar los diversos puntos de vista sobre la realidad, con el fin de comprenderla y comprometerse a mejorar (comprensión crítica); intercambiar opiniones y puntos de vista de otros interlocutores, con la intención de entrar en la comprensión (habilidad dialógica); pensar en los problemas morales, de una manera justa y solidaria (juicio moral); ser movido por el estado de sufrimiento de los demás, en espacios virtuales, en los que hay distanciamiento físico y emocional entre los sujetos (ciberempatía); anticipar y analizar las consecuencias de una acción dada a través de criterios morales (pensamiento consecuente); percibir y responder a los riesgos, considerando las dimensiones llenas de valores (percepción del riesgo); Respetar a todas las personas, considerando la singularidad de cada una (respeto).

Con base en las conclusiones resultantes de nuestra revisión de la literatura (BOZZA, 2021), consideramos que varios temas y aspectos formativos deben ser considerados en los programas educativos en esta área, y que van más allá de la *cyberbullying* y otras cyber agresiones. Las dimensiones que involucran el alcance de la imagen virtual, las relaciones en línea, los comportamientos nocivos en la red, así como los riesgos a los que estamos sometidos en el espacio en línea, además de un trabajo enfocado en el uso positivo, son fundamentales en la estructura de un plan curricular que contemple la convivencia en línea. Además, defendemos

que cualquier programa en esta área debe ser flexible, ya que los cambios en el espacio virtual son rápidos, los problemas son diversos y las relaciones virtuales múltiples, es decir, para trabajar la (ciber)convivencia en la escuela es necesario tener en cuenta la complejidad del universo online.

Plan de estudios para la promoción de la convivencia ética en línea y la prevención de la violencia virtual

A continuación, organizamos una matriz curricular basada en estudios presentados en trabajos anteriores (BOZZA, 2016; 2021), en la que pretendemos describir brevemente cada uno de los componentes curriculares del programa educativo "La Convivencia Ética Online", así como sus objetivos, los posibles temas de trabajo que integran cada uno y los valores y competencias trabajados. La matriz curricular se representa a continuación (Tabla 1, Tabla 2, Tabla 3, Tabla 4, Tabla 5).

Tabla 1 – Componente curricular: imagen virtual

Descripción	Es la imagen que el sujeto construye y/o despliega de sí mismo en el entorno virtual a través de sus acciones y los contenidos que expone en la red, así como las posibles consecuencias de estas acciones y contenidos expuestos.
Metas	Reflexionar sobre la propia imagen que se expone en el entorno virtual - el "escaparate", o la imagen que se transmite a otros en las redes sociales- a partir de los contenidos que se publican, comparten o "gustan", así como las posibles consecuencias de estas exposiciones. Analizar y reflexionar sobre las características de los perfiles públicos que siguen los estudiantes (influenciadores digitales) o los grupos online que integran, así como tomar conciencia de la influencia de estos en su propio comportamiento y acciones.
Temas y contenidos	Privacidad: límite entre el espacio público y privado, exposición de la intimidad. Autoimagen e imagen revelada: narcisismo presente en selfies, popularidad en internet, necesidad y presión de tener likes en los posts, edición de fotos para modificar lo que consideran "defectos físicos", imagen virtual x imagen real, escaparate, revelación de las imágenes de uno mismo (que es valor para el sujeto). Admiración: Influencers digitales o perfiles de "famosos" que interfieren en la construcción de la autoimagen, comportamientos y consumo de sus seguidores; Presión para la integración en grupos en línea.
Competencias socioemocionales y valores sociomorales	Autobservación Propio Propio Pensamiento secuencial Percepción del riesgo Respeto

	Autoestima
--	------------

Fuente: Elaboración del autor

Tabla 2 – Componente curricular: relaciones en línea

Descripción	Se trata de las modalidades de relación presentes en el universo online y de la influencia de las acciones online en las relaciones interpersonales establecidas en persona.
Metas	Reflexionar sobre las formas de relación presentes en el universo online, así como la influencia de las acciones online en las relaciones interpersonales cara a cara.
Temas y contenidos	Relaciones de afecto: amistad y relaciones amorosas online, manifestaciones de celos y control de la pareja o amigos utilizando herramientas virtuales, uso y funcionamiento de aplicaciones de citas. Confianza: compartir contraseñas, hacer trampa en línea, mantenerse en contacto, enviar y recibir desnudos. Comunicación: indirecta manifestada en las redes sociales, distorsión o dificultad para interpretar la intención en un mensaje online, dejar en el vacío.
Competencias socioemocionales y valores sociomorales	Asertividad Propio Empatía virtual Habilidades dialógicas Pensamiento secuencial Respeto por el otro

Fuente: Elaboración del autor

Tabla 3 – Componente curricular: comportamientos en línea

Descripción	Esto se refiere específicamente a la conducta del usuario en Internet, incluidas las dañinas, así como las implicaciones derivadas de ciertos tipos de comportamiento en línea.
Metas	Conocer y reflexionar sobre las conductas nocivas o irrespetuosas de los usuarios en internet, así como las implicaciones éticas y legales derivadas de ciertos tipos de conductas online.
Temas y contenidos	Agresiones en línea: ciberacoso, exposición de contenido vejatorio o vulnerable en la red, linchamientos virtuales, sexting y porno de venganza, acoso sexual en línea, haters y trolls, discurso de odio, acoso sexual. Prejuicio: racismo, homofobia, xenofobia, sexismo, gordofobia, diferencia entre humor y prejuicio. Juicios: libertad de expresión, denuncia (uso de las redes para denunciar presuntos delitos o transgresiones), acusación falsa, destrucción de la imagen de alguien a través de la exposición en internet. Responsabilidad por acciones online: autorización para publicar foto/vídeo de terceros, autoría de contenidos, derechos de autor, legislación relacionada con el universo online, anonimato o identidad falsa.
Competencias socioemocionales y valores sociomorales	Asertividad Autobservación Propio

	Autoestima Comprensión crítica Empatía virtual Habilidades dialógicas Juicio moral Pensamiento consecuente Percepción del riesgo Respeto por el otro
--	---

Fuente: Elaboración del autor

Tabla 4 – Componente curricular: riesgos virtuales

Descripción	Se trata de los peligros a los que están expuestos los sujetos en la red, así como de las estrategias de seguridad que se pueden utilizar para prevenirlos.
Metas	Conocer y reflexionar sobre los riesgos y peligros a los que están expuestos los sujetos en la red, así como las estrategias de seguridad que se pueden utilizar para identificarlos, prevenirlos o enfrentarlos.
Temas y contenidos	Estafas: Phishing y catfishing (estafas en relaciones afectivas virtuales), perfiles falsos, conversación con personas desconocidas, cadenas online, robo de datos. Crímenes: racismo, discurso de odio, pedofilia, pornografía, prácticas ilegales, Deep web, Dark web, grupos extremistas (Red Pill, incels, Sigma Man) Manipulación de datos e información: desinformación, rumores en línea, Deep fake, algoritmos, manipulaciones de datos y contenido durante las elecciones (Brasil y EE. UU.), espionaje. Salud física y mental: uso excesivo del celular, adicciones en línea, daños en la calidad de la relación cara a cara, celular como elemento de distracción (en clase, en el tráfico, etc.), juegos de desafío Seguridad digital: protege contraseñas, perfil privado, bloquea usuarios, denuncia páginas o perfiles ofensivos, identifica y denuncia sospechas de pedofilia y otros delitos.
Competencias socioemocionales y valores sociomorales	Autoobservación Propio Comprensión crítica Juicio moral Pensamiento consecuente Percepción del riesgo

Fuente: Elaboración del autor

Tabla 5 – Componente curricular: uso positivo

Descripción	Se trata del reconocimiento de la tecnología como una poderosa herramienta para acciones positivas.
Metas	Conocer los movimientos colectivos y el activismo en línea a favor de la mejora social, ambiental o de derechos humanos. Reconocer el uso positivo de la tecnología para proporcionar ayuda. Actuar en internet de forma consciente y respetuosa. Aprende técnicas de comunicación asertiva y escucha empática. Utilizar las herramientas tecnológicas de forma positiva.
Temas y contenidos	Ayuda: Redes de apoyo en línea Activismo y movimientos sociales: defensa de los derechos humanos y mejoras sociales. Activismo hacker Herramienta positiva: uso de la fotografía como recurso didáctico para fomentar la convivencia positiva Buenas interacciones: uso consciente y respetuoso de internet y las redes sociales
Competencias socioemocionales y valores sociomorales	Autoobservación Autoestima Empatía virtual Habilidades dialógicas Juicio moral Respeto por el otro

Fuente: Elaboración del autor

Consideramos que todos estos temas presentados en la matriz curricular anterior son importantes para un trabajo en esta área, pero enfatizamos que esta matriz no debe ser estática. Necesita mantenerse al día con las transformaciones que ocurren en el espacio en línea, integrando nuevos temas y eliminando aquellos que no tienen sentido para el contexto en el que opera. Dicho esto, pasemos a la presentación de la metodología de trabajo de los contenidos que integran las dimensiones.

Metodología de las clases

Indicamos el procedimiento denominado Ciclos de Construcción Colectiva del Conocimiento (NUNES, 2017). Los ciclos contemplan un conjunto de etapas de trabajo que permiten avanzar en el conocimiento de un determinado tema, a través de reflexiones y coordinación de perspectivas, con el propósito de establecer posiciones colectivas que representen un compromiso del grupo de estudiantes. En este sentido, el procedimiento cumple con los supuestos teóricos presentados, ya que abarca metodologías activas e integra prácticas morales, además de favorecer la cooperación.

Los ciclos siguen cinco pasos. La primera etapa corresponde a la encuesta de ideas iniciales sobre un tema, uno puede narrar lo que sabe, lanzar preguntas para satisfacer la

curiosidad, presentar opiniones o ideas para resolver un problema. El objetivo de este paso es involucrar al participante. Para ello se pueden utilizar diferentes recursos pedagógicos: análisis de casos, conflictos hipotéticos, dilemas, investigaciones, informes, imágenes, videos, entre otros. El siguiente paso consiste en conocer diferentes perspectivas, comparando las ideas que el sujeto presentó inicialmente con las de otros participantes, a través de registros de lectura o discusiones colectivas. La tercera etapa tiene como objetivo conocer las ideas de expertos en el tema en cuestión. Esto puede implicar encuestas, entrevistas, clases dialogadas, etc. Luego, el participante retoma sus propias ideas, basadas en lo que ha aprendido del conocimiento especializado y el intercambio de perspectivas con colegas. El paso final consiste en coordinar perspectivas, combinar ideas o llegar a posiciones colectivas que representen la visión del grupo o clase. Puede implicar convenios colectivos o producciones de materiales preparados por los estudiantes (campañas, publicaciones en las redes sociales de la escuela, etc.).

La duración de cada ciclo depende del número de actividades propuestas y del compromiso y participación de los estudiantes. Los ciclos también pueden abarcar contenidos de distintos componentes, ya que se interrelacionan; y deben ser flexibles, ya que pueden implicar acciones que no fueron planificadas, dependiendo de situaciones reales que ocurran y estén relacionadas con ciertos contenidos de trabajo.

Consideraciones sobre el programa

Defendemos la función social de la escuela como una de las instituciones responsables de la formación de seres humanos más éticos, respetuosos y justos, justificando así la relevancia y la necesidad de que la escuela incluya el tema de la convivencia ética, en internet y fuera de ella como algo central en sus planes de enseñanza. Además, consideramos fundamental que la institución educativa prepare y eduque a esta generación de niños, niñas y adolescentes para la ciudadanía digital, ya que hoy en día, las relaciones sociales también se establecen en el espacio virtual. En este sentido, inferimos que las escuelas deben desarrollar un programa en esta área para trabajar el tema de la convivencia ética a través de un trabajo curricular y sistémico; necesario para la formación de sujetos respetuosos, justos, tolerantes, generosos, que basen sus acciones en estos y otros valores morales, tanto en entornos virtuales como en el físico.

Sabemos que la estructura del programa, tal como fue presentada, puede parecer al principio inviable para muchas escuelas, debido a la cantidad de temas que integran la matriz curricular y la forma en que se trabajan. En este sentido, lo que sugerimos es que las instituciones educativas diseñen su propio programa, teniendo en cuenta su propia realidad,

pero necesariamente abriendo un espacio institucional y curricular para que tales temas sean objetos de conocimiento. Además, reiteramos la importancia de que el trabajo en esta área se realice de manera reflexiva, continua y sistematizada.

Por lo tanto, este programa puede inspirar otros programas educativos y este trabajo se puede desarrollar de varias maneras, con diferentes arreglos. Por ejemplo, los temas presentados en este estudio pueden ser desmembrados e integrar el currículo desde el 6º año de la Escuela Primaria II hasta el 3º año de la Escuela Secundaria. O, en instituciones que ya tienen en su currículo, un espacio para la apropiación racional de valores morales, estos temas pueden intercalarse con otras prácticas morales que ya forman parte del currículo. Lo importante es desarrollar un trabajo consistente y continuo en esta área.

En cuanto al grupo etario, los temas que integran la matriz curricular están dirigidos a adolescentes, pero sabemos que incluso los estudiantes más jóvenes ya se relacionan en entornos virtuales y que muchos de los problemas y desafíos en línea que abordamos aquí, también afectan a los niños. Por lo tanto, recomendamos encarecidamente el inicio de un trabajo preventivo ya en los primeros años de la escuela primaria, adaptando los temas al grupo de edad y organizando un plan de estudios flexible para abordar los contenidos. Sí, debido a que la estructura del currículo no debe ser rígida, cualquier programa en esta área debe abordar temas relacionados con el momento en que uno vive.

En cuanto a la forma en que desarrollamos las actividades, es importante destacar que defendemos el uso de metodologías activas, por lo que utilizamos los ciclos de construcción colectiva del conocimiento. Las propuestas deben provocar diálogo, debate, intercambio de perspectivas entre los estudiantes; El educador que lidera no debe dar respuestas listas, sino presentar datos de investigación para que la discusión no solo se apoye en el sentido común, promoviendo desequilibrios cognitivos en los estudiantes. En este sentido, no basta con "aplicar actividades", es necesario permitir y animar a los alumnos a expresarse, cuestionándoles y ayudándoles a reflexionar y buscar respuestas y, de esta manera, avanzar en el conocimiento.

Otro aspecto importante que consideramos en nuestro programa es la intencionalidad de un trabajo con valores sociomorales y emocionales. Nuestra propuesta fue desarrollada a partir de los supuestos de la psicología moral, dentro de un grupo de investigación que estudia el tema, que es el GPEM (Grupo de Estudios e Investigación en Educación Moral - Unesp / Unicamp) por lo que el desarrollo sociomoral aparece como algo intencional, que diferencia nuestro programa de otros (BOZZA, 2016). En este sentido, defendemos la planificación y

ejecución de actividades dirigidas a la formación moral de los estudiantes y consideramos fundamental actuar para mejorar la calidad de las relaciones en internet y fuera de él.

El educador que desarrolla el trabajo en esta perspectiva teórica también necesita asegurar un ambiente sociomoral cooperativo en el aula (DEVRIES; ZAN, 1998), en el que predominan las relaciones de respeto mutuo y de tal manera que se experimentan valores sociomorales, como la justicia, la generosidad, el respeto y las competencias socioemocionales, como la empatía y el asertividad. De lo contrario, corremos el riesgo, por ejemplo, de trabajar en temas importantes como el respeto y la (ciber)empatía con los estudiantes y estos valores no se experimentan en la práctica.

Conclusión

Los estudios presentados en este artículo demuestran lo urgente que es que las escuelas se preparen para trabajar los temas destacados, es evidente que la convivencia en entornos online está cada vez más presente en la vida de nuestros alumnos, y eso repercute en las relaciones dentro y fuera de la escuela, en la sociedad en su conjunto. Ya hemos encontrado en nuestra investigación previa (BOZZA, 2016) que el trabajo con la coexistencia virtual sistematizada y continua es una brecha en las escuelas brasileñas. Por lo tanto, reiteramos la necesidad de políticas públicas en esta área, que ofrezcan apoyo a las instituciones educativas e inviertan en la capacitación de maestros para capacitarse y sentirse capaces y seguros para trabajar en estos temas.

Finalmente, reiteramos el papel fundamental de la educación para transformar nuestra sociedad en una sociedad más democrática, justa, respetuosa, crítica y sobre todo humana, recordando las palabras de Freire (1987, p. 87, nuestra traducción) "la educación no transforma el mundo, la educación cambia a las personas, las personas transforman el mundo".

REFERENCIAS

ANDRADE, M.; CASTRO, G. A criança conectada: os youtubers mirins e a promoção de modos de ser criança nas lógicas do consumo. **Intexto**, Porto Alegre, n. 52. 2021.

BECKER, F. **Epistemologia do professor**: o cotidiano da escola. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993-2002.

BERENGUER, M. S.; FERNÁNDEZ, M. L. **Internet girls**: autorrepresentación femenina y redes sociales. Máster em Producción Artística, Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts, 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, DF MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

BRASIL. **Lei n 12.015, de 7 de agosto de 2009**. Altera o título VI da parte especial do Decreto-Lei n° 2.848, de 7 de dezembro de 1940 - Código penal, e o art. 1° da lei n° 8.072, de 25 de julho de 1990, que dispõe sobre os crimes hediondos, nos termos do inciso XLIII do art. 5° da constituição federal e revoga a lei n° 2.252, de 1° de julho de 1954, que trata de corrupção de menores. Brasília, DF: MJ, AGU, 2009. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/112015.htm#:~:text=Estupro%20de%20vulner%C3%A1vel-,Art.,a%2015%20\(quinze\)%20años](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/112015.htm#:~:text=Estupro%20de%20vulner%C3%A1vel-,Art.,a%2015%20(quinze)%20años). Acesso em: 15 dic. 2019.

BRASIL. **Lei n 8.069, de 13 de julho de 1990**. Brasília, DF: Estatuto da Criança e Adolescente (ECA), 1990. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/o-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente>. Acesso em: 10 dic. 2019.

BOYD, D. M. Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. *In: Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, 2010, p. 39-58.

BOZZA, T. C. L. **O uso da tecnologia nos tempos atuais**: análise de programas de intervenção escolar na prevenção e redução da agressão virtual. Orientador: Telma Pileggi Vinha. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, 2016.

BOZZA, T. C. L. **Adolescentes e interações on-line**: uma proposta de intervenção educativa visando à convivência ética virtual. Orientador: Telma Pileggi Vinha. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2021. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNICAMP-30_7f19fbfd9c23a10e644d1d71b6926b64. Acesso em: 10 enero 2023.

CAPPELLARI, M. S. V. A pedofilia na pós-modernidade: um problema que ultrapassa a cibercultura. **Em Questão**, v. 11, n. 1, p. 67-82, 2005.

CENTRO REGIONAL DE ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO (CETIC). **TIC Domicílios 2020**. Edição COVID-19. Metodologia Adaptada. 2021.

DEMPSEY, A. G. *et al.* Has cyber technology produced a new group of peer aggressors? **Cyberpsychology, behavior, and social networking**, v. 14, n. 5, 2011.

DEVRIES, R.; ZAN, B. **A ética na educação infantil**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

DIGITAL IN (Brasil). **State of digital**. 2021. Disponible en: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-brazil>. Acceso en: 10 oct. 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (UNICEF). **Adolescentes e o risco de vazamento de imagens íntimas na internet**. Projeto Caretas. 2019. Disponible en: https://www.unicef.org/brazil/sites/unicef.org.brazil/files/2019-02/br_caretas_pesquisa.pdf. Acceso en: 10 dic. 2019.

LA TAILLE, Y. **Limites: três dimensões educacionais**. São Paulo: Ática, 1998.

MIRANDA, A. B. **A influência exercida por youtubers no comportamento de consumo infantil**. 2019. Trabalho de Conclusão do Curso (Bacharelado em Administração) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2019.

MONTEIRO, M. C. S. Entretenimento e incentivo ao consumismo no canal do YouTuber Luccas Neto. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41., 2018, Joinville, SC. **Anais [...]**. Joinville, SC: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2018. Acceso en: 17 nov. 2018.

NUNES, C. A. A. **Ciclos de avanço no conhecimento - guia prático**. Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Moral (GEPEM). Faculdade de Educação da Unicamp, 2017.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1932/1994.

PIAGET, J. *et al.* **A tomada de consciência**. São Paulo: Melhoramentos, 1977.

PLAN. **Por ser menina**. Relatório Final. São Paulo, 2021.

PUIG, J. M. **Práticas morais**. São Paulo: Moderna, 2004.

RAJANALA, S.; MAYMONE, M. B. C.; VASHI, N. A. Selfies – living in the era of filtered photographs. **JAMA Facial Plastic Surgery**, v. 20, n. 6, 2018. Disponible en: <https://www.liebertpub.com/abs/doi/10.1001/jamafacial.2018.0486>. Acceso en: 12 enero 2020.

SELMAN, R., L.; WEINSTEIN, E., C. Is cyberbullying all that goes ‘over the line’ when kids are online? **The Conversation**, 2015.

SILVA, R. L. *et al.* Discursos de ódio em redes sociais: jurisprudência brasileira. Direito e Desigualdades no século XXI, **Rev. direito GV**, v. 7 n. 2, 2011. DOI: 10.1590/S1808-24322011000200004.

VALENTE, J. C. L. Regulando desinformação e fake news: um panorama internacional das respostas ao problema. **Comunicação Pública**, v. 14, n. 27, 2019.

VAN, J. *et al.* The association between adolescent sexting, psychosocial difficulties, and risk behavior. **J. Sch. Nurs.**, v. 31, p. 54-69, 2015.

VINHA, T. P. *et al.* **Da escola para a vida em sociedade**: o valor da convivência democrática. Americana, SP: Adonis, 2017.

VRIES, A. D. The use of social media for shaming strangers: young people's views. *In*: HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES, 48., 2015, Kauai, HI. **Proceedings** [...] Kauai, Hi, 2015. Disponible en: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7070057/authors#authors>. Acceso en: 15 enero 2020.

WINEBURG, S. *et al.* Evaluating Information: The Cornerstone of Civic Online Reasoning. **Stanford Digital Repository**, 2011. Disponible en: <http://purl.stanford.edu/fv751yt5934>. Acceso en: 15 enero 2020.

WEN, C. L. Educação para saúde mental no cotidiano do mundo digital. **Revista Construção Psicopedagógica**, v. 27, n. 28, p. 5-18, 2018.

WALDERSEE, V. Could you live without your smartphone? **YouGov**, 8 mar. 2019. Disponible en: <https://yougov.co.uk/topics/technology/articles-reports/2019/03/08/could-you-live-without-your-smartphone>. Acceso en: 20 agosto 2019.

CRediT Author Statement

Reconocimientos: Un agradecimiento especial a los directivos y profesores de la escuela donde se llevó a cabo la intervención por hacer factible la investigación.

Financiación: Agencia: CNPq, Proc. No.: 141625/2017-1

Conflictos de intereses: no.

Aprobación ética: Comité de Ética e Investigación (CEP) de la Unicamp. Registro CAAE: 95134318.0.0000.8142.

Disponibilidad de datos y material: Los datos y materiales utilizados en el trabajo están disponibles en la Tesis Doctoral titulada: "Adolescentes e interacciones online: una propuesta de intervención educativa dirigida a la convivencia ética virtual" (Bozza, 2021).

Contribuciones de los autores: Thais Cristina Leite Bozza es la autora de este artículo y contó con la guía de la profesora Telma Pileggi Vinha para la redacción de este artículo.

Procesamiento y edición: Editorial Iberoamericana de Educación.

Revisión, formateo, normalización y traducción.

