

## Nuevas dimensiones de la convivencia escolar en el mundo 2.0: riesgos y desafíos

MARÍA MARTHA DURÁN RODRÍGUEZ  
Universidad Estatal a Distancia

Contacto:  
[mduranr@uned.ac.cr](mailto:mduranr@uned.ac.cr)

### RESUMEN

Se presenta una discusión teórica sobre dos grandes desafíos para la convivencia en el mundo educativo: la globalización y la tecnologización del conocimiento y de las redes sociales. Se valoran las tensiones que se generan y los retos asociados especialmente para la convivencia pacífica en y desde los nuevos contextos educativos. Se focaliza en el matonismo virtual (cyberbullying) entre pares (estudiantes) y su situación en Costa Rica.

**PALABRAS CLAVE:** convivencia escolar, mundo 2.0, generación net, ciberconvivencia, desafíos, riesgos, matonismo virtual (cyberbullying)

### ABSTRACT

The article presents a theoretical discussion of two major challenges for the coexistence in educational institutions: globalization and the technologization of knowledge and of social networks. It discusses some of the problems that are caused, and the associated challenges especially for the peaceful coexistence in the new educational contexts. It focuses on cyberbullying among peers (students) and its situation in Costa Rica.

**KEYWORDS:** school coexistence, world 2.0, net generation, cybercoexistence, challenges, risks, cyberbullying.

## Introducción

---

En tanto sistema abierto, la acción del sistema educativo está en constante relación con el entorno del cual recibe influencias y sobre el cual, al mismo tiempo, influye. Por esto debemos de asumir el sistema educativo como dinámico y cambiante, lo que implica la posibilidad de modificar o reconstruir las condiciones de su accionar y su impacto como agente socializador, adecuándose a las realidades del contexto para procurar el logro de los fines de la educación.

Desde finales del siglo pasado, este sistema educativo se encuentra inmerso en un vertiginoso proceso de cambio, enmarcado en la globalización y el desarrollo científico en general, y en específico por el conjunto de transformaciones propiciadas por el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación, que dan origen a características particulares en las generaciones del nuevo siglo.

Los avances científicos y tecnológicos han generado transformaciones en todos los ámbitos de nuestras vidas que abren un creciente interés por la comprensión de la complejidad del ser humano y su entorno. La evolución en la tecnología incide en la forma en que los seres humanos nos relacionamos con el mundo en tanto la comprensión y la perspectiva que tenemos sobre este cambia. Por esto se señala como contexto de esta ponencia al mundo 2.0 (proveniente del término “web 2.0”), para hacer referencia a la interactividad del usuario/persona y su participación activa en la forma de hacer las cosas, y en su creación. Términos como ciudadanía digital y otros con el prefijo “ciber” (ciberconducta, ciberconvivencia, ciberbullying, ciberagresor, cibervíctima, cibertestigos, entre muchos otros) se encuentran con mayor frecuencia en la literatura científica remitiendo a las formas que adopta un fenómeno real en el mundo virtual (por ejemplo puede verse Ortega, del Rey & Sánchez, 2012; UNICEF, 2007).

Córica y Dinerstein (2009), han llamado Generación Net a las personas nacidas entre 1980 y 2000, grupo que ha crecido rodeado de computadoras, internet, videojuegos, celulares y mucha tecnología en general. Ellos son nuestros estudiantes actuales, y requieren la generación de nuevos contextos y modelos educativos que impacten en todos los elementos y actores de su proceso: en los usuarios de la formación (el estudiantado), en el equipo docente, en los escenarios donde ocurre el aprendizaje, en los objetivos y contenidos, en la institución educativa en general, en las políticas públicas que la sustentan.

Las formas de interacción también se transforman: la inclusión y el uso masivo de tecnologías de la comunicación y la información están modificando los ecosistemas de relación de los grupos y las comunidades humanas (Ortega et al. 2012). La relación con el otro se intensifica en frecuencia y cantidad de contactos a través de la máquina, y la percepción de la realidad se difiere en la pantalla; las emociones y la riqueza del lenguaje no verbal se diluyen a la distancia. Esto propicia una fuerte orientación al desinterés y desensibilización frente al otro que, amparados en el anonimato, pueden generar acciones violentas que se reflejan en la convivencia escolar.

En este marco el posibilitar la convivencia pacífica se constituye hoy más que nunca, en una demanda fundamental para el sistema educativo.

## *Los grandes desafíos para la educación: la globalización y la tecnología del conocimiento y las relaciones sociales*

La globalización contemporánea comparte elementos en común con fases anteriores, pero posee características que la distinguen, ya que crea un mundo en el que el extenso alcance de las relaciones y las redes humanas está igualada por su elevada intensidad relativa, su alta velocidad y la propensión a ejercer impacto en múltiples facetas de la vida social.

David Held, citado por Mejía, 2006, p. 17

Vivimos en un mundo globalizado. No solo económicamente globalizado sino, ante todo, científica y tecnológicamente globalizado. La cultura contemporánea está incrustada en la dimensión científico-tecnológica, que se convierte en clave de comprensión del ser humano y de la sociedad actual.

Asumiendo que el desarrollo general del conocimiento está determinado dialécticamente por los procesos histórico-sociales, económicos, ideológicos y políticos que suceden al interior de una estructura determinada, podemos visualizar el impacto de las transformaciones en la Tecnología y la Educación como ciencia.

Factores políticos como la creación del Fondo Monetario Internacional y el Banco Mundial, el debilitamiento del aparato del Estado y la pérdida de su soberanía, por ejemplo; factores de mercado, con el acortamiento del ciclo de vida de procesos, servicios y productos; la tendencia a la mundialización de la moneda (dólares, euros o yenes); el impacto de la tecnología en la vida cotidiana a través de la digitalización del mundo y su consecuente incorporación en todo ámbito de la cotidianidad, por mencionar solo algunos aspectos, tienen implicaciones en el concepto y forma de la educación, el trabajo, el ocio y el tiempo libre, el/la trabajador/a, la organización y el cliente.

A nivel social, la integración de países ha propiciado procesos de aculturación en donde los valores nacionales se ven sustituidos, dada la influencia de los países desarrollados, que “bombardean” a países en vías de desarrollo, dependientes, a través de todos los medios de comunicación y con sus productos en el mercado. En Costa Rica la globalización cultural tiene un claro sello estadounidense, que se consolidó en el país especialmente entre los jóvenes y ha sido un agente de cambio cultural decisivo dado que “la difusión masiva de valores que promueve tiene una incidencia particular en aquel sector de la población que apenas empieza a configurar su visión de mundo” (Molina, 2003, p.98). En este sentido el gran peligro que afronta Costa Rica es la transformación de una sociedad que ha estimulado y cultivado valores favorables a la equidad, y los han reflejado en múltiples expresiones (la universalización de servicios de salud y educación de buena calidad, y la justicia social en general) que, a su vez, han facilitado el progreso económico y tecnológico, así como la competitividad, hacia unos valores culturales basados en el individualismo, la indiferencia frente al destino del otro, la falta de responsabilidad colectiva, el desinterés por el bienestar general, la búsqueda como valor central del enriquecimiento personal, el consumismo, y otros semejantes, que puede esperarse que debiliten seriamente el tejido social y pueden conducir a todo orden de impactos regresivos.

En el Trabajo, en cuanto a su concepto y condiciones, las variaciones están asociadas al

predominio de gente joven en las organizaciones con el apoyo de la desaparición progresiva del empleo fijo, la inserción laboral de la mujer y las nuevas alternativas de trabajo (empleabilidad, teletrabajo o trabajo a distancia, trabajo temporal, movilidad laboral, por ejemplo) (Dolan, Valle, Jackson & Schuler, 2003), cambios que demandan a las empresas estrategias de atracción y mantenimiento del talento humano (entendido este como personas capaces de utilizar sus conocimientos, resolver problemas, crear servicios, desarrollar nuevos procesos de trabajo y satisfacer las necesidades del cliente). Por esto la preocupación por la Gestión del Conocimiento (La Gestión del Conocimiento tiene como base el aprendizaje organizativo. Dolan et al (2003, p. 284) la definen como: “un enfoque sistemático que incrementa el valor de la “inteligencia colectiva” de una organización. Implica al identificación, captura, evaluación, síntesis, organización, distribución y aplicación del capital de conocimiento de una organización”) y el aumento del Capital Intelectual se asumen como aspectos fundamentales del negocio pues permiten generar, desarrollar, estructurar, diseminar, compartir y aplicar el conocimiento. Las actividades adquieren una condición de “cerebro-intensivas” y el aprendizaje y el conocimiento se constituyen en pilares de desarrollo de países, empresas y personas.

El desarrollo de la Tecnología y la Informática ha posibilitado (y se ha alimentado) de la ruptura de fronteras geográficas y mentales (movilización en tiempo real), y la innovación adquiere otra dimensión, generando procesos de transformación caracterizados por la velocidad en que se produce el conocimiento y la necesidad de aprender-a-aprender y aprender-haciendo como demandas fundamentales. Se propicia un “efecto dominó” (sistémico) en el que la totalidad del entramado social se ve involucrado y en el que tres elementos son básicos: conocimiento para entender, destreza para manejarlo y capacidad para participar de manera equilibrada en su construcción y asumiendo la responsabilidad ciudadana.

Vivimos la era de la inmediatez y accesibilidad, demandas generalizadas que, aunque no alcanzan a toda la ciudadanía, si la determina. El paradigma de lo humano y del éxito (Entendido como una aspiración vital a lograr, ideal de felicidad) también cambia: la primacía en el “tener” (el consumismo como filosofía de nuestro tiempo), la gratificación inmediata (la sociedad del “ya”); el dinero como lo único valioso en la vida; la posición social y todos los símbolos asociados (dinero, fama, belleza, bienes y hasta conocimiento); el éxito como meta por alcanzar a costa de lo que sea –en un mundo de “ganadores o perdedores”- y tenerlo todo en poco tiempo.

Las nuevas generaciones, los nativos digitales (Piscitelli, 2012), en su mayoría asumen las tecnologías de información y comunicación como parte de la vida cotidiana y, por lo tanto, imprescindibles. Tal y como Córlica y Dinerstein (2009) lo señalan, la Generación Net cuenta con la web como elemento básico para el desarrollo personal en tanto la información y el conocimiento se asocian a poder y movilidad social en el mundo 2.0 en que viven.

Estas condiciones moldean un ser humano particular: impaciente y desafiante, creativo y lógico, con baja tolerancia a la frustración y la postergación. Es adaptable y con voraz apetito por lo nuevo, con procesos de atención amplios que le permiten atender varias actividades a la vez aunque con bajos niveles de profundidad, y cuenta con un alto grado de autonomía (Córlica & Dinerstein, 2009). Vive en la globalidad, rechaza barreras y esquemas fijos, quiere disfrutar. Utiliza teléfonos celulares, computadoras e internet en casi todos los aspectos de su vida: estudio, trabajo, diversión y para relacionarse con otras personas.

En investigaciones e informes nacionales e internacionales se reitera que la población infantil y adolescente es la principal usuaria de la comunicación mediada por computadora, dispositivos móviles, internet, redes sociales y espacios virtuales de juegos (Ortega, del Rey & Sánchez, 2012; PANIAMOR, 2012, PROSIC, 2008). Incluso esta capacidad de uso muchas veces les convierte en usuarios expertos que le explican a sus pares y hasta a sus mayores (padres, madres, tutores, profesores en tanto inmigrantes digitales), sobre cómo utilizar las nuevas tecnologías. En el informe de Prosic (2008) se acentúa que el joven costarricense socializa fácilmente a través de TIC, pero utiliza poco los espacios académicos con apoyo tecnológico.

Por todo esto, en el informe de UNICEF (2007) se señala que

Para el niño y la niña de hoy, internet es un espacio de aprendizaje de alfabetización integral, donde no solo se produce y se comunica en lenguajes multimedia, sino que además se debe navegar de una manera crítica entre la sobreabundancia de datos e información que han sido originados con distintos objetivos comunicativos. Este ciudadano digital requiere de destrezas fundamentales para saber verificar e identificar cual es la información que le es útil para su desarrollo personal.

Siguiendo a Tedesco (2000), se identifican dos niveles de análisis en cuanto al papel de las tecnologías de la información en la persona:

1. en el proceso de socialización - es decir, el proceso por el cual una persona se convierte en miembro de una sociedad- y
2. en el proceso de aprendizaje, referido al proceso por el cual la persona incorpora conocimientos e informaciones.

El impacto en las relaciones sociales es muy alto en parte al uso (y abuso) de redes sociales: la construcción de subjetividades varía, sus formas de ser y estar juntos también, las formas de comunicación: se ha incrementado la comunicación a distancia por medio de internet y telefonía tanto fija como celular, aunado a una “transformación del lenguaje a través de nuevas formas de escribir palabras y de expresar con imágenes y símbolos sus sentimientos y emociones (denominado lenguaje XAT)” (PROSIC, 2008)

Así en el interjuego de la presencialidad-virtualidad, la superficialidad-profundidad, la intimidad-espectacularidad, la persona y su estar-con-el otro (con-vivir) se ven afectadas, generando mayores posibilidades de interacción (tanto comunicativa como hipertextual) pero propiciando nuevas formas de concebir los derechos en la red y el distanciamiento afectivo, clave de la empatía y la solidaridad.

Por esto Ortega y colaboradores (2012, p. 42) señalan que

El uso masivo de las Tecnologías de la Información y la comunicación y, particularmente, el dominio de Internet, deja obsoleto cualquier discurso sobre relaciones interpersonales que no asuma que éstas se desarrollan, además de en directo y con presencia corporal, mediadas por dispositivos digitales y en escenarios creados por los propios usuarios y sus iguales. Es la ciberconducta... (que) está produciendo ciberconvivencia.

No sorprende entonces que la concepción del mundo, la construcción de valores, la mediación de aspectos sustantivos como las emociones y la percepción de la realidad varíen en este contexto desvaneciendo las distancias y permitiendo la emergencia del tiempo como parámetro de realidades físicas y componente esencial de las relaciones humanas.

## ***Con-vivir: estar con el otro en el centro educativo***

---

La convivencia escolar implica estar con el otro/a, el establecimiento de relaciones interpersonales en el marco de procesos de educación formal. Garnier (en Sojo & Ferlini, 2011) señala que “nuestra individualidad existe en plural, somos lo que somos con los demás y para los demás, no existimos fuera de nuestra relación con ellos...el ser humano es capaz de aprovechar esa maravillosa dialéctica de nuestra individualidad colectiva para construir una convivencia que surja no de la dominación sino del respeto y el afecto; no de la enajenación, sino de la verdadera identidad con el otro...”

Para Chaux (Chaux, Lleras & Velásquez, 2004) este vivir-con-el otro/a no supone la armonía perfecta o la ausencia de conflictos, pues estos son inherentes a todo grupo social. Sin embargo, la convivencia pacífica y constructiva sí amerita que los conflictos que se presenten sean manejados sin agresión y buscando favorecer los intereses de todas las partes involucradas para que, mediante el diálogo, la negociación y generación de consensos (y manejo de disensos), se logre encontrar salidas en las que los intereses de todas las partes resulten de alguna manera favorecidos.

La convivencia escolar se ha convertido en un “verdadero y complejo constructo psicopedagógico que, bien analizado y descompuesto en sus elementos, suele considerarse clave para la buena marcha del proceso educativo en muchos de sus aspectos.” (Ortega et al. 2012, p.10). Carbonell, Galaz y Yáñez (2011) conceptualizan la convivencia escolar como “la capacidad que tienen las personas de vivir con otras en un marco de respeto mutuo y de solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la comunidad educativa.” (2011, p.5).

Siguiendo a Ortega y colaboradores (2012) se asume que en las relaciones interpersonales en el ámbito educativo se pueden distinguir al menos dos subsistemas: el vertical y el horizontal. El subsistema vertical refiere a las relaciones entre docentes y estudiantes mediadas fundamentalmente por el proceso enseñanza-aprendizaje). El subsistema relacional horizontal, de pares, es el que establecen los estudiantes entre sí, más o menos, al margen de los docentes, y la relación entre los mismos profesionales en el centro educativo.

El primer subsistema ha sido objeto de múltiples investigaciones, mientras que el subsistema horizontal, especialmente el de estudiantes permaneció en el anonimato y desinterés durante años. Sin embargo, tal como señala Ortega (2010) en los últimos treinta años de investigación científica, el sistema de los iguales ha sido considerado como un contexto social que contribuye significativamente a la adquisición y al progreso de un amplio conjunto de competencias y habilidades, moldeando la personalidad individual y social de los sujetos.

Gracias a la rápida penetración de internet en la sociedad, en todos los niveles socioeconómicos, y dado que el acceso de menores de edad a las TIC es cada vez mayor y generalizado,

la web se ha convertido en un nuevo contexto de socialización. El uso de la comunicación e interacción digital permite romper las barreras espacio temporales existentes y parece estar construyendo nuevas dimensiones para la convivencia juvenil, generando amplias posibilidades de un uso constructivo (comunicación, desarrollo de la identidad, participación ciudadana, aprendizaje, educación e inserción en el mundo productivo, entre otros), pero también hay más riesgos de uso destructivo. Tal es el caso del incremento y variedad de la violencia a través de las TIC.

### **LOS RIESGOS EN EL MUNDO 2.0: EL USO VIOLENTO DE LA TECNOLOGÍA**

En el contexto descrito, muchos de los riesgos vienen derivados del uso inadecuado o excesivo de internet y otras tecnologías, a veces lejos de la supervisión por parte de los adultos (Machargo, Lujan, Izón, López & Martín, 2003, citados por Ortega et al. 2012).

Así los jóvenes cibernautas se enfrentan a la violencia en la red a través de “tipos de contenido asociados con la explotación sexual comercial y no comercial, la apología de la violencia como medio para resolver conflictos, el racismo y la homofobia, la amenaza a la privacidad o a la propiedad, la exposición a una comercialización indiscriminada” (Grillo et al., 2011).

Además del uso solitario y sin regulaciones temporales de los dispositivos digitales, está el aislamiento social y el posible perjuicio que el excesivo uso puede causar a la dedicación y al seguimiento de las actividades escolares y en general al rendimiento académico. Por esto la adicción a internet es un problema cada vez mayor en la población juvenil.

### **EL CIBERMATONISMO: EL DETERIORO DE LA CONVIVENCIA**

En el ámbito educativo la violencia interpersonal se manifiesta de múltiples formas, siendo el matonismo o maltrato escolar entre pares (bullying) y el matonismo electrónico o cyberbullying dos de las formas más estudiadas en todo el mundo en las últimas décadas.

El primer hecho de este tipo que se registró en América Latina fue el 28 de setiembre de 2004: un estudiante argentino de 15 años mató con un arma de guerra a tres de sus compañeros e hirió a otros cinco en un colegio al sur de Buenos Aires; el 7 de abril de 2011 un exalumno de una escuela en Río de Janeiro disparó y mató al menos a 11 personas e hirió a otras 18 (es el incidente más grave registrado en América Latina).

En Costa Rica algunos casos dados a conocer son: el 15 de mayo del 2003, un estudiante de 15 años asesinó de un balazo a otro de la misma edad dentro de las instalaciones del Liceo de Venecia, en Matina de Limón. El 17 de marzo del 2006, una alumna del Liceo Experimental Bilingüe de Moravia, fue atacada por 4 estudiantes, dos de las cuales le cortaron el rostro con un vidrio. El 18 de julio de 2011 falleció un estudiante de duodécimo año en un colegio de Orotina, víctima de un joven de 18 años, quien intentó suicidarse posteriormente. En febrero de 2012 se dieron a conocer dos casos, el de un adolescente colombiano y el de una niña de 13 años negra y con dificultades escolares; en el primero se refieren agresiones físicas y psicológicas, y en el segundo agresiones verbales y psicológicas (Fuente: Periódico La Nación).

Sobre cyberbullying hay casos en varios países, muchos de ellos en Estados Unidos. Dos casos son especialmente conocidos: el de Jorki, un adolescente español y el de Amanda Todd, joven canadiense. Ambos se suicidaron a causa del cibermatonismo.

La exposición a la violencia puede causar daño físico, mental y emocional con efectos en el

corto, mediano y largo plazo; produce no solo lesiones y muertes, sino que deteriora el entramado de relaciones sociales de solidaridad y cooperación fundamentales para el ejercicio democrático. Por esto, tal y como lo señalan Ortega y Del Rey (2007), la violencia ha dejado de ser tema de un grupo reducido de investigadores y ha pasado a ser visualizado como un problema social, de salud pública que repercute en un mundo globalizado.

Tanto el bullying como el *cyberbullying* en sus nuevas formas (*happy slapping* y *dating violence*, por ejemplo. Se conoce como *happy slapping* cuando una persona o grupo golpea a otro mientras se le graba generalmente con el teléfono móvil, para luego difundirlo en la red y reírse de la víctima, es una de las formas de *ciberbullying* de más impacto mediático (Mora-Merchán, en Ortega et al, 2007). *Dating violence* refiere a los fenómenos de violencia presentes en las relaciones de cortejo y noviazgo; la franja de edad comprendida entre los 16 y los 24 años es la más propensa a sufrir este tipo de episodio violento (Bureau of Justice, 2000, citado por Ortega et al, 2007)) crean un clima de miedo, temor y falta de respeto en los centros educativos, lo que impacta en el aprendizaje de los estudiantes (*National Education Association*, 2003, citado por Magendzo & Toledo, 2007) que impactan en la salud mental de las personas involucradas y en el tejido social, pues generan desconfianza y odio en las relaciones sociales, propiciando escaladas de violencia.

La reiteración de este tipo de las conductas violentas generan en la joven víctima una situación de indefensión psicológica al atentar contra la construcción de su identidad y autoestima, su seguridad personal y capacidad de iniciativa. Propicia la aparición de conductas de riesgo en la adolescencia (embarazos tempranos, fumado, alcohol, drogas, trastornos alimentarios e ideación suicida, por ejemplo), impacto físico (estres negativo, problemas de salud a largo plazo) e implicaciones sociales (introversión, bajo rendimiento escolar, pobre inserción y éxito laboral, reproducción de violencia en edad adulta y tolerancia hacia esta, por ejemplo). (Ortega & Del Rey, 2007, p. 37; Mc Donald, 2012).

Específicamente el cibermatonismo (*cyberbullying*) es conocido también como ciberacoso, bullying electrónico o bullying digital (Mora-Merchán, Ortega, Calmaestra & Smith, citados por Ortega, 2010). Es un fenómeno colectivo en su naturaleza y basado en relaciones sociales de grupos que conviven cotidianamente en el ámbito educativo, sin que sea necesario que exista un conflicto previo entre las partes (agresión instrumental o proactiva) (Chaux, 2012; Salmivalli, Lagerspetz, Björkqvist, Österman, & Kaukiainen, 1996).

Refiere a cualquier tipo de acoso o intimidación agresiva e intencionada (burlas, mentiras, comentarios groseros o amenazantes, difusión de rumores, entre otras muchas formas) que se produce a través del correo electrónico, una sala de chat, mensajería instantánea, un sitio web (incluyendo blogs), mensajes de texto o videos o fotos publicadas en sitios web, o enviados a través de los teléfonos celulares. Es desarrollado por una persona o grupo de forma repetida y mantenida en el tiempo sobre una víctima que no puede defenderse fácilmente por sí misma, y que no cuenta con ningún lugar seguro donde refugiarse de sus agresores: en cualquier sitio y en cualquier momento el ciberagresor puede contactar a la cibervíctima para agredirla (David-Ferdon & Feldman, 2009; Mora-Merchán et al, citados por Ortega, 2010). Además, existe un mayor número de posibles ciberespectadores lo que afecta el deterioro de la imagen de la víctima así como su red social de apoyo.



La potencial intensidad de las agresiones online incide en que sus efectos tiendan a ser más severos que en las formas convencionales de bullying. Deben sumarse, además, la perdurabilidad de la agresión y el posible anonimato del ciberagresor (con la consiguiente impunidad), lo cual puede generar diferentes tipos de reacciones:

- el incremento del sentimiento de indefensión y vulnerabilidad de la cibervíctima, o
- podría generar la indiferencia de la cibervíctima al no considerar importante a ese desconocido en su vida.

En Costa Rica se han realizado algunos estudios sobre el *ciberbullying* que, a partir de los aportes de Grillo y Esquivel (2011), se puntualizan:

- 2008: Uso de Tecnologías de Comunicación e Información en Jóvenes de 12 a 18 años del Gran Área Metropolitana. Fundación Paniamor/*Save the Children Suecia* (SCS)/ Instituto de Investigaciones Psicológicas de la Universidad de Costa Rica (IIP-UCR);
- 2009: Expresiones de Violencia Interpersonal y Social en el Ciberespacio, desde la vivencia adolescente: Estado del Arte de la Investigación. Fundación Paniamor/Instituto de Investigación para la Justicia de Argentina/*Save the Children Suecia* (SCS).
- 2009: Diagnóstico "Identificación y caracterización de los sitios virtuales mayormente frecuentados por personas adolescentes en Costa Rica. Fundación Paniamor/*Save the Children Suecia* (SCS)/RACSA;
- 2010: Conocimientos, Actitudes y Prácticas asociados al uso de Internet en adolescentes. Estudio CAP en colegios de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica. Fundación Paniamor/*Save the Children Suecia* (SCS)/RACSA.
- 2010: Ciberseguridad en Costa Rica. Programa de la Sociedad de la Información y el Conocimiento (PROSIC). Universidad de Costa Rica.

Entre los principales hallazgos derivados del análisis integrado de dichos estudios, relacionados con la temática en estudio, se pueden mencionar (Grillo & Esquivel, op.cit):

- La violencia que experimenta la población adolescente en el ciberespacio no representa un nuevo tipo de violencia, sino un traslado de manifestaciones existentes en su entorno físico al contexto virtual, donde adquiere una dimensión distinta en términos de alcance y potencial de daño.
- Se identifican como expresiones de violencia frecuentes en las interacciones virtuales, no necesariamente reconocidas como tales por la población sujeto de los estudios, las siguientes: utilización de personas menores de edad en pornografía, Morphing, Grooming, solicitud sexual, Flaming, acoso y matonaje cibernético, Sexting, exposición a contenido no deseado, Spamming, robo y fraude virtual. *Morphing* (manipulación digital) se refiere a la alteración digital de imágenes; *Grooming* es la realización deliberada de acciones emprendidas por un adulto con el objetivo de ganarse la amistad de un menor de edad, al crearse una conexión emocional con el mismo, con el fin de disminuir las inhibiciones del niño y poder abusar sexualmente de él (Mazzo & Bustos, 2008, citados por Grillo & Esquivel, 2011); por *Flaming* se conoce a las peleas en línea por medio de mensajes electrónicos utilizando lenguaje enojado

y vulgar; *Sexting* es el envío o reenvío de imágenes de desnudos, sexualmente sugerentes o explícitas desde un teléfono móvil o en línea (Del Siegle, 2010), Spamming es el abuso de mensajes no solicitados, no deseados o de remitente no conocido (correo anónimo).

- Se identifican niveles altos de victimización mediados por Internet. Las proporciones de adolescentes que han sufrido algún tipo de victimización tienden a ser muy altas. Así, por ejemplo, un 70,7% dice haber recibido información no deseada, un 68,7% información falsa de otras personas, un 53,9% insistencia de un/a desconocido/a para entrar en contacto, y un 47,1% ha recibido conversaciones agresivas con ofensas o insultos.

## Desafíos para la educación

---

La Educación es víctima de una gran presión para su adecuación a los nuevos contextos porque, como señala Salinas (1997)

la enseñanza nacida de la industrialización se ha caracterizado hasta ahora y en relación al ambiente instructivo, por seguir una ley de tres unidades: unidad de tiempo, unidad de lugar y unidad de acción (todos en el mismo lugar, al mismo tiempo, realizando las mismas actividades de aprendizaje). Este ambiente característico, comienza a desdibujarse al cambiar las coordenadas espacio-temporales que propician las telecomunicaciones, contribuyendo a facilitar el acceso a los recursos de aprendizaje a una mayor diversidad de personas y en diversas circunstancias.

Mejía (2006) al respecto agrega que el sistema educativo demanda una nueva configuración, pues los soportes sobre los que estaba construido se han desplazado, enfrentándose cambios de lenguajes, narrativas, escrituras, lógicas, pedagogías, institucionalidades. Requiere además, según Chaux (2012), de la capacidad de innovar proactivamente para comprender, prevenir y manejar nuevos riesgos (por ejemplo otras formas de ciberbullying que es probable que surjan con los avances tecnológicos).

Además, tal como Ortega y colaboradoras señalan (2012, p. 9), la escuela ha pasado “a ser contemplada en su amplia dimensión de escenario de desarrollo y aprendizaje para la vida y el bienestar de individuos y sociedades. Ello incluye el logro de que cada escolar progrese hacia la constitución de una identidad equilibrada y honesta, y que comprenda y haga buen uso de su condición de ser ciudadano y ciudadana, directo y digitalizado”.

Así, la globalización y la tecnología aceleran los cambios y colocan a los sistemas educativos de nuestros países ante retos y desafíos sin precedentes, de manera que a la Educación en general (y a la latinoamericana en específico) se le imponen dos desafíos principales: la universalización de la educación, la calidad educativa y la formación profesional; y la educación ante los cambios tecnológicos y su rol clave como herramienta de cohesión social, promoviendo la convivencia pacífica desde la educación formal, tanto en forma directa como digital.

En el ambiente educativo se requiere asumir la experiencia de aprendizaje como algo continuo, que debe incorporar diversión, placer y variedad en su desarrollo, además la actualización y aplicabilidad del conocimiento que estimule el placer por aprender y genere aprendizajes significativos. Tienen además la facilidad para el trabajo colaborativo que permiten tejer redes de conocimiento

compartido y construido colectivamente, fomentando la empatía y asertividad como competencias claves para la prevención de la violencia en cualquiera de sus formas.

Esto implica que todos los actores del sistema educativo se ven integrados e influenciados por las transformaciones y la institución educativa pasa de ser

...un simple aparato ideológico del estado a convertirse en una institución central encargada de brindar unidad a la reestructuración social y cultura que se vive... la escuela recupera su centralidad con dinámicas radicalmente nuevas como el aprender a aprender (que desplaza la instrucción), el conocer cómo se conoce (que desplaza el conocimiento enciclopédico), y el cambiar en medio del cambio (que genera lo que pudiéramos llamar una adaptabilidad mental a la forma de ser de la época), lo que exige la reconfiguración de su institucionalidad y de la pedagogía. (Mejía, 2006, p. 84).

Los nuevos escenarios educativos se convierten en espacios polisémicos que están de la mano con los requerimientos que la generación Net demanda para insertarse en la vida económica y el mercado laboral, las condiciones culturales y sociales del momento histórico en que viven (la nueva estructura familiar y la cultura de la juventud, igualdad de género e inclusión). Todo esto implica nuevas formas de aprendizaje que se constituyen en desafíos: pasando del aprendizaje lineal al aprendizaje con hipermedia (alfabetización digital) y a la economía del conocimiento (diversión y juego versus la obligación frente al aprendizaje), de la instrucción al descubrimiento, de la educación centrada en el maestro, docente o tutor a la centrada en el estudiante; del aprendizaje en el sistema educativo al aprendizaje durante la vida; de la exclusión en el sistema educativo (tecnológica, cognitiva, generacional, de género, de clase, de etnia o raza) a la inclusión educativa, igualdad de género y coeducación (Belmonte & Guillamón, 2008; Salomone, 2007; Subirats, 1994, 1999), a la convivencia pacífica y al desarrollo de competencias ciudadanas (Chaux, 2012).

En cuanto a la convivencia y la ciberconvivencia, partiendo de la propuesta de desarrollo y fortalecimiento de programas educativos para la convivencia (Chaux, op.cit; Mora-Merchán y colaboradores, en Ortega et al., 2010; Ortega et al., 2012) y desde una perspectiva ecológica (Bronfenbrenner, 1995), surgen interrogantes que se constituyen en desafíos educativos:

- ¿Cuáles son los programas para la convivencia que responden adecuadamente a las necesidades del entorno educativo actual?
- ¿Cómo pueden los programas para la convivencia crecer en escala sin perder calidad?
- ¿Cómo iniciar cada vez más temprano el trabajo por la convivencia pacífica?
- ¿Cómo blindar la escuela (instituciones educativas) frente a la violencia y delincuencia que ocurren en su alrededor (real y virtual)?
- ¿Qué debe aprender sobre la convivencia y ciberconvivencia todo docente durante su formación?

Se procura así articular educación, conocimiento y desarrollo, repensando estos conceptos y humanizando el desarrollo al integrar y combinar procesos tecno-económicos con las ideas éticas de solidaridad y de responsabilidad, a partir de la importancia a la formación en uso de la tecnología.

Al referirse a la vulnerabilidad de los jóvenes, Antanas Mokus (2013) indicaba que en Colombia la institución educativa es en la que más confían, seguida de la iglesia o instituciones religiosas y, en tercer lugar, la comunidad científica. Esto pone en evidencia la importancia y la gran responsabilidad

como adultos, docentes y formadores de educadores.

No todos somos responsables directos del cibermatonismo, pero todos lo somos de detenerlo y propiciar la paz en nuestro medio, tanto real como virtual. Sus consecuencias serán reales. En junio de 2013, la Comisión Permanente Especial de Seguridad y Narcotráfico de la Asamblea Legislativa de Costa Rica, dictaminó el expediente 18230 “Ley especial para la protección de los derechos de la niñez y la adolescencia frente a la violencia y el delito en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación”. En los Capítulos II (Delitos contra la vida y la integridad física y psíquica de las personas menores de edad, cometidos a través de tecnologías de la información y la comunicación) y III (Delitos contra la intimidad de las personas menores de edad, cometidos a través de tecnologías de la información y la comunicación), se incluyen los artículos 8 y 13 referidos al ciberacoso entre personas menores de edad, y al ciberacoso de persona menor de edad.

## Referencias

---

- Belmonte, J.; Guillamón, S. (2008). Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV. *Revista Científica de Educomunicación*, pp. 115- 120.
- Bronfenbrenner, U. (1995). Developmental ecology through space and time: A future perspective. In P. Moen, G. H. Elder, Jr., & K. Lüscher (Eds.), *Examining lives in context: Perspectives on the ecology of human development* (pp. 619-647). Washington, DC: American Psychological Association. <http://charlotte2.uncg.edu/hdf/facultystaff/Tudge/Bronfenbrenner%201995.pdf>
- Carbonell, V.; Galaz, J.; Yáñez, P. (2011). *Orientaciones para la elaboración y actualización del Reglamento de Convivencia Escolar*. Santiago: Ministerio de Educación República de Chile.
- Chaux, E. (2012). *Educación, convivencia y agresión escolar*. Colombia: Editorial Taurus.
- Chaux, E.; Lleras, J.; Velásquez, A. (comp) (2004) *Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas*. Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Córica J; Dinerstein, P. (2009). *Diseño curricular y nuevas generaciones*. Incorporando a la generación .Net. Editorial Virtual Argentina. Recuperado de <http://www.editorialeva.net>
- Dolan, S; Valle, R; Jackson, S; Schuler, R (2003). *La Gestión de los Recursos Humanos: preparando profesionales para el Siglo XXI*. España: Mc Graw Hill.
- Editorial: "Crueldad. Com" (7 de mayo 2013) Periódico La Nación. Recuperado de [http://www.nacion.com/opinion/editorial/Crueldadcom\\_0\\_1340066073.html](http://www.nacion.com/opinion/editorial/Crueldadcom_0_1340066073.html)
- Fundación PANIAMOR (s.f.). *Proyecto de ley 18230: Ley especial para la protección de los derechos de la niñez y la adolescencia frente a la violencia y el delito en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación*. Recuperado de [http://paniamor.org/literature\\_101293/Proyecto\\_de\\_Ley\\_18230%E2%80%8E](http://paniamor.org/literature_101293/Proyecto_de_Ley_18230%E2%80%8E)
- Grillo, M., & Esquivel, W. (2011). Adolescencia y TIC en Costa Rica: nuevas oportunidades, nuevos desafíos. Versión no diagramada ubicada en el Capítulo II, Ciberseguridad y Privacidad del libro *Ciberseguridad en Costa Rica*, páginas 82-99. Programa de la Sociedad de la Información y el Conocimiento (PROSIC) Universidad de Costa Rica, 2010
- Magendzo, A., & Toledo, M. (2007). Intimidación (bullying) en la escuela: investigaciones sobre clima y rendimiento escolar. Ponencia presentada en las *II Jornadas de cooperación con Iberoamérica sobre Educación en Cultura de Paz*. Santa Cruz de la Sierra, Bolivia. 26 al 30 de noviembre de 2007, pp. 46-61. UNESCO
- Mejía, M. (2006). *Educación (es) en la (s) globalización (es) I. Entre el pensamiento único y la nueva crítica*. Bogotá: Ediciones Desde Abajo
- Mejía, M. (2011). *Educación (es) en la (s) globalización (es) I. Entre el uso técnico instrumental y las educomunicaciones*. Bogotá: Ediciones Desde Abajo

- Molina, I. (2003). *Costarricense por dicha*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Ortega, R. (coord.) (2010). *Agresividad injustificada, bullying y violencia escolar*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ortega, R., & del Rey, R. (2007). Violencia juvenil y escolar: una aproximación conceptual a su naturaleza y prevención. Ponencia presentada en las *II Jornadas de cooperación con Iberoamérica sobre Educación en Cultura de Paz*. Santa Cruz de la Sierra, Bolivia. 26 al 30 de noviembre de 2007, pp. 29-45. UNESCO
- Ortega, R., del Rey, R. & Sánchez, V. (2012). Nuevas dimensiones de la convivencia escolar y juvenil. Ciberconducta y relaciones en la red: Ciberconvivencia. Madrid: Ministerio de Educación-Universidad de Córdoba.
- Ortega, R.; Mora-Merchán, J., & Jäger, T. (Eds.) (2007). *Actuando contra el bullying y la violencia escolar. El papel de los medios de comunicación, las autoridades locales y de Internet [E-Book]*. Recuperado de <http://www.bullying-in-school.info>
- Programa de la Sociedad de la Información y el Conocimiento (PROSIC) (2008). Universidad de Costa Rica.
- Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Revista Pensamiento Educativo*. PUC Chile. 20, 81-104. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/formaytrabajo/Documentos/lin7sal.pdf>
- Salmivalli, C., Lagerspetz, K., Björkqvist, K., Österman, K., & Kaukiainen, A. (1996). Bullying as a Group Process: Participant Roles and Their Relations to Social Status within the Group. *Aggressive Behavior*, 22, pp. 1-15.
- Salomone, R (2007). Igualdad y diferencia. La cuestión de la equidad de género en la educación. *Revista Española de Pedagogía*, año LXV, n° 238, pp. 433-446.
- Sojo, C.; Ferlini, I. (2011) Guía para la formulación de la estrategia de convivencia en el centro educativo. San José: Ministerio de Educación Pública.
- Subirats, M. (1994) Conquistar la igualdad: la coeducación hoy. *Revista Iberoamericana de Educación*, Número 6 Género y Educación. Recuperado de <http://www.rieoei.org/oeivirt/rie06a02.htm>
- UNESCO (2010). *Metas Educativas 2021: desafíos y oportunidades. Informe sobre tendencias sociales y educativas en América Latina 2010*. UNESCO Argentina-OEI. Recuperado de [http://www.oei.es/SITEAL\\_Informe2010.pdf](http://www.oei.es/SITEAL_Informe2010.pdf)