

EL USO DEL INTERNET Y LA VIOLENCIA DE GÉNERO: LAS PERCEPCIONES DEL ESTUDIANTADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (ESO)

*The use of the Internet and gender violence: The perception of
the student of secondary education*

- Sandra **Martínez Pérez**
Universidad de Barcelona, España
Correo-e: smartinezperez@ub.edu

Resumen

El Internet avanza a una gran velocidad y ofrece un amplio abanico de recursos. El uso que hagamos de las herramientas y de las redes sociales marcará nuestras acciones para comunicarnos y relacionarnos. Adolescentes y jóvenes son quienes más navegan, transitan y residen en la red dejando impregnada una huella digital, generando un mundo paralelo, donde las reglas del juego cambian, se reinventan continuamente, sin existir, aparentemente, límites. Se genera un espacio virtual en el cual las personas quedan expuestas, un entorno que en ocasiones es tomado para potenciar una violencia *online* adoptando diferentes formas de manifestarse. El presente artículo pretende recoger una breve aproximación teórica sobre la importancia y el impacto del Internet, y qué papel juegan las TIC en temas de violencia de género, a través de la investigación realizada y financiada por la Fundación BBVA, sobre la percepción que tienen el alumnado de 3º y 4º de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), en la manera de ejercer la violencia de género en entornos virtuales. Para ello se han utilizado instrumentos y técnicas de recogida de la información, como una encuesta online aplicada a 4,536 estudiantes de: Andalucía, Cataluña, Aragón Galicia, Islas Baleares y Canarias; se han realizado grupos de discusión y se han elaborado narrativas digitales. Los resultados manifiestan la necesidad de realizar acciones educativas para sensibilizar, concienciar, actuar y prevenir sobre la violencia en Internet.

Palabras clave: Internet; violencia; seguridad; alumnado; cuestionario y narrativas digitales.

Abstract

Internet advances at a great speed and offers a wide range of resources. The use we make of the tools and social networks will mark our actions to communicate and relate. Teenagers and young people are the ones who surf the most, transit and reside in the network, leaving a fingerprint impregnated, generating a parallel world, where the rules of the game change, they reinvent themselves continuously, without existing, apparently, limits. It generates a virtual space in which people are exposed, an environment that is sometimes taken to promote online violence by adopting different forms of expression. The present article aims to collect a brief theoretical approach on the importance and impact of the Internet and what role ICTs play in gender violence issues. The following is the research carried out and financed by the BBVA Foundation on the perception of 3 or 4 Secondary Education (ESO) students in the way of exercising gender violence in virtual environments. For them, instruments and techniques for collecting information have been used, such as an online survey applied to 4536 students from: Andalucía, Cataluña, Aragón Galicia, Balearic and Canary Islands, discussion groups have been held and digital narratives have been developed. The results show the need to carry out educational actions to sensitize, raise awareness, act and prevent violence on the Internet.

Keywords: Internet; violence; security; students; questionnaire and digital narratives.

ISSN (impreso): 2636-2139

ISSN (en línea): 2636-2147

Sitio web: <https://revistas.isfodosu.edu.do/recie>

Recibido: 20/07/2017

Aprobado: 13/09/2017

COMO CITAR:

Martínez Pérez, S. (2017). El uso del internet y la violencia de género: las percepciones del estudiantado de educación secundaria obligatoria (eso). *Revista Caribeña de Investigación Educativa (RECIE)*, 1(1), 70-82. <https://doi.org/10.32541/recie.2017.v1i1.pp70-82>

1. Introducción

En los últimos años, los avances en internet son vertiginosos, y con ellos, se ha incrementado la violencia en la red, donde el ciberacoso, visible e invisible, ha ido ganando terreno en los espacios virtuales, difundiendo amenazas, hostigamientos, difamaciones y promoviendo el miedo y los silencios en las víctimas. En diferentes estudios (UIT, 2013; AIMC, 2013) se oscila que un elevado porcentaje de la población mundial (80%) utiliza Internet, siendo la juventud (14- 25 años) quien representa más de un 30%. En España, casi un 85% de su población es considerada nativa digital.

El proyecto BBVA titulado Violencias de Género 2.0 (VG_2.0) se ha desarrollado en diferentes Comunidades Autónomas: Andalucía, Aragón, Canarias, Cataluña, Galicia e Islas Baleares; y presenta como objetivos: a) analizar las experiencias que ha tenido la juventud en cuanto a formas de violencia de género 2.0; b) identificar perfiles de vulnerabilidad ante dichas violencias; c) analizar las percepciones de la juventud sobre Internet y telefonía móvil; d) analizar la voz de las y los jóvenes ante las violencias de género 2.0 en las diversas manifestaciones producidas, detectando algunas necesidades expresadas relativas a las violencias de género 2.0 por parte de las y los jóvenes en un entorno virtual, e identificando los elementos intrínsecos del fenómeno y; e) elaborar pautas educativas de sensibilización, prevención y actuación ante las violencias de género 2.0, para jóvenes, familias, agentes educativos y organizaciones gubernamentales.

Se trata de una investigación que no puede obviar la importancia de las tecnologías en nuestra sociedad, el progreso de las mismas, el uso y los riesgos de éstas, y el papel que juegan los y las adolescentes y jóvenes, ya que a través de Internet, y sus nuevas herramientas digitales y virtuales, surgen diferentes maneras de relacionarse y socializarse con las personas.

2. Revisión de la literatura

2.1. El papel de Internet: los espacios virtuales, un lugar recóndito para la violencia

La forma más directa para percibir los cambios es mirar a nuestro alrededor. Si no encontramos lo mismo que antes, o si detectamos cosas nuevas, podemos estar seguros de que el mundo, aunque sea el nuestro, ha cambiado un poco (Capurro, 2014, p. 162).

Internet juega un papel muy importante en la sociedad, siendo una alternativa a las comunicaciones tradicionales, y promueve nuevas formas de interacción y de relacionarse *online*. La red social es vista como “una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre sí por algún tipo de relación o interés común” (Verdejo 2015, p. 10). “Uno de los aspectos más controvertidos es la circulación descontrolada por la Red de información sensible o inadecuada para determinados sectores de la población que no disponen de la formación necesaria para decodificarla y gestionarla” (Soengas, 2013, p. 149). Pero también puede significar un medio para el empoderamiento de aquellas personas que presentan ciertas dificultades, son vulnerables, con diversidad funcional, o sufren algún tipo de “discriminación”; ya que por este medio pueden emitir sus opiniones y generar mecanismos y estrategias para la toma de decisiones.

Si bien Internet se creó como un medio para ofrecer oportunidades de la igualdad y otras ventajas, no podemos obviar que el espacio virtual no es neutro. Existe una huella digital, donde los datos

quedan recogidos y las evidencias son muestras de nuestro paso por ella. En ocasiones, ese espacio se convierte en un lugar en el que las personas pueden padecer daños psicológicos, agresiones, violencias que repercuten en su vida diaria y en la cotidianidad de las acciones. La Comisión Europea, en su lucha contra los contenidos ilegales y perjudiciales de Internet, la violencia y la conciencia hacia la igualdad y bienestar de las personas, diseña programas orientados al uso y la seguridad de la red con la finalidad de proteger a los sujetos contra aquellos contenidos no deseados y de acciones que puedan atentar su integridad.

Si centramos la mirada en las TIC y la violencia, el ciberacoso, *cyberstalking* o ciberagresión han ido ganando, desafortunadamente, terreno en los últimos años, hemos pasado del 1.7% al 35.7%, (Calvete, Orue, Estévez, Villardón & Padilla, 2010) generando así nuevas maneras de acosar, conductas repetitivas, no deseadas en espacios virtuales, poniendo en juego el bienestar y la seguridad de las personas (D'Ovidio & Doyle, 2003; Fisher, Cullen, & Turner, 2000).

Como ya sabemos, el *cyberbullying* hace referencia, normalmente, al acoso que sufren adolescentes y jóvenes en línea (Li, 2007), estos hechos de agresión no solo se dan y afectan a la vida privada, sino que también se trasladan al ámbito público (Gani, 2002; Sullivan, 2002). Estas nuevas maneras de “hacer”: excluir a los compañeros de un grupo (p. ej.: WhatsApp), rumores y bulos, controlar la comunicación, los correos, los mensajes de la persona, suplantar una identidad, dificultar la comunicación mediante virus, la colocación o uso de webcams sin el consentimiento de la otra persona, manipular fotografías, etc. (Finn & Banach, 2000; Southworth, Finn, Dawson, Fraser, & Tucker, 2007; Spitzberg & Hobbler, 2002; Kazetari, 2013); invitan a reflexionar sobre las transformaciones, las invisibilidades y las relaciones que se están estableciendo en los entornos virtuales; ya que las TIC también proporcionan un amplio abanico de técnicas de control y abuso para ejercer la violencia sobre el otro. Y, sobre todo, para el tipo de identidad o identidades que estamos creando en la Red.

La construcción de esa identidad digital en las redes sociales, no se construye como sujeto única y exclusivamente, sino a través de las interpretaciones y percepciones que tienen las otras personas navegantes, construyendo de este modo una identidad paralela *online*. García entiende esa identidad como “la forma estética en la que un sujeto organiza sus particularidades para mostrárselas a un público, pero además un público elegido por él mismo un “Otro”, al que elige para dar testimonio mediante su perfil de un alguien” (2012, p. 2).

Hasta el momento, cuando se ha abordado la violencia de género en la red, se ha hecho desde las relaciones afectivas, “el ciberacoso tiene como objetivo la dominación, la discriminación y, en definitiva, el abuso de la posición de poder, donde el hombre acosador tiene o ha tenido alguna relación afectiva o de pareja con la mujer acosada” (Torres, 2013, p. 27). Como ya señalaban Rogers et al (2006), la violencia de género se centra en controlar, crear dependencia, aislar e inhabilitar la capacidad de autonomía de las personas, tal y como manifiestan Estébanez y Vázquez (2013), especialmente cuando son chicas, ya que son vistas como “elementos” de riesgo, en el que los hombres se dan la libertad de solicitar fotografías, invadir perfiles, enviar mensajes, etc. Por otro lado, Arisó y Mérida (2010) ponen el énfasis en las relaciones asimétricas de poder, donde se perpetúa las relaciones de desigualdad. Así pues, desde Internet, agresores y acosadores adoptan nuevos campos de actuaciones con otras potencialidades y habilidades.

De este modo, se podría decir que la violencia virtual asume unas dimensiones y formas invasivas de expresión, reproducen nuevos sistemas, donde el cuerpo no está de una manera explícita, pero sí el género; siendo este un género heteronormativo, en el que los sujetos que conviven en un mundo

patriarcal son “objetos” de vulnerabilidad y de agresividad. La necesidad de adoptar un enfoque de género para poder detectar las agresiones en la Red, requiere establecer unos espacios sociales y unas conductas para los géneros, romper con los patrones establecidos, con las asimetrías y el androcen-trismo existente.

Así pues, la necesidad de conocer y saber utilizar Internet, según Verdejo es:

Una condición primordial en la sociedad actual, por lo que la protección, en todos sus términos, no debe privar a los menores de esta herramienta. La prohibición y el control no representan el camino hacia una navegación segura y responsable de los menores. Es importante enseñarles a utilizar esta herramienta con criterio, haciendo un buen uso de los muchos beneficios que aporta, pero también es necesario darles a conocer la manera de afrontar determinadas situaciones. (2015, p. 108)

De esta manera, se vislumbra la necesidad de no pensar que las TIC y la red por sí solas son un problema; sino más bien repensar el uso que se hace de ella, donde hay que concienciar y prevenir en relación a los malos usos y a los riesgos que comportan las mismas, generando entornos seguros y una normas de seguridad.

3. Método

3.1 Internet y violencia de género en los centros educativos: aproximación desde la realidad

El estudio realizado pretendía una doble finalidad: a) un análisis diagnóstico y, b) una evaluación de necesidades en torno a las violencias de género 2.0. El diagnóstico ha pretendido recoger las percepciones y las experiencias del estudiantado de seis Comunidades Autónomas de 3º y 4º de la Educación Secundaria Obligatoria, en relación con Internet y la violencia.

La investigación combinó métodos cuantitativos y cualitativos, en un diseño metodológico mixto integrado por un estudio diagnóstico, mediante la técnica de encuesta, la realización de un cuestionario sobre las violencias de género 2.0 y el análisis de narrativas digitales (Witkin & Altschuld, 1996; Pozo & Salmeron, 1999; Tejedor, 2000).

Con el fin de conocer las percepciones y experiencias del estudiantado adolescente sobre la violencia basada en el género, a través de entornos virtuales, se partieron de las siguientes dimensiones y objetivos (ver tabla 1):

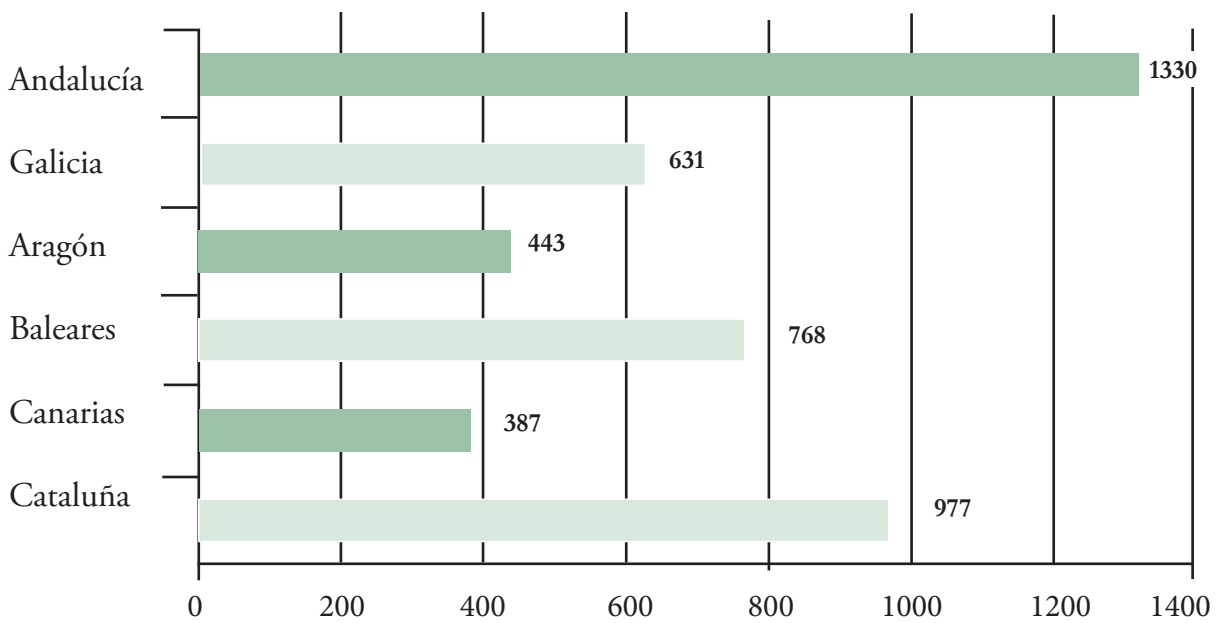
Tabla 1

Dimensiones y objetivos de la investigación

DIMENSIONES		OBJETIVOS
Percepciones sobre la violencia 2.0	Analizar las percepciones de la juventud sobre Internet y telefonía móvil ante la violencia 2.0, en diferentes regiones españolas.	Identificar las percepciones de la juventud sobre los riesgos presentes en las redes. Analizar la percepción de la juventud sobre la violencia presente en Internet y redes sociales.
Experiencias en violencias de género 2.0	Analizar las experiencias que ha tenido la juventud en cuanto a formas de violencia de género 2.0, en diferentes regiones españolas.	Identificar la incidencia y comportamientos de ciberacoso desde la perspectiva de las víctimas. Identificar el ciberacoso desde la perspectiva de los agresores. Analizar las respuestas de adolescentes y jóvenes en sus experiencias en violencias de género 2.0.
DIMENSIONES		OBJETIVOS
Perfiles de vulnerabilidad ante las violencias de género 2.0	Identificar perfiles de vulnerabilidad ante las violencias de género 2.0, en diferentes regiones españolas.	Identificar las variables que pueden favorecer esta vulnerabilidad. Analizar si existe relación entre perfiles de violencia en general y perfiles de violencias de género 2.0. Analizar la relación entre el perfil tecnológico y la vulnerabilidad.
La voz de las y los jóvenes ante las violencias de género 2.0	Analizar la voz de las y los jóvenes ante las violencias de género 2.0 en las diversas manifestaciones producidas, detectando algunas necesidades expresadas relativas a las violencias de género 2.0, por parte de las y los jóvenes en un entorno virtual, e identificando los elementos intrínsecos del fenómeno.	Desarrollar un entorno virtual donde las y los jóvenes puedan expresar sus opiniones y vivencias ante las violencias de género 2.0, dinamizado desde el proyecto. Facilitar diversos canales, recursos y lenguajes de expresión en el entorno virtual (memes, tiras cómicas, gifs, videos, lipdubs, causas, etc.), de manera que los y las jóvenes puedan ser prosumidores (productores y usuarios) de la plataforma de violencias de género 2.0. Analizar las narrativas digitales y otras expresiones de las y los jóvenes sobre violencias de género 2.0.
Sensibilización, prevención y actuación ante las violencias de género 2.0	Elaborar pautas educativas de sensibilización, prevención y actuación ante las violencias de género 2.0, para jóvenes, familias, agentes educativos, y organizaciones gubernamentales.	Difundir los resultados obtenidos para sensibilizar a la población sobre la problemática. Elaborar pautas preventivas específicas de violencias de género 2.0. Elaborar pautas de intervención ante casos de violencia de género 2.0

La muestra de dicha investigación ha estado compuesta por adolescentes de edades comprendida entre los 14 y los 16 años, estudiantes de 3º y 4º de ESO, de las Comunidades Autónomas: Cataluña, Aragón, Galicia, Andalucía, Islas Baleares y Canarias. Para ello, se realizó un muestreo de dos fases. Una primera fase contó con la colaboración de 40 institutos públicos; y una segunda fase, con la participación de 4,536 adolescentes (figura 1). En esta segunda fase, la muestra quedó representada de la siguiente manera: Andalucía colaboraron 1,330 estudiantes (29.3%), Cataluña 977 (21.5%), Baleares 768 (16.9%), Galicia 631 (13.9%), Aragón 443 (9.8%) y Canarias 387 (8.5%); en las que 52.2% fueron chicas y el 48.8% chicos.

Figura 1: Participación del estudiantado



Con el propósito de conocer la violencia que los y las adolescentes viven, directa o indirectamente, a través de los entornos virtuales, y así dar respuesta a los tres primeros objetivos; se diseñó el cuestionario de Violencia de género 2.0 (ver tabla 2) en torno a 3 grandes ejes: el primer eje relacionado con el dominio y uso tecnológico, el segundo más orientado a la percepción de los entornos virtuales como entornos violentos, y el tercer eje, el .

Tabla 2

Cuestionario de Violencia de Género 2.0

1. Dominio y uso tecnológico
1.1. ¿Qué recursos utilizas con más frecuencia? 1.2. ¿En qué recursos crees que hay más riesgo de sufrir violencia? 1.3. Responde a las siguientes preguntas: 1.3.1. ¿Sabes bloquear a la gente que te molesta en entornos virtuales? 1.3.2. ¿Sabes modificar las condiciones de privacidad de las redes sociales que utilizas? 1.3.3. ¿Sabes desactivar la geolocalización de tu móvil para que no te puedan controlar dónde estás? 1.3.4. ¿Sabes denunciar las fotografías que se suben a la red indebidamente? 1.3.5. ¿Abres correos electrónicos de dudosa procedencia? 1.3.6. ¿Tienes algún antivirus en el ordenador que te avisa o bloquea las páginas peligrosas?
2. Percepción de los entornos virtuales como entornos violentos
1.1. ¿Las personas son más violentas en entorno <i>online</i> o cara a cara? 1.2. Cuando alguien hace alguna cosa negativa o ilegal en entornos <i>online</i> , ¿crees que generalmente se le castiga? 1.3. Cuando alguien hace alguna cosa negativa o ilegal en entornos <i>online</i> , ¿quién crees que debería intervenir?
2. Cyberbullying
1.1. ¿Te han acosado alguna vez por Internet o móvil? A continuación se proponen una serie de situaciones, en las que la persona encuestada tiene que responder, no se trata de decir si las han realizado, sino si las identifican como acciones violentas. Para ello las situaciones se dividen en 4 bloques: A) Grado de percepción de la violencia de género 2.0. A modo de ejemplo: - Meterse con personas homosexuales o transexuales en Internet. - Difundir por Internet la orientación sexual de alguien sin su permiso. - Obligar a la pareja a borrar amigos/as de Facebook o de otra red social. - ... B) Percepción del riesgo de violencia en los entornos virtuales. A modo de ejemplo: - Tener un perfil abierto en las redes sociales. - Chatear repetidas veces con una persona de la cual no tienes indicios de quién es. - ... C) Experiencias en violencia de género 2.0. A modo de ejemplo: - ¿Con qué frecuencia lo has hecho a otras personas? • Criticar a través de Internet a una chica porque ha tenido varias parejas. • Difundir en Internet la orientación sexual de alguien sin su permiso. • ... - Cuando te ha pasado a ti alguna de las anteriores situaciones, ¿cómo has actuado en la mayoría de las ocasiones? - ... D) Datos de presentación.

Luego de pasar el cuestionario, se procedió a analizar los datos mediante los programas SPSS y NVivo, con el fin de obtener datos descriptivos habituales y una aproximación cualitativa de los mismos.

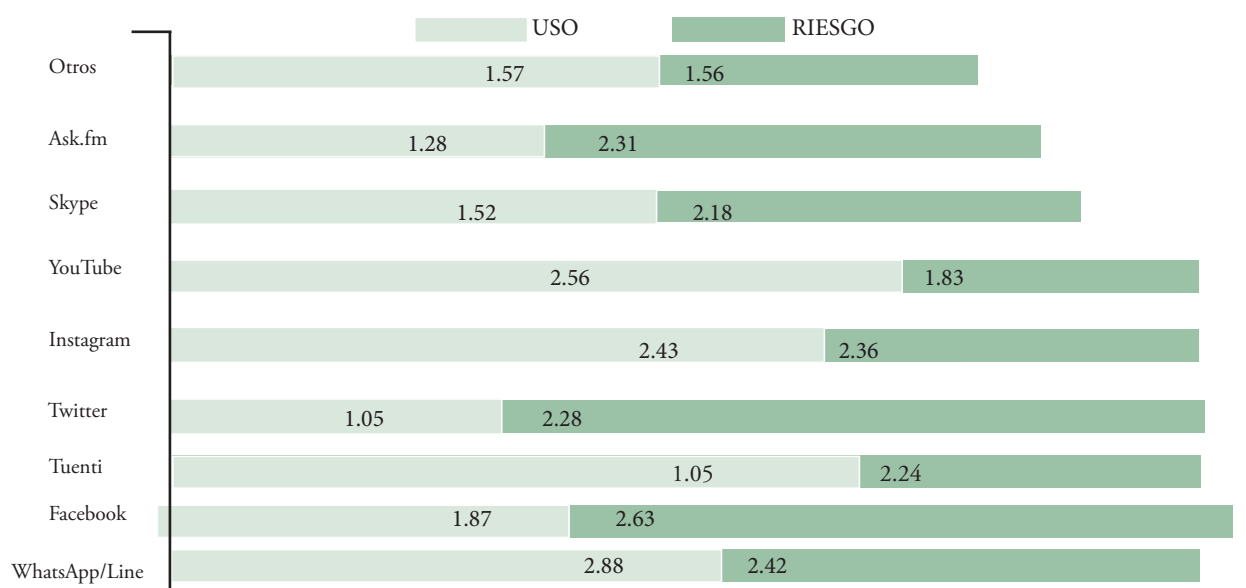
Una vez obtenido los primeros resultados, y con la finalidad de dar respuesta al cuarto objetivo, se recogió las voces del estudiantado de 3º y 4º de la ESO, bajo la perspectiva metodológica del uso de la narrativa (Bolívar, 2002; Van Manen, 2003), y así aproximarnos a los relatos de los y las adolescentes participantes. Para ello, hubo dos etapas, una primera etapa en la que se realizaron grupos de discusión sobre: a) las sensaciones en relación a la cumplimentación del cuestionario y, b) las propias creencias y vivencias sobre la temática. En una segunda etapa, se crearon materiales propios sobre violencia de género generados en la escuela, a partir de relatos y narrativas digitales (Digital Storytelling -tiras cómicas, memes, imágenes gifs, *storyboard*, LIP DUB, etc.). El propósito de llevarlo a cabo mediante esta “técnica” fue para que el estudiantado explique digitalmente, de manera vivencial, emocional y evocadora, así como en poco tiempo, aquellos sucesos sobre la violencia de género 2.0, relatos donde se interrelacionaban diferentes recursos y/o lenguajes: audio, imágenes, vídeos, textos (Lambert, 2009; Lundby, 2008; Ohler, 2008; Rodríguez y Londoño, 2010).

4. Resultados

A continuación se presentan los resultados y valoraciones extraídos de los cuestionarios y de las narrativas digitales.

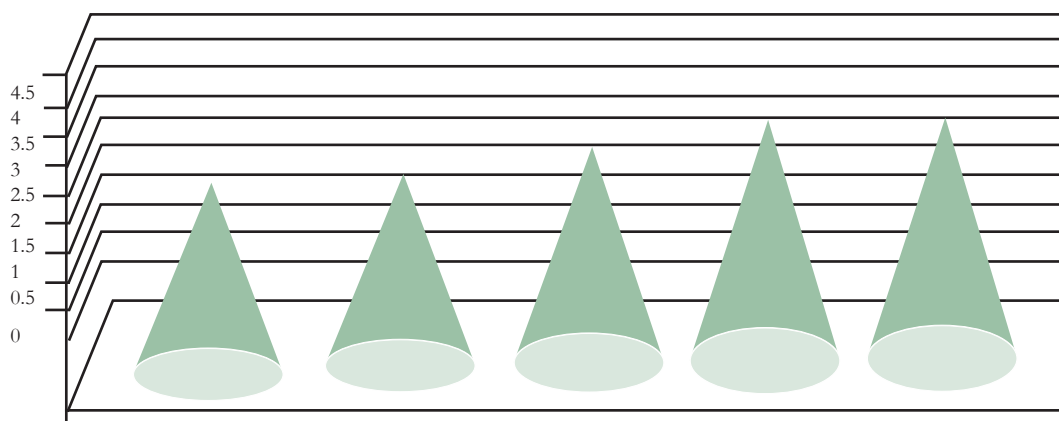
En relación al cuestionario, el alumnado respondió que se ejerce menos “violencia” *offline* que *online* (90%), donde piensan que existe un vacío legal y no se penaliza aquellas acciones “ilegales” e inapropiadas. Los tres recursos digitales más utilizados por el estudiantado han sido: el WhatsApp-Telegram-Line, el Instagram y el Youtube. Y aquellos que percibieron como herramientas que potencian el riesgo de sufrir violencia destacan: el Facebook, el WhatsApp-Telegram-Line, el Ask.fm y el Instagram (figura 2). Sin embargo, llama la atención como el Youtube no es visto como una herramienta de mayor riesgo.

Figura 2: Usos y riesgos de las herramientas digitales



Con respecto a las conductas que se realizan sobre el uso y el riesgo dichas herramientas (figura No. 3), destacan mayoritariamente dos: información personal (lugar de residencia, número de teléfono, etc.) y chatear con aquellas personas, las cuales, no se conoce su identidad. Estas dos conductas están seguidas de una tercera acción que es la de tener el perfil abierto, sin mecanismos de privacidad y seguridad. El hecho de colgar un vídeo y/o fotos no han sido vistas como acciones de gran riesgo, aunque también han sido mencionadas y manifestadas por el alumnado.

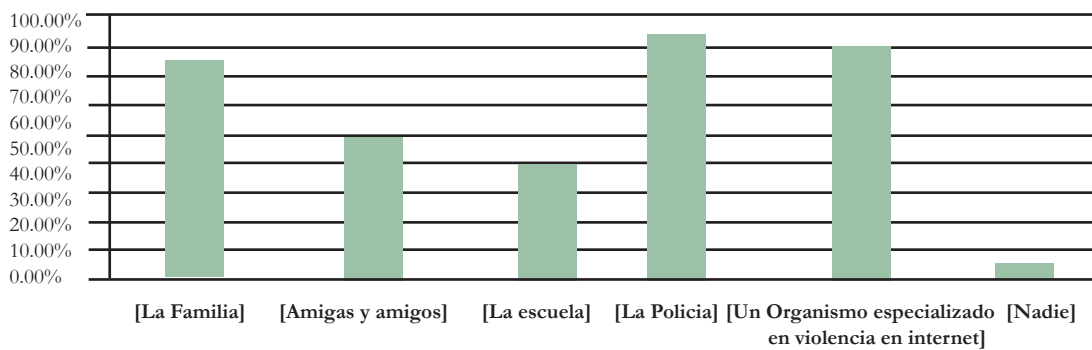
Figura 3: Conductas del uso y riesgo en Internet



Antes estas conductas, surgen dos preguntas: ¿a quién o quiénes le podemos contar lo que está sucediendo? Y, ¿quién o quiénes tienen protestad para intervenir ante acciones en riesgos que potencian la violencia en entornos digitales? Los y las adolescentes consideran que la primera figura que tendría que actuar sería la policía o administración competente, pero con formación y sensibilización en violencia en internet (90%), seguido de la familia (83.8%), y por último, las amistades (50.4%). Si observamos el gráfico, podemos apreciar cómo un 62.9% perciben y opinan que la escuela no tendría que intervenir en estos casos (ver figura 4). También, se aprecia como un porcentaje reducido del alumnado cree que nadie tendría que intervenir.

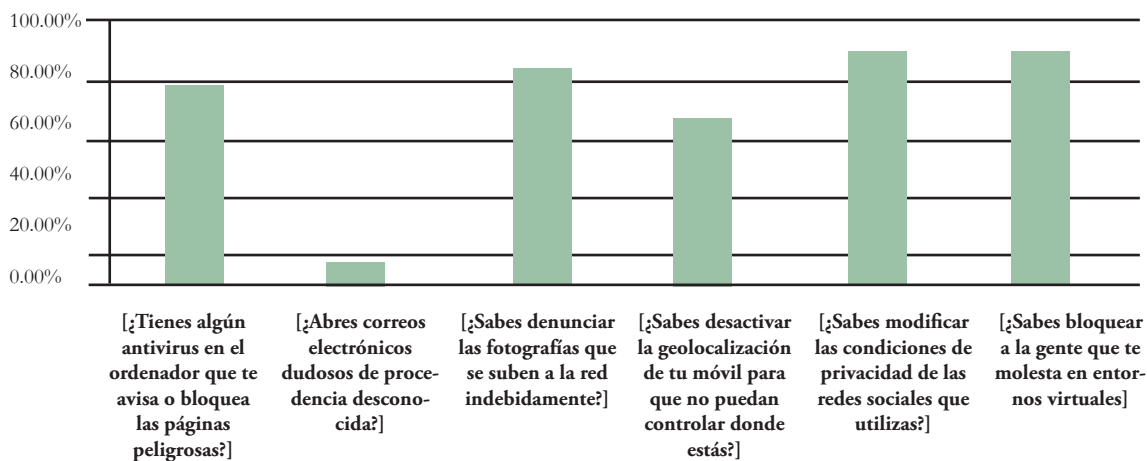
En los grupos de discusión algunos sujetos apuntaron que posiblemente sería una vivencia dolorosa, que no sabrían como transmitirlo, pues la culpabilidad es el eje central, y por ello piensan que es mejor callarlo, aunque no sea la mejor actitud. Otro elemento que emerge en los grupos de discusión es que la escuela no es vista como un espacio neutral; sino más bien, como un lugar que siempre se posiciona, o como una institución que no posee las herramientas necesarias para ofrecer soluciones y dar respuestas a dichas situaciones complejas.

Figura 4: Personas y/o instituciones que tendrían que intervenir



Respecto al tema de las competencias de seguridad, según los datos obtenidos, el alumnado de 4º de la ESO presenta más competencias digitales. Las comunidades que más destacan son Aragón, Canarias y Galicia, siendo Cataluña, Andalucía e Islas Baleares las que presentan menos competencias. Junto a estos resultados, se observa que el estudiantado señala como las más importantes: saber bloquear al alumnado con un 98%, con un 93% manejar la configuración de la privacidad en las redes sociales, y con un 74%, hacer referencia a la desactivación de la geolocalización del móvil.

Figura 5: Competencias en términos de seguridad



En relación a las narrativas digitales (relatos de historias mediante imágenes, sonido y vídeo, cuyos elementos esenciales son la propia experiencia y la vinculación afectiva y emotiva de lo narrado), se creó un campus virtual, donde los institutos y personas participantes podían consultar las indicaciones para la realización del mismo, tener una serie de recursos para el diseño y producción de materiales, a la vez que disponían de un espacio para subir sus elaboraciones y compartirlas con toda la comunidad. Así pues, los objetivos de la creación de las narrativas digitales fueron: a) Contar una historia corta con medios audiovisuales y, b) Incorporar las vivencias del alumnado a la narración audiovisual.

El alumnado de 3º y 4º de la ESO pudieron participar en un certamen, cuya finalidad fue contribuir, desde la creación de diferentes producciones en distintas modalidades y formatos digitales (relatos digitales, memes, animaciones, cómics...), a la prevención y sensibilización contra las violencias de género 2.0. Los premios se contemplaron según las siguientes categorías: al centro

educativo con mejor producción del alumnado, a la mejor producción grupal, a la mejor producción otorgado por el alumnado, mención especial a la producción más creativa, mención especial a la producción de mayor rigor conceptual sobre las violencias de género 2.0, y mención especial a la producción de mayor desarrollo tecnológico.

5. Conclusiones

La investigación pone de manifiesto como el estudiantado adolescente accede a internet frecuentemente, donde deja huella digital en los entornos y redes virtuales, sin percatarse de las consecuencias que pueden tener sus acciones. Como se ha podido observar, el uso del WhatsApp, Youtube e Instagram son las herramientas más utilizadas; siendo el Facebook, el WhatsApp, Ask.fm e Instagram, los entornos más utilizados para ejercer violencia. Este colectivo de la sociedad no llega a ser consciente de los riesgos que representan el “mal” uso de estas herramientas. En relación al tema que nos compete, las chicas visibilizan y son más conscientes sobre el significado de “violencia de género” que los chicos.

Tras los resultados obtenidos, se observa la necesidad de realizar acciones educativas para sensibilizar, concienciar, actuar y prevenir sobre ciberbullying, la heteronormatividad, la cibervictimización, y todo lo relacionado con la violencia en Internet. Para ello, los centros educativos juegan un papel fundamental, junto a otros agentes e instituciones (la policía, la familia, las amistades...), y son piezas claves para facilitarles a su alumnado los mecanismos esenciales para detectar y denunciar aquellos casos, *offline* y *online*, sobre violencia.

Así pues, como acciones para la concientización sobre el tema, se ha procedido a diseñar una serie de talleres y elaborar una guía. Con respecto a los talleres, se podría destacar que trata la problemática de aquella violencia que se ejerce sobre las mujeres y otros grupos de personas (homosexuales, transexuales...) a causa de la desigualdad de géneros estipulada desde el sistema patriarcal (Vilà y Prados, 2015). Los objetivos de los mismos son: 1) generar espíritu crítico del grupo contra la violencia de género; 2) poner de manifiesto las diferencias y similitudes entre la violencia de género *offline* y *online*; 3) sensibilizar sobre los diferentes tipos de violencia de género que tienen lugar en espacios virtuales; 4) Informar sobre los posibles riesgos que la juventud puede encontrarse en entornos *online*; 5) fomentar buenos hábitos de uso de las redes sociales, aplicaciones y entornos virtuales; 6) sensibilizar sobre la importancia de utilizar una netiqueta desde la perspectiva de género con el fin de mejorar la utilización de espacios online; 7) ofrecer recomendaciones para mejorar la navegación de una forma más segura y; 8) promover recursos e iniciativas *online* que luchan contra la violencia de género.

En relación a la guía, esta presenta una doble finalidad: a) Una aproximación conceptual sobre la violencia de género, las tecnologías y la violencia de género en relación con los espacios y entornos virtuales y; b) La elaboración de una serie de propuestas orientadas a: profesorado, centro educativo, alumnado, familias y contexto – administraciones, con la ejemplificación de un posible taller a desarrollar en relación con las temáticas: red, violencia de género, estereotipos, redes sociales...; cuyo propósito es sensibilizar y actuar ante posibles situaciones de violencias de género 2.0.

Aunque se hayan realizado acciones de este tipo, aún queda camino para recorrer. Un camino en el que toda la sociedad tiene que repensarse y actuar sobre los nuevos retos que juega la educación en cuanto a los riesgos y amenazas del uso de las TIC en la red.

6. Referencias

- Arisó, O. y Mérida, R. (2010). *Los géneros de la violencia Una reflexión queer sobre la violencia de género*. Barcelona: Egales.
- Arrazola, J., Martínez, S. & Prado, N. (2016). *Guía de sensibilización, prevención y actuación ante las violencias de género 2.0*. Universitat de Barcelona. Dipòsit digital. Recuperado de <https://bit.ly/2MPwt9D>
- Asociación para la investigación de medios de comunicación. (2013). *Resumen general de resultados. Febrero a noviembre de 2013*. Recuperado de <https://bit.ly/2OC78Ak>
- Bolívar, A. (2002). ¿De nobis ipsis silemus? Epistemología de la investigación biográfico-narrativa en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 1(4), 40-65.
- Calvete, E.; Orue, I.; Estévez, A.; Villardón, L. & Padilla, P. (2010). *Cyberbullying in adolescents: Modalities and aggressors' profile*. *Computers in Human Behavior*, 26, 1128-1135.
- Capurro, P. (2014). Sin nadie en el medio. El papel de internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 49, 189-207.
- D'Ovidio, R., & Doyle, J. (2003). A study on cyberstalking: Understanding investigative hurdles. *The FBI Law Enforcement Bulletin*, 72(3), 10-17. Recuperado de <https://bit.ly/2MpXu6l>
- Estébanez, I. & Vázquez, N. (2013). *La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales*. Vitoria Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.
- Finn, J. & Banach, M. (2000). Victimization online: The downside of seeking services for women on the Internet. *Cyberpsychology and Behavior*, 3, 776-785.
- Fisher, B.S., Cullen, F.T., & Turner, M.G. (2000). *The Sexual Victimization of College Women*. Washington, DC: U.S. Department of Justice. National Institute of Justice. Recuperado de <https://bit.ly/1whds1Z>
- Gani, M. (2002). Stalking and cyberspace: Crimes against privacy? *Legal date*, 14(3), 7-8.
- García, T. N. (2012). *E-women. Informe sobre la Violencia de Género en Internet*. Recuperado de <http://www.docudesk.com>
- Kazetari, M. (2013, 10 de diciembre). *Terror sexual*. Diagonal blogs. [Web log post] Recuperado de <https://www.diagonalperiodico.net/blogs/june/terror-sexual-20.html>
- Lambert, J. (2009). *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating Community*. Berkeley, C.A.: Digital Diner Press.
- Li, Q. (2007). New bottle but old wine: a research of cyberbullying in schools. *Computers in Human Behavior*, 23(4), 1777-1791.
- Lundbym K. (Ed.) (2008). *Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-representations in New Media*. New York: Peter Lang.
- Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning and creativity*. California: Corwin Press.
- Pozo, M.T. & Salmerón, H. (1999). Tendencias conceptuales y metodológicas en la evaluación de necesidades. *Revista de Investigación Educativa*, 17(2), 349-357.
- Prado, N. y Vilà, R. (2015). *Taller sobre Violencias de Género 2.0. Diseño*. Universitat de Barcelona: Dipòsit digital. Recuperado de <https://bit.ly/2vKFKJu>
- Rodríguez, J. L. & Londoño, G. M. (2010). Explicar històries... digitalment. *Perspectiva Escolar*, 344, 47-51.

- Soenga, X. (2013). El papel de Internet y de las redes sociales en las revueltas árabes: una alternativa a la censura de la prensa oficial. *Comunicar*, 41, 147-155.
- Southworth, C.; Finn, J.; Dawson S.; Fraser, C. & Tucker, S. (2007). Intimate partner violence, technology, and stalking. *Violence Against Women*, 3(8), 842-56.
- Spitzberg, B., y Hoobler, G. (2002). Cyberstalking and the technologies of interpersonal terrorism. *New Media Society*, 4(1), 71-92.
- Sullivan, D. (2002). *A critical analysis of Queensland's cyberstalking legislation*. New South Wales Society for Computers and the Law Journal. Recuperado de <https://bit.ly/2nDJ5FA>
- Tejedor, F. J. (2000). El diseño y los diseños en la evaluación de Programas. *Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 319-339.
- Torres, C. (director) (2013). *El ciberacoso como forma de ejercer la violencia de género en la juventud: un riesgo en la sociedad de la información y del conocimiento (Investigación promovida por la Delegación del Gobierno para la Violencia de Género)*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e igualdad, Centro de Publicaciones.
- Unión Internacional de Telecomunicaciones. (2013). *Medición de la Sociedad de la Información. Resumen ejecutivo*. Ginebra: Unión Internacional de Telecomunicaciones. Recuperado de <https://bit.ly/1pNAk8t>
- Van Manen, M. (2003). *Investigación educativa y experiencia vivida: ciencia humana para una pedagogía de la acción y la sensibilidad*. Barcelona: Idea Books.
- Verdejo, M. A. (2015). *Ciberacoso y violencia de género en las redes sociales*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía.
- Vilà, R; Donoso, T.; Rubio, M.J.; Prado, N.; Velasco, A.; Arrazola,... Martínez, S. (2015). *Cuestionario de Violencias de Género 2.0*. Universitat de Barcelona: Dipòsit Digital. Recuperado de <https://bit.ly/2vMJiea>
- Witkin, B.R & Altschuld, J.W. (1996). *Planning and conducting needs assessment. A practical guide*. California: SAGE Publications.