



HABLEMOS DE INFANCIA, ADOLESCENCIA Y ENTORNOS DIGITALES

Material de apoyo a instancias de formación





Elaboración de contenidos:

Patricia Goñez, Depto. de Ciudadanía Digital, Global y Local, Ceibal.

Lucía Fernández, Depto. de Ciudadanía Digital, Global y Local, Ceibal.

Rebeca Portuguese, Depto. de Ciudadanía Digital, Global y Local, Ceibal.

Valeria Ramos, UNFPA.

Revisión y aportes:

María Elena Mizrahi, SIPIAV.

Pablo López, Programa Género, sexualidad y salud reproductiva, Facultad de Psicología, UdelaR.

María Gutiérrez. UNICEF.

Diseño:

Francesca Cassariego

ISBN: 978-92-95114-68-5

Uruguay, 2025



PRESENTACIÓN

Este material fue realizado como un insumo para la estrategia de formación sobre infancia, adolescencia, entornos digitales y violencia basada en género y generaciones facilitada por las tecnologías, realizada por el SIPIAV, Ceibal y el Fondo de Población de las Naciones Unidas, UNFPA.

La violencia basada en género y generaciones facilitada por las tecnologías (VBGG FT) es un problema grave y cada vez más frecuente. Por este motivo, el Sistema Integral de Protección a la Infancia y a la Adolescencia contra la Violencia (SIPIAV) con el apoyo del Fondo de Población de las Naciones Unidas, UNFPA, lo incluyó en su Plan de Acción con el fin de sumar la prevención y abordaje de la violencia digital a las acciones y modelos de intervención existentes.

El SIPIAV se propone contribuir a la generación de datos sobre este tipo de violencia hacia niños, niñas y adolescentes, dar visibilidad a la problemática, desarrollar capacidades en los equipos de territorio, y desplegar acciones desde un abordaje integral e interinstitucional para prevenir, atender y reparar estas situaciones.

Para abordar la VGG FT es necesario comprender a los entornos digitales como escenarios de convivencia y socialización de niñas, niños y adolescentes, sus impactos en el desarrollo y las conceptualizaciones asociadas a la ciudadanía digital.

En este marco se viene desarrollando una estrategia de sensibilización y formación a través de jornadas organizadas por los Comité de Recepción Local del SIPIAV junto a otros actores en todo el país. Estas actividades son co diseñadas e implementadas por el Departamento de Ciudadanía Digital, Global y Local de Ceibal y UNFPA.





INTRODUCCIÓN

La revolución tecnológica producida a partir de la globalización se vio acelerada en las últimas décadas por las posibilidades de conexión a internet y acceso a la información. Así las Tecnologías de la Información y la Comunicación, TICs se expandieron masivamente a nivel global y hoy forman una parte muy importante de la vida cotidiana de las personas.

4

Estas tecnologías, así como el ingreso y acceso a internet, han producido transformaciones sin precedentes en la historia de la Humanidad. Estos cambios, también han impactado en el desarrollo y las formas de vincularse en la infancia y adolescencia, constituyéndose como un nuevo escenario de referencia, pertenencia y socialización.

Ampliar en Informe de Gestión SIPIAV 2023 (pág. 13 a 24)

<https://www.inau.gub.uy/sipiav>



En la actualidad, personas, familias e instituciones educativas resolvemos gran parte de nuestras actividades diarias a través de recursos, herramientas y aplicaciones digitales. Pasamos largas horas frente a diversas pantallas mientras navegamos y publicamos contenidos en distintas redes sociales. Nos informamos en línea, nos encontramos con otras personas y sabemos acerca de ellas mediante Internet.

Al mismo tiempo, los espacios digitales nos permiten acercarnos y hacer cultura, ciencia y arte de forma creativa, crítica y colaborativa. Nos aportan otras maneras de ver, vivir, pensar y sentir el mundo que influyen en lo que hacemos habitualmente: organizarnos, leer, escribir, divertirnos, aprender, comunicarnos, trabajar, cuidarnos o viajar. Habitamos los espacios atravesados por lo digital.

En Internet convivimos con otras personas, es un espacio en el que interactuamos, nos encontramos y surgen conflictos, tal como ocurre en la presencialidad. Es un espacio que no está libre de problemas y desafíos.

Por ello, las personas en el mundo digital tenemos el desafío de comprender el funcionamiento del entorno digital, analizar el lugar y papel que las tecnologías ocupan en la sociedad, evaluar su incidencia en la vida cotidiana, entender su rol en la construcción del conocimiento y aprender a utilizarlas para la participación.

MARCOS CONCEPTUALES QUE GUÍAN LA PROPUESTA



Video sobre ciudadanía digital. Natacha Valentini. Ceibal.



<https://youtu.be/Vnj6utkj4as>



CIUDADANÍA DIGITAL

Constituye el ejercicio práctico y crítico de la ciudadanía en el entorno digital, reconociendo que lo que hacemos en la esfera no virtual -en el ejercicio de nuestra ciudadanía-, también puede asumir formatos virtuales que habilitan o restringen prácticas ciudadanas.

Ejercer ciudadanía en el entorno digital implica comprender los modos en que los datos, los algoritmos y las plataformas condicionan las actitudes personales, comunitarias y sociales.

8

Implica el conocimiento de los derechos humanos, los mecanismos para ejercerlos y reclamarlos cuando estos no son debidamente respetados y garantizados. Implica también reflexionar sobre las prácticas en ese entorno para generar convivencia y alcanzar un mayor bienestar personal, comunitario y social.

Refiere al modo en que comprendemos y habitamos el entorno digital. Para ejercer plenamente derechos y responsabilidades es clave abordar el entorno digital de forma responsable, segura, crítica, reflexiva, creativa y participativa, con el fin de desarrollarnos como personas y en sociedad.

Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital, 2022

<https://ceibal.edu.uy/institucional/ciudadania-digital/estrategia-nacional/>





Video sobre habilidades digitales. Natacha Valentini. Ceibal.



<https://youtu.be/1oYp5prJGgU>



HABILIDADES

Habilidades digitales: conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de las tecnologías digitales e internet. Se dividen en dos grandes categorías:

▶ Habilidades digitales instrumentales: aptitudes y destrezas vinculadas al manejo de la herramienta, están centradas en el instrumento. Facilitan el uso práctico de los dispositivos digitales, las plataformas y las aplicaciones, ya sea para acceder a información como para llevar a cabo una mejor gestión en la tarea a realizar.

▶ Habilidades digitales fundamentales: implican desarrollar la capacidad para comprender, analizar, inferir, resolver problemas, tomar decisiones, transformar, comunicar, crear y participar en el entorno digital en el marco de un pensamiento crítico en el uso de internet y los entornos digitales.

Ampliar en: Marco conceptual <file:///C:/Users/gener/Downloads/Estrategia%20Ciudadania%20Digital%202024-2028.pdf>





Video sobre bienestar digital. Natacha Valentini. Ceibal.



<https://youtu.be/0T5pjNdrwDg>



BIENESTAR DIGITAL

El bienestar digital se refiere al estado de salud física y mental de una persona en relación con su uso de la tecnología y los dispositivos digitales. Se trata de encontrar un equilibrio saludable entre la tecnología y la vida diaria, evitando los efectos negativos del uso excesivo o poco saludable de dispositivos electrónicos, redes sociales y otras tecnologías digitales.

12

La mitad de las y los adolescentes sostuvieron haber tenido algún problema en el sueño o la alimentación, en sus vínculos o en el estudio a raíz del tiempo que pasan en Internet. Si bien las aplicaciones y los juegos pueden estar diseñados para capturar la atención del usuario, las y los adolescentes sostienen que poseen márgenes de acción y desarrollan algunas estrategias para regular su uso de Internet.

Problemas a raíz del tiempo que pasan en Internet



26%
Dejó de comer
o dormir



29%
Tuvo proble-
mas con
mi familia
o amigos



29%
Sus notas
bajaron

Fuente: Informe Kids Online, 2022.

Estrategia Nacional
de Ciudadanía Digital
para una Sociedad
de la Información
y el Conocimiento

Uruguay 2024 - 2028



Estrategia Nacional

de **Ciudadanía Digital**

2024-2028

Estrategia Nacional de **Ciudadanía Digital**

Algunos puntos clave:

- ▶ **Dimensiones** de abordaje
- ▶ Desarrollo de **habilidades**
- ▶ Enfoque de **derechos**

instrumentales

fundamentales

Mirada integrada.
Tópicos y habilidades

Importancia de la
educación y el rol
adulto

Estrategia Nacional

de Ciudadanía Digital

- ▶ Conocer y ejercer los derechos en el entorno digital.
- ▶ Gestionar la huella y la identidad digital.
- ▶ Administrar el uso.
 - ▶ Gestionar la privacidad.

- ▶ Comprender el funcionamiento del ecosistema digital.
- ▶ Reconocer que la tecnología no es neutra.
- ▶ Comprender el uso de los datos.
- ▶ Identificar el uso de los algoritmos y sus impactos.
- ▶ Entender cómo funciona la IA.



- ▶ Identificar y mitigar brechas digitales.
- ▶ Gestionar y usar datos.
- ▶ Participar y crear para la transformación personal y social.



Marco conceptual para abordar la Ciudadanía Digital

- ▶ enfoque de los derechos humanos reconociendo como características intrínsecas la universalidad, indivisibilidad, interdependencia e integralidad de los derechos en su conjunto
- ▶ perspectivas transversales como forma de implementar el enfoque de derechos humanos en el diseño y ejecución de las políticas en este ámbito
- ▶ dimensiones desde donde abordar, a través del desarrollo de ciertas habilidades, la construcción de ciudadanía en el entorno digital





Estrategia Nacional de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento

Uruguay 2024 - 2028



**Video sobre impactos de los entornos digitales
en la socialización y desarrollo.
Pablo López. FPSIC. Udelar.**



<https://youtu.be/JPgDhVief1E>



SOCIALIZACIÓN PRIMARIA, SECUNDARIA Y MEDIÁTICA



SOCIALIZACIÓN PRIMARIA:

Proceso por el cual las niñas y niños comienzan a formar parte de su sociedad y de sus esquemas de valores y comportamientos.

- ▶ Acontece en la primera infancia.
- ▶ Proceso naturalizado para el ser humano.
- ▶ Ámbitos: Familia.
- ▶ Permite la adquisición del lenguaje, los valores, las normas y las conductas las formas de actuar, sentir y pensar externas al individuo.





SOCIALIZACIÓN SECUNDARIA:

- ▶ Proceso por el cual las niñas y niños se incorporan en otra estructura social que no es la familia y que ya está instituida y organizada.
- ▶ La persona tiene que ir adquiriendo los conocimientos, normas, prácticas y técnicas para desempeñar el rol y la función en esta estructura instituida.
- ▶ Estas instituciones son: los centros sociales y educativos (desde la primera infancia), espacios de participación, clubes deportivos, trabajo, etc.
- ▶ Las personas requieren de una constante socialización ya que el mundo es cambiante hacia nuevas modas, tendencias, reglas.



SOCIALIZACIÓN MEDIÁTICA:

- ▶ Los medios se comportan como agentes socializadores y son parte del entorno social y material.
- ▶ El concepto de socialización mediática comprende las características centrales de la socialización como también las de los medios, su carácter educativo-formativo, sus efectos, influjos, identificaciones, consumos y símbolo de estatus.
- ▶ Sus consecuencias marcan a las niñas, niños y adolescentes en sus procesos de socialización individual en relación con su familia, con la escuela y con los grupos de pares.
- ▶ Los medios moldean a niñas, niños y adolescentes en cómo construyen su identidad, su cuerpo, su autoestima, es por ello clave entender, qué consumen, cómo lo hacen y con qué sentido. Conocer el consumo digital de la población adolescente es fundamental en un contexto altamente digitalizado y cambiante. Es una oportunidad de abordaje que pone en el centro de la conversación las formas, las costumbres y los contenidos presentes en el espacio digital que los y las jóvenes habitan.



SOCIALIZACIÓN. LOS ENTORNOS DIGITALES HAN CAMBIADO:

- ▶ La subjetividad
- ▶ Las formas de relacionamiento interpersonal
- ▶ El procesamiento y configuración de las identidades
- ▶ Las nociones temporo- espacial
- ▶ Las fronteras entre lo real y lo virtual
- ▶ La intimidad lo público y privado
- ▶ Los dispositivos enseñanza aprendizaje
- ▶ El acceso a la información
- ▶ La construcción del cuerpo y la imagen corporal
- ▶ Los escenarios de la violencia basada en género y generaciones, incluso la violencia y explotación sexual



SOCIALIZACIÓN DE GÉNERO

Proceso mediante el cual desde que nacemos, aprendemos en un continuo intercambio con el exterior a desempeñar el rol de género que nuestra cultura y sociedad nos asignan en función de nuestro sexo biológico. El proceso supone un rol activo de quien se está socializando. La persona construirá su propia masculinidad o feminidad que podrá estar más cerca o más lejos del modelo hegemónico, en función de su historia de vida, características personales y condiciones de existencia (López y López, 2005).

Los entornos digitales son también espacios de socialización de género, ya que allí se reproducen los roles, estereotipos, relaciones y modelos.



CONTEXTO

Qué hacen niñas, niños y adolescentes en Internet en Uruguay

- ▶ 9 de 10 NNA se conectaron a Internet diariamente desde su hogar.
- ▶ 9 de 10 declaran aprender algo nuevo en Internet todas las semanas.
- ▶ Las redes digitales son parte central de su vida social: las conocen y usan como canales de comunicación. Los juegos en línea también son espacios sociales y de interacción relevantes, con personas conocidas como desconocidas. A medida que aumenta la edad, aumenta el conocer personas en el entorno digital.
- ▶ 3 de 10 se han encontrado cara a cara con personas que conocieron primero a través de Internet, en general con personas de su edad.
- ▶ Su nivel de habilidades digitales va creciendo a lo largo del tiempo. Los NNA de menor edad dicen tener menos habilidades para responder a los peligros y riesgos.
- ▶ 1 de 3 sufrió algún episodio negativo en Internet durante el último año. 53 % lo contó a un adulto.
- ▶ 1 de 4 adolescentes recibió mensajes con contenido sexual y 1 de 10 los ha enviado, lo que se incrementa con la edad.





▶ **8,4 %** participó de **retos virales**

▶ En su mayoría siguen a los denominados micro**influencers**, algo que se ha transformado en una tendencia.

▶ 90% afirmó que juega videojuegos, sobre todo a través de dispositivos móviles como el celular (gaming).



nunca o casi nunca

EL DIÁLOGO es una forma de acompañar sus experiencias

8 de cada **10** adolescentes piensa que los mensajes más importantes sobre sexualidad los transmiten:

- la familia
- los centros educativos
- los centros de salud

en el último año, estas instituciones, **NUNCA O CASI NUNCA** les hablaron sobre eso

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA URUGUAY

Facultad de Psicología UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

JNFPA

AGENCIA NACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN

Los motores de búsqueda en internet y los entornos digitales son emisores de información sobre sexualidad importantes.

Para ampliar sobre adolescencia, sexualidad y entornos digitales:

<https://enred.uy/>

[Curso1.pdf](#)

DESAFÍOS: PRESENCIA, VÍNCULO, CONSTANCIA Y PERTINENCIA



Video sobre el rol de las familias y referentes adultos. Cecilia López. Pensamiento Colectivo



<https://youtu.be/OV2J3b2mhqo>



“Sabes cómo funciona el barco, pero no sabes cómo hacer para navegar seguros en alta mar. Son capitanes novatos. Todavía no aprendieron lo necesario, ni siquiera lo imprescindible para mantenerse a salvo y llegar a su destino.”

Pantallas en casa. Orientaciones para acompañar una navegación segura en internet.
Guía para las familias [Pantallas en casa | UNICEF-Ceibal](#)





Abordaje familiar

Es importante brindar conocimientos y herramientas a las familias para educar y acompañar a sus hijos e hijas en el relacionamiento con los dispositivos y entornos digitales.

No hace falta ser un experto/a en redes sociales para acompañar a sus hijos e hijas en su vida digital
[Crianza Digital | UNICEF](#)



Importante:

- ▶ Desarrollar habilidades para navegar seguros
- ▶ Confiar en alguien para pedir ayuda. Saber la diferencia entre una persona confiable y una no confiable.
- ▶ Comprender la noción de privacidad.
- ▶ Conocer los riesgos.
- ▶ Saber qué hacer con los contenidos al que acceden, sobre todo cuando empiezan a usar las redes sociales o a jugar online.

El seguimiento y regulación por parte de las y los referentes adultos es clave.

Pantallas en casa. Orientaciones para acompañar una navegación segura en internet. Guía para las familias.



La red delante de las pantallas

- ▶ Incorporar el pedir permiso a niños, niñas o adolescentes antes de realizar cualquier registro que les involucre, como sacar una foto, filmar un video, grabar un audio, etc.
- ▶ Cuidar la identidad y la reputación en línea de niños, niñas y adolescentes para minimizar el riesgo de exposición y viralización de todo contenido que les incluya.
- ▶ Recordar que las fotos pueden ser utilizadas o alteradas con otros fines, incluso delictivos, como por ejemplo en redes de explotación sexual.
- ▶ Generar espacios de diálogo e intercambio con niños, niñas y adolescentes para reflexionar sobre la implicancia de la exposición del contenido propio o de otras personas en el entorno digital.

Guía La red delante de las pantallas.

Acompañar y sostener a niñas, niños y adolescentes en el entorno digital.

<https://www.gub.uy/ciudadania-digital>

- ▶ Analizar la clasificación de edad y características específicas de plataformas sociales, videojuegos, animaciones, audiovisuales, música u otros contenidos para determinar si son adecuadas según la etapa del desarrollo.
- ▶ Establecer acuerdos sobre un uso apropiado de los dispositivos y de los consumos culturales, considerando, además de la edad, los contextos y características individuales de cada niño, niña o adolescente.
- ▶ Analizar y cuestionar los diversos estereotipos de género, sexuales y corporales que circulan en plataformas sociales y juegos en línea, y no representan la diversidad de existencias.
- ▶ Contener y demostrar disponibilidad al diálogo ante una situación de violencia en línea. Evitar avergonzar o culpar a las personas involucradas para que puedan contar con sinceridad lo que pasó.

Guía La red delante de las pantallas.

Acompañar y sostener a niñas, niños y adolescentes en el entorno digital.

<https://www.gub.uy/ciudadania-digital>



Los entornos digitales como escenario de violencia hacia niños, niñas y adolescentes



VBGyG facilitada por las tecnologías



Falta de consenso mundial sobre la definición de la violencia que se perpetra utilizando tecnología y cometida a través de los espacios digitales.

UNFPA ha revisado los términos y definiciones publicadas por organizaciones internacionales, académicos y OSC y ha propuesto una esta definición:

Un acto de violencia perpetrado por uno o más individuos que es cometido, asistido, agravado y amplificado en parte o en su totalidad por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación o los medios digitales, contra una persona por razón de su sexo, género o generación.

UNFPA (2021). [Making all spaces safe](#)



Características y consecuencias de la VBGFT



Anonimato



Automatización



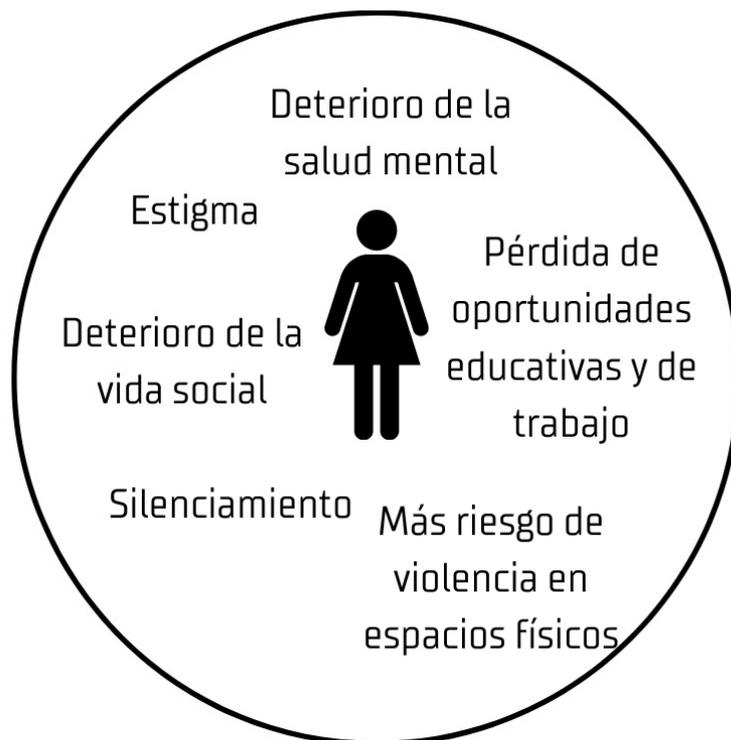
Impunidad



Perpetuidad



Propagación



Accesibilidad y asequibilidad



Acción a distancia



Normalización de la violencia



Colectividad

UNFPA (2021). Making All Spaces Safe: Technology-facilitated gender-based violence.





Video sobre VBGG FT - UNFPA Valeria Ramos. UNFPA.



<https://youtu.be/wte5P2gi-14>



VBGG facilitada por las tecnologías

- ▶ Las TICs son un escenario con nuevas oportunidades para la expresión de normas de género y generaciones desiguales, así como de VBGG.
- ▶ Los entornos digitales no producen desigualdad ni VBGG por sí mismos, sino que reproducen las realidades desiguales entre varones y mujeres, diferentes grupos, etc. Lo que sí pueden es amplificarlas y sumar nuevas características a estas situaciones.
- ▶ Las violencias no aparecen solas. Coexisten y se apoyan entre sí, pueden aumentar o escalar.
- ▶ Hay matices, las tecnologías cambian rápidamente.
- ▶ Aunque no todas estas agresiones están directamente imbricadas con la violencia sexual, es importante identificar y reconocer que sí podrían abonar a que este tipo de violencia se consume o intensifique.



VBGG facilitada por las tecnologías

- ▶ Son de alcance amplio y persistente pues los contenidos pueden compartirse y difundirse a una gran audiencia en poco tiempo. Las agresiones en línea pueden almacenarse y conservarse a largo plazo, lo que puede aumentar el sufrimiento de las víctimas.
- ▶ El anonimato en línea puede fomentar comportamientos violentos que no se expresarían en persona. Los sujetos pueden sentirse más audaces, seguros e impunes detrás de una pantalla, lo que aumenta la violencia y el acoso en línea.
- ▶ Hay dificultades para buscar o acceder a recursos de apoyo. Por la naturaleza digital de la violencia, pueden surgir barreras como el miedo al juicio, la falta de conocimiento sobre dónde buscar ayuda o la falta de confianza para compartir sus experiencias con los demás.
- ▶ La violencia en línea es más difícil de detectar por el mundo adulto, puesto que los espacios por los que circula habitualmente no son accesibles para los adultos referentes de las víctimas.





**¿EN QUÉ PENSAMOS
CUANDO HABLAMOS
DE VIOLENCIA?**





VIOLENCIA

Refiere al “uso intencional de la fuerza física o el poder real o como amenaza contra uno mismo, una persona, grupo o comunidad que tiene como resultado la probabilidad de daño psicológico, lesiones, la muerte, privación o mal desarrollo.” OMS - OPS. [OMS](#)

Existen diferentes definiciones, pero todas tienen en común:

- ▶ el uso ilegítimo del poder y la fuerza (psicológica y/o física)
- ▶ el daño como consecuencia



Derechos Humanos.

Problema relacional, que al menos implica 3 actores.

Poder . Relaciones de género y generaciones. Sociedad patriarcal y adultocéntrica.

Diferenciar el acto de violencia de la dinámica y circuito de abuso.

El peso de las representaciones sociales y sistemas de creencias en la explicación de las situaciones de violencia



FUENTE: Ravazzolla, Cristina /1997, Arg. .

Mag. Mariela Solari Morales, 2023.



CONSECUENCIAS A CORTO - MEDIANO Y LARGO PLAZO

- ▶ En la autoestima, el aprendizaje.
- ▶ En el crecimiento y desarrollo físico, cognitivo, psicológico, emocional y social.
- ▶ Genera sentimientos como miedo, angustia y desconfianza,

La violencia hacia la infancia y adolescencia puede ocurrir en diversos ámbitos: a nivel comunitario, institucional y familiar.

**CUANDO PENSAMOS EN VIOLENCIA DIGITAL,
VIOLENCIA ONLINE O VBGG FACILITADA POR
LAS TECNOLOGÍAS ... ¿EN QUÉ PENSAMOS?**

UNA FOTOGRAFÍA DE LAS FORMAS DE VBG FT NUEVAS FORMAS APARECEN CONTINUAMENTE



Astroturfing. Catfishing. Acoso entre plataformas. Ciberacoso. Cyberflashing. Ciberacoso. Persecución ciberobsesional. Deadnaming. Deepfakes. Difamación. Denegación de acceso. Ataques de denegación de servicio (DoS). Documentación o difusión de agresiones sexuales (vídeos de violaciones). Doxxing. Abuso financiero electrónico. Acusaciones falsas de blasfemia. Flaming. Discurso de odio (sexista o de género). Trolling de género. Google bombing. Grooming (en línea). Hacking. Envenenamiento por hashtags. Abuso basado en imágenes. Suplantación de identidad. Ataques en la vida real (IRL). Limitación o control del uso de la tecnología. Mobbing o dogpiling. Acoso (de género) en línea. Reclutamiento. Represalias contra partidarios de supervivientes. Sexting y sexting abusivo. Sextorsión. Trolling de choque y dolor. Slut-shaming en línea. Swatting. Medios sexuales sintéticos. Experiencias sexuales no deseadas facilitadas por la tecnología. Amenazas. Upskirting, creepshots y voyeurismo digital.

UNFPA, Violencia Basada en Género facilitada por la Tecnología: Hacer que todos los espacios sean seguros (New York, 2021). Disponible en: <https://www.unfpa.org/publications/technology-facilitated-gender-based-violence-making-all-spaces-safe>

Las cinco preguntas de la VBG facilitada por la tecnología



¿QUIEN?

Supervivientes, sobre todo mujeres, niñas, personas vulnerables y mujeres en el espacio público son acosadas por extraños, parejas o exparejas y/o gobiernos

¿QUE?

Hay más de 40 formas de VdGFT: acoso virtual, discursos de odio, difusión, creación o intercambio de contenido o imágenes íntimas sin consentimiento, cibervigilancia, doxing, amenazas

¿CUANDO?

Desde una edad temprana (9-14) y se relaciona con el uso intenso de redes sociales. Se puede experimentar a lo largo de la vida de diferentes formas

¿DONDE?

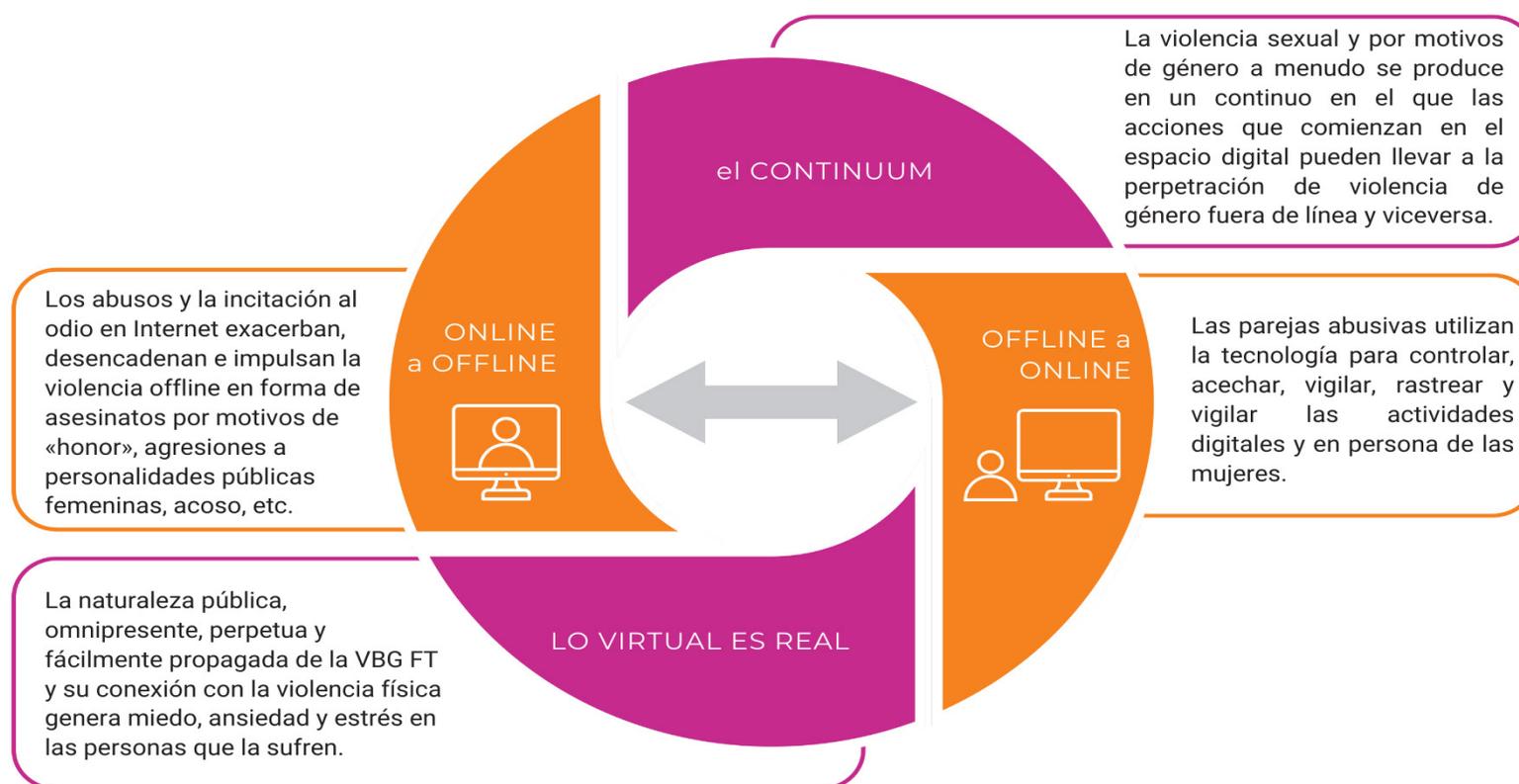
En cualquier lugar: trabajo, correo electrónico, twits, hogares inteligentes, dispositivos de localización en coches, y más

¿POR QUE?

Es una continuación de las normas de género existentes, que se reproducen en los espacios digitales

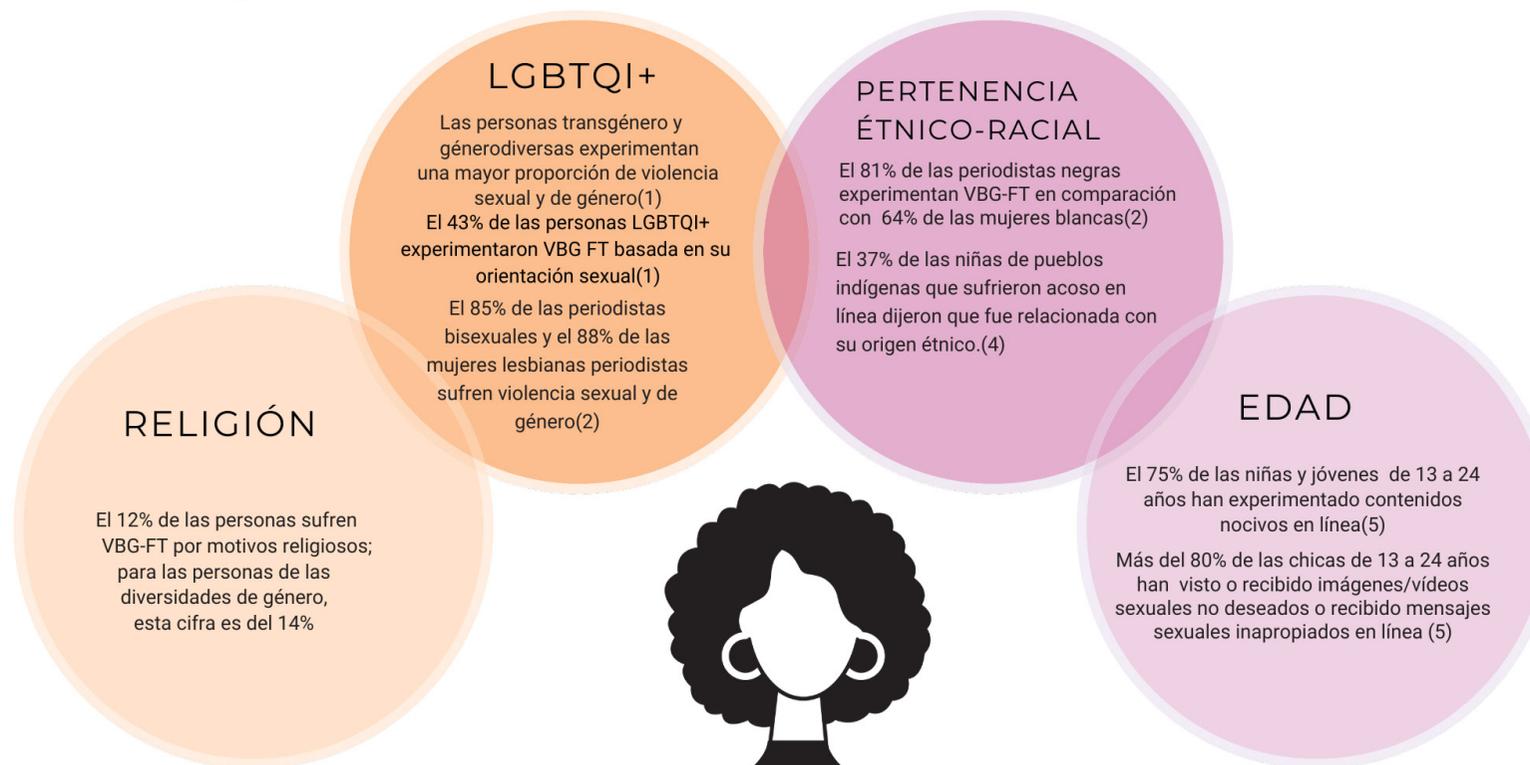
¿CÓMO OCURRE LA VdG FACILITADA POR TECNOLOGÍA? A CAUSA DE TECNOLOGÍA MAL DISEÑADA Y MAL ADMINISTRADA

EL CONTINUUM ONLINE-OFFLINE DE LA VBG FT



INTERSECCIONALIDAD Y VBG - FT

La interseccionalidad se refiere a las experiencias diferenciadas en los impactos de la VBG en las mujeres diversas.



1 Suzie Dunn, Tracy Vaillancourt y Heather Brittain, Supporting Safer Digital Spaces (Waterloo, Canada, Centre for International Governance Innovation, 2023)

2 Julie Posetti et al., The Chilling: Global Trends in Online Violence Against Women Journalists (Paris, UNESCO, 2021)

3 Glitch, The Digital Misogynoir Report (London, 2023)

4 Plan International, Free to be Online? Girls' and Young Women's Experiences of Online Harassment (London, 2020)

5 Plan International y CNN, As Equals, Building Digital Resilience (London, 2024)



*Estos datos proceden de varios estudios a pequeña escala realizados en diferentes grupos de población. Los porcentajes no pueden extrapolarse para indicar la prevalencia en toda la población y no son comparables entre poblaciones.

*La lista de factores que influyen en la discriminación interseccional no es exhaustiva.



DIFERENTES TIPOS DE VBGG FT SITUACIÓN EN URUGUAY

CYBERBULLYING/ CIBER ACOSO

Forma de acoso entre pares que consiste en comportamientos repetitivos de hostigamiento, intimidación y exclusión social hacia una víctima a través de mensajes, imágenes o vídeos, que pretenden dañar, insultar, humillar o difamar.

Es una extensión del acoso tradicional, se prolonga más en el tiempo (a causa de la viralización del contenido, perdiendo de control sobre el mismo, y por la omnipresencia de lo digital).

Formas de ciberbullying³



ACOSO

Envío de imágenes denigrantes, seguimiento a través de software espía, envío de virus informáticos, elección en los juegos online de un jugador con menos experiencia para ganarle constantemente y humillarlo, entre otros.



EXCLUSIÓN

Denegación a la víctima del acceso a foros, chat o plataformas sociales de todo el grupo, entre otros.



MANIPULACIÓN

Uso de información encontrada en las plataformas para difundirla de forma no adecuada entre los miembros, acceso con la clave de otra persona a un servicio y realización de acciones que pueden perjudicarlo en su nombre, entre otros.

En Uruguay el 39,1% de los adolescentes han recibido en el último año agresiones de carácter discriminatorio, a través de cualquier medio digital (por características étnicas, género, orientación sexual, discapacidad, obesidad o cualquier otra).

1 de cada 5 declaran haber recibido agresiones que perduraron en el tiempo al menos dos meses.

Facultad de Psicología – UN-FPA

EnRed



EXPOSICIÓN INVOLUNTARIA A MATERIAL SEXUAL O VIOLENTO



Al usar internet, realizar búsquedas o descargar archivos en principio completamente inocentes, los NNA se encuentran con material de escenas sexuales o violentas.

También es posible que el contenido sea enviado por una persona desconocida, familiar, amigo o amiga, bien mediante un chat de conversación, o que utilice algún dispositivo para obligarle a mirar. En este caso, la forma de exposición se denomina exhibicionismo.



PORNOGRAFÍA

El acceso a la pornografía por parte de niños, niñas y adolescentes ha aumentado a partir de acceso a internet y a diferentes dispositivos. A veces se accede de forma accidental, navegando en internet y otras veces buscando intencionalmente.

Ver pornografía a edades tempranas puede generar consecuencias negativas ya que son imágenes y contenidos sexualmente explícitos no acordes para el momento de la vida y el desarrollo psicosexual. Se transmiten mensajes hegemónicos de género, de cánones de belleza, y de determinados tipos de relacionamiento difíciles de comprender a estas edades.

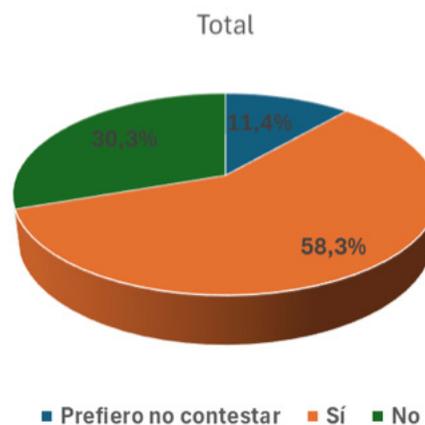
Todo esto puede generar expectativas irreales respecto al ejercicio de su propia sexualidad, favorecer estereotipos de género, disminuir la satisfacción sexual, la frustración, fomentar actitudes y prácticas sexuales agresivas o violentas, provocar ansiedad, culpa, vergüenza.

Actores porno reales protagonizan Campaña de Educación Sexual en Nueva Zelanda:

https://x.com/marcvidal/status/1835331409285616124?t=D03wXu_mykKMth0zgwzpsA&s=08

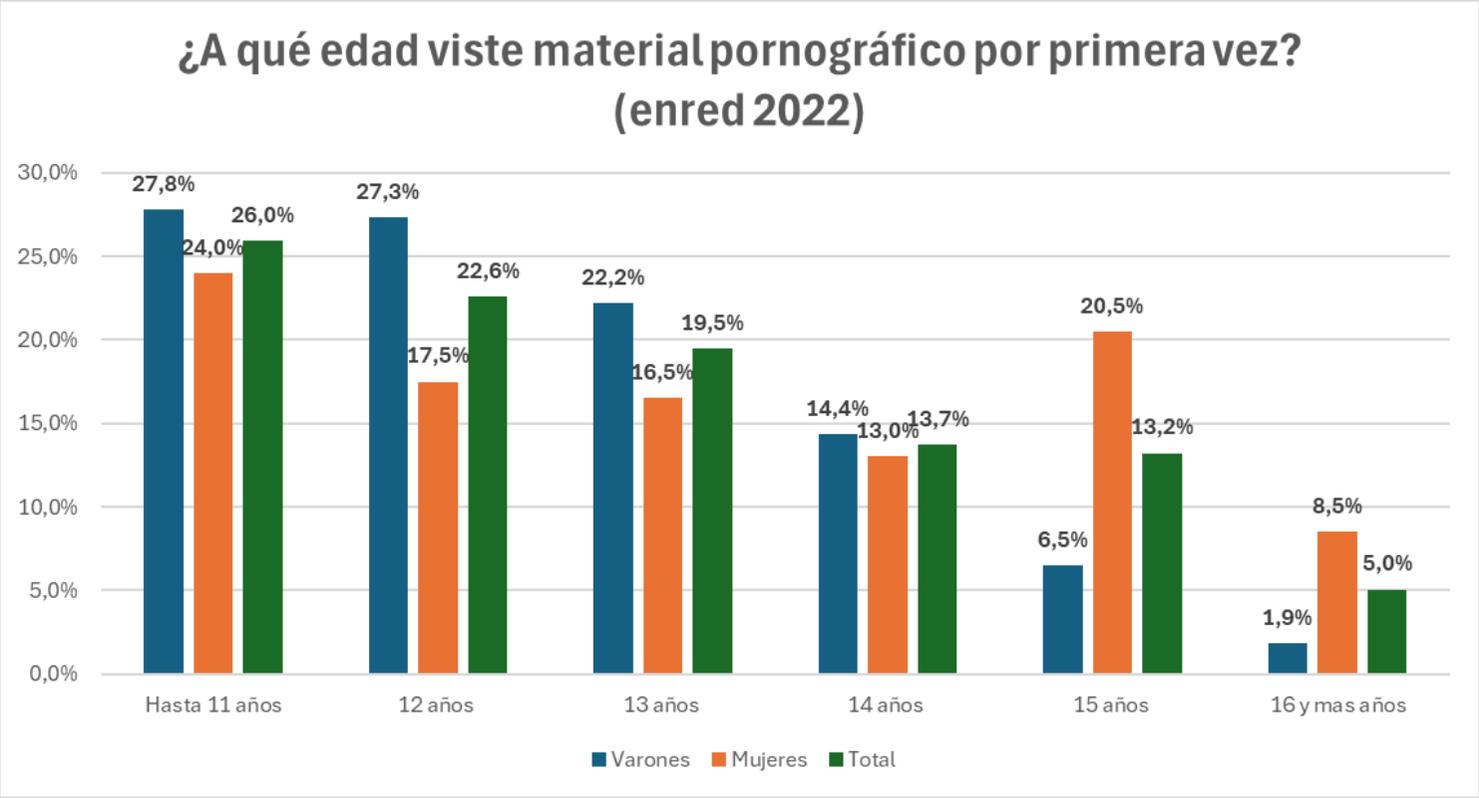


ADOLESCENTES DE URUGUAY: ¿HAS VISTO PORNOGRAFÍA ALGUNA VEZ? (ENRED, 2022)



<https://enred.uy/>

Socialización sexual: Aprendiendo de la pornografía



<https://enred.uy/>



En Uruguay 3 de cada 10 adolescentes mira pornografía al menos una vez por semana (5 de cada 10 varones y 1 de cada 10 mujeres).

21.7 % de los adolescentes que ha visto pornografía lo hicieron por primera vez entre los 6 y los 11 años.

La **edad promedio** de inicio de consumo de pornografía es de **12,4 años**.



Que las dudas no las responda la pornografía Que la pornografía no sustituya la educación sexual

El 58.3% declara haber visto pornografía alguna vez en su vida, un 30.3% declara no haber visto jamás y el 11.4% no contesta a la pregunta.

El dispositivo que los/as adolescentes más utilizan para ver pornografía es el teléfono inteligente. El acceso internet a través de los dispositivos móviles se produce cada vez a edades más tempranas y con ello la posibilidad que vean, voluntaria o involuntariamente, pornografía.

Facultad de Psicología – UNFPA

[EnRed](#)



GROOMING. CIBEREMBAUCAMIENTO

Acoso y abuso sexual online, de una persona adulta hacia un niño, niña o adolescente a través de Internet, ganándose poco a poco su confianza con el propósito de involucrarle en una actividad sexual (conversaciones explícitas, material con contenido sexual, mantener un encuentro sexual).

Aunque no se alcance este objetivo, también son considerados online grooming todos los actos materiales encaminados a conseguirlo.

54

MONITOREO, CONTROL Y VIGILANCIA EN LÍNEA.

Rastreo constante de las actividades en línea y fuera de línea de una víctima, así como de su ubicación, desplazamientos e información a través del uso de las TIC.

DIVULGACIÓN DE IMÁGENES O GRABACIONES CON CONTENIDO ÍNTIMO O SEXUAL SIN CONSENTIMIENTO

El sexting en sí mismo no es una forma de violencia, refiere al intercambio de mensajes o material online con contenido sexual.

El peligro reside justo en que el contenido puede ser compartido a otras personas sin que tenga conciencia de lo que pasa con sus materiales audiovisuales. El sexting sin consentimiento es una forma de violencia, ya que la víctima no da su consentimiento para su difusión.

Divulgación, exhibición, difusión sin consentimiento de material intimo sexual (audiovisual, imágenes, audios, etc.) obtenidos con o sin el consentimiento, con el propósito de avergonzar, estigmatizar o perjudicar a la víctima.

El material puede ser real o editado.



Tipos de difusión de imágenes íntimas sin permiso

56

Envío privado consensuado y difusión sin permiso

Difusión como:

- ▶ amenaza
- ▶ venganza
- ▶ forma de reconocimiento grupal

Envío como exigencia y difusión sin permiso

Robo de imágenes y difusión sin permiso

Envío consentido y difusión accidental

Acceso al material de forma fortuita (técnicos que reparan dispositivos, cuentas abiertas en computadoras públicas, hallazgo de celulares sin seguridad) **y difusión sin permiso**

Ante un caso de difusión de fotos o videos sexuales que fueron enviados con consentimiento en forma privada, pero que luego se difunden sin permiso debemos analizar:

¿el problema fue el envío inicial o el reenvío posterior?

Esta pregunta es fundamental para correr el foco de responsabilidad de la víctima y otorgárselo al victimario.

Fuente: [Guía de concientización sobre difusión de imágenes íntimas.](#)





Tipos de difusión de imágenes íntimas sin permiso

58

Es importante reconocer que en el proceso de difusión o viralización de imágenes sin permiso no solo participan hombres, sino también mujeres.

Todos aquellos que reenvíen una foto o video íntimo de otro u otra entendiendo por el contexto que es sin autorización, se vuelven responsables del daño causado.

Fuente: Guía de concientización sobre difusión de imágenes íntimas.

En Uruguay **1 de cada 5 adolescentes** ha enviado en el último año fotos o videos con desnudos completos o prácticas sexuales propias filmadas.

6 de cada 10 ha tenido conversaciones explícitas escritas o por voz.

4 de cada 10 ha solicitado fotos sexualmente explícitas a través de medios digitales.

*Facultad de Psicología – UNFPA
EnRed*



El sexting no es una forma de violencia sino una práctica sexual usual

Existen medidas de seguridad que las y los adolescentes toman para minimizar los riesgos:

- ▶ cubrirse el rostro, pero un 40 % no lo hace.
- ▶ 86% son reconocibles a través de su voz
- ▶ 80% no cubren marcas de nacimiento y tatuajes

Folleto Sextear Sinfake: <https://drive.google.com/drive/folders/1ZFJRtPLd2zD447uHQKI9XgkJNiJPQifc>

Uso, control, manipulación o publicación no autorizada de información privada y datos personales.

Acceso no autorizado o hackeo a las cuentas en línea o dispositivos electrónicos de niñas, niños y adolescentes para controlarlos y/u obtener y manipular información o datos personales o para publicarlos sin consentimiento, como una forma de intimidación o humillación o con el objetivo de generar daños y afectaciones a la víctima de diversa índole en su psique y en su entorno social.

Sextorsión

Chantajear a un niño, niña o adolescente con la amenaza de publicar contenido audiovisual o información personal de carácter sexual que le involucra. La dimensión online del chantaje puede durar horas, meses o años y puede llevar a cabo una persona tanto conocida como desconocida por la víctima.

Porno venganza

Difusión en línea no consensuada de imágenes íntimas obtenidas con o sin el consentimiento de la persona, con el propósito de avergonzar, estigmatizar o perjudicar a la víctima.

ONU, 2018

VIOLENCIA DIGITAL EN LA PAREJA, EXPAREJA, NOVIAZGO O RELACIONES SEXOAFECTIVAS

Conjunto de comportamientos repetidos que pretenden controlar, menoscabar o causar daño a la pareja o expareja:

Celos, prohibición de estar en redes sociales a determinadas amistades, traspaso de contraseñas como muestra de amor y confianza, control de las redes sociales, control de la ubicación, difusión de secretos o información comprometida, amenazas e insultos, conversaciones, comentarios online, correos, mensajes o comentarios humillantes, groseros o degradantes, o publicación de fotos con la misma intención.

Este tipo de manifestaciones generalmente suele estar relacionado con otros tipos de violencia e incluso ser un reflejo de lo que sucede en el mundo físico entre las y los adolescentes.

Violencia de pareja íntima

Física

Uso de dispositivos inteligentes para causar daño; uso de dispositivos de rastreo para acechar o localizar; distribución de imágenes que conducen a la violencia basada en el «honor».

Psicológica

Envío obsesivo/persistente de mensajes de texto; uso de aplicaciones para comprobar la ubicación de la pareja de una forma que parece controladora.

Económica

Hackear dispositivos para obtener imágenes o información íntima con el fin de chantajear o extorsionar a parejas actuales o anteriores.

Sexual

Obligar a su pareja actual o anterior a realizar actos sexuales ante las cámaras a través de chantajes, amenazas o pagos.

Violencia fuera de la pareja

Física

Uso de la tecnología para captar a mujeres y niñas para la trata, el matrimonio precoz o la explotación sexual comercial.

Psicológica

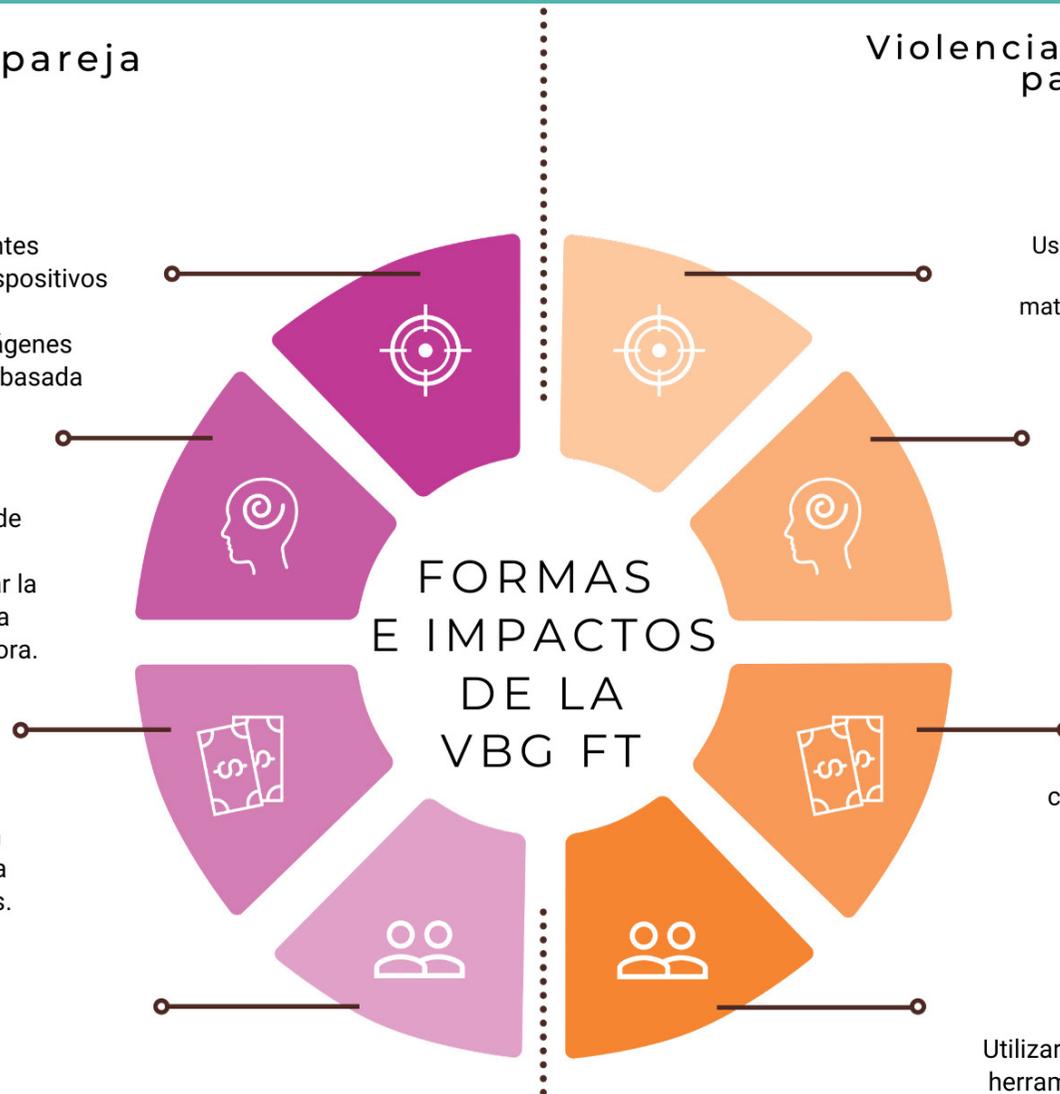
Amenazas de violencia sexual para causar miedo; envío de imágenes o contenidos sexuales no solicitados.

Económica

Sextorsión: coaccionar o chantajear a una persona para que mantenga relaciones sexuales amenazándola con distribuir imágenes o información privada.

Sexual

Utilizar aplicaciones de citas u otras herramientas digitales para obtener acceso a una persona con la intención de cometer agresión sexual.



EXPRESIONES DE VIOLENCIA DURANTE LA RELACIÓN

Impide o dificulta que tengas contactos con otras personas (familiares, amistades, etc)

Te revisa el celular

Te elimina contactos en los que no confía o no le gustan

Utiliza tus redes sociales para espiar o monitorear tu interacción con otras personas

Te pide que le compartas tus contraseñas porque es parte de la confianza entre ambos

Te pide que le compartas tu ubicación y controla dónde estás

Se enoja si te llama o te escribe y no atendés

Te hace sentir culpable si no le contestas rápido los mensajes

Te pide que solo publiques fotos en las que están juntos

Le molesta que publiques cierto tipo de fotos

Se enoja cuando le "das like (me gusta)" o te "dan like(le gusta)" determinadas personas

Difunde tus imágenes íntimas sin tu permiso

Te manipula emocionalmente para que accedas a compartir contenido íntimo (videos, fotos, mensajes de texto, audios)

Te amenaza con terminar la relación si no le mandas fotos y/ o videos

Te toma fotos íntimas sin tu permiso

Publica mensajes en redes sociales para hacerte sentir mal o para manipular tus reacciones

Te presiona para mantener conversaciones privadas en plataformas menos visibles o que no dejan rastro

VIOLENTÓMETRO

¿Cómo darte cuenta si tu pareja, alguien con quien estés saliendo o tu ex ejerce **violencia digital**?

Todas las formas de violencia son inaceptables, busca ayuda en cualquier etapa

EXPRESIONES DE UNA RELACIÓN EN IGUALDAD

Respetas tu intimidad, no te pide contraseñas, ni tu ubicación, ni te controla en internet

Hay confianza sin necesidad de exigencias o control

No difunde tus imágenes sin tu autorización

No te exige determinados comportamientos en los entornos digitales (Facebook, Instagram, Twitter, Whatsapp, etc.).

AL FINALIZAR LA RELACIÓN

Difunde contenido íntimo (imágenes, audios, videos) tuyo o de ustedes sin tu permiso

Te chantajea con difundir tus contenidos íntimos si no vuelven a estar juntos, o por dinero o para tener relaciones sexuales, etc.

Mira publicaciones de personas cercanas a ti para saber dónde has estado, qué haces, con quiénes te vinculas

Crea perfiles falsos para intentar contactarse contigo

Te difama en la internet, en las redes sociales

Te escribe y llama de manera insistente

Estas formas de violencia digital generalmente se dan junto con otras expresiones de violencia. El control, el sometimiento y los celos nunca son una expresión de amor.

Suplantación y robo de identidad en línea

Utilización de la imagen, información o datos de un NNA, o creación de una identidad falsa con la imagen o datos de una persona, sin mediar su consentimiento y a través del uso de las TIC, con el fin de amenazarla, intimidarla o dañar su reputación.

SHARENTING (SHARE + PARENTING)

Sobreexposición de NNA en Internet. Aunque no es un tipo de violencia, se considera como una actividad de riesgo.

Es una práctica cada vez más habitual, en la que se exponen pública y constantemente la vida de sus hijas e hijos en la red.

Puede parecer una costumbre inofensiva, pero debemos ser conscientes de las consecuencias que puede tener para las vidas de las niñas y los niños.



Happy slapping (bofetada feliz)

Grabación de una agresión, física, verbal o sexual que se difunde en tiempo real o después mediante las tecnologías de comunicación.

Violencia física facilitada por las nuevas tecnologías. Uso de las TIC para ubicar y acceder a una víctima a fin de agredirla física o sexualmente.

Incitación a conductas dañinas

Plataformas que promocionan, enseñan e incitan comportamientos dañinos (autolesiones, trastornos alimenticios, etc.) dando “recomendaciones” de cómo llevarlos a cabo.

Producción, distribución y comercialización de pornografía que involucre NNA o personas incapaces

- ▶ Fabricación, elaboración, producción, almacenamiento, distribución, comercialización material sexual utilizando a NNA.
- ▶ Es un delito en Uruguay.

Explotación sexual comercial de niñas, niños y adolescentes facilitada por las tecnologías (ESCNNA FT)

- ▶ Nuevas modalidades de ESCNNA. Las posibilidades de captación han sido ampliadas por los entornos digitales : a) nuevos medios, “espacios virtuales” a través de los cuáles los explotadores se accer can a NNA; b) estrategias desarrolladas por los agresores son favorecidas por los entornos digitales, incluyendo el establecimiento de vínculos privados a cualquier hora y posibilidades de enviar dinero u otros bienes c) los objetivos que persiguen los agresores con la captación también se diversifican agregándose, otros que son posibles gracias a las nuevas tecnologías.

Explotación sexual comercial de niños, niñas y adolescentes y entornos digitales: aportes de la investigación internacional para construir un estado de situación nacional

<https://uruguay.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/pubexplotacionsexual23web.pdf>

Presentación de datos preliminares del Estudio Nacional de ESCNNA en entornos digitales

<https://youtu.be/tn6oM83BJ1U?si=CfgQGxqQe5eix8b0>

En Uruguay **1 de cada 4 adolescentes** declara haber concretado en el último año algún encuentro presencial con una persona que conoció a través de una aplicación o de una red social

1 de cada 10 adolescentes mantuvo relaciones sexuales en su primer encuentro con personas que conocían solo por internet

Facultad de Psicología –
UNFPA **EnRed**



Encuentros con personas conocidas en internet

Maneras de hacer que los riesgos sean menores...

La más utilizada por los/as adolescentes es encontrarse primero en un lugar público (75%).

Otras medidas son:

54% habló previamente por teléfono

51% avisó a un amigo donde iba a estar

35% avisó a un adulto de confianza

19% realizó previamente una video llamada

13% Pidió que lo llamen a determinada hora para saber que todo estaba bien

Muchas veces, cuando las y los adolescentes tienen malas experiencias no las denuncian por miedo o por vergüenza.

MARCO LEGAL EN URUGUAY



Observación 25 del Comité de los Derechos de Niños, Niña y Adolescentes

Marco normativo: La Observación General N.º 25 (2021) de la Convención sobre los Derechos del Niño establece que los derechos de los niños, niñas y adolescentes también se aplican en entornos digitales.

Reconoce su derecho a la participación, la educación, la salud, el juego y la protección en línea, así como fuera de ella.



[Observación 25 del Comité de los Derechos de Niños, Niña y Adolescentes](#)

<https://www.youtube.com/shorts/kDMF6v9JBeo>

DESCUBRA TUS DERECHOS EN EL ENTORNO DIGITAL

El Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas acaba de decir...

TIENES DERECHO A LA INTIMIDAD

Los servicios digitales no deben utilizar tu información personal de forma injusta o desigual, ni permitir que otras personas utilicen tu información de forma que no te beneficia.

La tecnología digital puede ayudarte a acceder a los servicios, pero debe ser justa y no afectar a tus otros derechos.

«TUS DERECHOS SE APLICAN AL MUNDO DIGITAL»

TIENES DERECHO A LA SALUD, LA EDUCACIÓN Y LA JUSTICIA

TIENES DERECHO A PARTICIPAR

Los servicios digitales no deben servir para impedirte expresar lo que piensas (mientras no perjudique a nadie) o unirte a otros para construir un mundo mejor.

La información en línea debe ser verdadera, clara y comprensible para ti, en un idioma que hablas.

TIENES DERECHO A LA INFORMACIÓN

TIENES DERECHO A JUGAR Y A DESCANSAR

El juego en línea no debe convertirte en un objetivo para ganar dinero, empujándote a hacer cosas o a comprarlas. Debe ser divertido y adecuado a tu edad. Todos los servicios digitales deben estar diseñados para «darte un respiro».

TIENES DERECHO A LA SEGURIDAD

No debes recibir fotos, vídeos ni mensajes que te perjudiquen o te inciten a hacerte daño. Debes estar protegido de cualquier persona que te contacta y puede perjudicarte en la vida real.

TIENES DERECHO A NO SER EXPLOTADO

Los servicios digitales no deben centrarse en ti por motivos publicitarios, ni para venderte información o permitir que otras personas lo hagan. Debes estar protegido de cualquier forma de violencia.

TIENES DERECHO AL SER ESCUCHADO

Debes ser consultado sobre cualquier cosa que puede hacer un cambio en tu vida.

SOBRE TODO, TIENES DERECHO A SER TÚ MISMO

La tecnología digital no debe intentar adivinar o revelar lo que piensas y sientes: eso lo decides tú.

Y tus derechos se aplican seas quien seas, vivas donde vivas, sean cuales sean tus creencias, tu físico, tu edad, tu sexo, tu religión o tu raza.

5RIGHTS FOUNDATION
5rightsfoundaion.com

Ley 19.580 de violencia hacia las mujeres basada en género. Violencia mediática.

“Toda publicación o difusión de mensajes e imágenes a través de cualquier medio masivo de comunicación, que de manera directa o indirecta promueva la explotación de las mujeres o sus imágenes, injurie, difame, discrimine, deshonre, humille o atente contra la dignidad de las mujeres, legitime la desigualdad de trato o construya patrones socioculturales reproductores de la desigualdad o generadores de violencia contra las mujeres”
(Art. 6, literal M)

DIVULGACIÓN. LEY 19.580

En Uruguay la divulgación de imágenes o grabaciones con contenido íntimo sin consentimiento puede constituir un delito.

“El que difunda, revele exhiba o ceda a terceros imágenes o grabaciones de una persona con contenido íntimo o sexual, sin su autorización, será castigado con una pena de seis meses de prisión a dos años de penitenciaría”. Art. 92

70

Este artículo se agrega al Código Penal.

En ningún caso se considerará válida la autorización otorgada por una persona menor de dieciocho años de edad.

Este delito se configura aun cuando el que difunda las imágenes o grabaciones haya participado en ellas.



DELITO PENAL. LEY 19.580/ CÓDIGO DEL PROCESO PENAL

El que, mediante la utilización de tecnologías de internet, de cualquier sistema informático o cualquier medio de comunicación o tecnología de transmisión de datos, contactare a una persona menor de edad o ejerza influencia sobre el mismo, con el propósito de cometer cualquier delito contra su integridad sexual, actos con connotaciones sexuales, obtener material pornográfico u obligarlo a hacer o no hacer algo en contra de su voluntad será castigado con de seis meses de prisión a cuatro años de penitenciaría.



LEY N° 20.327 DE REGULACIÓN PARA LA PREVENCIÓN Y REPRESIÓN DE LA CIBERDELINCUENCIA

- ▶ Busca fortalecer la seguridad cibernética y ofrecer un marco legal para enfrentar los desafíos que plantea la tecnología en la actualidad.
- ▶ La establece un marco normativo en relación con la prevención y represión de la ciberdelincuencia. Su objetivo principal es proteger a los ciudadanos y garantizar la seguridad en el entorno digital.
- ▶ Definición de Ciberdelincuencia: La ley aborda distintos tipos de delitos informáticos, incluyendo fraudes, acceso no autorizado a sistemas, y la distribución de malware.
- ▶ Prevención: Se establecen medidas para promover la educación y la concienciación sobre la seguridad cibernética, tanto a nivel individual como empresarial.
- ▶ Colaboración Internacional: La ley fomenta la cooperación con otros países en la investigación y persecución de delitos cibernéticos, reconociendo que estos delitos a menudo cruzan fronteras.
- ▶ Protección de Datos: Se incluyen disposiciones para salvaguardar la información personal y garantizar que se maneje adecuadamente.
- ▶ Sanciones: Se establecen penas específicas para quienes cometan delitos cibernéticos, así como medidas de reparación para las víctimas.
- ▶ Autoridades Competentes: Se designan organismos responsables para la implementación y supervisión de la ley, así como para la investigación de delitos cibernéticos.

¿QUÉ PODEMOS HACER?

- ▶ Informar sobre las dinámicas de las conductas abusivas y la VBGG FT.
- ▶ Desnaturalizar las conductas abusivas, las micro violencias y la VBGG incluida la explotación sexual en los entornos digitales.
- ▶ Estar disponibles para advertir las señales y alertas, preguntar y ESCUCHAR.
- ▶ Ni sobrerreaccionar ni minimizar.
- ▶ Desculpabilizar y desnaturalizar sin juzgar los hechos ni a los/las ofensores.
- ▶ No reforzar mitos y prejuicios que sostienen la VBGG incluida la violencia digital.
- ▶ Brindar contención, apoyo y confianza.
- ▶ Dar un mensaje de esperanza sobre la salida, basado en evidencia.
- ▶ Informar sobre recursos y opciones de salida.



ESTRATEGIAS DE ABORDAJE:

- ▶ Considerar la sensibilidad del tema.
- ▶ Trabajar en procesos (no solo actividades puntuales).
- ▶ Hacer equipo.
- ▶ Generar competencias y habilidades para navegar seguros.
- ▶ Bienestar digital.
- ▶ Confianza en alguien para pedir ayuda.
- ▶ Comprender la noción de privacidad y del riesgo de compartir información en las redes.
- ▶ Saber la diferencia entre una persona confiable y una no confiable.
- ▶ Conocer los riesgos: grooming, ciberacoso.
- ▶ Acudir a sus referentes adultos si alguien los acosa o extorsiona.
- ▶ Saber cómo manejar los contenidos que se comparten, sobre todo cuando empiezan a usar las redes sociales o a jugar online.

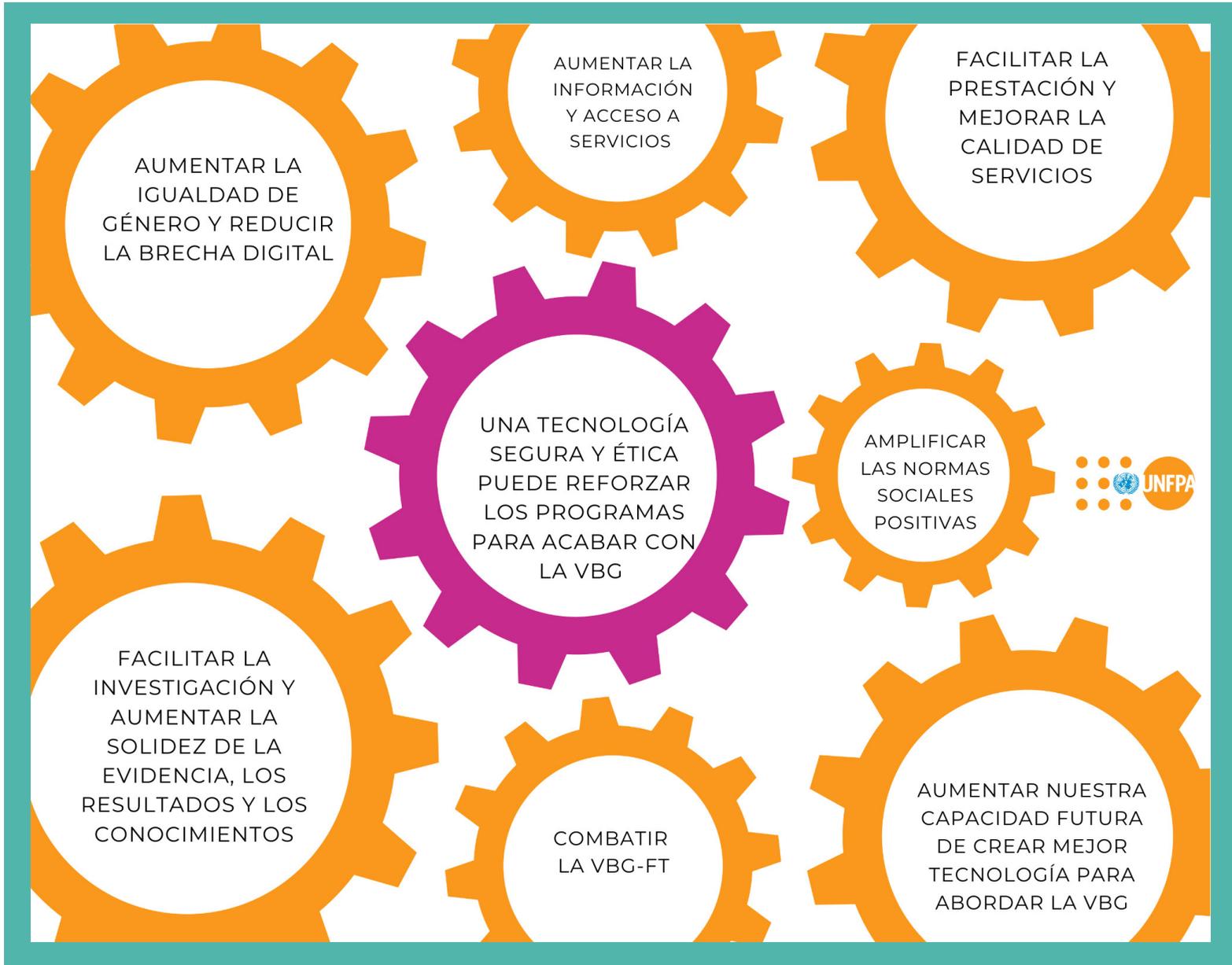


ALGUNOS PUNTOS CLAVE PARA PENSAR EN EL ABORDAJE FAMILIAR

- ▶ El acompañamiento familiar es clave, ya que los impactos no solo recaen sobre la persona afectada. Los/las adolescentes encuentran apoyo y contención en sus familias, pero en otros casos, puede generarse conflicto y malestar.
- ▶ Una particularidad es que la familia puede acceder al material.
- ▶ Lo que puede generar diversas reacciones emocionales y dinámicas relacionales: tanto acompañamiento afectivo y un apoyo sólido como, también enojo, decepción, vergüenza, culpabilización.
- ▶ Fomentar un ambiente de comprensión y empatía por parte de la familia, brindando información y educación sobre la violencia digital y sus consecuencias.
- ▶ Promover estrategias de apoyo mutuo y establecer pautas saludables de convivencia digital. Esta atención integral no solo favorece la recuperación del adolescente, sino que también contribuye al bienestar emocional y a la prevención de futuros episodios de violencia digital.

TODAS LAS PERSONAS PODEMOS CONTRIBUIR A ACABAR CON LA VBG FT





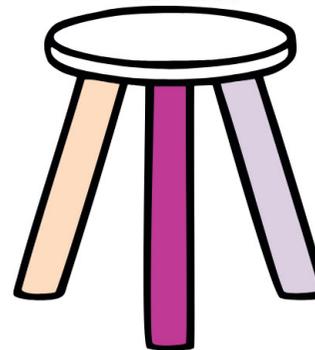
EL DISEÑO SEGURO Y ÉTICO ES CLAVE PARA MITIGAR LA VBG FT



Seguridad, privacidad y protección

TECNOLOGIA ÉTICA Y

SEGURA



PRIVACIDAD

Integrar la privacidad en las especificaciones de diseño de las tecnologías de la información, las prácticas organizativas y las arquitecturas de sistemas en red para lograr la mayor protección posible.

PROTECCIÓN

Diseñar controles para evitar el uso indebido de una aplicación por parte de malintencionados: un proceso proactivo y necesario de planificación, supervisión y adaptación a las cambiantes ciberamenazas.

SEGURIDAD

Establecer la seguridad del usuario en el centro del desarrollo del producto, reconociendo los riesgos y daños potenciales en los espacios en línea. Tres principios generales:

- (1) responsabilidad del proveedor de servicios
- (2) capacitación del usuario
- (3) transparencia y responsabilidad

eSafety Commissioner, Safety by Design Overview (Belconnen, Australia, 2019).

UNFPA, Violencia Basada en Género facilitada por la Tecnología: Hacer que todos los espacios sean seguros (New York, 2021).

ESPACIOS DONDE SOLICITAR APOYO ANTE UNA SITUACIÓN DE VIOLENCIA DIGITAL

A nivel nacional:

Comité de Recepción Local del SIPIAV en todo el país.

En Montevideo.

Ante cualquier situación de violencia de género, escribir la frase “No estás sola” por Whatsapp al 099 019 500 (es necesario agendar el número en el celular). Información las 24 horas de todos los servicios de atención en violencia de género disponibles en Montevideo, todos los días del año. A través de esta línea podrás recibir:

- ▶ Ubicación, días y horarios de atención de las 14 Comuna Mujer de la Intendencia de Montevideo distribuidas en todos los municipios.
- ▶ Orientación especializada del equipo de profesionales, todos los días del año en el horario de 15 a 21 h.
- ▶ Todos los servicios están orientados a adolescentes y mujeres a partir de los 15 años de edad, incluídas las Comunas Mujer.
- ▶ Información sobre el servicio de atención a mujeres con discapacidad que viven violencia (<https://montevideo.gub.uy/areas-tematicas/igualdad-de-genero/atencion-a-mujeres-con-discapacidad-que-sufren-violencia>) y a los dos servicios de atención a niñas, niños y adolescentes en situación de violencia y/o maltrato que funcionan en el Municipio C y en el Municipio G (<https://montevideo.gub.uy/areas-tematicas/igualdad-de-genero/atencion-a-ninos-ninas-y-adolescentes-en-situacion-de-violencia>).

MECANISMOS DE DENUNCIA

La Fiscalía General de la Nación (FGN) y el Ministerio del Interior (MI) tienen como competencia la persecución del delito, la administración de la justicia y por lo tanto **la atención y protección de las víctimas y testigos de los delitos**. También son espacios para la recepción de las denuncias que por ser sedes administrativas pueden ser más seguros, reservados y protegidos para las personas.

Puede denunciar la persona víctima de la situación o un tercero que toma conocimiento. Las niñas, niños y adolescentes pueden denunciar personalmente o a través de un referente adulto o su representante legal. Si la realiza, por ejemplo, una docente, personal técnico o una persona cercana a la familia a quien la víctima develó la situación, puede ser ingresada en forma anónima o con el nombre de la Institución que representa, pero siempre debe figurar una referencia de quien o donde se recibió la información.

MI: en las Comisarías Especializadas de Violencia Doméstica y de Género (CEVDG), Seccionales policiales de todo el país, por teléfono al **0800 5000** (disponible de Lunes a Viernes de 08.00 a 22.00), mediante el sistema de denuncia en línea (<https://denuncia.minterior.gub.uy/>). También podrá recibir asesoramiento técnico especializado de la siguiente manera: por teléfono al **2030 4625** (de lunes a viernes de 8:00 a 18:00 horas y fines de semana de 10:00 a 18:00 horas) y por correo electrónico: dipn-cibercrimen@minterior.gub.uy



FGN: en todas las sedes fiscales del país, sin importar el lugar donde ocurrieron los hechos. Es importante destacar que, en Montevideo, las denuncias deben realizarse de forma presencial en las sedes de las Fiscalías Penales, ubicadas en Cerrito 431 esquina Misiones (Ciudad Vieja). La recepción de denuncias se realiza de lunes a viernes, entre las 11:00 y las 16:00 horas, previa agenda telefónica o vía web. Para agendar una denuncia, puede comunicarse al teléfono **1985 – 1919**, de 10:00 a 18:00 horas. La FGN cuenta con una Unidad de asesoramiento para víctimas y testigos. En caso de que las víctimas requieran asesoramiento deben solicitarlo por el celular de guardia **091 507 531** o por mail unidad.victimas@fiscalia.gub.uy

INAU: recibe denuncias con carácter confidencial a través de **la Línea Azul: 08005050** (desde teléfono fijo), ***5050 (desde celular)**, <http://app.inau.gub.uy> (desde la App) y www.inau.gub.uy (en la página web); también en la Dirección Departamental del INAU de todos los departamentos y en el CED (Centro de Estudio y Derivación de INAU). El niño, niña o adolescente que denuncia debe contar con apoyo de un familiar o referente adulto.

- ▶ Ante un delito informático es importante no borrar, destruir o modificar la información que se posea en el dispositivo electrónico respecto al hecho. La integridad de la información es clave para seguir adelante con las causas penales que puedan iniciarse. No reenviar mensajes constitutivos del delito. A fines de resguardar la prueba, una vez que realice la denuncia, hay que proceder según las indicaciones que reciba.
- ▶ No todas las formas de violencia digital son un delito en Uruguay, por lo cual no todas las denuncias van a conducir a un proceso en la justicia penal.



OTROS MATERIALES Y RECURSOS:





Web de ENRED: [**EnRed**](#)

La educación sexual integral: un escenario para la prevención y detección y acompañamiento de las/os adolescentes que viven violencia sexual <https://uruguay.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/2024-10/Curso2.pdf>

Toolkit 4 pasos para la prevención de la violencia basada en género (con apartado sobre violencia digital) [Cuatropasos-Toolkit-31-01-25 Alta.pdf](#)

Curso Violencia Digital hacia NNA con foco en violencia sexual

- Día 1 <https://www.youtube.com/watch?v=dCEc3W949zY>

Curso Violencia Digital hacia NNA con foco en violencia sexual

- Día 2 <https://www.youtube.com/watch?v=24EklabW9uA&t=8s>

Proyecto Sexualidad Sinfake <https://www.iniciativas.org.uy/sexualidadsinfake/>



Cuadernillo: [Violencia digital de género. Abordajes desde la ESI con adolescentes VIOLENCIA-DIGITAL-DE-GENERO-Y-ESI.pdf](#)

ReDsistencias: [reflexiones sobre violencia digital reDsistencias justificado](#)

Campaña de comunicación UNFPA - Bellamente ["Mandé una nude y se hizo viral" - Ohlalá](#)

Construir ciudadanía en entornos digitales. Campaña de sensibilización y materiales (juego trivia). AGESIC [Construir ciudadanía en entornos digitales | Agestic](#)

OMS <https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia#:~:text=La%20violencia%20es%20el%20%20E2%80%9Cuso,muerte%20%20privaci%C3%B3n%20o%20mal%20desarrollo.>

