



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

MENORES TUTELADOS EN EL MUNDO DIGITAL

GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL

Autora: SARA VÁZQUEZ ACEVES

Tutor: JOSE MIGUEL GUTIÉRREZ PEQUEÑO

CURSO 2019/2020



RESUMEN

El presente trabajo de Fin de Grado recoge la importancia que tienen las TICs dentro de la educación en un mundo hiperconectado y globalizado. Con la llegada de internet han aparecido nuevas formas y modelos educativos muy beneficiosos tanto para los profesionales como para el colectivo con el que se trabaja, ya que se pueden emplear todo tipo de temáticas y contenidos, de un una forma visual y dinámica.

Es por ello que se ha desarrollado una propuesta de intervención con adolescentes en un hogar tutelado con el fin de trabajar contenidos sociales a través de la música, las series y las redes sociales.

PALABRAS CLAVE:

Educación Social, menores, TICs, hogar tutelado, música, series, redes sociales.

SUMMARY

The current Final Project reflects the importance of ICTs in education in a hyperconnected and globalized world. With the arrival of the Internet, new forms and educational models have emerged, both highly beneficial for the use by professional people and also for the collective with which we work, since all kind of themes and contents can be used in a visual and dynamic way.

That is why a proposal for intervention with teenagers in a supervised home has been developed, in order to work on social content through music, series and social networks.

KEYWORDS:

Social Education, juveniles, ICTs, supervised home, music, series, social networks.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	5
1.1. Vinculación con las competencias del grado.....	5
2. INTRODUCCIÓN.....	6
3. OBJETIVOS.....	8
4. MARCO TEÓRICO.....	8
4.1. De la sociedad 1.0 hasta la 3.0.....	8
4.1.1. Sociedad 1.0.....	9
4.1.2. Sociedad 2.0.....	9
4.1.3. Sociedad 3.0.....	10
4.2. Jóvenes hiperconectados.....	10
4.2.1. Ventajas y desventajas de las TIC en la educación.....	12
4.2.2. Jóvenes e identidad; música y series.....	14
4.2.3. Música en los jóvenes.....	14
4.2.4. Series y jóvenes.....	16
4.3. Recorrido por las medidas de protección a la infancia.....	17
4.3.1. Legislación.....	17
4.3.2. Hogar tutelado.....	19
4.3.3. Mensajeros de la Paz.....	20
5. PROYECTO JÓVENES INTERNAUTAS.....	21
5.1. Justificación.....	21
5.2. Metodología.....	22
5.3. Temporalización y destinatarios.....	22
5.4. Cronograma de las sesiones.....	24
5.5. Bloque 1: Influencia del reggaetón en los jóvenes.....	24
5.5.1. Sesión 1: Análisis de las canciones.....	25
5.5.2. Sesión 2: ¿Es el reggaetón el único género machista?.....	29
5.6. Bloque 2: Habilidades Sociales en el mundo digital.....	29
5.6.1. Sesión 1: Adentrándonos en las series.....	30
5.6.2. Sesión 2: Role-playing.....	33
5.7. Bloque 3: Gestión de la imagen y privacidad en las redes sociales.....	34
5.7.1. Sesión 1: Redes Sociales.....	36
5.7.2. Sesión 2: Sexting.....	37

6. CONCLUSIONES.....	39
7. BIBLIOGRAFÍA.....	41
8. WEBGRAFÍA.....	42
9. ANEXOS.....	44
- Anexo 1.....	44
- Anexo 2.....	45
- Anexo 3.....	50

1. JUSTIFICACIÓN

La elección de llevar a cabo este proyecto se debe a la realización del Prácticum II en el centro de Mensajeros de la Paz, en la provincia de Palencia. Debido a la situación del Covid-19, no ha sido posible realizar todo el Prácticum como estaba establecido.

En el periodo de prácticas que pude acudir al centro, tuve la oportunidad de conocer de primera mano como funciona un centro de menores y los recursos tecnológicos con los que cuenta dentro del mismo. Por esta razón considero imprescindible fomentar el uso de la tecnología en este tipo de centros, ya que, en muchas ocasiones, sus recursos pueden verse limitados y esto implica que queden descolgados del mundo digital.

Estos recursos además de dotar a los profesionales de herramientas que pueden emplear para el aprendizaje de los menores, también implica que los jóvenes puedan utilizarlas en su día a día para actividades académicas, ocio, búsqueda de información de su interés etc., fomentando su participación en una sociedad digital.

Por ello tras cursar asignaturas relacionadas con el uso y manejo de las tecnologías y las redes sociales, soy consciente de la importancia que tienen los medios digitales tanto en la vida cotidiana como en los jóvenes, ya que viven en un mundo hiperconectado y globalizado. Actualmente, estos medios digitales ofrecen una gran diversidad en el mundo de la educación, puesto que es una herramienta con la que acercarse a los jóvenes, de una forma dinámica puesto que es algo que ellos manejan y conocen.

Por ello se han adaptado contenidos del interés de los adolescentes como la música, las series y las redes sociales, con el fin de trabajar carencias y aspectos educativos, todo ello desde un punto de vista de Educador/a Social.

1.1. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO

Para la elaboración de este trabajo de Fin de Grado se han tenido en cuenta unas competencias tanto generales como específicas, en relación con el Grado de Educación Social de la Facultad de Educación de Palencia.

Competencias generales:

- G5. “*Utilización de las TIC en el ámbito de estudio y contexto profesional.*” Esta competencia hace referencia a las herramientas que pueden utilizar los educadores/as como objeto de aprendizaje, potenciando las capacidades de los individuos a través de las TIC.
- G15. “*Creatividad.*” Esta competencia plantea trabajar la búsqueda de respuesta o soluciones a problemas que vayan apareciendo, con el fin de proponer distintas alternativas a las situaciones desde diversos puntos de vista.

Competencias específicas:

- E5. “*Diseñar planes, programas, proyectos, acciones y recursos en las modalidades presenciales y virtuales.*” Esta competencia es imprescindible para el Educador/a Social ya que debe proponer y generar planes, programas y proyectos que cubran las necesidades del colectivo con el que se vaya a trabajar.
- E7. “*Elaborar y gestionar medios y recursos para la intervención socioeducativa.*” Esta competencia busca crear y adaptar contenidos y recursos socioeducativos, teniendo en cuenta el colectivo con el que se va a trabajar.
- E24. “*Conocer las características fundamentales de los entornos sociales y laborales de intervención.*” Esta competencia busca tener un conocimiento sobre el contexto social sobre el que se va a trabajar, teniendo en cuenta las necesidades y carencias del colectivo.

2. INTRODUCCIÓN

En este trabajo de Fin de Grado se ha realizado un proyecto basado en las necesidades e intereses de los adolescentes del hogar tutelado, Mensajeros de la Paz, a través del uso de las tecnologías.

Con el fin de lograr estos objetivos, se ha recurrido al uso y empleo de las TICS (Tecnologías de la información y la comunicación) adaptando los contenidos planteados siempre desde el punto de vista del educador/a social.

Puesto que el proyecto está destinado a menores en hogares tutelados se han tratado temas acordes a su edad, carencias e intereses del centro para el aprendizaje de los chicos y chicas.

Por este motivo he considerado beneficioso el uso de las tecnologías y las redes sociales para trabajar los temas planteados ya que es algo que ellos conocen y manejan.

Para ello, en el primer apartado del marco teórico se ha hecho un recorrido histórico desde la sociedad 1.0 hasta la sociedad 3.0 donde se ven las transformaciones que ha sufrido la sociedad y la evolución que esta globalización y digitalización conlleva.

Con la llegada de internet, los jóvenes ya no se limitan solo a los encuentros físicos, sino que aparecen los encuentros digitales, los cuales coexisten fortaleciendo los vínculos entre iguales. Del mismo modo, esta herramienta generó una oportunidad para acceder a todo tipo de contenidos y relacionarse sin límites, facilitando la integración social y la socialización entre los jóvenes.

Tras esto, me he adentrado en los jóvenes y la tecnología viendo los pros y contras que tienen las TIC en estas edades, ya que viven un mundo hiperconectado. Esto favorece que temas como la música, series o redes sociales sean de su interés y sirvan como herramientas multimedia para trabajar contenidos socioeducativos.

Puesto que el proyecto está destinado a menores en un hogar tutelado, se ha hecho un recorrido por las medidas de protección a la infancia y por las leyes que amparan a los menores ya que, es necesario conocer como han evolucionado este tipo de instituciones y como las leyes protegen sus derechos.

En la misma línea, al trabajar con menores se ha orientado el proyecto a sus gustos e intereses adaptando los contenidos a temas sociales como la violencia de género, peligros de internet, redes sociales, o temas como el ciberbullying.

En conclusión, este proyecto busca aprovechar las herramientas que nos ofrecen las TIC en la educación para trabajar temas sociales adaptando los contenidos al contexto y grupo social con el que se va a trabajar.

3. OBJETIVOS

General:

- Diseñar un proyecto para utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) con un fin socioeducativo para los jóvenes en hogares tutelados.

Específicos:

- Fomentar el uso de las tecnologías como medio educativo dentro de un hogar tutelado.
- Debatir sobre el tema de género a través de la música teniendo en cuenta sus gustos musicales.
- Analizar la realidad social de los jóvenes a través de series televisivas.
- Enseñar los riesgos y peligros de internet fomentando el uso responsable y una correcta toma de decisiones en los jóvenes.
- Crear un clima de confianza fomentando la participación activa del grupo.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. DE LA SOCIEDAD 1.0 HASTA LA 3.0

Con la llegada de la tecnología se ha pasado de una sociedad analógica a una sociedad globalizada y digitalizada. Por esta razón, Moravec (2008) hace un recorrido por las tres sociedades calificadas como sociedad 1.0, sociedad 2.0, y sociedad 3.0.

Este recorrido nos muestra el proceso al que está expuesto constantemente la sociedad y las consecuencias que estos cambios producen. Por ello, es inevitable la transformación que debe experimentar la educación para responder y hacer frente a estos cambios sociales.

4.1.1. SOCIEDAD 1.0

El origen de esta sociedad tiene lugar durante gran parte del siglo XVIII en el que la sociedad basaba su economía en la agricultura, hasta finales del siglo XX con la llegada de la industrialización.

Durante esta etapa, la actividad económica estaba en manos de las empresas familiares, las cuales enseñaban el oficio a sus hijos generando un aprendizaje bidireccional, fomentando una relación intergeneracional, con el objetivo de “aprender haciendo”.

La llegada de la economía industrial supuso un cambio en la sociedad donde debido a los trabajos precarios y peligrosos que realizaban los niños, surgió un nuevo modelo en el que los niños pasaron a formar parte de un mecanismo institucional. En este sistema, los jóvenes aprendían de los mayores hasta que estuviesen preparados para incluirse en la economía industrial.

A finales del siglo XX este modelo era el más eficaz ya que formaba trabajadores para una economía industrial. Por esta razón, quienes se adaptaban al sistema eran recompensados con ciertas ventajas sociales y económicas. (Cobo y Moravec, 2011).

4.1.2. SOCIEDAD 2.0

El inicio de esta etapa empieza con la llegada del siglo XX, cuando aparece la sociedad del conocimiento en la que los trabajadores tenían que interpretar la información obtenida (Drucker, 1969).

Con la llegada de los avances tecnológicos se dio lugar a cambios gracias a la convergencia de internet y la globalización. El empleo de las TIC es fundamental para el intercambio de ideas, así como nuevas interpretaciones para la comunicación como YouTube, blogs etc. Estas herramientas permiten una interconectividad que beneficia a muchos sectores, y en la que todo el mundo puede participar aportando sus ideas.

La tecnología también afecta a los mercados, ya que genera individuos que intervienen en el mercado global de ideas, talentos, productos etc.

Estos cambios sugieren un nuevo planteamiento entre los teóricos educativos y sociales, del mismo modo existen estudios que analizan las consecuencias de estos cambios en la organización del cerebro humano (Small y Vorgan, 2008).

Por ello la sociedad 2.0 genera una gran comunidad de individuos conectados entre sí que permite potenciar y fomentar la inteligencia colectiva.

4.1.3. SOCIEDAD 3.0

Esta sociedad, es la sociedad del futuro impulsada por el avance digital basado en la aceleración del cambio social y tecnológico, la globalización continua y la innovación impulsada a través de los Knowmads.¹

Esto provoca que el progreso tecnológico avance a un ritmo considerable, a medida que la tecnología evoluciona, la sociedad también lo hace. Por este motivo surge el concepto de “singularidad tecnológica”, donde una civilización tecnológica alcanza tal aceleración del progreso tecnológico que es incapaz de predecir las consecuencias que esto conlleva. (Vinge,1995).

Este cambio tecnológico tiene un gran impacto en la educación por lo que los encargados de la enseñanza y futuro de nuestros jóvenes deben adaptarse y prepararlos hacia a un futuro que no somos capaces de concebir.

Debido a la constante globalización la información y el conocimiento es aplicado a contextos innovadores donde todos somos coaprendices y coeducadores, es decir, todos compartimos y recibimos información.

4.2. JÓVENES HIPERCONECTADOS

La etapa de adolescencia es un periodo de desarrollo tanto físico como psicológico que sucede en edades entre los 12 y los 18 años aproximadamente. Durante esta etapa los jóvenes empiezan a desarrollar su personalidad por lo que son influenciables, los cambios psicológicos se pronuncian en dos niveles, el cognitivo donde se producen cambios intelectuales, pensamiento abstracto, y capacidades de resolver problemas construir

¹ Knowmads: trabajadores nómadas del conocimiento que tienen como característica ser innovadores, imaginativos, creativos y capaces de desempeñar cualquier trabajo independientemente de la situación, las personas o el lugar.

hipótesis y aplicar razonamiento y el nivel afectivo donde surge la necesidad de formar parte del grupo donde entra en juego la socialización.

Los medios y el uso de las TICS representan una oportunidad para acceder a todo tipo de contenido como la información y la comunicación, ya que fortalecen la interrelación entre los adolescentes las cuales ya no se limitan a encuentros físicos, sino que se producen de forma casi permanente. Ambas formas de interacción, tanto física como digital, coexisten sin opacarse entre ellas, satisfaciendo las necesidades de los adolescentes de estar entre iguales a cualquier hora del día o de la noche y sin restricciones de los padres y madres.

Los usos que los adolescentes dan a los medios digitales no distan de las cosas que hacían otras generaciones de adolescentes que no disponían de estas tecnologías: hablar con amigos, informarse de lo que pasa en el entorno, contarse sus penas, escuchar música, ligar, reírse, jugar etc. Es por ello que con la llegada de Internet y las TIC, se ha creado una nueva forma de interactuar a través del ámbito informático y virtual (Ponce, 2012). El cambio no es lo que se hace sino la forma de hacerlo, el espacio que emplean y los tiempos que usan.

Actualmente internet está presente en nuestro día a día ya que es un medio de comunicación, interacción y de organización social en el cual los adolescentes dejan clara su vinculación con el ocio, el entretenimiento, la información y la forma de compartir vivencias. Mediante las redes sociales se genera un medio ideal para la expresión de ideas y el desarrollo personal de cada individuo, puesto que el contenido que aparece se crea en base a lo que los usuarios comparten, siendo de este modo protagonistas (Ponce, 2012).

Las redes sociales son una herramienta que favorece la libertad y la civilización, creando un espacio donde todas las personas pueden participar (Domingo, 2013).

Del mismo modo, internet ofrece numerosas posibilidades a los adolescentes tales como:

- Acceso a información útil para la formación académica

Los adolescentes emplean esta herramienta para la búsqueda de información académica, ayudándoles a la hora de realizar deberes, trabajos, resolver dudas etc.

- Contacto permanente con sus iguales

Los jóvenes tienen la oportunidad de relacionarse sin límites y de expresar libremente sus opiniones.

- Facilita la integración social

El uso de las TIC hace que los adolescentes se mantengan en contacto, comenten sus actividades diarias, intercambien fotos y videos y un largo etc., de actividades importantes para la socialización.

- Espacio de socialización

Debido a la interacción de los adolescentes mediante las redes sociales, estos pueden hablar sobre sus gustos, opiniones, trasladar su estado de ánimo, formular dudas... recibiendo respuestas o sugerencias entre iguales. Estas actividades permiten, del mismo modo, integrar una serie de competencias relevantes desde el punto de vista social, cultural y educativo viendo el modo en el que los adolescentes se comunican, estudian, o consumen entre otros.

En definitiva, la era digital ha provocado que las pantallas y los aparatos electrónicos se conviertan en los mejores aliados entre los adolescentes, sin apenas necesidad de salir del hogar para disfrutar del tiempo libre y del ocio, lo que representa una nueva forma de interacción social (Bernete, 2010). Es tanta la importancia que han adquirido que el hecho de no estar conectado o no disponer de aparatos digitales, te excluye de una sociedad interconectada y globalizada.

4.2.1. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN

Las TIC ofrecen un amplio abanico de oportunidades a la hora de realizar actividades en nuestra vida cotidiana, así como en el ámbito de la educación. Por otro lado, el uso de estas herramientas también presenta inconvenientes y por esta razón he querido recoger aspectos positivos y negativos que se mostraran a continuación:

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Interacción sin barreras geográficas	Distracciones
Diversidad de información	Aprendizaje superficial
Aprendizaje a ritmo propio	Proceso educativo poco humano
Desarrollo de habilidades	No es completamente inclusivo
Fortalecimiento de la iniciativa	Puede anular habilidades y capacidad crítica
Corrección inmediata	Pérdida de memoria a corto plazo
Síntesis de información	Trastornos asociados a las nuevas tecnologías

Figura I: Ventajas y desventajas de las TIC en la educación (Creación propia)

En esta tabla podemos observar tanto las ventajas como las desventajas que ofrecen las TIC en la educación.

En primer lugar, centrándome en el apartado de ventajas, destaco que internet da la posibilidad de interactuar a través de diversas plataformas como foros o redes sociales. Del mismo modo el acceso a esta plataforma permite que cualquier persona pueda acceder a todo tipo de contenidos, sin límites o restricciones, adquiriendo una serie de habilidades críticas que permitan valorar que contenido es útil y cual es irrelevante, sintetizando la información. Esto permite que cada persona pueda seguir su propio ritmo de estudio, eligiendo temas de interés, horarios, lugar de estudio... favoreciendo la iniciativa y siendo responsables de su propio aprendizaje, dando la posibilidad de conocer los errores cometidos en el mismo momento generando un sistema de retroalimentación inmediata.

Por otro lado, encontramos las desventajas asociadas a las TIC. Internet al igual que es una fuente de conocimiento también lo es de distracciones, ya que cuenta con todo tipo de contenidos y, por lo tanto, cada persona debe autocensurarse cuando está trabajando o estudiando para no perder el tiempo. Del mismo modo al contar con tanta variedad de información existe el peligro de aprendizajes incompletos o erróneos, ya que no todo el contenido es válido o de calidad. Por este motivo también existe el riesgo de que con tanta información se pierda la capacidad crítica, ya que nos volvemos “vagos” y buscamos todas las respuestas ya resueltas. El hecho de aprender a través de una pantalla nos aleja

del contacto con otras personas, creando un aprendizaje impersonal. Además, hay que tener en cuenta que no todo el mundo tiene las mismas oportunidades y no todas las personas pueden o quieren tener acceso a internet, como sucede en el caso de los más mayores. En la misma línea, existe la posibilidad de una pérdida de memoria a corto plazo, ya que toda la información está en los dispositivos digitales y no tenemos la necesidad de recordarla llegando incluso a dejar de lado habilidades como la escritura manual, o la comunicación. Por último, la OMS, reveló que una de cada cuatro personas sufre algún tipo de trastorno relacionado con las tecnologías como sobrepeso, adicción... En definitiva, existen aspectos positivos y negativos respecto a los medios digitales y al uso adecuado de las TIC, por lo que lo más beneficiosos sería utilizar esta herramienta de manera adecuada en cada uno de los contextos planteados.

4.2.2. JÓVENES E IDENTIDAD; MÚSICA Y SERIES

Durante la etapa adolescente, los jóvenes están influenciados por el entorno social que les rodea, siendo receptores de todo tipo de estímulos provenientes de la familia, los amigos, la escuela, las redes sociales...

A esto se le suma que están en la etapa de desarrollo en la que aún no han detallado su personalidad y, por lo tanto, todos estos estímulos influirán a la hora de definirse a sí mismos, así como su vinculación a un grupo.

Tanto la música como las series están presentes en este desarrollo, puesto que son lugares de ocio en el que los adolescentes pueden llegar a identificarse con alguno de los personajes y verse reflejados.

4.2.3. MÚSICA EN LOS JÓVENES

La música desempeña un papel muy importante en el desarrollo de la identidad de los adolescentes ya que es un medio a través del cual pueden llegar a verse reflejados por la necesidad de pertenecer a un grupo de iguales. Por ello buscan identificarse con alguno de los modelos que genera la industria musical.

La música tiene una doble función:

- Es elemento socializador puesto que al compartir unos códigos se fomenta la cohesión del grupo.
- Es elemento diferenciador puesto que al tener unos códigos diferentes al resto de la sociedad hacen tanto al grupo como a cada individuo auténtico.

La música es por tanto una forma de expresión personal que define a cada persona. Es por ello que Swanwick, (1991), estableció una secuencia evolutiva dependiendo del significado que la persona da a la música desde la etapa de la infancia, estableciendo ocho periodos: sensorial, manipulativo, expresividad personal, vernáculo, especulativo, idiomático, simbólico y sistemático, siendo los tres últimos los que se relacionan con la etapa de la adolescencia

- Etapa idiomática: el joven se identifica con artistas y géneros de música para sentirse perteneciente a una comunidad (13-14 años).
- Etapa simbólica: al conocerse mejor así mismo el joven adquiere mayor capacidad crítica sobre la experiencia musical (15 años).
- Etapa sistemática: el joven es capaz de diferenciar entre el hecho musical y sus elementos (+15 años).

Debido a la globalización la industria musical ha generado un gran impacto en los adolescentes. Esto se debe a que las discográficas son conscientes de la influencia que tienen sobre los adolescentes ya que estos buscan verse reflejados con su grupo de iguales y definirse a sí mismos.

Con los distintos estilos de música (reggaetón, pop, rap ...) las discográficas presentan artistas de edades próximas a los adolescentes y canciones que hablan sobre sentimientos, emociones u opiniones. A esto se le suma el videoclip como una estrategia de marketing donde se resaltan elementos como la imagen, la estética, la ideología...

Todos estos componentes generan estereotipos negativos para los adolescentes, ya que fomentan aspectos como los roles sexuales como, por ejemplo, la idea de que el hombre

tiene que ser duro, agresivo, heterosexual..., el machismo y la sexualización de la mujer, conductas discriminatorias, etc.

4.2.4. SERIES Y JÓVENES

Las series al igual que sucede con la música o la televisión influyen en los jóvenes en acciones como la forma de hablar, la forma de vestir o la forma de actuar entre otras.

Esto no es un hecho que suceda de forma aislada, sino que lleva pasando desde siempre. Ya en los años 90, se tenían referentes prototipos de belleza femenina que buscaban mostrar las curvas de las mujeres a través de series como “Los vigilantes de la playa”.

Actualmente las series dirigidas para jóvenes siguen el mismo patrón y por ello se enfocan en la vida escolar, y en centros de actividades deportivas. Espacios como los institutos, discotecas o universidad son lugares comunes para los adolescentes en los que se pueden desarrollar tramas relacionadas con historias de amor, desamor, sexo, amistad etc.

Durkin (1985) consideraba que los personajes jóvenes de las series eran imitados e influían en el comportamiento de los adolescentes puesto que los tomaban como modelos a seguir. Del mismo modo Feilitzen y Linne (1975), y Kimball (1986) en su investigación dedujeron que la televisión ofrecía más modelos de identificación para los jóvenes que la vida real.

La experiencia de vida de cada adolescente influye en que modelos toman como referente en su desarrollo de identidad. Por este motivo los jóvenes que carecen de progenitores o hermanos/as aceptan los modelos visualizados en la televisión como más reales.

“La televisión es el principal espejo de la sociedad; es esencial para que los componentes sociales y culturales de la sociedad puedan encontrarse y descubrirse en el medio de una comunicación más importante” (Wolton,2000:76)

4.3. RECORRIDO POR LAS MEDIDAS DE PROTECCIÓN A LA INFANCIA

El ingreso de menores en centros de protección es una medida que se ha utilizado a lo largo de la historia para afrontar las situaciones de abandonos, orfandad, dificultades sociales...Desde la edad media, los niños y niñas eran acogidos en instituciones destinadas a acciones caritativas y benéficas, las cuales respondían a un modelo caritativo-represivo. Esto significaba el acogimiento tanto de menores como de adultos en una misma institución como eran los hospitales, iglesias, monasterios, hospicios... (López Alonso,1986-1988).

Durante la segunda mitad del siglo XIX se generó un aumento del crecimiento de los niños/as debido al concubinato y los matrimonios consuetudinarios y, por esta razón, se produjo un crecimiento de instituciones y del número de personas alojadas en estas (Hurtado,1996).

Al aumentar este tipo de instituciones el gobierno las ubicó en la periferia de las grandes ciudades. A mitades del siglo XX se empiezan a considerar los efectos que produce esta situación de “reclusión” en los menores internados, como la lentitud motora, pasividad etc. (R. Spitz,1945).

A raíz de estas situaciones y con el paso del tiempo, el bienestar psicológico y social de los menores empieza a tomar importancia ya que valoraban aspectos como el abandono, el maltrato, los acogimientos previos etc. Con la llegada de la democracia, España modificó su práctica de acogimiento residencial tomando como referencia los países mas desarrollados. Por ello comenzó a seguir las pautas establecidas por la normativa nacional e internacional hacia un modelo de protección de la infancia más adaptado, moderno y beneficioso para el correcto desarrollo y crecimiento del menor.

4.3.1. LEGISLACIÓN

La Ley Orgánica 1/1996 recoge los siguientes artículos en referencia a la protección del menor:

- Art. 4 el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, a la inviolabilidad del domicilio familiar y de la correspondencia.

- Art .5 el derecho a la información, los menores tienen derecho a buscar, recibir, y utilizar la información adecuada a su desarrollo.
- Art. 6 libertad ideología, el menor tiene derecho a la libertad de ideología, conciencia y religión.
- Art. 7 señala que los menores tienen derecho a participar plenamente en la vida social, cultural, artística y recreativa de su entorno, así como a una incorporación progresiva a la ciudadanía activa.

La Ley Orgánica 8/2015, de 22 de julio del sistema de protección a la infancia, recoge:

- Art. 3 los menores gozarán de los derechos que les reconoce la Constitución, así como los Tratados Internacionales de los que España sea parte, especialmente la Convención de los Derechos del Niño de Naciones Unidas y los demás derechos garantizados en el ordenamiento jurídico, estableciendo el principio de no discriminación por razón de nacimiento, nacionalidad, raza, sexo, deficiencia o enfermedad, religión, lengua, cultura opinión o cualquier otra circunstancia personal, familiar o social. Los poderes públicos garantizan el respeto de los derechos de los menores.
- Art. 9 señala que el menor tiene derecho a ser oído y escuchado sin discriminación alguna por edad, discapacidad o cualquier otra circunstancia, tanto en el ámbito familiar como en cualquier procedimiento administrativo, judicial o de mediación.

Ley 26/2015 de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia recoge:

- Art.18 señala que cuando el menor se encuentre en situación de desamparo, la Entidad Pública actuara en consecuencia del artículo 172 del Código Civil.
- Art.19 hace referencia a la guarda de menores debido a una situación de desamparo, donde la Entidad Pública debe asumir la guarda según los términos del art. 172.

Por consiguiente, la Constitución hace referencia a la protección del menor con el artículo 39 en el cual se expone:

Art. 39

1. Los poderes públicos aseguran la protección social, económica y jurídica de la familia.

2. Los poderes públicos aseguran, asimismo, la protección integral de los hijos, iguales éstos ante la ley con independencia de su filiación, y de las madres, cualquiera que sea su estado civil. La ley posibilitará la investigación de la paternidad.

3. Los padres deben prestar asistencia de todo orden a los hijos habidos dentro o fuera del matrimonio, durante su minoría de edad y en los demás casos en que legalmente proceda.

4. Los niños gozarán de la protección prevista en los acuerdos internacionales que velan por sus derechos.

4.3.2. HOGAR TUTELADO

Los hogares tutelados son un servicio destinado al acompañamiento de menores adolescentes en situación de riesgo de desprotección o situación de crisis familiar que les imposibilita permanecer en sus hogares y, por tanto, precisan de un contexto de convivencia sustitutivo al de su familia.

En este tipo de hogares se busca fomentar la autonomía personal promoviendo el desarrollo de sus capacidades aprendiendo a controlar, afrontar y tomar decisiones con el objetivo de que en un futuro puedan desarrollar una vida plena e independiente.

Estos centros acogen a menores que se encuentran dentro del Sistema de Protección en edades comprendidas entre los 14 y 18 años.

Los requisitos que sigue la Junta de Castilla y León para el acceso de estos centros son los siguientes:

1. Tener abierto expediente de protección a la infancia o ingresar de urgencia por una orden judicial o policial.
2. Precisar por su interés, separación de su familia biológica o acogimiento de urgencia por encontrarse solo.

3. Considerar el acogimiento como la medida más adecuada para el bienestar del menor.

Se calcula que en España hay 34.000 niños/as tutelados por el Estado tras haberse acordado la separación de sus padres por circunstancias personales o sociales graves. De estos, 20.000 han sido acogidos por familias y 14.000 viven en centros de menores.

La Ley del Menor del 2015 prioriza el acogimiento familiar frente al residencial, puesto que es más beneficiosa para el crecimiento y desarrollo del menor. Estas familias deben contar con los recursos necesarios para poder garantizar el bienestar de los menores y asegurar la atención y cuidados que necesitan.

4.3.3. MENSAJEROS DE LA PAZ

Mensajeros de la Paz es una ONG nacida en la década de los sesenta fundada por el Padre Ángel García, con el objetivo de dar hogar y asilo a menores abandonados o privados de un ambiente familiar estable.

Mensajeros de la Paz cuenta con 45.700 niños/as y jóvenes aproximadamente, esta organización ha tenido tal desarrollo que se han ampliado sus actividades a otros sectores sociales como las mujeres víctimas de violencia de género y las personas mayores.

La provincia de Palencia cuenta con esta institución siendo una entidad privada sin ánimo de lucro, la cual se divide en una casa de acogida y un hogar tutelado. La casa de acogida cuenta con menores de edades comprendidas entre 0-14 años, con un máximo de 10 menores, mientras que el hogar tutelado abarca las edades de 14 a 18 años con un máximo de 8 menores. La procedencia de llegada de estos menores al centro se hace por medio administrativo, judicial y policial.

Ambas viviendas se encuentran situadas en el mismo bloque, con un patio común que sirve como nexo entre las dos casas. Cada vivienda cuenta con instalaciones adaptadas a las edades de cada hogar.

En el caso del hogar tutelado cuenta con un comedor, dos baños, un salón, y cuatro habitaciones para los menores con dos camas individuales, armario y mesa para estudio y un despacho para los profesionales.

Al ser un centro que trabaja con menores, el acceso a la información es complicada y la información acerca del mismo es limitada, del mismo modo, cada hogar tiene sus propias normas, objetivos, aunque todas compartan un fin común.

5. PROYECTO

JÓVENES INTERNAUTAS

5.1. JUSTIFICACIÓN

En este apartado del trabajo llevaré a cabo mi propuesta de intervención desarrollada en el hogar tutelado, Mensajeros de la Paz, ya que es el centro donde realicé mi periodo de prácticas. El hecho de haber podido asistir a este centro me ha permitido conocer la realidad en la viven y trabajan tanto los y las jóvenes como los profesionales.

El centro está dividido por edades, teniendo una casa de acogida de menores con edades comprendidas entre los 0 y los 14 años y un hogar tutelado con adolescentes de edades entre los 14 y 18 años.

Para este proyecto me he centrado en los adolescentes, ya que son los que más conocen y usan estos medios de comunicación al estar en una sociedad globalizada e interconectada. Centrándome en las propuestas sugeridas desde el propio centro he adaptado los contenidos planteados desde una visión de educadora social, empleando las TIC para dicho fin.

Para ello, he desarrollado tres bloques relacionados cada uno de ellos con la música, las series y las redes sociales. Estos estarán divididos en dos sesiones donde se trabajarán con distintas dinámicas y medios digitales para acercarles temas como la violencia de género, los peligros de internet y el sexting entre otros, de una forma lúdica y dinámica.

5.2. METODOLOGÍA

Durante todo el proyecto, se trabajará desde una metodología participativa basada en un aprendizaje lúdico e interactivo en el que todos los participantes sean agentes activos pudiendo, de este modo, opinar y debatir sobre los contenidos de cada sesión.

Con esta metodología se pretende lograr fortalecer las relaciones entre los componentes del grupo en el que puedan expresarse sin miedo, siendo válidas cualquier idea o comentario.

Esta metodología es muy beneficiosa para el colectivo con el que se va a trabajar ya que se conocen muy bien entre ellos, lo que favorece la participación activa. Del mismo modo, al usar el tiempo del apoyo para realizar las actividades planteadas, disponen de una mayor motivación, ya que es una hora en la que pueden despejarse y trabajar temas de su interés personal.

Esta forma de aprendizaje busca profundizar en las relaciones interpersonales y en las experiencias y vivencias del grupo. Por ello el educador/a social debe crear un clima y ambiente de trabajo adecuado para el colectivo con el que se va a trabajar, con el fin de lograr los objetivos planteados.

Al hacer el aprendizaje de forma lúdica y dinámica, se adaptarán los contenidos planteados a sus conocimientos, sus necesidades y sus fuentes de interés, logrando de este modo que se sientan parte de la experiencia. Por esta razón, el uso de las TIC es una herramienta fundamental para su aprendizaje ya que estamos rodeados de medios digitales.

5.3. TEMPORALIZACIÓN Y DESTINATARIOS

Mi propuesta de intervención estará dividida en tres bloques compuestos por dos sesiones cada uno, haciendo un total de 6 sesiones.

Cada sesión tendrá una duración de 1 hora aproximada, siendo el viernes de 16 a 17 horas, el día en el que se realizarán dichas actividades.

Esto se debe a que los chicos/as tienen durante toda la semana apoyo escolar de 16 a 18 horas de la tarde, por lo que el centro nos sugirió emplear una hora del viernes destinada al apoyo escolar para dicha actividad. El motivo de realizar las actividades en este horario

se debe a que los profesionales consideran que el viernes ya llevan un desgaste y cansancio acumulado de toda la semana, por lo que es una forma de hacer algo dinámico para ellos.

El hecho de hacer estas actividades no significa suprimir el apoyo, sino que se reduciría, es decir que, si la actividad dura 1 hora, el apoyo sería 1 hora, en vez de dos como se hace a lo largo de la semana.

Los destinatarios serán los chicos y chicas de Mensajeros de la Paz, adolescentes de edades comprendidas entre los 14 y 18 años. Debido a sus situaciones personales son chicos que residen en un hogar tutelado de ámbito provincial.

Hay que tener en cuenta el perfil de estos chicos/as ya que provienen de familias desestructuradas con problemas económicos, sociales y familiares, por lo que tienen muchas deficiencias psicosociales y educativas. Actualmente, el hogar tutelado cuenta con dos chicos y cuatro chicas, siendo dos de ellos una pareja de hermano y hermana. Todos ellos están estudiando, y la mayoría cuando termine la ESO quiere meterse en un grado, como estética, cocina, deporte...

Del mismo modo, todos los chicos y chicas cuentan con dispositivos móviles y son ellos/as los encargados de pagarse sus propios datos o conexión a internet.

5.4. CRONOGRAMA DE LAS SESIONES

Este será el horario de las sesiones que se llevarán a cabo durante 6 semanas:

BLOQUE 1		BLOQUE 2		BLOQUE 3	
INFLUENCIA DEL REGGAETON EN LOS JÓVENES		HABILIDADES SOCIALES EN EL MUNDO DIGITAL		GESTIÓN DE LA IMAGEN Y PRIVACIDAD EN LAS REDES SOCIALES	
SESIÓN 1 Análisis de canciones	SESIÓN 2 ¿Es el reggaetón el único género machista?	SESIÓN 1 Adentrándonos en las series	SESIÓN 2 Role-playing	SESIÓN 1 Redes sociales	SESIÓN 2 Sexting
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6

Figura II: Cuadro de temporalización del proyecto (Creación propia)

5.5. BLOQUE 1: INFLUENCIA DEL REGGAETON EN LOS JÓVENES

En esta primera actividad trabajaremos el tema de la música centrándonos en el *reggaetón*, puesto que es el género musical que más escuchan.

Para ello se llevarán a cabo dos sesiones con una duración de 1 hora aproximada cada una, ya que es el horario marcado dentro del centro.

En ambas actividades se tratará el tema del género ligado a la música, buscando reflexionar de forma crítica comportamientos machistas y denigrantes para la mujer a través de esta herramienta.

La elección de relacionar el tema de la música con el género se debe a que es una buena forma de acercarse a la juventud y de este modo, otorgarles nuevas visiones sobre el sistema patriarcal desde un punto de vista que ellos conocen.

El trasfondo sería que fueran capaces de reconocer e identificar comportamientos estereotipados en todo tipo de géneros musicales, siendo más críticos con la música que les rodea.

Al finalizar ambas sesiones, se hará una pequeña evaluación sobre el desarrollo de las actividades, ya que la primera sesión y la segunda van ligadas, siendo esta última tanto una actividad como una forma de evaluar los conocimientos adquiridos.

- **Objetivos**

- Acercar el tema del género a través de la música.
- Analizar comportamientos y comentarios machistas en la música.
- Usar las TICS como medio educativo y acercamiento a los jóvenes.
- Generar un ambiente y espacio de debate y participación.

5.5.1. SESIÓN 1: ANÁLISIS DE CANCIONES

En esta sesión se llevarán canciones seleccionadas previamente, teniendo en cuenta a los artistas y las letras escuchadas por el colectivo de menores.

Para ello contaré con 6 canciones teniendo un margen de 10 minutos aproximadamente para cada videoclip.

En esta sesión se pondrán una serie de videos seleccionados previamente, analizando distintos aspectos como letras, ropas, escenarios, poses y papel de la mujer dentro del video.

Al acabar cada una de las canciones se abrirá un debate para comentar entre todos que les ha llamado la atención, que opinan acerca de las letras, por qué piensan que es machista o no lo es, etc.

Se han analizado un total de 20 canciones para la sesión, pero al contar con una hora he decidido seleccionar 6 canciones, las cuales considero más indicadas para esta actividad:

- Elilluminari – [Perra](#)
- Chimbala – [El Boom](#)
- La nueva escuela ft Omar Montes – [La Rubia remix 2](#)
- Ozuna – [Devuélveme](#)
- C. Tangana, Becky G – [Booty](#)
- Dalex – [Pa mi](#)

La elección de estas canciones no es al azar, sino que se ha tenido en cuenta letras, videos y año de lanzamiento, ya que al trabajar con adolescentes con edades comprendidas entre los 14 y 18 años deben ser canciones actuales, que ellos conozcan y escuchen.

Por este motivo, todas las canciones han sido publicada entre el 2018-2019.

Un ejemplo del análisis que se va a llevar a cabo durante la actividad es el siguiente:

1ª Canción: [Chimbala - EL BOOM](#)

El propio nombre de la canción “El Boom”, hace referencia al culo, dándonos a entender de lo que va a ir a la canción.

*“Pero si tú no me quieres
Me quiere la otra
Y si te vas de la casa, vuelvo
Y meto a otra”*

(0:22 – 0:35)

En esta estrofa el cantante da a entender que si la chica no le hace caso “no le quiere” no pasa nada, porque tiene a otra. Además de esto dice que cuando se vaya la chica de casa, va a meter a otra.

Con esto da a entender que tiene a más de una mujer a su merced como si fueran propiedad suya, y, además, trata a la mujer como si fuera un mero objeto que puede sustituir según le interese.

*“Me voy a montar para Dubai
Para tener 12 mujeres
Yo le pregunte a Danilo
Que por que aquí no se puede
Y me dijo: porque son celosas
Te dan tu juetazo por cualquier cosa
Son rabiosas, peligrosas
Pero con las dominicanas se goza”*

(1:07 – 1:23)

En el primer párrafo hace alusión a la poligamia ya que explica que quiere 12 mujeres como ocurre en Dubái, pero esto no es posible ya que él se encuentra en la República Dominicana, y al ser un país donde la religión predominante es el cristianismo, no es posible tener más de una mujer.

En el segundo párrafo justifica porque no se puede tener más de una mujer, describiendo a las mujeres con adjetivos como “rabiosas, celosas y peligrosas”, utilizando un vocabulario denigrante hacia la mujer, generalizando que todas las mujeres son así.

Termina diciendo que da igual todo eso que ha mencionado anteriormente sobre las mujeres de su país, porque lo importante es “que con ellas se goza”.

En definitiva, da igual como sea la mujer ya que lo importante es acostarse con ella.

“Lo mejor del mundo es estar soltero

Me rinde más el dinero

Una fila de traseros, para hacer lo que yo quiero”

(2:06 – 2:15)

En este párrafo habla acerca de las ventajas de estar soltero, ya que dispone de más dinero, dando a entender que se gasta el dinero en su pareja.

Es muy extendido el mito de que el hombre tiene que mantener o agasajar a la mujer, como si una mujer no pudiera valerse por sí misma, o tener una vida económica independiente de su pareja.

Por último, hace alusión que al estar soltero puede disponer de todos los “culos” que quiera, tratando otra vez de forma denigrante a la mujer, como si fuera solo un “culo” del que puede disponer cuando quiera y para hacer lo que él quiera (ya que dispone de dinero para ello).

Videoclip:



Figura III: Videoclip (Captura de pantalla)

Durante todo el videoclip se representa a la mujer como un objeto sexual, ya que salen con escasa ropa, de espaldas, moviendo el culo y la cámara solo enfoca sus cuerpos sexualizando así a las mujeres. En algunos de los planos, las mujeres aparecen de fondo, borrosas, porque no interesan, pero de igual manera salen de espaldas, para ver sus traseros.



Figura IV: Videoclip (Captura de pantalla)

Por otro lado, el cantante es el personaje principal apareciendo siempre vestido a diferencia de las mujeres y rodeado de ellas. En algunas ocasiones durante el videoclip, el cantante sale en el centro de la escena, mientras las mujeres juegan a su alrededor con pelotas, infantilizando de este modo a las susodichas.

5.5.2. SESIÓN 2: ¿ES EL REGGAETÓN EL ÚNICO GÉNERO MACHISTA?

En esta última sesión del bloque uno, se hará una comparativa con los diferentes estilos de música con el fin de desmitificar que el reggaetón es el único género que promueve ideas machistas.

Para ello se pondrán distintos estilos musicales (rap, pop...), y se seguirá el mismo procedimiento que con la dinámica anterior de analizar letras y videoclips.

En esta sesión la intervención de la educadora social explicando los videos será más breve ya que se busca que sean los propios participantes los que tiren de la actividad, viendo así lo que han aprendido de la anterior sesión.

1ª Canción: [Hey Mama - David Guetta ft Nicki Minaj, Bebe Rexha y Afrojack](#)

2ª Canción: [Robin Thicke - Blurred Lines ft. T.I. & Pharrell](#)

3ª Canción: [C. Tangana - "Spanish Jigga Freestyle" Official Performance](#)

4ª Canción: [Maroon 5 - Animals](#)

5ª Canción: [Ariana Grande - Side To Side ft. Nicki Minaj](#)

6ª Canción: [Jason Derulo - "Wiggle" feat. Snoop Dogg \(Official Music Video\)](#)

5.6. BLOQUE 2: HABILIDADES SOCIALES EN EL MUNDO DIGITAL

En este bloque se trabajarán las habilidades sociales a través de los medios digitales. Para ello se harán dos sesiones, una destinada al análisis de series y otra a la escenificación de los análisis anteriores (role-playing).

Durante la primera sesión se trabajarán dos series conocidas entre los jóvenes (Élite y Skam) con el fin de acercar temas cercanos a su realidad. El uso de este tipo de series es una forma dinámica y positiva de trabajar con los jóvenes, ya que es algo muy visual y que les gusta, despertando su interés y con lo que pueden sentirse identificados/as o reflejados/as.

Para ello se llevarán escenas seleccionadas previamente para crear espacios de debate y opinión crítica, logrando de este modo que se impliquen en la actividad, sintiéndose así parte de ella.

En la segunda sesión se reforzará los conocimientos adquiridos anteriormente para la realización de un role-playing en el que cada uno/a adoptará el papel de un personaje de forma aleatoria. Esta sesión será grabada en voz con el fin de analizarla entre todos y todas, sirviendo del mismo modo como evaluación del bloque.

- **Objetivos**

- Acercar temas sociales a través de series juveniles.
- Fomentar la participación activa creando espacios de debate.
- Trabajar la empatía poniéndose en el lugar de otros.
- Crear un clima de confianza donde puedan contar experiencias.

5.6.1. SESIÓN 1: ADENTRÁNDONOS EN LAS SERIES

En esta primera sesión trabajaremos el tema de las habilidades sociales a través de series juveniles que reflejan muy bien su mundo social. Las series seleccionadas serán “Skam España”, y “Elite”, series que han tenido mucha repercusión dentro de los adolescentes, al tratar temas cercanos a su edad como: sexo, alcohol, amigos, noviazgos etc. Además de tratar temas que llaman la atención de los adolescentes, existe un trasfondo de crítica social como:

- Feminismo
- Ciberbullying

- Trastorno límite de la personalidad
- Bisexualidad
- Sextorsión
- Crisis económica
- Contraste social
- Homofobia
- Enfermedades de transmisión sexual
- Adicciones
- Religión

De estos temas expuestos, se elegirán tres para el desarrollo la sesión. Para esta actividad trabajaré el cyberbullying, contraste social y bisexualidad. Los temas elegidos no son al azar, sino que han sido previamente seleccionados mediante la visualización de las series, escogiendo los trozos que más se asemejan al entorno social de los chicos/as. Del mismo modo, se han seleccionado series actuales desarrolladas en España, puesto que reflejan mejor el mundo en el que viven.

Aunque sean series de ficción las series “Skam y Elite” están muy bien adaptadas a sucesos que pueden desarrollarse durante la etapa adolescente. Ambas están desarrolladas en un instituto donde todos los protagonistas representan el papel de adolescentes.

Por ello, aparte de centrarnos en los temas sociales que se van a trabajar, también veremos si ellos se ven reflejados, si consideran que les puede suceder, si todos los colectivos son igual de vulnerables etc.

Un ejemplo de cómo se va a desarrollar la actividad será el siguiente:

Análisis 1: Skam España, temporada 1

Durante esta temporada se trabaja el cyberbullying, a través de nuestra protagonista Eva. Al empezar las clases, Eva se siente sola, porque se lió con el novio de su mejor amiga y por ello todo su grupo de amigas la hace el vacío. Nuestra protagonista se refugia en su novio y su grupo de amigos, por lo que depende totalmente de él.

Mas adelante consigue un nuevo grupo de amigas y empieza a estar mal con su novio, lo que provoca que en una fiesta se lie con otro chico. A raíz de esto, la empiezan a acosar por redes sociales.

Capítulo 9: “Eva la zorra”

En este capítulo Eva llega el instituto tras la noticia de que todo el mundo se ha enterado de que se lio con un chico, el cual no es su novio. Todos la miran y cuchichean sobre lo que ha pasado en la fiesta, incluso una amiga suya pasa de largo al verla ya que no quiere que la junten “con gente como ella”.

A raíz de esto, alguien se crea un Instagram falso llamado “eva_la_zorra”, donde usan fotos suyas llamándola zorra, puta, roba novios...



Figura V: Instagram falso (Captura de pantalla)

Eva explica a sus amigas que solo fue un beso, que estaba confundida y parece que sus amigas se ponen un poco en contra de ella. Menos una de ellas, Nora, que la apoya y defiende, todo desde un punto de vista feminista.

De repente la empiezan a acosar, lanzándola notas donde pone zorra, etiquetándola en fotos insultándola, memes riéndose de ella etc. Eva esta hundida y no entiende como hasta

gente que no sabe ni quien es, la puede insultar de esa forma, convirtiéndose en contenido viral.

El acoso llega a tal punto que en una escena la graban en la cafetería del instituto y por ello sospecha de las chicas más mayores, ya que no es la primera vez que pasa algo así en el instituto.



Figura VI: Meme de Eva (Captura de pantalla)

Para realizar esta sesión se pondrán los trozos con los que queramos trabajar, habiendo puesto previamente en contexto la situación. Se ira comentando cada escena, teniendo en cuenta como se ha sentido la protagonista y creando un espacio de debate donde hablen sobre si les ha pasado algo así, si conocen a alguien que haya vivido esta situación, que harían ellos tanto siendo víctimas como espectadores etc.

5.6.2. SESIÓN 2: ROLE-PLAYING

Para la realización de esta sesión se hará un role-playing en el que los participantes, asuman e interioricen el papel de un personaje trabajado en la sesión anterior, grabando la voz para su posterior análisis. Para la asignación de personajes, se llevará tres

recipientes que contengan las posibles opciones, siendo así aleatorio la elección de personajes, para que asuman papeles sin tener en cuenta su sexo, edad, ideología etc.

Cada role-playing durará en torno a 10 minutos cada uno, teniendo 10 minutos para reflejar como se han sentido, como se ha desarrollado la actividad, si ha sido fácil ponerse en el lugar del personaje y analizar el audio... Esto servirá como evaluación de ambas actividades, ya que se verá si han asimilado los conceptos que se quieren trabajar.

Ejemplo de cómo se haría el role-playing teniendo en cuenta el ejemplo anterior.

Ciberbullying:

Personajes para representar:

- Persona 1: Eva, protagonista, víctima de ciberbullying.
- Persona 2: Nora, amiga con ideología feminista, que apoya a Eva.
- Persona 3: Viri, amiga que se aleja de Eva, poniéndose en su contra.
- Persona 4 y 5: Espectadores que se ríen y comparten el contenido.
- Persona 6: Acosador que publica contenido a redes sociales.

Se representará las escenas visualizadas en la sesión anterior, y se grabarán cada una de ellas, para comentarlas y debatirlas, como mencione anteriormente.

5.7. BLOQUE 3: GESTIÓN DE LA IMAGEN Y PRIVACIDAD EN LAS REDES SOCIALES

En este último bloque trabajaremos las redes sociales, la elección de este tema se debe a la importancia que tiene la seguridad y privacidad del uso y el conocimiento de las redes sociales. Los adolescentes están rodeados de tecnología, de aplicaciones, de información y transmisión de imágenes y videos donde están expuestos a riesgos y peligros que se encuentran en el mundo digital.

Por este motivo, se realizarán dos sesiones, la primera de ellas centrada en conocer más a fondo las redes sociales por medio de un Kahoot. Estará compuesto por once preguntas, una de ellas subdividida en cuatro cuestiones de verdadero o falso. Los temas que se

trabajarán tienen que ver con aspectos como dispositivos más usados, horas que pasamos conectados a las redes sociales, cuáles son las redes más seguras o challenges entre otras.

Este Kahoot se realizará por parejas, para que puedan debatir en pequeño grupo, buscando que todos participen, ya que, de este modo al ser solo dos personas, ambas comentan y participan de forma activa en la actividad. Al resolver cada pregunta, se hará un pequeño debate en gran grupo para comentar las respuestas.

En la segunda sesión se trabajará uno de los temas más peligrosos y delicados que acechan a los jóvenes, el sexting. Esta práctica con el paso de los años se ha ido normalizando y generalizando entre los jóvenes de nuestra sociedad, teniendo graves consecuencias.

Para la realización de esta actividad, se llevará una urna con una serie de cuestiones relacionadas con el tema a trabajar, los adolescentes se agruparán en dos equipos establecidos previamente por la educadora social con el fin de hacer los grupos lo más equitativos posibles. Posteriormente cada equipo irá cogiendo una tarjeta de forma aleatoria en la que vendrá una pregunta seguida de un código QR, los cuales llevarán a los participantes a la respuesta que buscan. Esta respuesta será comentada en voz alta por cada equipo.

Para realizar esta actividad, se necesita que los jóvenes descarguen en su teléfono móvil un lector de códigos QR.

Al finalizar ambas sesiones, se hará una pequeña evaluación sobre el desarrollo de las actividades planteadas de forma oral y en gran grupo, teniendo en cuenta la participación, la comprensión tanto de preguntas como respuestas, la implicación del grupo.

- **Objetivos**

- Adquirir conocimientos acerca de los peligros de internet.
- Acercar nuevas herramientas digitales y educativas a los jóvenes.
- Fomentar el debate y la participación.
- Reflexionar acerca de los contenidos que se difunden por las redes como el sexting o los challenges.

5.7.1. SESIÓN 1: REDES SOCIALES

En esta sesión se trabajarán los contenidos de redes sociales a través de un Kahoot, herramienta que se utiliza para hacer cuestionarios vía online.

Esta forma de trabajar contenidos es muy dinámica y participativa ya que cuenta con un espacio entre pregunta y pregunta, dando lugar al debate y puesta en común de ideas y opiniones. Se llevará a cabo por tres equipos de dos personas cada uno, haciendo de este modo que todos y todas se impliquen en la actividad.

Cada pregunta tendrá veinte segundos para ser contestada y solo habrá una respuesta correcta entre las cuatro posibles. Cuando los tres grupos hayan respondido aparecerá la respuesta correcta, y se hará su puesta en común.

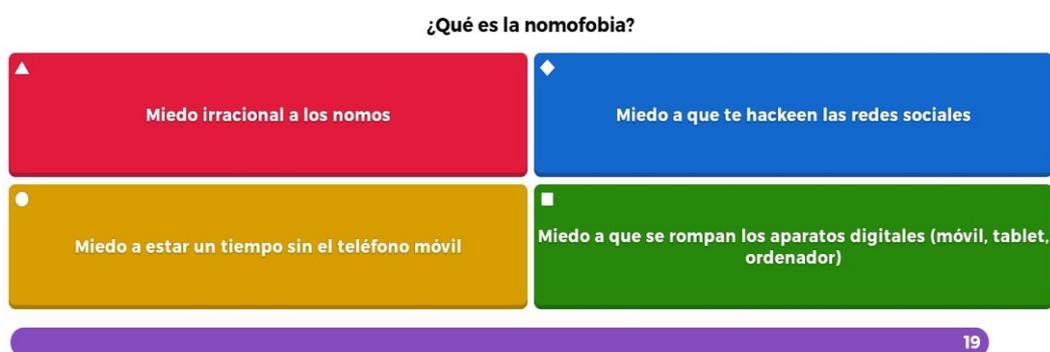


Figura VII: Pregunta ocho del Kahoot (Captura de pantalla)

Las preguntas seleccionadas están relacionadas con las redes sociales, tocando aspectos como, horas que pasamos conectados, riesgos que conlleva la realización de algunos challenges, edades que más usan las redes sociales etc.

Este kahoot cuenta con las siguientes preguntas:

PREGUNTAS	
1. ¿Cuál es el dispositivo más usado para entrar en redes sociales?	2. ¿Cuántas horas pasamos conectados al día?
3. ¿Qué grupo de edad usa más las redes sociales?	4. ¿Cuál es la red social más utilizada?
5. ¿Cuál es la red social más utilizada por jóvenes de 12 a 18 años en España?	6. ¿Cuál creéis que es el porcentaje de personas que siguen a influencers?
7. El mayor uso del móvil es para juegos y comunicación. (V o F)	7. Las mujeres usan más las redes sociales. (V o F)
7. La gente pasa más tiempo con el móvil conectado a redes sociales por la noche. (V o F)	7. La cantidad de “likes” en las fotos no influyen en nuestra autoestima. (V o F)
8. ¿Qué es la nomofobia?	9. ¿Qué challenge es cierto?
10. ¿Cuál es la red social más segura?	11. ¿Cuál de las siguientes palabras es la más correcta para definir sexting?

Figura VIII: Cuadro de texto preguntas Kahoot. (Creación propia)

Las instrucciones para la descarga y manejo del Kahoot así como las respuestas de dichas preguntas están resueltas en el Anexo uno y dos.

5.7.2. SESIÓN 2: SEXTING

En esta sesión trabajaremos el tema del sexting, práctica cada vez más extendida entre los adolescentes. Según define la RAE, el sexting es el envío de imágenes o mensajes de texto con un contenido sexual explícito a través de un dispositivo electrónico, especialmente un teléfono móvil.

Para la realización de esta actividad se harán dos equipos, compuestos de tres personas cada uno. En cada equipo habrá un portavoz que ira rotando en cada pregunta, con la finalidad de que todos participen de forma activa durante la dinámica.

La educadora social, llevará una urna donde estarán las catorce preguntas relacionadas con el sexting. Cada pregunta estará en una tarjeta con su respectivo código QR donde los participantes encontrarán la respuesta a dicha pregunta.

Un ejemplo de cómo serán las tarjetas sería este:

PREGUNTA 1

¿De dónde viene la palabra sexting?



Figura IX: Tarjetas actividad sexting (Creación propia)

Una vez encontrada la respuesta, el portavoz levantará la mano y se esperará a que ambos equipos terminen la búsqueda para responder a la pregunta en voz alta y comentarlo entre todos. Tendrán tres minutos para coger la tarjeta y encontrar su respectiva solución.

Con esta actividad se busca crear un espacio de debate y concienciar a los jóvenes adentrándonos en el mundo del sexting.

Las preguntas sobre el sexting son:

PREGUNTAS	
1. ¿De dónde viene la palabra sexting?	2. ¿Qué es el sexteo?
3. ¿En qué año comenzó esta práctica?	4. ¿Qué dispositivo digital se suele usar para la realización del sexting?
5. ¿El sexting se realiza más por apps de mensajería (WhatsApp, Telegram...) o por RRSS (Twitter, Instagram...)?	6. ¿Qué es el sexting activo? ¿Y el pasivo?
7. ¿Qué grupo de edad es más probable que sufra sexting?	8. ¿Qué grupo de edad practica más el sexting?
9. ¿Quién realiza más sexting, hombres o mujeres?	10. ¿Qué porcentaje de menores a realizado alguna vez esta práctica? ¿Cuál es el porcentaje que ha recibido contenido sexual?
11. ¿Cuáles son los motivos por los que la gente hace sexting?	12. ¿Qué efectos produce el sexting en las víctimas?
13. Si te llega una foto de una persona desnuda, ¿es un delito compartir y difundir dicha fotografía?	14. ¿Cómo se puede prevenir el sexting?

Figura X: Cuadro de texto, preguntas sexting (Creación propia)

Las preguntas y respuestas de dicha actividad se encuentran en el anexo tres.

6. CONCLUSIONES

Este proyecto de Fin de Grado ha surgido a raíz de mi Prácticum II en un hogar tutelado. Por este motivo, se ha diseñado un proyecto que busca utilizar las TICS, con una finalidad educativa basada en los gustos, necesidades e inquietudes de los jóvenes dentro de un hogar tutelado.

Para ello, se ha buscado información acerca de la importancia que tienen los medios digitales en los jóvenes, ya que viven hiperconectados en un mundo digitalizado y globalizado. Desde la llegada de internet, la sociedad ha ido evolucionado y cambiando, generando nuevos espacios para el aprendizaje, la socialización, la búsqueda de información... Por ello, es necesario fomentar el uso de la tecnología como medio educativo ya que es una herramienta que ofrece muchas posibilidades tanto a los menores como a los profesionales que trabajan con ellas.

Debido a esto, la música, las series o los peligros que se esconden en internet y las redes sociales, son temas que forman parte de la vida de los jóvenes y con los que se pueden trabajar contextos socioeducativos como pueden ser la violencia de género, cyberbullying o sexting entre otros. Este tipo de contextos surgen tras estar en contacto con el colectivo conociendo sus necesidades y carencias, así como los recursos de los que disponga el lugar donde se trabaje.

Estas temáticas permiten analizar la realidad en la que viven los menores, fomentando el uso responsable de los medios digitales, así como crear un clima de confianza donde todo el grupo pueda ser participe. Debido a esto, durante todo el desarrollo del proyecto se ha buscado involucrar a los menores fomentando la participación activa en cada una de las actividades planteadas.

Por esta razón, la figura del Educador/a Social es tan necesaria ya que busca adaptar y crear todo tipo de contenidos socioeducativos a los diferentes contextos de los colectivos con los que se va a trabajar. Del mismo modo, el educador/a debe fomentar un aprendizaje que promueva el pensamiento crítico de cada individuo, así como favorecer prácticas dinámicas que potencien las capacidades de cada menor.

Al intervenir en un centro de menores el educador/a social debe estar atento a sus comportamientos y a las situaciones personales de cada menor para intervenir de la forma más adecuada posible ya que, son un colectivo vulnerable, en el que el educador/a puede ser un referente o modelo a seguir para ellos/a.

En definitiva, la globalización y la aparición de internet han generado nuevas formas y modelos educativos que pueden ser útiles y beneficiosos para trabajar cualquier tipo de temática y contenido a través de un método visual y dinámico, ofreciendo una gran variedad de posibilidades en este mundo hiperconectado.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Castells, M. (2001). *Internet y la Sociedad Red*. Barcelona: Ed. Alianza.
- Cobo C. y Moravec, J. (2011): *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, Barcelona
- França Rocha, M.E. (2001). *La contribución de las series juveniles de televisión a la formación de la identidad en la adolescencia*. Tesis Doctoral. Departament de Comunicació Audiovisual i de Publicitat. Universitat Autònoma de Barcelona
- Gisbert Jordá, T. (2005). *Ley de protección jurídica del menor*. Fiscal del Tribunal Superior de Justicia. Comunidad Valenciana. Boletín núm. 1776. Pág. 5-28
- Lira Pérez, R. (4 de octubre de 2013). *Los adolescentes y el uso social de las TIC*. Aportes
- Navarro Abal, Y; Climent Rodríguez, A; Fernández Garrido, J. (31 de diciembre de 2012). *Modelos de gestión de conflictos en serie de ficción televisiva*. Departamento de Psicología Clínica, Experimental y Social, Universidad de Huelva, España. Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológico. Universidad Complutense de Madrid, España
- Ocón Domingo, J. (2003). *Evolución y situación actual de los recursos de protección de menores en España*. Revista del ministerio de trabajo y asuntos sociales. Pág. 13-27
- Ruiz Rodríguez, A. (febrero 2015). *El papel de la música en la construcción de una identidad durante la adolescencia*. SINERIS, revista de musicología, N.º 22
- Sánchez Pardo, L; Crespo Herrador, G., Aguilar Moya, R., Bueno Cañigral, F.J., Benavent, R.A. & Valderrama Zurián, J.C. (2015). *Los adolescentes y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*. Valencia: Plan Municipal de Drogodependencias.
- Scolari, C.A. (2018). *Alfabetismo transmedia en la nueva en la nueva ecología de los medios*. Libro blanco. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra

8. WEBGRAFÍA

- ANÓNIMO. (17 de enero de 2020). *La importancia de las TIC en el sector educación.* Noticias Universia. Obtenido de: <https://noticias.universia.net.mx/cultura/noticia/2015/07/29/1129074/ventajas-desventajas-tic.html>
- Beach, L. (29 de noviembre de 2019). ¿Cómo influyen las series de televisión en nuestro estilo de vida? Revista ¡Hola! Obtenido de: <https://www.hola.com/estar-bien/20191129154887/series-television-influencia-estilo-vida-lb/>
- Burguest Castell, J. (21 de septiembre de 2017). La singularidad tecnológica. Conec. Generalitat Valenciana. Obtenido de: <http://www.conec.es/ciencia/la-singularitat-tecnologica/>
- Constitución Española. Boletín Oficial del Estado, núm. 311, de 29 de diciembre de 1978. Obtenido de: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1978-31229>
- Fdez Carrión Quero, M. (30 de diciembre de 2011). *Música y género: estereotipos sexuales a través de la música.* Obtenido de: <http://recursostic.educacion.es/artes/rem/web/index.php/curriculo-musical/item/360-m%C3%BAsica-y-g%C3%A9nero-estereotipos-sexuales-a-trav%C3%A9s-de-la-m%C3%BAsica>
- Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil. Boletín Oficial del Estado, núm. 15, de 17 de enero de 1996. Obtenido de: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-1069>
- Ley Orgánica 8/2015, de 22 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia. Boletín Oficial del Estado, núm. 175, de 23 de julio de 2015. Obtenido de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-8222-consolidado.pdf>
- Ley 26/2015, de 28 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, núm. 180, de 29 de julio de 2015. Obtenido de: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2015-8470>

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2020). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de: <https://dej.rae.es/lema/sexting>
- UNO Internacional. (20 de diciembre de 2012). *Sociedad 3.0 versus Educación 1.0*. Obtenido de: <https://mx.unoi.com/2012/12/28/sociedad-3-0-versus-educacion-1-0/>

9. ANEXOS

ANEXO 1: COMO DESCARGAR EL KAHOOT

Para poder realizar el Kahoot habrá que descargarse previamente la aplicación “Kahoot!” en Google Play. Hay que tener en cuenta que la aplicación está en inglés, pero el cuestionario estará en español y abierto a cualquier persona que quiera realizarlo.

Una vez descargada la aplicación seguiremos los siguientes pasos:

- En la pantalla de bienvenida le daremos al botón “next”.
- A continuación, tendrás que elegir la opción por la que vas a usar kahoot, en este caso seleccionarán la opción de “As a student”.
- En este paso nos pedirán nuestra edad, así que cada participante pone la suya.
- Por último, pulsaremos la casilla situada en la parte de abajo y colocada en el medio en la cual meteremos nuestro pin para comenzar el kahoot (el pin lo dará el educador)
- PIN: 01395845

ANEXO 2: PREGUNTAS Y RESPUESTAS DEL KAHOOT

1. ¿Cuál es el dispositivo más usado para entrar en redes sociales?
 - Móvil ✓
 - Tablet
 - Ordenador
 - Consolas

Explicación: el dispositivo más usado para conectarte a redes sociales es el móvil con un 95% (WhatsApp, Instagram, Twitter) seguido del ordenador con un 92% (Facebook y YouTube) y por último la Tablet (54 %).

<https://marketing4ecommerce.net/asi-es-como-y-cuando-preferimos-conectarnos-a-redes-sociales-iab-spain-2019/>

2. ¿Cuántas horas pasamos conectados al día?
 - 1h 52'
 - 3h 45'
 - 5h 18' ✓
 - 6h 36'

Explicación: en España estamos conectados en torno a 5h 18' diariamente a través de distintos dispositivos (1h 39' redes sociales, 3h televisión, 42' música).

<https://www.larazon.es/familia/cuanto-tiempo-pasamos-los-espanoles-conectados-a-las-redes-sociales-IE21709076/>

3. ¿Qué grupo de edad usa más las redes sociales en España?
 - 16 a 30 años
 - 31 a 45 años ✓
 - 46 a 65 años
 - Todos por igual

Explicación: el grupo de edad que más usa las redes sociales son las personas entre 31 a 45 años (39%) seguido de 16 a 30 años (31%) y por último los de 46 a 65 años (30%).

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://iabspain.es/wp-content/uploads/2019/06/estudio-anual-redes-sociales-iab-spain-2019_vreducida.pdf&ved=2ahUKEwja4srM5O_oAhVF8OAKHYZbCX0QFjAEegQIBBAJ&usg=AOvVaw2DgATiq7LRhx1OMJVJIIYI

4. ¿Cuál es la red social más utilizada?

- Facebook ✓
- YouTube
- Instagram
- WhatsApp

Explicación: Facebook es la red social más utilizada con 2.449 millones de usuarios. YouTube cuenta con 2.000 millones de usuarios.

WhatsApp 1.600 millones de usuarios.

Instagram 1.000 millones de usuarios.

Hay más redes sociales utilizadas por los jóvenes que están empezando a ganar seguidores como TikTok con 800 millones de usuarios.

<https://marketing4ecommerce.net/cuales-redes-sociales-con-mas-usuarios-mundo-2019-top/>

5. ¿Cuál es la red social más utilizada por jóvenes de 12 a 18 años en España?

- Facebook
- WhatsApp ✓
- YouTube
- Instagram

Explicación: la red social más utilizada es WhatsApp seguida de Facebook, YouTube e Instagram

<https://www.google.com/amp/s/marketing4ecommerce.net/estudio-de-redes-sociales-espana-2018/amp/>

6. ¿Cuál creéis que es el porcentaje de personas que siguen a influencers?

- 16%
- 43%
- 72% ✓
- 93%

Explicación: el 72 % de usuarios siguen a influencers (mayormente las mujeres y los más jóvenes) en páginas como Facebook e Instagram.

<https://iabspain.es/la-generacion-z-es-la-que-mayor-numero-de-redes-sociales-utiliza-y-con-mayor-frecuencia-de-uso/>

7. V o F:

- El mayor uso del móvil es para juegos y comunicación ✗

Explicación: los usos más comunes del móvil son para la mensajería instantánea y las redes sociales (74%), compras (60%) y noticias e información (59 %).

<https://mktefa.ditrendia.es/blog/todas-las-estad%C3%ADsticas-sobre-m%C3%B3viles-que-deber%C3%ADas-conocer-mwc19>

- Las mujeres usan más las redes sociales ✓

Explicación: el 51% de las mujeres usa Redes Sociales frente al 49% de los hombres

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://iabspain.es/wp-content/uploads/2019/06/estudio-anual-redes-sociales-iab-spain-2019-vreducida.pdf&ved=2ahUKEwja4srM5O_oAhVF8OAKHYZbCX0QFjAEegQIBBAJ&usg=AOvVaw2DgATiq7LRhx1OMJVJIYI

- La gente pasa más tiempo con el móvil conectado a redes sociales por la noche ✓

Explicación: el consumo de redes sociales comienza desde primera hora de la mañana y se va incrementando hasta llegar a su punto más alto

comprendido entre las 16:00 a 00:30, siendo por la noche cuando más usamos las RRSS

https://iabspain.es/wp-content/uploads/2019/06/estudio-anual-redes-sociales-iab-spain-2019_vreducida.pdf

- La cantidad de “likes” en las fotos no influyen en nuestra autoestima.

✘

Explicación: la cantidad de “likes” o “me gusta” en las fotos afecta a la autoestima de los jóvenes, ya que el “like” se ha convertido en una forma de aceptación social, pudiendo afectar a la formación de la identidad.

<https://www.lavanguardia.com/vida/20180622/45311330899/todo-por-like-nueva-medida-aceptacion-social-brl.html>

8. ¿Qué es la nomofobia?

- Miedo irracional a los nomos.
- Miedo a que se rompan los aparatos digitales (móvil, Tablet, ordenador...).
- Miedo a estar un tiempo sin el teléfono móvil. ✓
- Miedo a que te hackeen las RRSS.

Explicación: la nomofobia es el miedo que te produce el permanecer lejos o no tener al alcance durante un intervalo de tiempo el teléfono móvil.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0717-92272017000300205&script=sci_arttext&tlng=en

9. ¿Qué challenge es cierto?

- #DEDOSCHALLENGE
- #KIKICHALLENGE
- TIDEPODCHALLENGE
- Todas son correctas ✓

Explicación: el #dedoschallenge consiste en imitar y repetir los movimientos de una secuencia de emoticonos con la canción “Lalala-Ikan Gunuc Remix” de fondo.



Figura IV: Dedos challenge (Captura de pantalla)

El #kikichallenge consiste en bajarse de un coche en movimiento e ir bailando la canción “In my feelings”.

La #tidepodchallenge este reto consiste en comerse cápsulas de detergente simulando que es una gominola. Se han registrado alrededor de 10.500 intoxicaciones por esta absurda práctica.

<https://vive.uvm.mx/estilo/retos-de-tik-tok/>

<https://www.laprensa.hn/virales/1201461-410/kiki-challenge-como-se-origina-el-polemico-reto-viral-in-my-feelings->

<https://www.lasexta.com/noticias/virales/tide-pod-challenge-peligroso-reto-viral-que-consiste-comer-capsulas->

[detergente_201801135a59f2750cf211aa0d505d84.html](https://www.lasexta.com/noticias/virales/tide-pod-challenge-peligroso-reto-viral-que-consiste-comer-capsulas-detergente_201801135a59f2750cf211aa0d505d84.html)

10. ¿Cuál es la red sociales más segura?

- Twitter
- Instagram
- Telegram ✓
- Skype

Explicación: la red social más segura es Telegram, seguida de WhatsApp mientras que Twitter está en cuarta posición, Instagram en sexta posición y Skype en la décima posición.

Todas ellas están dentro de las diez plataformas de redes sociales más seguras.

<https://www.le-vpn.com/es/10-redes-sociales-seguras/>

11. ¿Cuál de las siguientes palabras es la más correcta para definir sexting?

- Pornografía ✓
- Violencia
- Acoso sexual
- Autodenigración

Explicación: el sexting hace referencia al envío de contenido pornográfico (fotografías o videos) mediante medios digitales, casi siempre el teléfono móvil.

https://www.fundacionenmovimiento.org.mx/dvsexting?gclid=EAJaIQobChMIvJmn18L56AIVkuvvtCh29UQBYEAAAYASAAEglibfD_BwE

ANEXO 3: PREGUNTAS Y RESPUESTAS DEL SEXTING

1. ¿De dónde viene la palabra sexting?

Viene de la lengua inglesa y está compuesta por "sex" (sexo) y "texting" (escribir mensajes).

<https://conceptodefinicion.de/sexting/>

2. ¿Qué es el sexteo?

El sexteo es una palabra alternativa en español al término "sexting".

<https://www.fundeu.es/recomendacion/sexteo-y-sextear-alternativas-en-espanol-a-sexting/>

3. ¿En qué año comenzó esta práctica?

Esta práctica comenzó en 2005.

<https://www.google.com/amp/s/confilegal.com/20180810-que-es-y-en-que-consiste-el-sexting/amp/>

4. ¿Qué dispositivo digital se suele usar para la realización del sexting?

Lo más habitual es que utilicen su móvil o smartphone.

<https://www.is4k.es/necesitas-saber/sexting>

5. ¿El sexting se realiza más por apps de mensajería (WhatsApp, telegram...) o por RRSS (Twitter, Instagram...)?

Aplicaciones como Instagram o Snapchat eliminan el contenido tras haber sido visto o con el tiempo, y además avisa si alguien hace una captura de pantalla

<https://www.trecebits.com/2018/05/31/es-posible-hacer-sexting-seguro/>

6. ¿Qué es el sexting activo? ¿Y el pasivo?

En el sexting activo los menores se hacen así mismos las fotos o vídeos sexual mientras que el sexting pasivo se produce cuando se reciben archivos de contenido sexual.

<https://securekids.es/etiqueta/que-es-sexting/>

7. ¿Qué grupo de edad es más probable que sufra sexting?

La infancia y la adolescencia son los grupos más vulnerables, prestando atención a los menores de edades entre 10 y 12 años.

<https://www.google.com/amp/s/amp.elmundo.es/vida-sana/sexo/2018/07/20/5b50b3eb468aeb2a7d8b464e.html>

8. ¿Qué grupo de edad practica más el sexting?

El sexting se practica principalmente sobre los 18 a los 21 años, descendiendo a partir de los 24.

<https://www.google.com/amp/s/www.efesalud.com/sexting-uno-de-cada-tres-universitarios-reconoce-practicarlo/amp/>

9. ¿Quién realiza más sexting, hombres o mujeres?

Las mujeres son cuatro veces más propensas a enviar fotos de desnudos.

<https://www.google.com/amp/s/www.telemundo.com/lifestyle/2019/08/19/estudio-revela-que-las-mujeres-practican-mas-sexting-que-los-hombres-tmna3394643%3famp>

10. ¿Qué porcentaje de menores ha realizado alguna vez esta práctica? ¿Y cuál es el porcentaje que ha recibido contenido sexual?

Un 15% de los adolescentes envían este tipo de mensajes (1 de cada 7) y un 27% los recibe (1 de cada 4).

<https://www.fundacionrecal.org/adiccion-sexo/sexting-sexteo-riesgos-prevencion/>

11. ¿Cuáles son los motivos por los que la gente hace sexting?

Presión social, confianza en la discreción del receptor del mensaje, desconocimiento técnico y la incapacidad para percibir el riesgo.

<https://www.google.com/amp/s/confilegal.com/20180810-que-es-y-en-que-consiste-el-sexting/amp/>

12. ¿Qué efectos produce el sexting en las víctimas?

Acoso, extorsiones y humillaciones, crisis de ansiedad, problemas alimenticios, depresión y suicidio.

<https://www.lasestrellas.tv/estilo-de-vida-1/que-es-el-sexting-consecuencias-fotos-intimas>

13. Si te llega una foto de una persona desnuda, ¿es un delito compartir y difundir dicha fotografía?

Si el Art 18. de la Constitución Española garantiza el derecho al honor a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen.

El apartado 197.7 establece una condena de prisión de entre tres meses y un año, a quien sin autorización de la persona que mande el mensaje, difunda, revele o ceda a terceras personas las imágenes o videos que aquella persona le hubiera mandado.

Por otro lado, si esta persona manda la imagen y el receptor la reenvía, se convierte en cómplice, por lo que se enfrenta a un castigo de entre seis meses y dos años de cárcel.

<https://app.congreso.es/consti/constitucion/indice/titulos/articulos.jsp?ini=18&tip o=2>

<https://www.pantallasamigas.net/castigo-legal-difundir-compartir-imagenes-intimas-sin-consentimiento/>

14. ¿Cómo se puede prevenir el sexting?

A través del diálogo y la explicación de los riesgos que hay en internet, tener un control parental y generar un clima de confianza con los menores.

<https://www.google.com/amp/s/revistadigital.inesem.es/biosanitario/sexting-riesgos-y-prevencion/amp/>