

CAJA DE HERRAMIENTAS
FRENTA A LA VIOLENCIA ONLINE

SI PASA, NO PASES

UN PROYECTO DE LAS CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO



Save the Children



Directora de Incidencia Social y Políticas de Infancia: Catalina Perazzo Aragonese

Coordinadora: Michelle Quintero Díaz

Coordinadora del Proyecto CUBIC: Jimena Llopis y Alejandra Leyton

Autora: Agustina Dellasanta

Ilustraciones: Germán Gullón (VALBHY Design)

Arte y maquetación: Ángel Merlo

Edita: Save the Children España Enero_2024

Índice

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVO	5
¿QUÉ SON LAS CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO Y POR QUÉ LAS USAMOS EN ESTE PROYECTO?	5
FASES DE ESTE PROYECTO	6
TARGET - APUNTAR	7
EXPLORE - EXPLORAR	9
RESULTADOS CUANTITATIVOS	9
RESULTADOS CUALITATIVOS	11
SOLUTION - SOLUCIÓN	13
¿Y QUÉ PIENSAN LAS Y LOS ADOLESCENTES?	15
CONCLUSIONES Y PROYECCIONES A FUTURO	16
REFERENCIAS	17
ANEXO	18
AGRADECIMIENTOS	26

INTRODUCCIÓN

El mundo tal y como lo conocemos está atravesado por tecnologías que transforman constantemente nuestra sociedad y, cada vez más, se vuelven parte esencial de nuestras vidas. Poco a poco, la línea que separa el mundo físico del virtual va desapareciendo y, aunque internet puede ser fuente de aprendizajes, entretenimiento y socialización, también presenta situaciones de riesgo y violencia cuyos efectos trascienden del espacio online, alcanzando el físico.

En los últimos años hemos visto cómo su uso comienza cada vez a edades más tempranas. El 95,1 % de los niños, niñas y adolescentes de entre 10 y 15 años ya son usuarios de internet.¹¹ Esto significa que crecen, aprenden y socializan en la red, siendo en la adolescencia algo imprescindible para sus relaciones personales y, consecuentemente, también para su identidad y desarrollo.

Al igual que en el entorno físico, en el entorno digital se reproduce violencia, con algunos elementos adicionales que la tornan más compleja: la posibilidad de repetir un contenido múltiples veces (y la revictimización que ello genera), el anonimato y la perpetuación del acoso, entre otros. Las posibles consecuencias de la violencia online son múltiples y muy graves, pudiendo ir desde baja autoestima, depresión, ansiedad, dificultades para relacionarse, bajo rendimiento académico y absentismo escolar hasta pensamientos suicidas.²

Frente a estos riesgos, cada vez es mayor la preocupación en relación al impacto y uso permanente de las tecnologías por parte de adolescentes y niños y niñas, y hay que tener en cuenta también que los riesgos y el impacto son diferentes según el género. Desde Save the Children compartimos esta inquietud, pero entendemos que esta situación debe abordarse desde el punto de vista de los derechos de la infancia y adolescencia y de género. Esto implica, entre otras cosas, capacitarlos mediante una educación positiva y libre de prejuicios, enseñándoles a identificar, prevenir y enfrentar situaciones de riesgo o violencia, tanto como posibles víctimas o testigos.

En esta línea, creemos que los cambios sostenibles y duraderos en la vida de la infancia y la adolescencia tienen que venir de la mano de políticas y prácticas innovadoras basadas en la evidencia que ofrezcan soluciones eficaces y eficientes a estos problemas. En este sentido, exploramos continuamente nuevas metodologías científicas que puedan ponerse al servicio de estas realidades.

A tal fin, en colaboración con CUBIC (Center for Utilizing Behavioral Insights for Children), hemos realizado un proyecto con sustento en las Ciencias del Comportamiento sobre la violencia entre adolescentes en el entorno digital al que llamamos “Si pasa, no pases”.

1 Ministerio del Interior. (2017). Portal estadístico. Cibercriminalidad. <https://estadisticasdecriminalidad.ses.mir.es>

2 <https://www.savethechildren.net/cubic>

OBJETIVO

El objetivo de este proyecto es promover que adolescentes de 14 a 17 años que hayan sido testigos de un hecho de violencia online asuman una actitud proactiva para detenerlo y/o evitar que se perpetúe, un comportamiento que, por distintas razones, no suelen asumir.

Para aterrizar el reto y lograr este cambio de comportamiento, hemos pasado por una serie de fases, que van desde la identificación de barreras emocionales y sociales que subyacen la violencia online entre adolescentes hasta la creación de una solución que pueda dar respuesta a esta problemática, incluyendo la perspectiva de género. Profundizaremos en este recorrido a lo largo del dossier.

¿QUÉ SON LAS CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO Y POR QUÉ LAS USAMOS EN ESTE PROYECTO?

Las ciencias del comportamiento son un conjunto de disciplinas que tienen como objetivo explicar la manera en la que las personas se comportan, toman decisiones y responden ante determinados estímulos, a la vez que permiten diagnosticar los obstáculos que impiden que adopten un determinado comportamiento.

Dentro de las ciencias del comportamiento se analizan dos sistemas en los que procesamos la información y tomamos decisiones. Por una parte, el Sistema 1 que es rápido, intuitivo y automático. Por otra, el Sistema 2, que es más lento, deliberativo y reflexivo.³

En el día a día el cerebro busca darle sentido a nuestro entorno. Este proceso no siempre es racional y, sin darnos cuenta, solemos tomar atajos mentales y patrones aprendidos para llegar a decisiones rápidas y conocidas (Sistema 1). Estos atajos pueden derivar en sesgos cognitivos y conductuales que son barreras o desviaciones de la racionalidad que influyen en nuestras decisiones y comportamientos de manera inconsciente.

Por ello, elegimos abordar esta problemática a través de esta metodología: nos permite comprender cuáles son los sesgos que promueven la violencia online entre adolescentes, para luego desarrollar herramientas que influyan en sus percepciones y así modificar comportamientos que puedan dañarles o dejarles desprotegidos.

³ Kahneman, D (2012). Piensa rápido, piensa despacio. Barcelona. Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.

La Ciencia del Comportamiento Humano es la ciencia de lo que hacemos, por qué lo hacemos y cómo podemos cambiarlo.

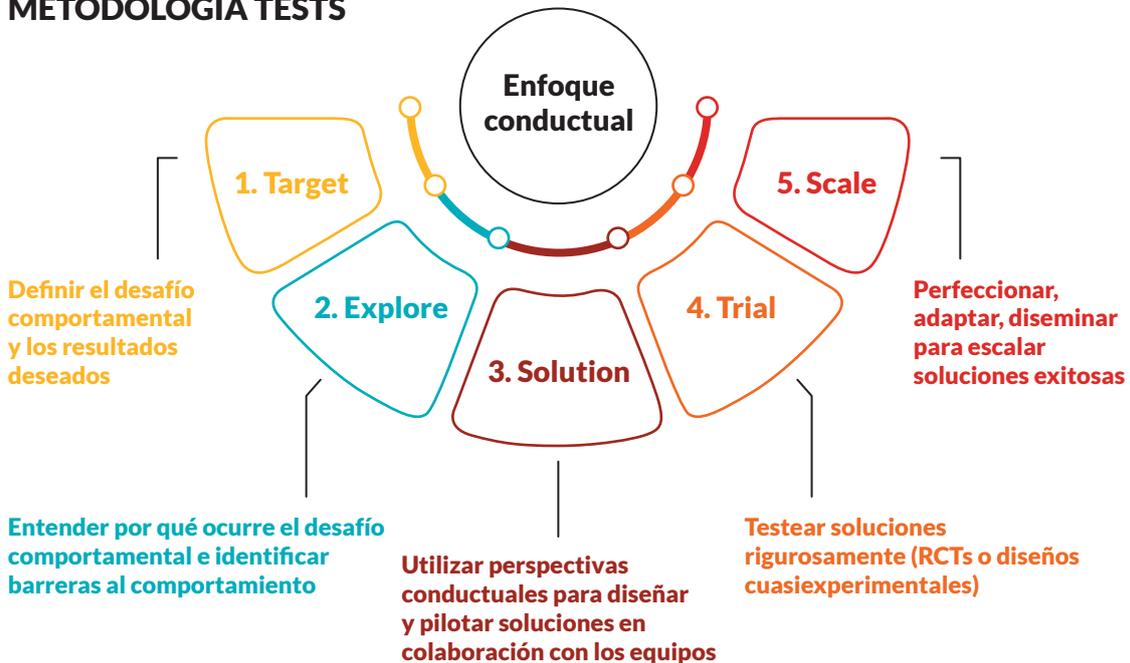
FASES DE ESTE PROYECTO

La aplicación de las ciencias del comportamiento para diseñar soluciones sigue una estructura conceptual estándar que, en esencia, representa la aplicación del método científico al entendimiento del comportamiento humano.

Para llevar a cabo este proyecto hemos usado el proceso TESTS⁴, una metodología desarrollada por el BIT (*Behavioural Insights Team*)⁵ para la ejecución de proyectos de cambio comportamental. Esta metodología se basa en la aplicación de los conocimientos de la ciencia del comportamiento para diseñar intervenciones efectivas y basadas en la evidencia que puedan influir en el comportamiento humano de manera positiva.

TESTS es el acrónimo en inglés que representa las 5 fases del proceso. A lo largo de este dossier explicaremos nuestro recorrido de las 3 primeras:

METODOLOGÍA TESTS



4 The Behavioural Insights Team (BIT). Target, Explore, Solution, Trial, Scale. An introduction to running simple behavioural insights projects. UK [Available from: <https://www.bi.team/publications/testsguide/>]

5 <https://www.bi.team/>

TARGET - APUNTAR

En esta etapa, para hacer frente a la complejidad de la violencia online y aterrizar nuestro objetivo, realizamos:

- ➔ Taller virtual de definición de comportamientos objetivo.
- ➔ Taller virtual de exploración de barreras y facilitadores comportamentales.
- ➔ 3 entrevistas con adolescentes para obtener información directa acerca de sus percepciones y experiencias en el entorno digital.

Estas acciones nos permitieron llegar a las siguientes conclusiones:

PREGUNTAS	CONCLUSIONES
<p>¿Cuál es el reto o desafío de política que nos proponemos lograr con este proyecto?</p>	<p>Reducir cualquier acto de violencia entre adolescentes de 14-17 años, con especial énfasis en las violencias basadas en género online y cometido, instigado o agravado, en parte o en su totalidad, por el uso de las Tecnologías en la Relación, Información y Comunicación (TRIC)</p>
<p>¿Cuáles son los actores estratégicos a los que debemos dirigirnos?</p>	<p>Espectadores y espectadoras adolescentes de actos violentos en el entorno digital</p>
<p>¿Cuáles son los comportamientos objetivo que deseamos modificar o promover?</p>	<p>Que las y los adolescentes rechacen y/o denuncien hechos de violencia online, al igual que ofrezcan apoyo a las víctimas</p>

¿Por qué elegimos la figura del espectador/a?

Tiene sustento en el Modelo de Intervención del Espectador (“Bystander Intervention Model”)^{6,7}, que se utiliza para prevenir situaciones de violencia o abuso. Se basa en la idea de que cualquier persona puede ser espectadora de una situación de violencia y, por lo tanto, tiene la responsabilidad de intervenir y ayudar a detener la situación. Algunos de sus beneficios:

TIENE AMPLIO ALCANCE: en la violencia online suele haber un gran número de espectadores y espectadoras.

ES PREVENTIVO: evitamos que las y los espectadores se conviertan en perpetradores y perpetradoras.

ES INCLUSIVO: se enfoca tanto en hombres como en mujeres.

CREA MENOS RESISTENCIA: se dirige a las personas como aliadas.

TIENE EL POTENCIAL DE CREAR UNA SENSACIÓN DE COMUNIDAD: al entender la violencia online como un problema del que todas y todos somos parte, podemos asumir una responsabilidad compartida frente a ella (quitándole así carga a la víctima).

MAPA CONDUCTUAL DEFINIDO



6 Latané, B., & Darley, J. M. (1970). The unresponsive bystander: Why doesn't he help? New York, NY: Appleton-Century-Croft.

7 Latané, B., & Darley, J. M. (1968). Group inhibition of bystander intervention in emergencies. *Journal of Personality and Social Psychology*, 10, 215–221.

EXPLORE - EXPLORAR

Una vez identificado el desafío comportamental y el actor correspondiente, esta fase trata de responder por qué los y las adolescentes tienen estos comportamientos y cuáles son los incentivos para cambiarlos.

Para responder estas preguntas, realizamos las siguientes actividades:

- ➔ Recolección de datos primarios cualitativos: entrevistas a adolescentes (2 mujeres y 1 hombre) y talleres con expertas y expertos en entorno digital, violencia, educación afectivo sexual, género y masculinidades.
- ➔ Recolección de datos primarios cuantitativos a través de una encuesta en línea a 300 adolescentes (160 mujeres y 140 hombres) en centros educativos.

Esta investigación mixta permite comprender, de forma más completa y transversal, las barreras y facilitadores que existen sobre el comportamiento que queremos conseguir, así como las necesidades y preferencias de las y los adolescentes de 14 a 17 años. De esta forma, podemos elegir con precisión los comportamientos a modificar.

Queremos aclarar que la información que presentaremos no pretende arrojar conclusiones definitivas sobre esta problemática, ya que se trata de un muestreo limitado y con un objetivo instrumental. Lo que intentamos es exponer ciertas tendencias observadas en torno a las percepciones que tienen las y los adolescentes frente a la violencia online, con el fin de identificar los sesgos que se presentan.

RESULTADOS CUANTITATIVOS

La encuesta en línea se realizó a 300 adolescentes de 14 a 17 años entre octubre y diciembre de 2022. La encuesta midió uso de las TRIC (Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación), percepciones sobre casos de violencia online, respuestas a estos hechos, participación en programas sobre violencia en el entorno digital, intención de recibir información adicional y niveles de estrés percibidos⁸.

⁸ Cohen, S., Kamarck, T., & Mermelstein, R. (1983). A global measure of perceived stress. *Journal of Health and Social Behavior*, 24, 385-396.

Los 11 principales hallazgos de esta encuesta:

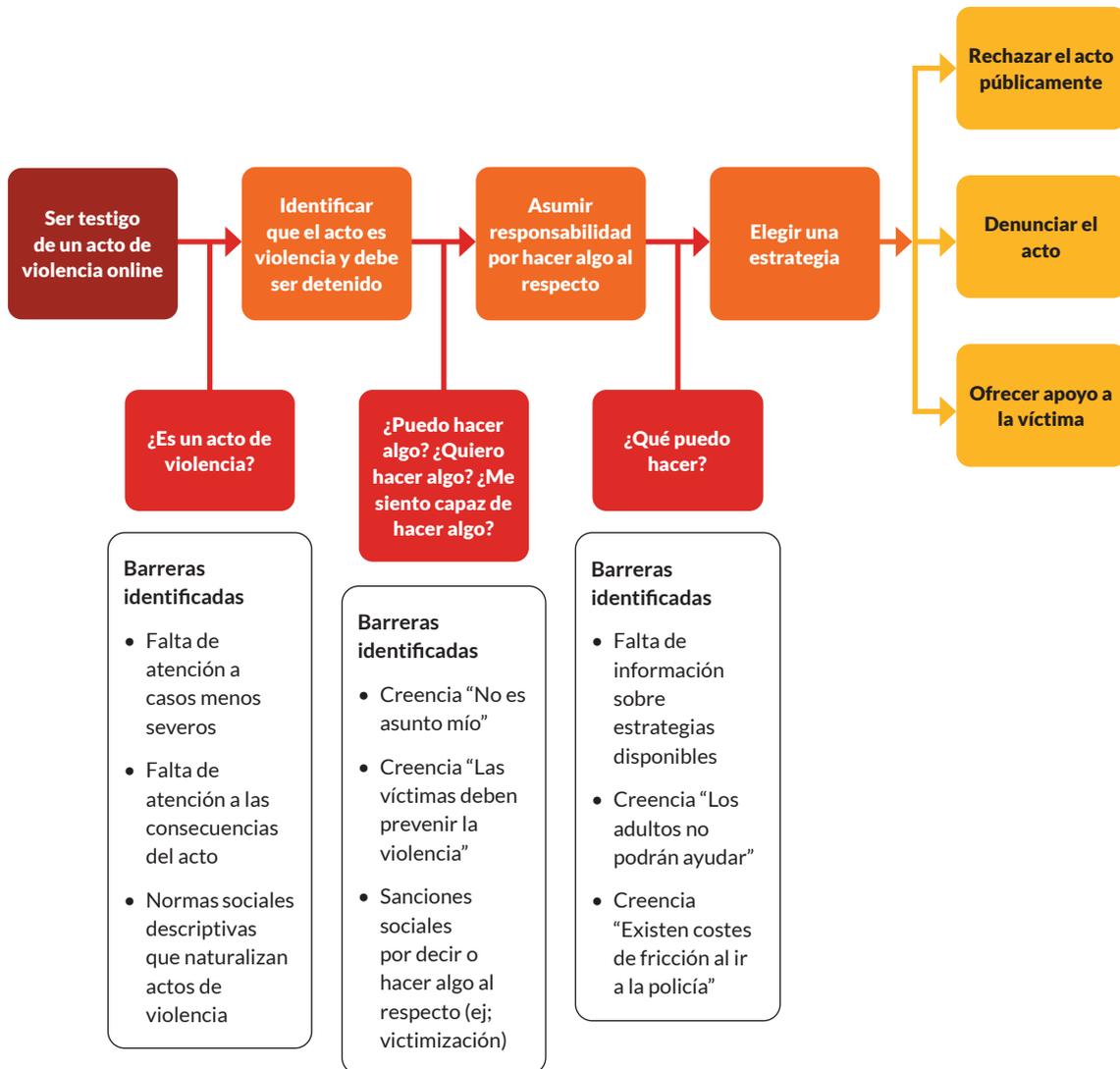
1. La mayoría de los y las participantes reconoce que la violencia en línea existe, y que afecta tanto a hombres como a mujeres. (ver Gráfico 1)
2. De las distintas formas de violencia en línea presentadas, los y las participantes reconocen que lo más habitual es la exclusión de un chat o grupo en línea (51%), personas que intentan controlar a su pareja por internet (49%) y la recepción de mensajes maliciosos por internet (48%). (ver Gráfico 1)
3. La diferencia más significativa por género se da con la situación de personas que intentan controlar a su pareja por internet: mientras que un 29% de mujeres piensan que esto les pasa más a ellas, solo un 15% de hombres comparten esa opinión. (ver Gráfico 1)
4. Casi la mitad de los y las participantes (49%) cree que, si un joven envía a sus amigos una foto comprometedor de su expareja, los amigos no harían nada, lo cual confirma la hipótesis que los adolescentes no suelen asumir la responsabilidad como espectadores. (ver Gráfico 2).
5. Por su parte, más del 60% de las mujeres piensan que, si un grupo de amigos recibe una foto comprometedor, estos serían capaces de reenviarla a otros amigos. (ver Gráfico 2)
6. En el caso de que a un joven lo etiquetaran en una publicación en una red social donde humillan a una persona, 4 de cada 10 adolescentes justificarían que la persona etiquetada no hiciera nada por temor a ser atacado; 3 de cada 10 por no saber qué hacer, y la misma proporción por no meterse en vidas ajenas. Esto explica algunas de las razones por las que los y las adolescentes no rechazan ni denuncian casos de violencia en línea. (ver Gráfico 3)
7. Aunque la mayoría de los y las participantes rechazan cualquier tipo de violencia en línea (entre el 69% y el 78%), se observa una mayor sensibilidad por parte de las mujeres en hacer algo al respecto, aun cuando las víctimas no sean cercanas a ellas. (ver Gráficos 4 y 5)
8. La misma proporción de mujeres y hombres tienen cierta tendencia a estar de acuerdo o mostrarse indiferentes frente a la idea de que las peleas y los insultos son temas personales y los demás no deberían meterse. Esto explica alguna de las razones por la que las y los espectadores no actúan frente a la violencia online ejercida dentro de una pareja. (ver Gráfico 5)
9. Tanto mujeres como hombres experimentan niveles de estrés, pero las adolescentes experimentan un nivel de estrés general (medido del 1 al 16, siendo 16 el nivel máximo de estrés) significativamente mayor al de los adolescentes varones (mujeres 8.04 y hombres 5.60). (ver Gráficos 6 y 7)
10. A pesar de que la mitad (52%) de los y las encuestados había ya participado en una campaña de violencia de género online, la gran mayoría quiere acceder a más información sobre este tema y el 57% prefiere recibirla por parte de sus profesores/as. (ver Gráficos 8 y 10)
11. En cuanto a qué tipo de información quisieran recibir, la mayoría de los y las participantes (59.3%) desean saber más sobre qué hacer cuando presencian un acto de violencia en línea. (ver Gráfico 9)

RESULTADOS CUALITATIVOS

A través de las entrevistas a adolescentes y de los talleres con expertas y expertos, junto con el análisis de los resultados de la encuesta, pudimos identificar las barreras y sesgos que podrían desalentar que los y las adolescentes rechacen o denuncien el acto de violencia online y ofrezcan apoyo a la víctima.

BARRERA	DESCRIPCIÓN
FALTA DE ATENCIÓN PARA CASOS MENOS SEVEROS	El sesgo de atención selectiva es aquel que nos lleva a prestar más atención a situaciones impactantes o destacadas, mientras pasamos por alto aquellas de menor intensidad.
FALTA DE ATENCIÓN SOBRE LAS CONSECUENCIAS DEL ACTO	El sesgo de proyección genera que las personas puedan tener dificultades para ponerse en el lugar de las víctimas y comprender plenamente el impacto de sus acciones.
NORMAS SOCIALES QUE NATURALIZAN ACTOS DE VIOLENCIA	Esta barrera puede ser explicada por la influencia social que nos lleva a adoptar comportamientos y actitudes de acuerdo con los grupos a los que pertenecemos o con los que nos identificamos.
CREENCIA “NO ES ASUNTO MÍO”	Esta barrera se relaciona con el sesgo de omisión, el cual nos lleva a ser más pasivos y reacios a intervenir en situaciones problemáticas, especialmente cuando no nos sentimos directamente afectados.
CREENCIA “LAS VÍCTIMAS DEBEN PREVENIR LA VIOLENCIA”	El sesgo de culpar a la víctima (Victim blaming) tiende a culparlas por los actos violentos que sufren y a eximir de responsabilidad a los agresores.
SANCIONES SOCIALES: EXCLUSIÓN Y VICTIMIZACIÓN	El miedo a la exclusión y la victimización debido a sanciones sociales está relacionado con el sesgo de conformidad, que nos lleva a ajustar nuestro comportamiento para evitar el rechazo o la crítica de nuestro grupo social.
FALTA DE INFORMACIÓN SOBRE QUÉ HACER	Esta barrera se refiere a nuestra tendencia a buscar y valorar información que respalde nuestras creencias existentes, y a ignorar o descartar información contraria, lo que llamamos sesgo de desconocimiento.
CREENCIA DE QUE LAS PERSONAS ADULTAS NO PODRÁN AYUDAR	La brecha generacional hace referencia a las diferencias de experiencia, conocimiento y comprensión entre diferentes generaciones, especialmente en el contexto de la tecnología y las redes sociales.
PERCEPCIÓN DE COSTOS DE FRICCIÓN AL IR A LA POLICÍA	De la misma manera que sucede con la falta de información sobre qué hacer, el sesgo de desconocimiento se activa cuando las y los adolescentes, al no conocer el proceso de denuncia ni las implicaciones que pueda tener, evitan u omiten reportar un hecho de violencia online.

MAPA DEL PROCESO COMPORTAMENTAL DEL ESPECTADOR/A DE VIOLENCIA ONLINE



- Momento de decisión
- Barrera conductual
- Comportamiento deseado
- Punto de partida

SOLUTION - SOLUCIÓN

Identificar las diferentes barreras que se encuentran en el mapa comportamental nos ha permitido pensar en cuáles deberían ser los facilitadores sobre los que debemos trabajar y en qué elemento específico deberían transformarse. Para ello, se realizaron las siguientes actividades:

- ➔ Taller de cocreación con expertas y expertos de Save the Children España y colaboradores/as externos.
- ➔ Taller de cocreación interno con expertos y expertas de CUBIC.
- ➔ Pilotaje de la solución en 1 escuela y en 1 asociación.

Gracias a este recorrido surgió la Caja de Herramientas frente a la Violencia Online “Si pasa, no pases”, que proporciona a las y los jóvenes instrumentos simples, claros y dinámicos que les ayudan a enfrentar situaciones a las que se ven constantemente expuestos/as.

JUEGO DE ROLES

A través de diversas dramatizaciones los y las participantes pueden experimentar situaciones simuladas de violencia online (teniendo en cuenta el impacto diferencial de género) y practicar así distintas formas de hacerles frente como espectadores/as en tiempo real.

HOJA DE RUTA

Se trata de una guía para identificar paso a paso los tipos de violencia online y cómo intervenir de manera efectiva, con información sobre instituciones y recursos de apoyo. Al finalizar la Hoja de Ruta, se invita al alumnado a comprometerse a utilizar alguna de las estrategias sugeridas o a proponer nuevas estrategias.

A continuación, haremos un breve repaso de las barreras que dificultan el cambio de comportamiento al que queremos llegar (“Barrera”), te mostraremos los conceptos de las Ciencias del Comportamiento que facilitan su superación (“Facilitador”) y te indicaremos cómo se han materializado en una solución (“Elemento de la Caja de Herramientas”).

Barrera	Facilitador ⁹	Elemento de la Caja de Herramientas
Creencia “No es asunto mío”	Aprendizaje Experiencial	El Juego de Roles ofrece a las y los adolescentes la oportunidad de experimentar de forma controlada una situación de violencia online. A través de esta experiencia directa desarrollan habilidades de intervención en tiempo real (ej. prestar apoyo a la víctima, rechazar el hecho, etc.) y les permite comprender que cualquier persona puede encontrarse en esta situación.
Falta de atención para los casos menos severos	Enfatizar los efectos de la violencia en las víctimas	A través del Juego de Roles se presenta una situación que experimenta una víctima de violencia online, intentando promover así la empatía y la sensibilización de las y los espectadores.
Falta de atención sobre las consecuencias del acto		Asimismo, el Contenido Audiovisual de la Hoja de Ruta resalta los efectos perjudiciales que la violencia online tiene en quienes la sufren, incluso en los casos “menos severos”. Este facilitador también busca generar la conexión del espectador/a con la víctima.
Normas sociales que naturalizan actos de violencia		
Creencia “Las víctimas deben prevenir la violencia”		
Falta de información sobre qué hacer	Simplificación de la información	La Hoja de Ruta se caracteriza por la simplificación de la información al presentar estrategias y conceptos claros y prácticos. Actuando como una lista de intención-acción, proporciona una guía para transformar las intenciones de intervenir en acciones factibles, tales como conocer dónde reportar y cómo guardar evidencia.
Percepción de costos de fricción a ir a la policía		Lista de Intención-Acción (Intention-Action List)
Creencia de que las personas adultas no podrán ayudar	Identificación de persona influyente	Considerar a las y los docentes como facilitadores de estas actividades y dotarles de herramientas y orientaciones de salvaguarda promueve un espacio seguro y práctico para establecer vínculos de confianza con las y los adolescentes. Esto permite trazar un camino para abordar la violencia online de manera conjunta.
Sanciones sociales: exclusión y victimización	Dispositivos de compromiso (Commitment Devices)	La Hoja de Compromiso para Adolescentes les invita a comprometerse a adoptar una estrategia específica de intervención frente a un hecho de violencia online, por ejemplo: no compartir una foto no consentida o dejar de seguir una cuenta tóxica en una red social. De esta forma, creamos una sensación de comunidad y de responsabilidad compartida.

9 BIT-Publication-EAST_FA_WEB.pdf

¿Y QUÉ PIENSAN LAS Y LOS ADOLESCENTES?

Para valorar esta solución, realizamos una prueba piloto de la Caja de Herramienta con estudiantes del IES Gonzalo Anaya de la Comunidad Valenciana en marzo de 2023 y con adolescentes de la asociación Amalgama Social en junio de 2023.

Los y las adolescentes que participaron en esta prueba valoraron positivamente tanto el Juego de Roles como la Hoja de Ruta (Ver Tabla 1). Algunas de las principales conclusiones fueron:

- ➔ Ambas actividades les parecieron interesantes (8 de media).
- ➔ Luego de su implementación, se sintieron más preparados/as para afrontar una situación dañina u ofensiva online (8.1 de media).
- ➔ Cabe destacar que muchas/os expresaron tener voluntad de cumplir con su compromiso (7.9 de media).

Asimismo, gracias a estas experiencias pudimos extraer conclusiones muy valiosas que nos permitieron introducir cambios necesarios y de mejora en la Caja de Herramientas, tales como:

- ➔ Reforzar aquellos puntos que pudieran promover la empatía con la víctima.
- ➔ Incorporar contenido audiovisual para aportar un mayor dinamismo y reforzar la sensibilización.
- ➔ Adaptar más el formato a las necesidades de las y los adolescentes, dando información más esquemática y clara para su entendimiento.

De la misma manera, nos permitieron reafirmar la capacidad transformadora que puede tener la Caja de Herramientas como actividades para abordar la violencia online entre adolescentes.

Puedes acceder a la Caja de Herramientas “Si pasa, no pases” completa a través de los siguientes códigos QR:

CASTELLANO



CATALÁN



EUSKERA



CONCLUSIONES Y PROYECCIONES A FUTURO

Con el veloz avance de las tecnologías y su uso permanente por parte de las y los adolescentes, los riesgos parecen cada vez más habituales cuando navegan por internet. Sin embargo, no podemos evitar ni acabar con la violencia online apagando el ordenador o el móvil. La realidad es mucho más compleja y las consecuencias que esta tiene no son menos dañinas que la violencia offline.

Todo ello sin mencionar que aprender acerca del uso de las tecnologías y navegar en el mundo digital se desprenden de los derechos fundamentales de la infancia y la adolescencia, por lo que es nuestra responsabilidad prepararlos para hacerlo de una forma segura.

A lo largo de esta investigación, hemos podido recoger diversos aprendizajes sobre las inquietudes, barreras y motivaciones de las y los jóvenes en relación con la violencia online ejercida entre sí. Destacamos los siguientes:

- ➔ Trabajar con el perfil del espectador/a incrementa la posibilidad de detener actos de violencia en línea.
- ➔ Para facilitar la identificación de comportamientos violentos menos evidentes y comprender las implicaciones de tales acciones, es fundamental exponer situaciones cotidianas de este tipo y fomentar la empatía.
- ➔ Establecer una hoja de ruta clara y accesible ayuda a reducir la desinformación sobre cómo, dónde y cuándo denunciar actos de violencia en línea.
- ➔ La creación de una red de compromiso y apoyo mutuo, a través del entorno seguro garantizado por el o la docente al momento de realizar la actividad, fomenta la respuesta activa (tanto en términos sociales como legales) frente a la violencia en línea.
- ➔ La presencia del docente como facilitador de información crea un ambiente de confianza y validación que, a su vez, se traduce en un espacio de diálogo y resolución de conflictos.

Dado que la Caja de Herramientas ha demostrado abrir un espacio de reflexión entre los y las adolescentes y hacer que se sientan más preparados/as para afrontar una situación online dañina u ofensiva, nuestro próximo objetivo es implementar la Caja de Herramientas en más centros educativos para poder evaluar su impacto de manera rigurosa y así demostrar el efecto positivo que tiene.

Para hacer frente a este desafío, es crucial trabajar en colaboración, involucrando a todos los agentes sociales, a la Administración Pública, a las Organizaciones y contar con el profesorado como pilares fundamentales.

Desde Save the Children insistimos en que el derecho de las niñas, niños y adolescentes a ser protegidos es un derecho fundamental, y que esta protección debe hacerse extensiva al entorno digital del que forman parte.

REFERENCIAS

Latané, B., & Darley, J. M. (1968). Group inhibition of bystander intervention in emergencies. *Journal of Personality and Social Psychology*, 10, 215–221.

Latané, B., & Darley, J. M. (1970). *The unresponsive bystander: Why doesn't he help?* New York, NY: Appleton-Century-Croft.

Cohen, S., Kamarck, T., & Mermelstein, R. (1983). A global measure of perceived stress. *Journal of Health and Social Behavior*, 24 (4), 385-396.

Kahneman, D. (2012). *Piensa rápido, piensa despacio*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.

Ministerio del Interior. (2017). Portal estadístico. Cibercriminalidad. Recuperado de <https://estadisticasdecriminalidad.ses.mir.es>

Vallejo, M. A., Vallejo-Slocker, L., Fernández-Abascal, E. G., & Mañanes, G. (2018). Determining factors for stress perception assessed with the Perceived Stress Scale (PSS-4) in Spanish and other European samples. *Frontiers in Psychology*, 9, 37. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00037>

Save the Children. (2019). *Violencia viral. Análisis de la violencia contra la infancia y la adolescencia en el entorno digital*. Recuperado de <https://stces.me/3WvG2RJ>

Comité de los Derechos del Niño. (2021). *Observación General núm. 25 sobre los derechos de los niños en relación con el entorno digital*.

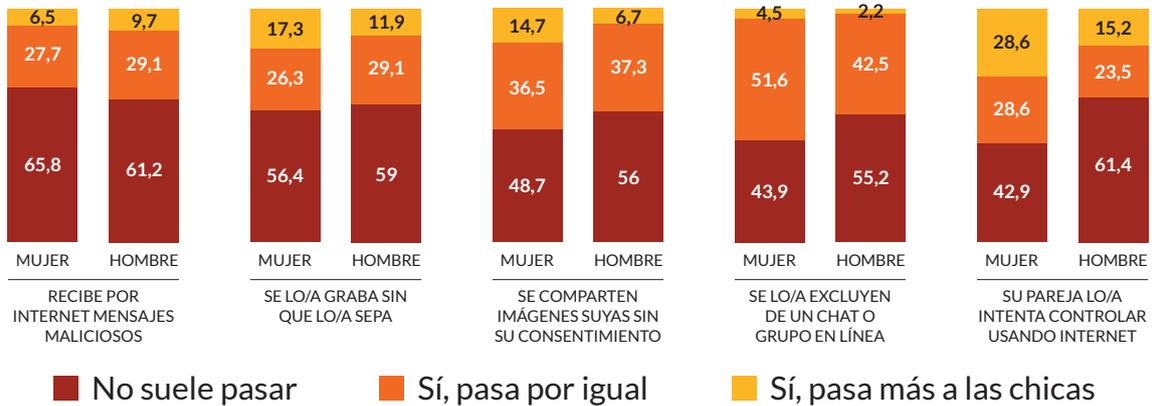
The Behavioural Insights Team (BIT). (2022). *Target, explore, solution, trial, scale: An introduction to running simple behavioural insights projects* [Documento en PDF]. Recuperado de <https://www.bi.team/publications/testsguide/>



ANEXO

Gráfico 1: Reconocimiento de actos de violencia en línea y frecuencia (desagregado por género)

¿Nos podrías decir si has presenciado, visto o escuchado que hayan pasado en tu instituto o entorno estas situaciones y a quién le suele afectar?

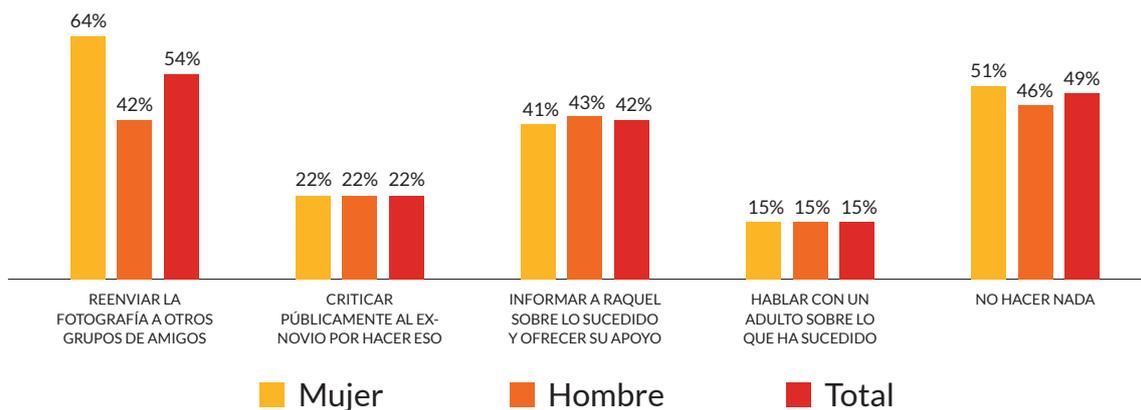


Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

Gráfico 2: Actuación frente a un caso de violencia online (desagregado por género)

Pregunta: El ex novio de Raquel le tomó una foto comprometida sin su consentimiento y se la envió al grupo de WhatsApp que tiene con sus amigos. ¿Qué crees que la mayoría de los amigos harían al recibir la foto?

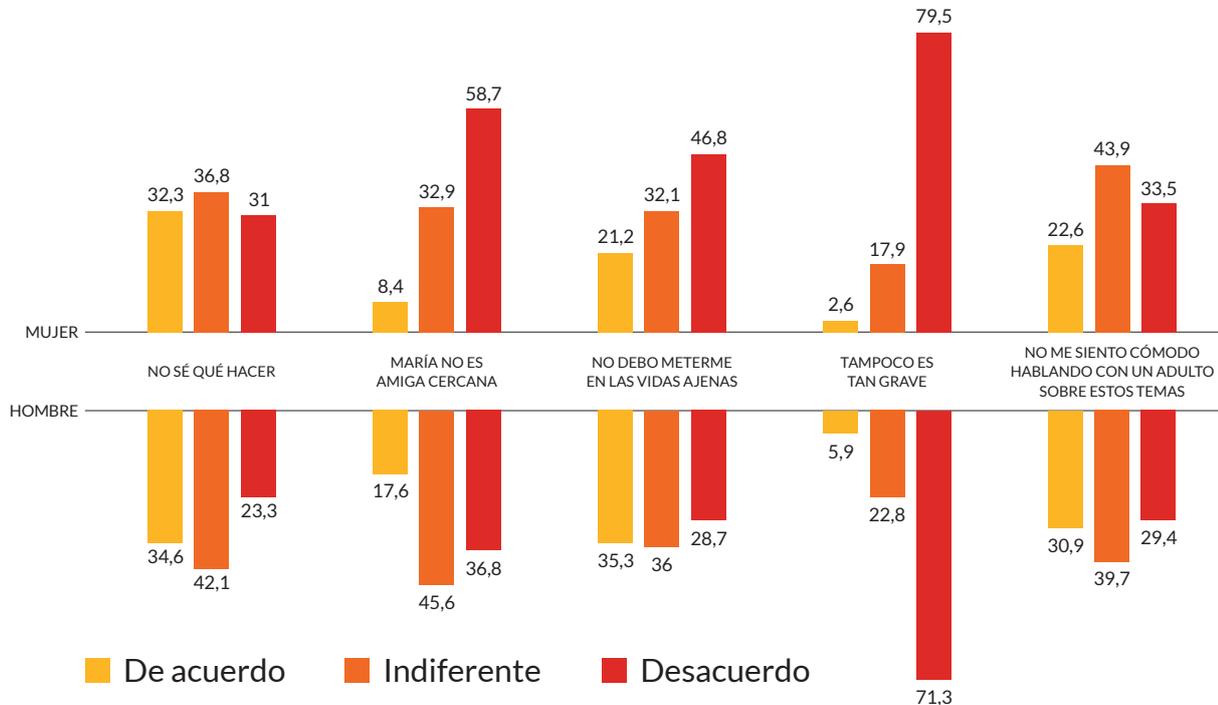
Respuesta múltiple



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

Gráfico 3: Actuación frente a un caso de violencia online (desagregado por género)

A Pedro lo etiquetan en una publicación de Instagram donde se burlan del nuevo corte de cabello de María (su compañera de colegio) y la humillan. Él lee la publicación y no hace nada al respecto. Acto seguido, te lo cuenta y te da una lista de razones de por qué no hizo nada. ¿Con cuáles razones de Pedro estarías de acuerdo?



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

Gráfico 4: Valoración sobre diferentes tipos de violencia en línea

De las siguientes afirmaciones, ¿nos puedes decir hasta qué punto estás de acuerdo con cada una de ellas?

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

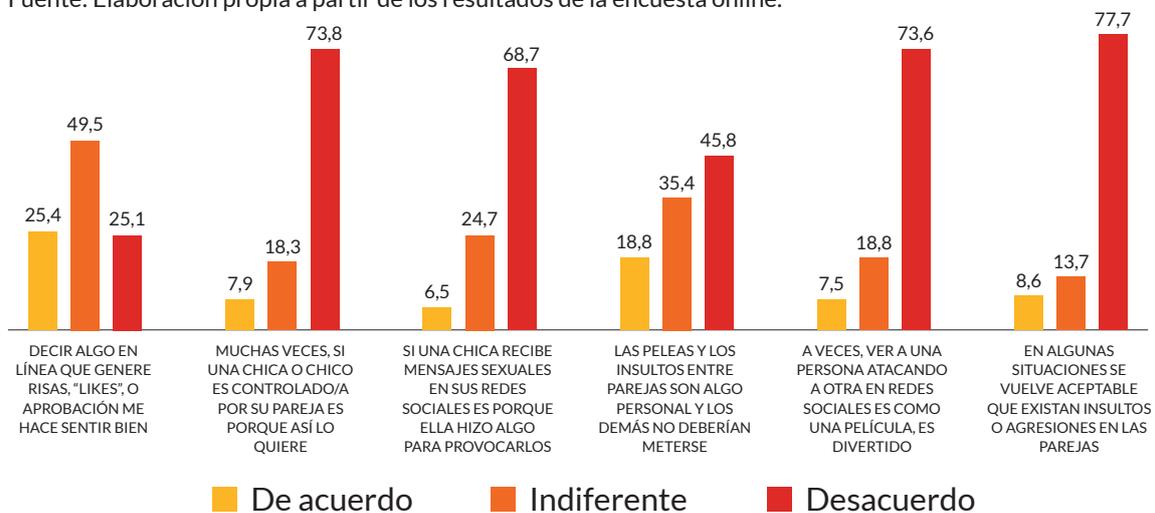
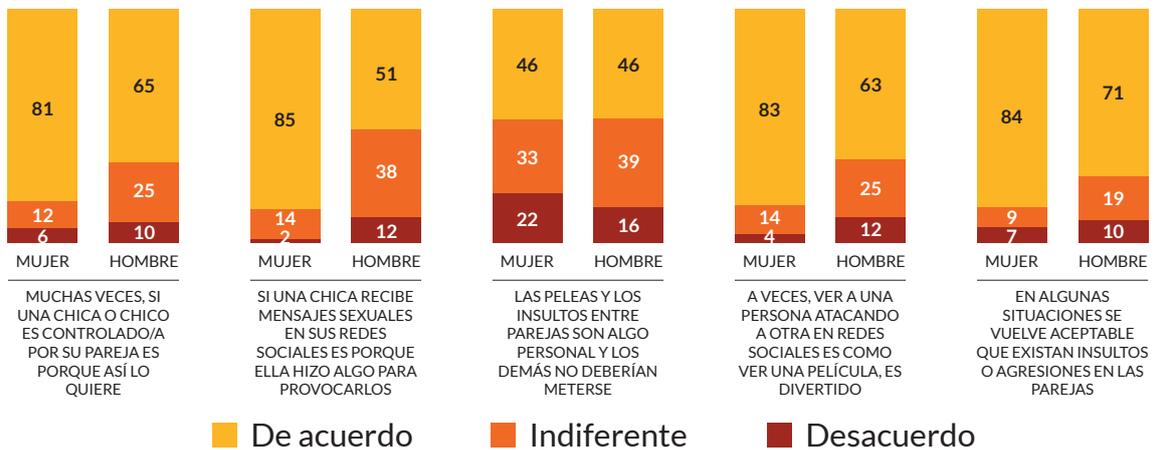


Gráfico 5: Valoración sobre diferentes tipos de violencia en línea (desagregado por género)

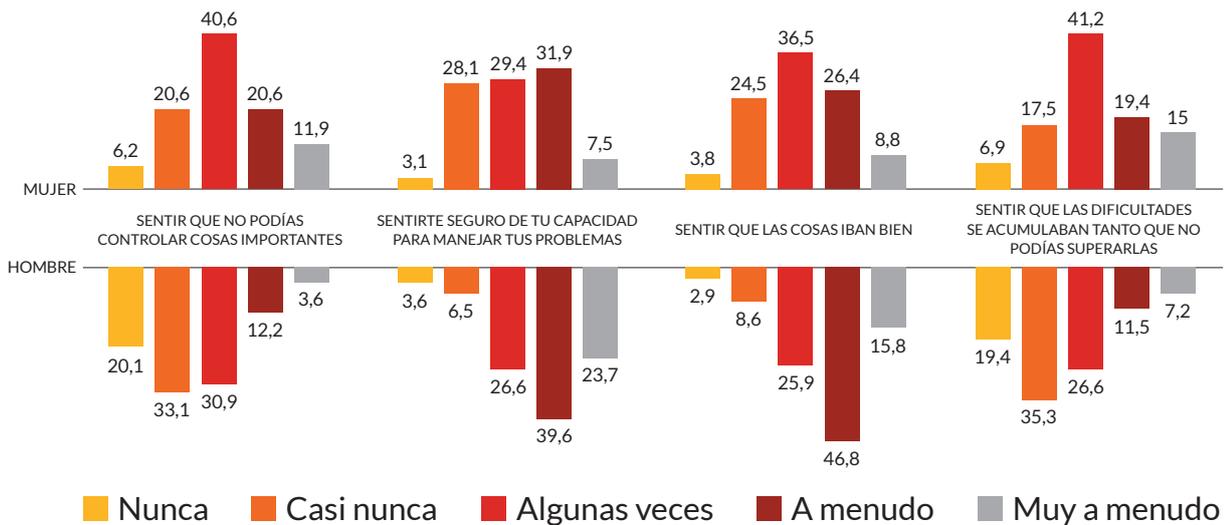
De las siguientes afirmaciones, ¿nos puedes decir hasta qué punto estás de acuerdo con cada una de ellas?



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

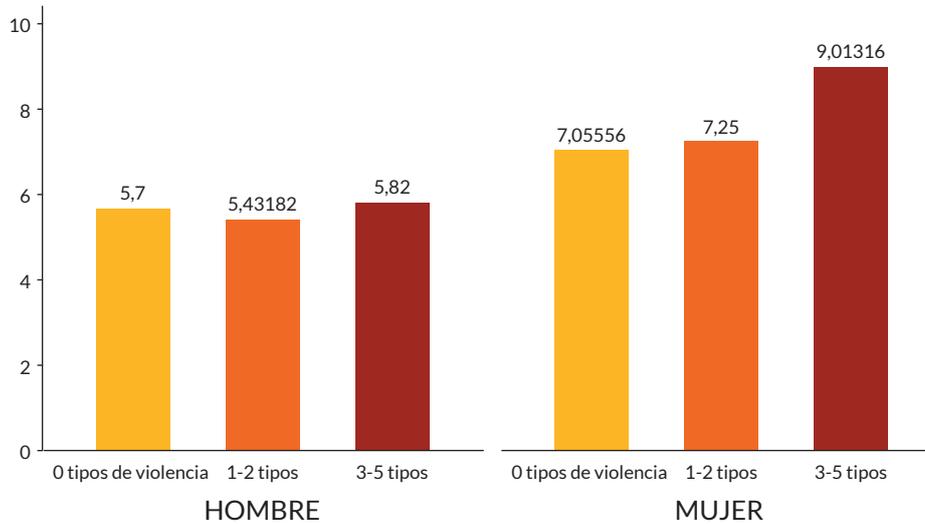
Gráfico 6: Sentimientos y pensamientos durante el último mes (desagregado por género)

Sobre tus sentimientos y pensamientos durante el último mes ... ¿Con qué frecuencia hiciste o pensaste lo siguiente? ... ¿Con qué frecuencia hiciste o pensaste lo siguiente?



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

Gráfico 7: Nivel de estrés general experimentado por las y los adolescentes

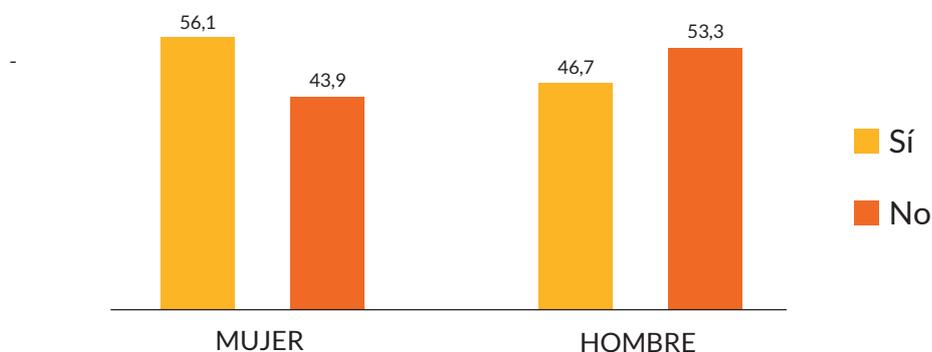


Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

Nota: estos datos fueron obtenidos a través del Perceived Stress Scale (PSS-4) ¹⁰, uno de los métodos más difundidos para evaluar el estrés psicológico. Se trata de un cuestionario de cuatro preguntas generales que miden la sensación de control y la carga percibida en relación al estrés. Como ya hemos mencionado, es una muestra limitada, por lo que hay que tener precaución al presentar conclusiones definitivas basadas en esta. Asimismo, se aclara que no se realizaron análisis adicionales sobre la relación entre las percepciones en torno a la violencia y el nivel de estrés general experimentado por las y los adolescentes.

Gráfico 8: Participación en una campaña de violencia online (desagregado por género)

¿Alguna vez participaste en una campaña o recibiste información sobre violencia online?

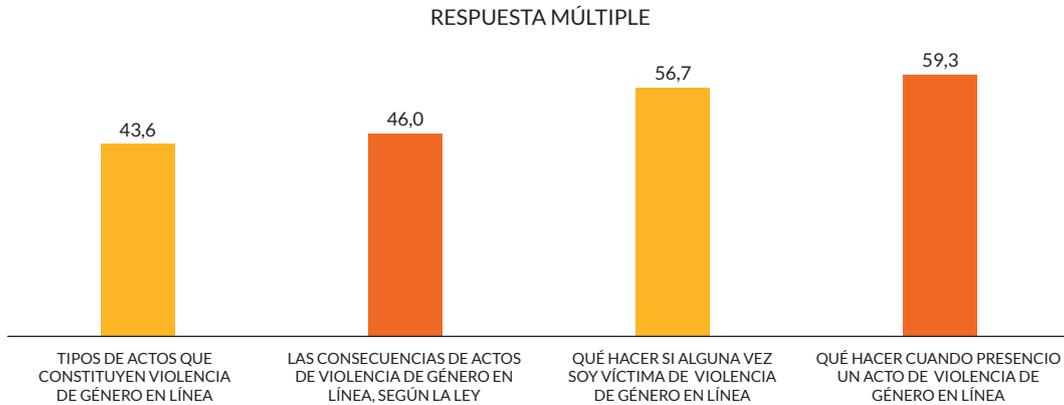


Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

¹⁰ Vallejo MA, Vallejo-Slocker L, Fernández-Abascal EG and Mañanes G (2018) Determining Factors for Stress Perception Assessed with the Perceived Stress Scale (PSS-4) in Spanish and Other European Samples. *Front. Psychol.* 9:37. DOI: 10.3389/fpsyg.2018.00037

Gráfico 9: Recepción de información sobre la temática

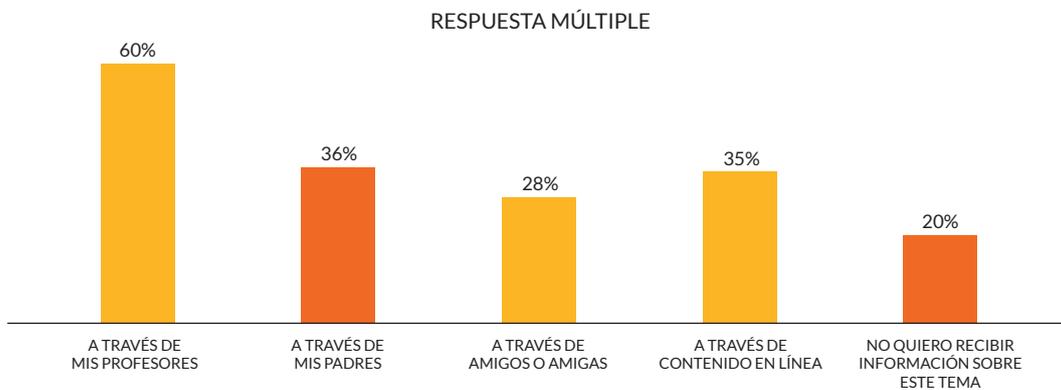
¿Sobre cuál de los siguientes temas te gustaría recibir información?



Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

Gráfico 10: Preferencias sobre los medios para recibir la información

Cómo preferirías recibir información sobre violencia de género en línea?

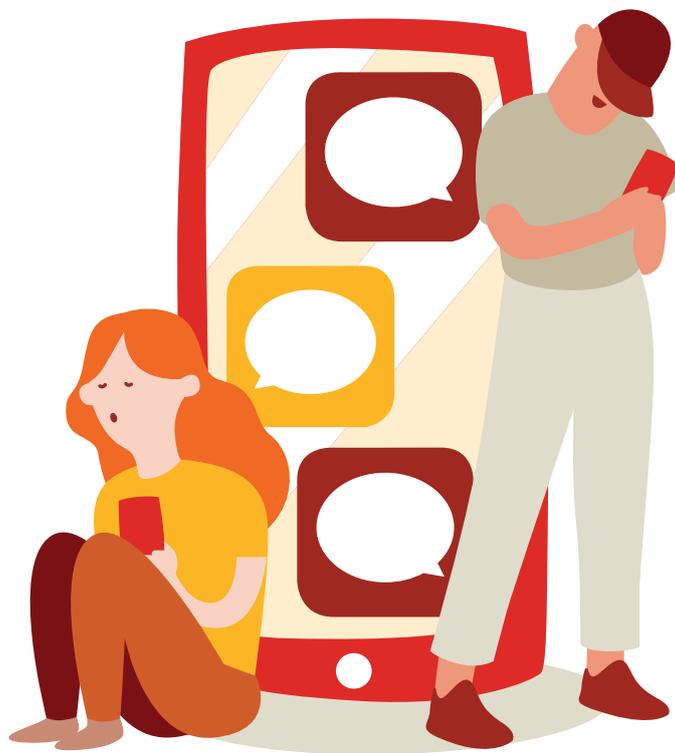


Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.

Tabla 1: Valoración general de las actividades desarrolladas

Juego de Roles	Valor promedio
“En una escala del 1 al 10, siendo 1 totalmente en desacuerdo y 10 totalmente de acuerdo, ¿cuán de acuerdo estarías con las siguientes afirmaciones?”	
1. La actividad me pareció interesante.	8
2. Me siento más preparado/a para afrontar una situación de comportamientos dañinos u ofensivos online.	7,9
3. Me divertí durante la actividad.	7,7
4. Me gustaría realizar más actividades de este tipo.	8,6
Hoja de Ruta	Valor promedio
1. La actividad me pareció interesante.	7,8
2. Me siento más preparado/a para afrontar una situación de comportamientos dañinos u ofensivos online.	8,1
3. Tengo la voluntad de cumplir mi compromiso.	7,9
4. Me gustaría realizar más actividades de este tipo.	7,3

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta online.



AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer muy especialmente:

A todos los centros educativos que nos permitieron entender cuáles son las barreras a las que nos enfrentamos cuando hablamos de violencia online entre adolescentes. Entre ellos: IES Gonzalo Anaya, IES Mateo Hernández, IES Pintor José Hernández, IES Alcalans, IES Leonardo da Vinci y el IES San Paio.

A todos los y las especialistas que, con su valiosa experiencia y conocimiento, nos acompañaron en el proceso de cocreación de la Caja de Herramientas “Si pasa, no pases”. Destacamos a: Rosa Sanchis Caudet (Asesora en la Unidad Especializada de Orientación de Igualdad y Diversidad de la Conselleria de Educación de la Generalitat Valenciana), José Antonio Luengo (Psicólogo, Catedrático de Enseñanza Secundaria, Coordinador del Equipo de apoyo socioemocional de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid y Decano del Colegio Oficial de la Psicología de Madrid), Elisa García Mingo (Profesora e Investigadora de Sociología en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la UCM), Norma Vázquez (Directora de la Consultora Sortzen, especialista en violencia machista y empoderamiento de las mujeres), Miguel González Lázaro (Vicepresidente de la Consultora Masculinidades Beta) y Begoña Leyra (Directora de la Unidad de Género de la Escuela de Gobierno y Vicedecana de Estudios y Calidad de la Facultad de Trabajo Social de la UCM).

A CANAE, Amalgama Social y el IES Gonzalo Anaya, por ayudarnos a evaluar y mejorar la Caja de Herramientas.

A nuestro equipo, por sus ideas e incondicional apoyo a lo largo de todo este recorrido: a Cristina San Juan y Clara Burriel (Especialistas en Incidencia Política, Protección a la Infancia), Nuria Madrid (Técnica en Desarrollo Comunitario), Anna Pinto y Laura Soriano (Técnicas Especialistas en Género), Pilar Blanco (Especialista en Participación Infantil), Paloma García y Helena García Mariño (Técnicas en Incidencia Social).



Save the Children

