



## Competencia digital y crianza en la era de las redes sociales

### Digital competence and parenting in the age of social media

### Competência digital e parentalidade na era das redes sociais

Adriana Yamile Suárez<sup>1</sup>  

#### Resumen

La miniserie británica *Adolescencia*, lanzada en 2025, suscitó una polémica respecto al papel de la escuela y la familia, en relación con los riesgos que enfrentan los jóvenes en las redes sociales, especialmente con la exposición a los discursos radicales que conducen a la violencia. Para orientar la reflexión, este artículo se centra en analizar dos temas fundamentales de la serie: el ciberacoso y la exposición a discursos de odio; todo ello a través de un diálogo con los conceptos de *competencias digitales* y *crianza digital*. A partir de allí se plantean algunas recomendaciones prácticas para la articulación de la escuela y la familia para enfrentar estos fenómenos. En conclusión, al tener en cuenta dichos elementos, se pueden generar procesos formativos que involucren activamente a los padres en el desarrollo de la competencia digital de los jóvenes y con ello tener una mirada crítica frente a la información que allí circula.

**Palabras clave:** competencia digital, acoso escolar, crianza del niño.

#### Abstract

The British miniseries *Adolescence*, released in 2025, sparked controversy regarding the role of schools and families regarding the risks that young people face on social media, such as radical discourses leading to violence. To guide the reflection, this article focuses on analyzing two key themes of the series, i.e., cyberbullying and exposure to hate speech. All this, through a dialogue with the concepts of digital competence and digital parenting. Based on this analysis, this work provides practical recommendations for articulating schools and families when addressing these issues. In conclusion, by considering these elements, formative processes can be developed which actively involve parents in fostering youngsters' digital competence, allowing for a critical analysis of the information that circulates on social media.

**Keywords:** digital literacy, bullying, child rearing.

#### Resumo

A minissérie britânica *Adolescência*, lançada em 2025, gerou polémica em torno do papel da escola e da família diante dos riscos que os jovens enfrentam nas redes sociais, como discursos radicais que incitam à violência. Para orientar a reflexão, este artigo analisa dois temas centrais da série: o cyberbullying e a exposição a discursos de ódio, estabelecendo um diálogo com os conceitos de competência digital e criação digital. A partir dessa análise, são propostas recomendações práticas para uma articulação entre escola e família no enfrentamento desses fenômenos. Conclui-se que, ao considerar esses elementos, podem-se desenvolver processos formativos que envolvam ativamente os pais no desenvolvimento da competência digital dos jovens, permitindo-lhes uma visão crítica sobre as informações circulantes.

**Palavras-chave:** competência digital, bullying, criação dos filhos.

<sup>1</sup> Doctora en Ciencias del Lenguaje con mención en Lingüística Aplicada de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Docente de la Maestría en Educación en Tecnología de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia. Correo electrónico: [aysuarezr@udistrital.edu.co](mailto:aysuarezr@udistrital.edu.co).

**Cómo citar:** Suárez, A. (2025). Competencia digital y crianza en la era de las redes sociales. *Enunciación*, 30(1), 74-89. <https://doi.org/10.14483/22486798.23481>

Artículo recibido: 02 de abril de 2025; aprobado: 25 de junio de 2025

## Introducción

El pasado 13 de marzo de 2025 se emitió la miniserie británica *Adolescencia* en la plataforma de streaming Netflix. La premisa principal se centra en Jamie Miller, un adolescente que es detenido por asesinar a una compañera de clase. A lo largo de sus cuatro episodios, esta serie busca develar los motivos que llevaron al joven a cometer tal acto. Por supuesto, luego de su lanzamiento, los comentarios en redes sociales no se hicieron esperar. Por una parte, se destacaban sus aspectos técnicos como el rodaje en plano secuencia o las excelentes actuaciones de Owen Cooper (en el personaje de Jamie Miller) y Stephen Graham (como Eddie Miller, padre de Jamie). Por otro lado, se situaban en el centro de la discusión temas como los desafíos digitales a los que se enfrentan los jóvenes: ciberacoso, la exposición a discursos de odio, entre otros, y cuál es el papel de la escuela y las familias frente a ello.

El tema principal de la serie cobra relevancia por cuanto, según la International Telecommunication Union (ITU, 2024), alrededor del 79 % de las personas en el mundo, de 15 a 24 años, utilizan internet; un 13 % más que el resto de la población. Al estar más conectados, los jóvenes invierten su tiempo mayoritariamente en las redes sociales, muchas veces sin herramientas críticas para gestionar los riesgos o la información que allí circula. Washington y Marcus (2022, citados por Unesco, 2024) señalan que “las plataformas de redes sociales moldean y son moldeadas por las desigualdades sociales existentes, y algunos algoritmos magnifican las prácticas de género negativas en las escuelas, con un impacto en el bienestar de la población infantil” (p. 36). Dicho lo anterior, es evidente la urgencia de vincular una competencia digital crítica para poder enfrentar el desafío de “la información errónea, la desinformación y otro tipo de ‘falsedades’, que polarizan a la población y amenazan las democracias de todo el mundo” (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE], 2022, p. 7). Esto implica preguntarse: ¿de qué manera la escuela y la familia

pueden hacer frente al ciberacoso y la exposición a discursos de odio y preparar a los jóvenes como ciudadanos digitales responsables?

Al respecto, la competencia digital y la crianza digital son dos pilares para analizar la problemática enunciada anteriormente. Así, el propósito de este artículo consiste en analizar e identificar las posibilidades de participación tanto de la escuela como de la familia en la formación de la ciudadanía digital de niños y jóvenes. El escrito se organiza en torno a tres ejes: primero, se presentan los aspectos conceptuales de la *competencia digital* y la *crianza digital*; segundo, el análisis de dos temáticas de la serie, a saber: ciberacoso y exposición a discursos de odio; por último, se exponen algunas propuestas para un llamado a la acción educativa coordinada.

## Tesis y argumentos

El desarrollo de la competencia digital requiere que la escuela y la familia asuman un papel colaborativo, especialmente en un mundo en el que las narrativas mediáticas, como la miniserie británica *Adolescencia*, ponen de manifiesto los riesgos a los que están expuestos los jóvenes al usar la tecnología (por ejemplo: ciberacoso y exposición a discursos de odio). En ese sentido, tanto escuela como familia deben propiciar espacios no solo para el aprendizaje del uso técnico de los dispositivos digitales, sino también ámbitos de reflexión y análisis para hacer de la navegación en los entornos digitales un ambiente seguro.

## Competencias digitales

De acuerdo con European Commission, la competencia digital es clave para el aprendizaje permanente. Esta “implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales y el compromiso con ellas para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad” (European Commission, 2018, p. 10). A partir de allí, se planteó un modelo conceptual de referencia que, si bien no debe entenderse como el compendio de los resultados de aprendizaje

esperados para todos, sí puede tenerse en cuenta como referente para la planeación y evaluación de experiencias de aprendizaje (Comisión Europea, 2022, p. 10). Este documento se denomina *Marco de competencias digitales para la ciudadanía*, también conocido como *DigComp*. En la figura 1 se ilustran las cinco áreas fundamentales y las 21 competencias asociadas a ellas.

En este marco, la competencia digital incluye cinco áreas: información y alfabetización digital (buscar y filtrar, evaluar y gestionar datos, información y contenido digital); comunicación y colaboración (interactuar, compartir información y contenido mediante tecnologías digitales, participar en la ciudadanía, colaborar, netiqueta y gestionar la identidad digital); creación de contenido digital (integrar y reelaborar contenido digital,

derechos de autor y licencias, programación); seguridad (proteger dispositivos, datos personales y privacidad, la salud y el bienestar, el medioambiente), y resolución de problemas (identificar necesidades y respuestas tecnológicas, usar creativamente las tecnologías digitales e identificar brechas en las competencias digitales).

Este contexto presenta, para cada área, sus correspondientes competencias asociadas, así como sus niveles de desarrollo: básico, intermedio, avanzado y altamente especializado. Cada dimensión abarca una subsección que ejemplifica someramente cómo incorporar estas competencias tanto en un escenario laboral como en uno de aprendizaje. No obstante, ese documento solo hace una alusión a la vinculación de los padres en el desarrollo de la competencia (aunque particularmente a las madres).

**Figura 1**

*Modelo de referencia conceptual – DigComp*



**Nota:** tomado de Comisión Europea (2022, p. 4).

Se menciona a las madres en uno de sus casos de uso, particularmente, en el área de resolución de problemas en una situación de aprendizaje en la que se busca preparar una exposición sobre un tema:

En casa con mi madre (a la que puedo consultar siempre que lo necesite) y la ayuda de una lista (guardada en mi tableta proporcionada por mi profesor o profesora con los pasos de cómo hacerlo).

Puedo identificar cómo actualizar una presentación digital animada que he creado para presentar mi trabajo a mis compañeros, añadiendo texto, imágenes y efectos visuales para mostrarlos en el aula utilizando la pizarra digital interactiva. (Comisión Europea, 2022, p. 30)

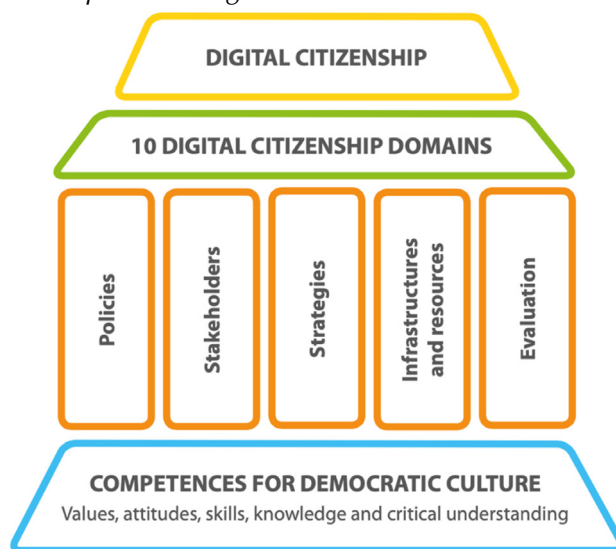
Llama la atención que, pese a ser esta competencia un eje importante en la formación, y el documento se constituya en un punto de referencia para el desarrollo curricular, no se mencione la orientación de los padres frente a estas temáticas. Si bien este no es el propósito principal del documento, hubiese sido importante incluir algunas recomendaciones para la escuela en cuanto a cómo involucrar a la familia en estos desafíos. Más aún cuando el tiempo en casa es mucho mayor que el que pasan los jóvenes en la escuela.

Adicionalmente, el [Council of Europe \(2019\)](#), interesado en articular la competencia digital en el sector educativo, planteó la definición de *ciudadanía digital*:

Un ciudadano digital es aquel que, mediante el desarrollo de un amplio conjunto de competencias, puede participar de manera activa, positiva y responsable tanto en comunidades en línea como fuera de línea, ya sean locales, nacionales o globales. Dado que las tecnologías digitales son inherentemente disruptivas y evolucionan constantemente, la adquisición de competencias es un proceso de por vida que debe iniciarse desde la primera infancia, tanto en el hogar como en la escuela, en contextos educativos formales, informales y no formales. (pp. 11-12). (Traducción libre)

**Figura 2**

*Modelo del Council of Europe para el desarrollo de la competencia digital*



Nota: tomado de [Council of Europe \(2019, p. 15\)](#).

En ese sentido, la educación se convierte en la clave para el desarrollo de esta ciudadanía, razón por la cual se propone el modelo ilustrado en la [figura 2](#), para el análisis de la competencia digital.

De este modelo se destacan como pilares las políticas y la evaluación; las primeras, porque es necesario establecer lineamientos gubernamentales claros en este campo para, desde allí, llevarlas al plano curricular de las instituciones educativas, y, la segunda, en razón a que el proceso de enseñanza/aprendizaje de este tipo de competencia requiere de un seguimiento procesual constante. Otros pilares de este modelo son los agentes involucrados (docentes, estudiantes, familias), y las estrategias de enseñanza que orientarán las prácticas para el buen desarrollo de la competencia; sin olvidar que es necesario contar con una infraestructura y recursos adecuados y suficientes.

Así, para el desarrollo de esta competencia digital es importante el compromiso de diferentes sectores:

su progreso se verá facilitado o dificultado por el grado de implicación de diversos actores clave: desde la familia y las comunidades locales (tanto en línea como fuera de línea) hasta los docentes, las escuelas, los responsables de la toma de decisiones y la propia industria que provee herramientas y plataformas digitales. (p. 16). (Traducción libre)

De la cita anterior se destacan tres elementos: la relevancia de los padres en el conocimiento del uso de las tecnologías, su comunicación permanente con la escuela y modelos de crianza asociados al acompañamiento, y diálogo con los hijos, respecto de estas temáticas. El papel de la escuela y la administración escolar que consiste en proveer procesos formativos constantes de su cuerpo docente y de las familias, así como políticas claras para el desarrollo de buenas prácticas en el mundo digital. La sociedad en general, representada en el sector privado y público, quienes desarrollan las orientaciones pertinentes que propendan por el empoderamiento de los usuarios del mundo digital en general y la protección de los menores en particular.

## Crianza digital

En el ámbito familiar, una de las preocupaciones que está latente, y que se visibilizó aún más con la serie *Adolescencia*, es la pregunta sobre el papel de los padres ante la utilización segura de la tecnología por parte de sus hijos. Es claro que son los padres, en cuanto adultos, quienes deben tener claridad sobre los elementos positivos y sobre los riesgos del uso de la tecnología. Esto ha llevado a la aparición del concepto *crianza digital* (*digital parenting*), entendida como

la capacidad de los padres de ser conscientes de los riesgos y oportunidades de las tecnologías digitales para los niños, reconocer sus usos problemáticos, controlar a sus hijos en el mundo digital y, por último, como padre, ser un modelo positivo para ellos. (Manap y Durmus, 2020, p. 982). (Traducción libre)

La responsabilidad de todo padre es la de proteger a sus hijos; sin embargo, ahora este deber se extiende al mundo digital. Ya no solamente se habla de los papeles padre/hijo en las interacciones *in situ*, sino de padre/hijo en el mundo de la cibercultura. La crianza digital requiere de padres que reconozcan las necesidades de comunicación de un mundo interconectado, que tengan un dominio básico de las herramientas digitales y que hayan desarrollado un grado de conciencia crítica sobre las posibilidades y riesgos de estos entornos.

Pese a lo anterior, la realidad muestra que los padres carecen de estas habilidades digitales. Al respecto, el *Estudio de infancia y medios audiovisuales. Consumo, mediación parental y apropiación*, elaborado por la Comisión de Regulación de Comunicaciones de Colombia (CRCC, 2025), evidencia que solo el 14 % de los padres entienden la importancia de la alfabetización mediática. Además, se revela que la mediación parental tiende a disminuir según la edad, es decir, que esta se considera un factor determinante en la primera infancia, pero disminuye progresivamente en su importancia conforme se acercan a la adolescencia (p. 59). De allí que sea realmente urgente crear espacios para investigar cuáles son las mejores prácticas para la crianza digital y, por supuesto, espacios de formación para que los padres puedan estar lo suficientemente preparados para guiar a sus hijos en el mundo digital.

Al respecto, Rode (2009) efectuó un estudio etnográfico con niños y padres, sobre la privacidad y seguridad en línea, en el que demostró la importancia de las estrategias empleadas por los padres para reforzar las reglas de uso de la tecnología, y para establecer los límites, responsabilidades y obligaciones que asumen en este proceso. Si se busca proteger a los niños y jóvenes, es necesario ser conscientes de la naturaleza y el alcance de los dispositivos electrónicos y aplicaciones a través de los cuales se accede al mundo digital.

Adicionalmente, un estudio reciente en Turquía buscó determinar la influencia de la conciencia de la crianza digital en la adicción a los juegos



en línea y la competencia social en la primera infancia. El estudio concluyó que los padres, por el hecho de ser conscientes de las responsabilidades de una crianza digital, influyen a sus hijos, por cuanto estos últimos muestran una actitud más balanceada frente a los juegos digitales; asimismo, inciden en el desarrollo de una mayor competencia social y relaciones intrafamiliares más felices (Kay y Sağlam, 2025). Entonces, la pregunta es “¿qué se debe tener en cuenta en un proceso de crianza digital?”.

## Perspectiva metodológica

Este artículo se basa en una reflexión crítica de los aspectos relacionados con el ciberacoso y la exposición a discursos de odio (dos temas fundamentales de la serie *Adolescencia*), a partir de su diálogo con las competencias digitales y la crianza digital, para destacar su relevancia en el contexto educativo actual. Para ello, una vez definida la problemática, se realizó una revisión bibliográfica a través de palabras clave como “ciberacoso”, “discursos de odio”, “competencias digitales” y “crianza digital”, la cual llevó a analizar y organizar la información. Cabe anotar que, aunque este trabajo no constituye en sí un ejercicio de revisión de literatura, se contemplaron las fases propuestas por Gómez-Luna et al. (2014) para la optimización de la búsqueda y organización de la información científica que aquí se sustenta. Posteriormente, se planteó una propuesta reflexiva con algunas recomendaciones prácticas para la acción conjunta entre escuela y familia, a partir de las evidencias teóricas y empíricas que han dado buenos resultados ante estos desafíos.

## El ciberacoso

Este es un tipo de acoso que se da a través de las tecnologías digitales, ya sea en redes sociales, servicios de mensajería instantánea, juegos en línea, entre otros. Para el ámbito escolar, esta práctica se

ha visto como una acción directamente ligada al acoso entre pares de estudiantes. Si bien el acoso inicia en las interacciones cara a cara, con los avances tecnológicos también avanzan las formas a través de las cuales se desarrolla este tipo de prácticas y se lleva al plano de lo virtual. De acuerdo con Twenge y Campbell (2018), existe una correlación entre el tiempo que los niños y jóvenes pasan frente a la pantalla, con un menor bienestar psicológico, más aún cuando son víctimas de ciberacoso.

La Unesco (2019) considera que bajo este concepto se “puede incluir la difusión de rumores, la publicación de información falsa, mensajes hirientes o fotos o comentarios embarazosos, o la exclusión de alguien de las redes de internet o de otras comunicaciones” (p. 1).

De acuerdo con Chadwick (2014), hay diferentes ciberacosos:

- a. *Acoso u hostigamiento*. Consiste en el envío frecuente y sistemático de mensajes ofensivos, amenazantes e insultantes, no solo como mensajes directos, sino también los divulgados en los comentarios públicos de las redes sociales o en espacios de conversaciones grupales.
- b. *Denigración*. Se basa en compartir información falsa sobre otra persona o publicar fotos modificadas digitalmente.
- c. *Flaming*. Entendido como peleas o discusiones en línea que hacen uso de mensajes con un lenguaje vulgar, uso de mayúsculas e imágenes y símbolos que buscan cargar de emoción al argumento.
- d. *Suplantación de identidad*. Se invade una cuenta, ya sea de correo electrónico o de redes sociales, y, desde allí, se comparte información malintencionada o indignante sobre aquel a quien se suplanta u otros.
- e. *Enmascaramiento*. Práctica en la que el acosador se hace pasar por otra persona mediante la creación de cuentas falsas de correo o redes sociales para compartir información viciada.

- f. *Seudónimos*. Se crean alias o apodos para mantener la identidad del acosador en secreto.
- g. *Salidas y engaños*. Consisten en la exhibición de comunicaciones personales, compartir secretos o información vergonzosa de alguien, o engañar a alguien para que cuente sus secretos y los comparta con otros.
- h. *Ciberacecho*. Se relaciona con el envío repetido de mensajes amenazantes o intimidantes, así como con la participación en actividades en línea que hagan que la víctima tema por su seguridad.

Entre las consecuencias en las víctimas del ciberacoso, varios estudios documentan una baja autoestima, aumento del estrés, soledad, depresión y ansiedad social. Además, algunas investigaciones relacionan el ciberacoso con un mayor consumo de alcohol y tabaco, el fracaso académico y la exclusión social. El ciberacoso se superpone con el acoso tradicional, que es en gran medida cara a cara, físico o verbal, pero difiere en su permanencia digital, su mayor alcance y sus dinámicas de poder únicas (por ejemplo, manipulación digital y vergüenza pública) (Chadwick, 2014, Elsaesser et al., 2017).

En la serie *Adolescencia* se muestran varios episodios de acoso: la publicación de fotos íntimas en Snapchat sin el consentimiento de la persona afectada; o los comentarios a través de Instagram que, en apariencia, tienen un contenido inofensivo, pero que según el empleo de los emojis alteran su semántica hacia algo violento y ofensivo. Al respecto, si bien las escuelas incluyen en sus contenidos curriculares aspectos sobre seguridad, en los que se contempla la capacidad de los estudiantes para protegerse a sí mismos y a otros de posibles peligros en entornos digitales (Comisión Europea, 2022, p. 10), estas prácticas cada vez son más frecuentes. Por una parte, existe una tendencia a la normalización de la violencia digital, tanto por parte de los jóvenes como de la escuela. Los primeros consideran que, al estar circunscrita esta práctica bajo la etiqueta de “juego”, no involucra

acoso, pues está en los términos de socialización del grupo. Por otra parte, la escuela no tiene un enfoque realmente preventivo, sino reactivo; las rutas de atención solo se activan cuando el caso ya es bastante evidente. Por otro lado, existe una falta de comunicación entre la escuela y la familia, puesto que no se brindan espacios reales para la formación digital de los padres.

El ciberacoso es un desafío significativo, dado que los jóvenes se conectan a las redes sociales sin, necesariamente, la mediación de sus padres. Además, estos últimos no conocen de manera suficiente esta tecnología que cambia vertiginosamente, lo que les impide un acompañamiento efectivo. No obstante, la familia cumple un papel importante en la prevención de este tipo de violencia.

Al respecto, Kowalski et al. (2014) realizaron una revisión crítica de la literatura para determinar el estado de la investigación sobre el ciberacoso, y evidenciaron una serie de factores; entre ellos, citaban como factor situacional la implicación de las familias, puesto que las personas que formaron parte del acoso en línea afirmaban tener vínculos emocionales más débiles con sus padres o cuidadores. Es decir, no se llevaban bien con ellos, no había confianza, no se discutían los problemas y hablaban de pocos espacios para divertirse juntos. En cuanto a las víctimas, los autores reportaron que el diálogo de padres e hijos frente al comportamiento en línea y el conocimiento de sus actividades sociales se asociaban a una victimización menos frecuente.

Por su parte, Elsaesser et al. (2017) reportan que la efectividad en la supervisión de los padres del comportamiento en línea de sus hijos depende de la mediación:

Nuestros hallazgos destacan que los padres que colaboran con sus hijos adolescentes para navegar de forma segura por internet tienen mayor capacidad de protegerlos del ciberacoso, en comparación con aquellos que imponen restricciones sin considerar la perspectiva de los jóvenes. [...] Cabe destacar que el lenguaje que emplean los adolescentes para

amenazarse en el entorno digital es complejo y repleto de matices, por lo que muchos padres podrían no comprender el verdadero significado de lo que sus hijos expresan en línea. [...] Los adultos entrevistados en este estudio señalaron que, en la mayoría de los casos, solo lograban identificar publicaciones amenazantes en redes sociales (como, por ejemplo, una foto de un adolescente con la gorra ladeada) gracias a las explicaciones de los propios jóvenes. Aquellos padres que trabajan en conjunto con sus hijos para discernir qué constituye una amenaza en internet son los que obtienen mejores resultados a la hora de evitar que sean víctimas de acoso. (p. 68) (Traducción libre)

Esto implica que procesos de comunicación abierta y estilos de crianza basados en la calidez y la confianza reducen considerablemente este tipo de prácticas.

### Exposición a discursos de odio

La definición del concepto *discurso de odio* ha sido uno de los retos que tanto el contexto legislativo como las distintas plataformas en línea han tenido que trabajar. Si bien no existe un consenso, para este estudio se retoma la propuesta de [Hietanen y Eddebo \(2023\)](#), quienes consideran que:

El discurso de odio abarca actos comunicativos que, ya sea de manera intencional o inherente, se orientan hacia fines éticamente reprobables, los cuales generan consecuencias reales o potencialmente destructivas en el contexto que se crean. Además, estos actos expresan ciertas ideas que constituyen, en términos formales, transgresiones de normas éticas concretas. (p. 455). (Traducción libre)

De acuerdo con lo anterior, en un contexto en línea como redes sociales, foros de discusión, entre otros mecanismos de comunicación, esta definición ayuda a entender que discursos como los de la subcultura *íncel*, que tiene su base en internet, pueden ser catalogados de esta forma. Esto,

debido a que, al analizar sus publicaciones, los resultados muestran que los comentarios de odio contra las mujeres se ejercen por medio de términos despectivos y deshumanizantes ([Pelzer et al., 2021, p. 213](#)).

En *Adolescencia* se hace alusión a los ínceles. Esta palabra es un acrónimo que se forma de las palabras en inglés *involuntary celibate*, o célibe involuntario. Un íncel, mayoritariamente, es un hombre heterosexual que culpa a las mujeres de su imposibilidad de tener experiencias sexuales. Además, en la serie se hace referencia a la *machosfera* (*mansphere*), término que alude a las redes o sitios en los que se discuten temas de masculinidad por oposición radical al feminismo, y aquellos en los que se promueve la misoginia y la violencia contra las mujeres.

Esta comunidad, de acuerdo con la [Comisión Europea \(2021\)](#),

nació en internet y es precisamente el ecosistema en línea el que ha definido su evolución. Los espacios en línea para ínceles permiten a estos hombres compartir la frustración, furia y dolor que sienten como resultado de su supuesta imposibilidad para tener relaciones sexuales y la inferioridad genética que consideran que tienen. (p. 5)

Pese a que desde 2021 se cuenta con esta definición consignada en un primer análisis del fenómeno, no fue sino hasta el lanzamiento de la serie que se empezó a hablar en detalle al respecto. En dicho documento de la Comisión Europea, se describió una primera aproximación a la ideología íncel, así como los retos y recomendaciones para prevenir y luchar contra el extremismo violento. Entre los mayores retos se encuentran la dificultad en la identificación y el acceso para la intervención.

Por una parte, los ínceles son personas que se aíslan de la sociedad tanto dentro como fuera de internet. Es común que hablen en sus comunidades en línea sobre sus dificultades familiares o de socialización, a tal punto que no les interesa conocer a otros miembros de la red, fuera del mundo



digital. Esto representa un problema, porque el acceso a estas comunidades se da únicamente en línea y “estos espacios los moderan cautelosamente los ínceles, lo que dificulta que los que no lo son intervengan en ellos” (p. 19).

Adicionalmente, los adolescentes buscan formas lingüísticas diferentes para marcar su identidad, de allí que la innovación esté a la orden del día. Esto, aunado a las posibilidades de comunicación del mundo digital, hace que se privilegie la economía del lenguaje, la velocidad en la entrega de los mensajes y, al ser más conscientes de ser vigilados en la red, no se escatimen recursos para garantizar la privacidad de datos. Por esta razón surgen prácticas como el *shitposting*, “o el uso del humor para ocultar mensajes extremistas o violentos, [que] ha sido una táctica empleada por los extremistas de derecha para rediseñar sus posiciones extremistas y darles una ‘apariencia irónica’” (Comisión Europea, 2021, p. 20). Esto representa un gran reto en la identificación de estas comunidades y lleva a que, por desconocimiento, se tome a la ligera la información que se comparte o, en el peor de los casos, se malinterprete.

Teniendo en cuenta que en este mundo interconectado es poco probable que los jóvenes no estén expuestos a discursos de odio, la Comisión Europea (2022) considera como competencia “comprender que los comportamientos inapropiados en ambientes digitales pueden dañar los aspectos sociales y personales de la vida a largo plazo” (p. 24). No obstante, esta diferencia entre apropiado e inapropiado se centra en la competencia pragmática, es decir, si es el contexto apropiado o no para compartir ese tipo de información.

El informe de la Comisión Europea (2021) finaliza con la recomendación hacia la alfabetización digital:

Podría ayudar a individuos en riesgo a analizar de manera crítica los mensajes y las narrativas de la ideología íncel y también a identificar la manera en que esta comunidad se aprovecha de las injusticias y manipula las investigaciones para atraer a nuevos miembros. (p. 22)

Para avanzar en esta alfabetización digital, debe analizarse la competencia de evaluación de datos y el contenido digital. Es decir, crear una ruta para detectar la credibilidad y confiabilidad de la fuente y poder llegar a evaluarla críticamente.

Adicionalmente, es necesario considerar los factores de crianza, ya que las redes sociales se están erigiendo hoy en el espacio en el que los jóvenes exploran, establecen relaciones interpersonales y construyen su identidad. El riesgo mayor es que se puede caer fácilmente en la desinformación y en la radicalización, por cuanto los algoritmos de las redes proporcionan este tipo de contenidos de manera automática; basta con un clic para desencadenar la avalancha de información.

Ante este fenómeno de los ínceles, Fontanesi et al. (2024) buscaron las variables que pueden contribuir al desarrollo de estos rasgos como el apego inseguro, el pensamiento paranoico, la ansiedad y la depresión. Una característica esencial es la creencia en su condición de soledad y una sensación de fracaso, así como un componente de resentimiento:

El componente del resentimiento paranoide es una emoción caracterizada por sentimientos de amargura, una indignación relacionada con una injusticia o un agravio real o percibido. Puede tener su origen en experiencias reales de traición, humillación o trato injusto. Estas heridas emocionales pueden alimentar los pensamientos paranoides y contribuir al desarrollo de una visión desconfiada del mundo. (p. 5). (Traducción libre)

Estos aspectos psicológicos pueden y deben ser analizados por padres y maestros para reconocer de manera oportuna a los jóvenes que están en riesgo y, así, diseñar programas de acompañamiento para prevenir que se siga difundiendo esta violencia a través de las redes. Los padres, con ayuda de la escuela, pueden reflexionar, por una parte, en torno a los apegos, pues estos se aprenden desde la infancia para poder generar estilos saludables, gracias a los cuales se dé la oportunidad de una expresión

asertiva de las emociones. Por otro lado, hay que crear espacios para programas efectivos de educación sexual que apunten a la equidad de género, el desmonte de estereotipos, así como la prevención de violencias basadas en género.

### **Competencia digital y crianza digital: discusión entre escuela y familia**

Con la llegada de internet, los padres, preocupados por los riesgos allí implicados, decidieron adoptar estrategias de mediación que habían sido implementadas para el uso de la televisión: *activas* (hablar y explicar el medio); *restrictivas* (establecer reglas, límites de tiempo, limitar el acceso a ciertos contenidos a través de herramientas como el control parental); y *co-uso* (compartir la actividad) (Livingstone et al., 2017). Sin embargo, las lógicas de la mediación cambiaron. Ver televisión en sus inicios —décadas del cincuenta y del sesenta— era una actividad que se podía hacer tanto en solitario como en compañía; pero el acceso a internet, gracias a la portabilidad de los dispositivos, implica un acceso individual. Esto significa que las lógicas de mediación de los padres con respecto al acceso a internet deben cambiar también.

Si bien es urgente definir algunos criterios sobre la crianza digital, no se encuentra un marco teórico específico para ello. Esto dificulta el análisis del fenómeno y la construcción de lineamientos claros al respecto. No obstante, Morales-Álvarez et al. (2025) plantean tres elementos en el marco de la crianza digital: calidez, fomento de la autonomía y provisión de estructura, contruidos a partir del modelo de Skinner et al. (2005).

La calidez de los padres hace referencia a que estos tienen expresiones de amor, cariño, aprecio, cuidado y disfrute hacia sus hijos. También alude a mostrarse disponibles emocionalmente, por cuanto pueden compartir sus sentimientos y brindarles apoyo emocional cuando sus hijos buscan consuelo y cuando los disciplinan. El fomento de la autonomía permite la libertad de expresión y acción, al tener en cuenta las opiniones y preferencias de

los hijos. Esto genera un ambiente de comunicación más asertivo y anima al joven a desarrollar su componente volitivo. Así se fomenta la resolución independiente de problemas, la elección y la participación en las decisiones. La provisión de estructura, por su parte, alude a la creación de un ambiente en donde se ofrecen pautas, expectativas y reglas claras y consistentes para que el joven pueda afrontar las demandas sociales y alcanzar los resultados deseados. Se explica, además, la lógica de las exigencias, las expectativas y se proporciona una realimentación constructiva en relación con las consecuencias de sus comportamientos (Skinner et al., 2005, Morales-Álvarez et al., 2025).

Se demostró entonces que estos tres elementos benefician el comportamiento digital de los hijos, ya que les favorece el desarrollo de su agencia y autonomía. Estas prácticas aportan a una mirada positiva de las acciones de los padres, puesto que esta forma de crianza es respetuosa, apropiada y justa. Asimismo, estos elementos ayudan a crear un ambiente de confianza y seguridad en los jóvenes para con sus padres, lo cual hace posible una comunicación abierta sobre los contenidos que consumen, a la vez que se internalizan los valores parentales a propósito del uso de los medios (Morales-Álvarez et al., 2025).

Por otra parte, Livingstone et al. (2017) demostraron que los estilos de crianza digital se están enfocando hacia dos estrategias: facilitadoras y restrictivas. En cuanto a las primeras, estas permiten el acceso a internet y dan paso a la agencia y el desarrollo de la autorregulación en los jóvenes, por cuanto estos solicitan el apoyo de sus padres para acceder a la red. Las segundas se asocian negativamente con el desarrollo de la agencia y autorregulación, y probablemente lleven a los jóvenes a no solicitar acompañamiento de sus padres, a propósito de sus acciones en internet. Esto significaría que estarán más expuestos a riesgos.

En este mismo sentido, Manap y Durmus (2020) proponen, para el caso de la población estudiantil de Primaria, unas dimensiones esenciales para el desarrollo de la crianza digital. Estas constituyen

una herramienta de medición, tipo Likert, denominada *escala de concienciación parental digital*. Entre esas dimensiones se encuentran las siguientes:

- *Modelado negativo*. Se busca analizar si un padre puede dar un ejemplo negativo a su hijo al utilizar herramientas digitales. Los factores a tener en cuenta son: “cuando estoy usando el teléfono, a veces no escucho lo que dice mi hijo”; “también exhibo los comportamientos que critico en mi hijo, cuando se trata del uso del teléfono/tableta”; “mi hijo me ve pasar demasiado tiempo en mi teléfono”; “paso más tiempo en mi teléfono que comunicándome con mi hijo”.
- *Negligencia digital*. Busca analizar si el niño es desatendido en el uso de herramientas digitales. De allí que aparezcan factores como los siguientes: “si mi hijo insiste demasiado, no lo tolero y le dejo usar su teléfono/tableta”; “cuando mi hijo está de mal humor, lo calmo con mi teléfono/tableta”; “en el entorno de mi hijo, fuera y dentro de casa (invitados, compras, amigos, etc.), tolero su uso intensivo del teléfono/tableta”; “mientras estaba ocupado con mi trabajo, permití que mi hijo pasara tiempo con el teléfono/tableta”.
- *Uso eficiente*. Se busca reflexionar sobre la capacidad de utilizar la tecnología, de manera que represente un beneficio para el niño como resultado de un uso correcto. Por tanto, consta de cuatro elementos: “le explico a mi hijo los beneficios y los daños de internet y las situaciones en las que debe tener cuidado”; “examino los efectos (positivos o negativos) de las herramientas digitales en mi hijo”; “muestro a mis hijos artículos, videos o fotografías que creo que son útiles desde mi propio dispositivo”; “analizo los beneficios y riesgos de las innovaciones tecnológicas para mis hijos”.
- *Protección contra riesgos*. En esta dimensión se analiza la conciencia de los padres

sobre situaciones en las que el niño puede ser potencialmente perjudicado, y consta de cuatro elementos: “puedo proteger a mi hijo de los riesgos de internet”; “si mi hijo encuentra contenido que pueda perjudicarlo mientras navega en internet, tomaré acciones legales”; “si mi hijo se encuentra con videos perturbadores (sexuales, violentos) mientras mira videos en internet, seré notificado”; “utilizo *suites* de seguridad o programas antivirus para proteger a mi hijo de los riesgos de internet”<sup>2</sup>.

Las dimensiones de la crianza digital mencionadas suponen un punto de partida para padres y escuela, para realizar un autoexamen sobre qué tanto se está cumpliendo con la responsabilidad de acompañar a los niños y jóvenes en su formación de competencias digitales. No obstante, las estrategias parentales se determinan por la cultura y por la importancia que se le da a la formulación de políticas institucionales que brinden lineamientos y orientaciones en relación con estos aspectos. En este sentido, contar con dicha orientación política ayuda a crear espacios de apoyo a padres y a escuela, para que de manera conjunta conozcan el entorno digital y cómo actuar crítica y responsablemente dentro y fuera de él.

Al respecto, organizaciones como Common Sense Media ofrecen información para la capacitación de padres, maestros y estudiantes acerca del papel de los medios en la vida de los jóvenes, y algunas estrategias para enfrentar los riesgos del mundo digital. Dentro de los recursos para los padres se destacan guías sobre el uso de las redes sociales; recomendaciones para el uso de los primeros teléfonos por parte de los niños; guías esenciales para el control de la ansiedad en la crianza digital; herramientas para el trabajo en familia como talleres, videos informativos, entre otros. En la [figura 3](#) se ilustran algunas recomendaciones para el uso de las redes sociales.

<sup>2</sup> Estas dimensiones fueron tomadas de Manap y Durmus (2020, p. 993) y complementadas por Manap (2020, p. 77).

**Figura 3***Preparar a los adolescentes para el éxito en las redes sociales***Conversaciones esenciales antes de empezar**

Antes de crear cualquier cuenta, hablemos de ello:

- **Huella digital:** Muestra ejemplos reales de cómo las publicaciones pasadas pueden afectar a las oportunidades futuras.
- **Límites de privacidad:** Analicen situaciones concretas sobre la información personal que debe protegerse.
- **Realidad frente a percepción:** Analicen las publicaciones de las personas influyentes para comprender el contenido editado frente al auténtico.
- **Tiempo y bienestar:** Ayúdales a reconocer las señales de que necesitan un descanso de las redes sociales.

Realiza nuestro cuestionario sobre redes sociales para ayudarte a mantener estas conversaciones basándote en lo que tú y tu hijo saben sobre las redes sociales.

**Crea un acuerdo familiar sobre redes sociales**

No pienses en esto como un contrato estricto. Se trata más bien de un plan de colaboración que evoluciona con la madurez del adolescente. Los acuerdos funcionan mejor cuando:

- Los adolescentes ayudan a establecer las condiciones
- Las normas se centran en la seguridad y el bienestar, no en el control
- Las consecuencias son claras pero justas
- Se programan reuniones periódicas para revisar lo que funciona.

Elementos clave que deben incluirse:

- Límites de tiempo diarios y zonas sin pantalla (cena, hora de acostarse, etc.)
- Tipos de contenido que considera apropiado compartir
- Pasos a seguir si surgen problemas
- Cómo controlarán los padres el uso
- El proceso para ganar más independencia

**Nota:** tomado de [VanderBorghet \(2025\)](#).

Entre los recursos para maestros, se destaca una propuesta de diseño curricular interdisciplinario orientado al desarrollo de las competencias digitales en el aula. Allí, maestros y escuela pueden

involucrarse en procesos de formación que les ayuden a profundizar en ellas ([figura 4](#)).

En la página web de Common Sense Education (<http://commonsense.org>), maestros y escuela pueden acceder a distintas actividades, planes de clase y recursos de aula que dialogan con las herramientas disponibles para las familias y los jóvenes; de esta manera se construye una comunidad de aprendizaje más consciente de las posibilidades y limitaciones del mundo digital ([figura 5](#)).

Otros recursos que pueden ser usados por padres y maestros se encuentran en PantallasAmigas.net. Esta página, fundada en España en 2004, se interesa por promover una ciudadanía digital responsable. Allí se pueden descargar guías, infografías, videos, talleres, entre otros materiales, que pueden ser útiles al momento de analizar estas temáticas ([figura 6](#)).

**Conclusiones**

Familia y escuela siempre se han enfrentado a distintos desafíos; sin embargo, como lo pone de manifiesto la serie británica *Adolescencia*, estos implican ahora tener en cuenta los riesgos que puede entrañar el mundo digital y, particularmente, aquellos que aparecen por el desconocimiento o por la ingenuidad en el uso de las redes sociales. Entre los riesgos están el ciberacoso y la exposición a los discursos de odio. En cuanto al primero, como se muestra en la serie, este

**Figura 4***Espacios de formación profesional para maestros y escuelas en relación con las competencias digitales***Programs**

Common Sense Recognized Educators  
Common Sense Education Ambassadors  
Browse Events and Training

**Self-paced Courses**

AI Basics For K-12 Teachers  
ChatGPT Foundations for K-12 Educators  
Digital Citizenship Teacher Training  
Modeling Digital Habits Teacher Training  
Student Privacy Teacher Training



Training Course: AI Foundations for Educators



Earn your Common Sense Education badge today!

**Nota:** tomado de [Common Sense Education \(s. f. a\)](#).

**Figura 5**

*Ejemplo de un plan de clase para el abordaje del ciberacoso en el aula de clase*

[Browse all lessons](#)

**LESSON**

## Is It Cyberbullying?

What is cyberbullying and what can you do to stop it?

Let's face it: Some online spaces can be full of negative, rude, or downright mean behavior. But what counts as cyberbullying? Help your students learn what is -- and what isn't -- cyberbullying, and give them the tools they'll need to combat the problem.

**OBJECTIVES:**

- Recognize similarities and differences between in-person bullying, cyberbullying, and being mean.
- Empathize with the targets of cyberbullying.
- Identify strategies for dealing with cyberbullying and ways they can be an upstander for those being bullied.


**VOCABULARY** [Show definitions](#)

bully • bullying • bystander • cyberbullying • empathy • target • upstander

**GRADE**

**5**

**LESSON VIDEO**



**TIME**

**45 mins.**

[See quicker lesson](#)

**TOPICS**

Cyberbullying & Online Harms

Digital Citizenship & Literacy

**STANDARDS**

This lesson meets standards for Common Core ELA, ISTE, CASEL, and AASL. [See standards](#)

**Nota:** tomado de [Common Education Media](#) (s. f. b).

**Figura 6**

*Ejemplo de recursos didácticos para el uso saludable de internet*

POR UN USO SEGURO Y SALUDABLE DE INTERNET, REDES SOCIALES, MÓVILES Y VIDEOJUEGOS  
POR UNA CIUDADANÍA DIGITAL RESPONSABLE

f t d i in r y BUSCAR

**20 PantallasAmigas** INICIO PRESENTACIÓN CIUDADANÍA DIGITAL SERVICIOS OTROS SERVICIOS CONTACTO ES

## Recursos didácticos prevención riesgos uso saludable Internet móviles

A continuación dispone de una serie de referencias útiles (recursos didácticos, campañas, audiovisuales, servicios de consulta) para el trabajo de sensibilización, información, educación y prevención sobre los siguientes temas:

- Uso saludable de internet
- Salud y bienestar digital
- Ciudadanía digital
- Ciberconvivencia

Blog

Eventos

Mediateca

Canal PantallasAmigas

Ciberviolencia de Género

Ciberbullying

Grooming

Sexting

**Nota:** tomado de [PantallasAmigas.net](#) (s. f.).



no es un fenómeno aislado, sino que se da como una extensión de las dinámicas del acoso escolar tradicional, aunque potenciado ahora por las características de los entornos digitales, como la inmediatez, la permanencia del contenido o el uso de códigos para enmascarar el verdadero significado de los mensajes.

La serie evidencia cómo el ciberacoso puede escalar desde comentarios aparentemente inocuos hasta acciones devastadoras, como la publicación de fotos íntimas sin consentimiento. Este fenómeno refleja una realidad documentada en estudios como los de [Kowalski et al. \(2014\)](#), donde se destaca que las víctimas de ciberacoso experimentan consecuencias psicológicas graves como depresión, ansiedad y, en casos extremos, ideación suicida.

Un aspecto importante que resalta la serie es la normalización de la violencia digital por parte de los jóvenes. Esta se debe, en parte, a la falta de conciencia crítica sobre los límites entre *juego* y *acoso*. Aquí, la competencia digital cumple un papel fundamental. Según el *Marco de competencias digitales para la ciudadanía* ([Comisión Europea, 2022](#)), evaluar críticamente el contenido digital y gestionar la identidad en línea son competencias clave que deben desarrollarse desde la escuela y el hogar; sin embargo, las instituciones educativas suelen adoptar un enfoque reactivo en lugar de preventivo. Para cambiar esto, se propone la creación de programas de alfabetización emocional y digital, tanto para padres como para estudiantes. Esta apuesta curricular podría combinar el desarrollo de habilidades emocionales (como la empatía y la autorregulación) con competencias digitales (como la evaluación crítica de fuentes y el manejo de la privacidad). Esto permitiría a los jóvenes, a las familias y a la escuela reconocer y responder asertivamente al ciberacoso.

En segunda instancia, en el marco de la crianza digital, es necesario crear estrategias para potenciar una mediación parental colaborativa. Esto implica entablar un diálogo abierto entre padres e hijos con miras a facilitar el ejercicio de supervisión conjunta de actividades en línea que

reemplacen el control restrictivo. Estudios como el de [Livingstone et al. \(2017\)](#) demuestran que este enfoque fortalece la confianza y reduce los riesgos de victimización.

Ahora bien, en cuanto a la exposición a los discursos de odio y la subsecuente radicalización de quienes siguen este tipo de contenidos, la serie *Adolescencia* pone en el centro de la discusión a la subcultura *íncel* y la *machosfera*. En esta subcultura, como señala la Comisión Europea (2021), se recurre a estrategias lingüísticas para enmascarar mensajes violentos bajo una apariencia de humor irónico; fenómeno que plantea un doble desafío: la dificultad para identificar y clasificar estos discursos y su potencial para radicalizar a jóvenes vulnerables.

La competencia digital, en este contexto, debe incluir la capacidad de deconstruir estas narrativas manipuladoras. El modelo del [Council of Europe \(2019\)](#) se enfoca en la necesidad de políticas educativas que promuevan una ciudadanía digital crítica. A partir de lo anterior, la escuela puede crear iniciativas para implementar talleres escolares que enseñen a los estudiantes a analizar la intencionalidad detrás de los mensajes en línea, utilizando ejemplos reales de discursos de odio. Herramientas como las guías de [VanderBorghet \(2025\)](#) o los recursos disponibles en *PantallasAmigas.net* pueden servir de base para este propósito, sin olvidar que es pertinente adecuarlos, según el contexto de la población estudiantil con la que se quiera trabajar.

En términos generales, es necesario que se promuevan acciones coordinadas entre escuela y familia. Por un lado, la creación de espacios de formación continua para padres y educadores, en donde estos actores aprendan sobre las últimas tendencias en riesgos digitales (como los foros ínceles, entre otros) y estrategias de intervención. Por otro lado, es importante la creación de políticas escolares proactivas. Es decir, las instituciones educativas deben adoptar protocolos claros para prevenir y abordar el ciberacoso, y que incluyan la participación de los estudiantes y de los padres en su diseño. Esto fomenta un sentido de responsabilidad colectiva. Por último, es importante que se promuevan apegos

seguros. Como señalan Fontanesi *et al.* (2024), los estilos de crianza basados en la calidez y la estructura reducen la vulnerabilidad a la radicalización. Las escuelas pueden apoyar esto mediante talleres sobre comunicación familiar.

En suma, la serie *Adolescencia* muestra los riesgos que enfrentan los jóvenes en línea, pero también deja el cuestionamiento a los espectadores frente a un llamado a la acción. La competencia digital y la crianza digital no son opciones, sino necesidades urgentes en un mundo donde lo virtual y lo real se entrelazan.

Así, la articulación entre escuela y familia es clave para el desarrollo de procesos educativos efectivos. El diálogo entre estos dos actores cobra hoy mayor relevancia frente a los desafíos de las nuevas tecnologías. Por una parte, la escuela debe tener una posición clara a propósito de una construcción curricular que reconozca la formación en las competencias digitales como un eje para la educación de los ciudadanos. En esta apuesta se debe propender al mejoramiento de la alfabetización informacional crítica, las habilidades sociales y comunicativas, el manejo de las emociones, así como una mirada analítica sobre los contenidos que circulan en la red y de aquellos que son creación propia. En esa misma línea, la escuela debe gestar espacios de capacitación para las familias, sobre entornos digitales, sus beneficios y la gestión de sus riesgos. De igual manera, hay que discutir sobre los elementos en los nuevos roles de los padres desde la crianza digital, lo cual implica revisar el factor socioemocional en el núcleo familiar y en el desarrollo identitario de niños y jóvenes.

## Reconocimientos

Este trabajo es producto de la reflexión del seminario de “Narrativas Transmedia”, de la Maestría en Educación en Tecnología, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, y del seminario permanente del grupo de investigación Lenguaje, Identidad y Cultura (GLIC) de la misma universidad.

## Referencias

- Chadwick, S. (2014). *Impacts of cyberbullying, building social and emotional resilience in schools*. Springer.
- Comisión de Regulación de Comunicaciones de Colombia. (2025). *Estudio de infancia y medios audiovisuales. Consumo, mediación parental y apropiación*. <https://bit.ly/4ldu08>
- Comisión Europea. (2021). *Ínceles: primer análisis del fenómeno (en la UE) y su relevancia y dificultades para la P/CVE*. [Informe]. <https://bit.ly/4lIfPZ>
- Comisión Europea. (2022). *DigComp 2.2. Marco de competencia digital para la ciudadanía. Con nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y actitudes*. (Trad. Junta de Castilla y León). Asociación Somos Digital. <https://bit.ly/3lh0nFd>
- Common Sense Education (s. f. a). *Professional development*. <https://bit.ly/3TX6uku>
- Common Sense Education (s. f. b). *Is it cyberbullying? Digital citizenship: Lessons*. <https://bit.ly/3TscLcc>
- Council of Europe. (2019). *Digital citizenship education handbook*. <https://rm.coe.int/16809382f9>
- Elseasser, C., Russel, B., Ohannessian, C., y Patton, D. (2017). Parenting in a digital age: a review of parent's role in preventing adolescent cyberbullying. *Agression and Violent Behavior*, 35, 62-72. <http://dx.doi.org/10.1016/j.avb.2017.06.004>
- European Commision. (2018). *Key competences for life-long learning*. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>
- Fontanesi, L., Marchetti, D., Cosi, G., Limoncin, E., Janini, E., Verrocchio, M., y Ciocca, G. (2024). What does it take to make an incel: the role of paranoid thinking, depression, anxiety and attachment patterns. *Depression and Anxiety*, 2024, 1-11. <https://doi.org/10.1155/2024/5512878>
- Gómez-Luna, E., Fernando-Navas, D., Aponte-Mayor, G., y Betancourt-Buitrago, L. A. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, 81(184), 158-163.
- Hietanen, M., y Eddebo, J. (2023). Towards a definition of hate speech: with a focus on online contexts.

- Journal of Communication Inquiry*, 47(4), 440-458. <https://doi.org/10.1177/01968599221124309>
- International Telecommunication Union. (2024). *Facts and Figures 2024*. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2024/11/10/ff24-youth-internet-use/>
- Kay, M. A., y Sağlam, M. (2025). As predictives of digital game addiction in early childhood; digital parenting, family relations and social competence. *Anales Médico-Psychologiques*, 183(4), 429-438. <https://doi.org/10.1016/j.amp.2024.11.003>
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., y Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: a critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., y Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: the role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82-105. <https://doi.org/10.1111/jcom.12277>
- Manap, A. (2020). *Anne babalarda dijital ebeveynlik farkındalığı için incelenmesi* [Tesis doctoral, Universidad İnönü]. <https://abakus.inonu.edu.tr/items/e6c9a383-7e5c-4f02-9db6-cb990bf4a4c3>
- Manap, A., y Durmus, E. (2020). Development of digital parental awareness scale. *İnönü University: Journal of the Faculty of Education*, 21(2), 978-993. <https://doi.org/10.17679/inuefd.711101>
- Morales-Álvarez, A., Valdés-Cuervo, A. A., Parra-Pérez, L. G., García-Vásquez, F. I., y Durón-Ramos, M. F. (2025). Adolescent's appraisal and disclosure mediate the links between parental practices and adolescent's digital citizenship behaviors. *Humanities & Social Sciences Communications*, 12(1-9), art. 133. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04485-9>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). (12 de noviembre de 2019). *Proclamación de un día internacional contra la violencia y el acoso en la escuela, incluido el ciberacoso*. [Sesión de congreso]. Conferencia General, París. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371434\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371434_spa)
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). (2022). *Construyendo mejores sociedades a través de las políticas digitales. Documento de referencia para la conferencia ministerial del CDEP*. [https://www.oecd.org/content/dam/oecd/es/publications/reports/2022/11/building-better-societies-through-digital-policy\\_1973db-f2/34617e02-es.pdf](https://www.oecd.org/content/dam/oecd/es/publications/reports/2022/11/building-better-societies-through-digital-policy_1973db-f2/34617e02-es.pdf)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). (2024). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo. Informes sobre género. La tecnología en los términos de ellas*. <https://doi.org/10.54676/PVKW6667>
- PantallasAmigas.net (s. f.). *Recursos didácticos para la prevención de riesgos y el uso saludable de internet y móviles*. <https://bit.ly/44BuvTc>
- Pelzer, B., Kaati, L. Cohen, K., y Fernsquist, J. (2021). Toxic language in online incel communities. *SN Social Sciences*, 1(8), art. 213. <https://doi.org/10.1007/s43545-021-00220-8>
- Rode, J. (1-5 de septiembre de 2009). *Digital parenting: designing children's safety*. [Sesión de congreso]. People and Computers XXIII Celebrating People and Technology. Churchill College Cambridge. Reino Unido. <https://www.scienceopen.com/hosted-document?doi=10.14236/ewic/HCI2009.29>
- Skinner, E., Johnson, S., y Snyder, T. (2005). Six dimensions of parenting: a motivational model. *Parenting Science and Practice*, 5(2), 175-235. [https://doi.org/10.1207/s15327922par0502\\_3](https://doi.org/10.1207/s15327922par0502_3)
- Twenge, J. M., y Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271-283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- VanderBorgh, M. (22 de abril de 2025). Guía esencial para padres sobre las redes sociales. *Common Sense Media*. <https://www.common-sensemedia.org/es/articulos/guia-esencial-para-padres-sobre-las-redes-sociales>

