



Ministério da Educação – Brasil  
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri – UFVJM  
Minas Gerais – Brasil  
Revista Vozes dos Vales: Publicações Acadêmicas  
Reg.: 120.2.095 – 2011 – UFVJM  
ISSN: 2238-6424  
QUALIS/CAPES – LATINDEX  
Nº. 06 – Ano III – 10/2014  
<http://www.ufvjm.edu.br/vozes>

## Riesgos de la comunicación interactiva en adolescentes: propuesta de alfabetización digital

Isabel Rodríguez de Dios  
Doctoranda en el Programa Formación en la Sociedad del Conocimiento  
Universidad de Salamanca – España  
E-mail: [Isabelrd@usal.es](mailto:Isabelrd@usal.es)

**Resumo:** Este artigo apresenta um projeto de tese que visa aumentar as competências digitais dos adolescentes através de uma proposta de diagnóstico e intervenção de alfabetização digital. Os jovens estão cada vez mais utilizando tecnologias interativas e sua aceitação do ambiente digital é muito amplo, mas neste ambiente, há uma série de inconvenientes e perigos que são particularmente preocupantes no caso de menores: a exposição à pornografia, cyber bullying, assédio sexual, o envio de fotos ou vídeos pessoais com conteúdo sexual, contato com desconhecidos e representação. Nesta situação, você não deve privar os adolescentes de comunicação interativa e tecnologias digitais, mas dar-lhes competências digitais para que possam utilizá-los com segurança.

**Palavras-chave:** Alfabetização digital. Comunicação interativa. Riscos da rede. Persuasão. Educação-entretenimento.

## Introducción

En las últimas décadas han surgido una serie de actores (Internet, telefonía móvil, videojuegos y otras tecnologías digitales) que influyen en muchos aspectos de nuestra vida: el ocio, el aprendizaje, el trabajo... y, también, en las comunicaciones (APARICI, 2010; AREA Y PESSOA, 2012). De esta forma, y debido a la incorporación de las tecnologías a todos los ámbitos de nuestra vida, las sociedades han sufrido una gran transformación, dando lugar a lo que se conoce como Sociedad de la Información. Con este término nos referimos a un tipo de sociedad en la cual los avances tecnológicos permiten la creación, el acceso y la difusión instantánea de información de forma global.

Como ya hemos señalado anteriormente, estos avances influyen en muchos ámbitos, incluida la vida personal. Así, según Bernabeu et al. (2011), las tecnologías de la información y la comunicación están transformando las relaciones sociales y familiares, cambiando la forma en que se desarrollan. De esta forma, hoy en día, es posible relacionarse con cualquier persona en cualquier lugar del mundo de forma virtual, lo que ha dado lugar a grandes cambios (LAESPADA, 2010).

Por otra parte, hablamos de una transformación prácticamente global e imparable, ya que en 2012 la cifra de internautas mundiales se estimaba en 2.500 millones de personas (38,8% de la población), con un crecimiento interanual del 10,7% (ONTSI, 2013). Los jóvenes no escapan a este panorama y están inmersos plenamente en este nuevo contexto de Sociedad Digital. De esta manera, en los últimos años, el aumento del uso de los medios digitales por parte de los menores ha sido impresionante. Así, en 2001, el 26% de los españoles de entre 6 y 16 años utilizaba Internet, con una media de 4 minutos diarios (BEENTJES et al., 2001). Sin embargo, según el Estudio General de Medios, en 2012 este porcentaje aumentó hasta el 68,5%, superando el 90% en los mayores de 12 años.

Además, en la actualidad, 6 de cada 10 niños mayores de 10 años tienen teléfono móvil. De nuevo, el aumento de la edad deriva en un incremento del uso, y a partir de los 15 años ya son 9 de cada 10 menores los que lo tienen, según datos del INE. Lo mismo ocurre con el ordenador, ya que, según los resultados del Estudio General de Medios, el uso de esta tecnología aumenta rápidamente con la edad.

De esta forma, la aceptación del entorno digital por parte de la población joven es espectacular y sus habitaciones cada vez cuentan con un mayor equipamiento tecnológico. Esto ha dado lugar a la Bedroom Culture, es decir, una tendencia de los niños y jóvenes a pasar cada vez más tiempo en sus habitaciones con los medios digitales y de comunicación. Esto provoca una preocupación acerca de si los niños llevan cada vez una vida más solitaria y sobre la habilidad de los padres para regular y monitorizar el tiempo de uso de los medios (BOVILL; LIVINGSTONE, 2001). De hecho, esta situación provoca que “los controles parentales, por ejemplo, del uso en tiempo y contenidos de la televisión o su navegación en la red, sean mucho menores a los que se producían anteriormente” (GARITAONANDIA; FERNÁNDEZ; OLEAGA, 2005, p.49).

En este sentido, cabe destacar que existe una relación entre el número de tecnologías de comunicación que tienen los jóvenes en su habitación y la proporción de tiempo que pasan en ella. Así, tener más medios está correlacionado con pasar más tiempo en las habitaciones.

En este contexto está cobrando especial importancia la comunicación interactiva, o comunicación digital interactiva, que, según Scolari (2008), es la comunicación mediada por las tecnologías digitales. Para que exista este tipo de comunicación, los medios digitales deben permitir la interactividad, una cualidad activa que está relacionada con todos los componentes de la transmisión de la información (emisor, receptor, canal y mensaje) y que establece roles de comunicación intercambiables: la asignación de roles y los turnos de palabra no son automáticos o apenas lo son (RAFAELI, 1990). En definitiva, nos encontramos ante un proceso comunicativo mediado por un elemento digital en el cual dos o más personas pueden hablar, pensar y escuchar. Si una de esas actividades no se da, entonces no hay comunicación interactiva (BERENQUER, 2004). De esta manera, esta comunicación se puede dar a través de herramientas como la mensajería instantánea, las redes sociales, el correo electrónico... y gracias a tecnologías como el ordenador, la telefonía móvil, los videojuegos e Internet. Por lo tanto, este tipo de comunicación engloba y comparte características con la comunicación mediada por ordenador (CMC). Sin embargo, otros autores, como Spitzberg (2006), definen a la comunicación mediada por ordenador como cualquier interacción humana basada en texto conducida o facilitada por las tecnologías digitales. Esta definición incluiría

Internet, teléfonos móviles, mensajería instantánea, interacciones multiusuarios (MUDs&MOOs), correo electrónico y las videoconferencias con suplementos de texto. En cualquier caso, esta comunicación se diferencia de la comunicación cotidiana física en que permite la utilización de fotografías, animaciones, gráficos, audios...como símbolos de la realidad (ESCOFET; RODRÍGUEZ, 2005) y puede involucrar a usuarios que sean desconocidos, conocidos, amigos, familiares y/o compañeros de trabajo (LIN, 2009).

Por lo tanto, nos encontramos ante un tipo de comunicación que ofrece múltiples posibilidades al usuario y que tiene muchos beneficios, por ejemplo, permite mantener conectados a los individuos en sociedad (LIN, 2009). Sin embargo, la comunicación interactiva también lleva asociadas desventajas y peligros. Por ejemplo, en las redes sociales, debemos decidir qué información queremos que sea pública y cual privada (nombre, edad, fotografías personales...), y con quien queremos compartirla (amistades, conocidos, desconocidos...) (GABELAS, 2010). Una mala gestión de esta información puede provocar la pérdida de privacidad o vida íntima de los individuos, ya que esta puede quedar expuesta a la mirada de cualquier individuo u organización (AREA, 2001).

En cualquier caso, estas desventajas y peligros de la comunicación interactiva son especialmente preocupantes en el caso de los menores. Esto es debido a que se trata de "una parte de la población que exige una protección especial y que, al estar en proceso de desarrollo, puede no contar con los recursos suficientes para hacer frente a los peligros y aprovechar al máximo las ventajas que ofrecen las tecnologías" (TOLSÁ, 2012).

### **1. Riesgos de las Comunicación Interactiva en adolescentes**

A pesar de que los jóvenes son usuarios muy sofisticados que a menudo están a la vanguardia de las tecnologías, la cantidad de tiempo que pasan en línea y la falta de supervisión adulta pueden conducirles a comportamiento de alto riesgo (AGATSTON; KOWALSKI; LIMBER, 2007). Al hablar de estos riesgos, los expertos normalmente se refieren a la exposición a pornografía, el acoso cibernético o cyberbullying, el acoso sexual o grooming, el envío de imágenes o vídeos personales de contenido sexual o sexting, el contacto con desconocidos y la

suplantación de la identidad (ARARTEKO, 2009; GARCÍA; LÓPEZ DE AYALA; CATALINA, 2014; LIVINGSTONE et al., 2011; ÓLAFSSON; LIVINGSTONE; HADDON, 2013; VALKENBURG Y PETER; 2011).

De esta forma, según el estudio EU Kids Online (LIVINGSTONE et al., 2011), el 15% de los niños europeos entre 9 y 16 años ha estado involucrado en una actividad de sexting y el 6% ha recibido en el último año mensajes online desagradables o hirientes. Igualmente, 1 de cada 3 niños se ha comunicado con alguien que no conocía previamente cara a cara y el 9% de ellos ha quedado posteriormente con esta persona. En este sentido, según un estudio llevado a cabo con jóvenes españoles de entre 12 y 17 años (GARCÍA et al., 2014), una cuarta parte de los menores ha facilitado datos personales a desconocidos a través de la red. Además, el 9,7% de estos jóvenes reconoce haber visto suplantada su identidad para ser perjudicado. Sin embargo, al 8% de los menores no le preocupan los peligros asociados a la red y el 7% admite no saber cómo evitarlos.

En este sentido, muchos de estos riesgos están asociados con graves consecuencias psicológicas. Así, son muchos los estudios que han evidenciado la existencia de un vínculo entre sufrir cyberbullying y padecer ansiedad, depresión, estrés, trastorno del sueño, sentimientos de ira y frustración, irritabilidad, ideas suicidas, intentos de suicidio e incluso suicidios consumados (DEHUE; BOLMAN; VOLLINK, 2008; ERDUR-BAKER; TANRIKULU, 2010; HINDUJA; PATCHIN, 2010; VANDEBOSCH, VAN CLEEMPUT, 2009). De esta forma, Garaigordobil (2011) señala que el cyberbullying afecta a la salud, a la calidad de vida, al bienestar y al correcto desarrollo de la persona. En este sentido, cabe destacar que no sólo las víctimas sufren sus consecuencias, sino que los acosadores también "están en mayor situación de riesgo de sufrir desajustes psicosociales y trastornos psicopatológicos en la adolescencia y en la vida adulta, que los chicos y chicas no implicados" (GARAIGORDOBIL, 2011, p.244).

Un tipo de efectos similares tiene el sexting. De esta forma, la propagación viral no consentida de las imágenes de contenido sexual tiene consecuencias psicológicas para las víctimas, pero también sociales y legales (KATZMAN, 2010). Así, las bromas, el rechazo y los insultos pueden tener efectos psicológicos severos. De hecho, en algunos casos, la humillación y el acoso llevan a la víctima al suicidio (CHALFEN, 2009). De la misma manera, Gáti et al. (2002) han demostrado la

existencia de una relación causal entre sufrir acoso sexual a través de Internet y desarrollar trastornos de la alimentación, como la anorexia.

## **2. Necesidad de una alfabetización digital**

Ante estos riesgos de las tecnologías digitales, García et al. (2014) creen que se debe “insistir en políticas y medidas educativas que incidan en aportar a este sector de la población información sobre los peligros asociados a la comunicación on line”(p.612). Igualmente, Livingstone et al. (2011) consideran que, ante esta situación, los niños deben ser animados a asumir la responsabilidad de su propia seguridad tanto como sea posible, enfocando en su capacitación. Así, y a pesar de que las nuevas generaciones son nativas digitales y están a la vanguardia de las nuevas tecnologías, muestran dificultad para “gestionar información [...], o para tener experiencias más satisfactorias en torno a sus prácticas digitales, tanto en la evaluación de la credibilidad de la información, en la construcción de su identidad digital o en la gestión de la privacidad” (GONZÁLEZ, 2012, p.18). Por lo tanto, y tal y como ocurría con la alfabetización mediática, donde el consumo masivo y el uso indiscriminado de las tecnologías no llevaba parejo el conocimiento de los códigos del lenguaje audiovisual, sino que los usuarios seguían indefensos ante sus mensajes (MORENO, 2008); la utilización frecuente de los dispositivos digitales no implica la alfabetización digital. Por este motivo, es fundamental que se entrenen las competencias digitales para conseguir la alfabetización digital. Así, se debe hacer énfasis en este entrenamiento y en la seguridad para asegurar que todos los niños alcancen un nivel básico.

De la misma manera, Area (2001) señala que la evolución digital, la telefonía móvil y la expansión de Internet, entre otros, están provocando nuevas necesidades formativas y de conocimiento en los ciudadanos. Por ello, es necesario un nivel de cualificación para poder acceder y utilizar de forma inteligente estos artilugios y tecnologías. En definitiva, la alfabetización digital resulta crucial para el uso de dispositivos digitales, especialmente entre los jóvenes. De hecho, muchos autores consideran que cuanto más alfabetizados digitalmente estén los menores, más se podrán beneficiar de estos entornos y sabrán hacer frente mejor a los riesgos de la red (SONCK et al., 2011).

En este sentido, en algunos casos se opta por imponer barreras y filtros para impedir que los menores puedan acceder a determinados contenidos, por ejemplo, a la pornografía. Sin embargo, de esta manera ellos sufren una doble pérdida, ya que “adquieren una experiencia distorsionada de Internet y, al mismo tiempo, pierden oportunidades de aprender a mantener su propia seguridad” (LANKSHEAR; KNOBEL, 2008, p.52). En cualquier caso, es importante incidir en que no podemos privar a los adolescentes de la comunicación interactiva y del uso de las diferentes tecnologías digitales, es más, sería una tarea imposible. Por este motivo, tal y como señala AGUADED-GÓMEZ (2001), “frente a actitudes y posturas diluvianas o apocalípticas [...] solo cabe educar a las nuevas generaciones desde posturas positivas e inteligentes que, sin renunciar al uso de estos medios, tome conciencia de sus riesgos y también de sus potencialidades”. En definitiva, la solución está en dotarles de las herramientas para que sean capaces de usarlas sin riesgos (ARARTEKO, 2009). Estas herramientas surgen con el desarrollo de las competencias digitales. Es decir, a través de un proceso de alfabetización digital, los menores podrían gestionar estos riesgos y aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la comunicación interactiva.

En este sentido, cabe destacar que son abundantes las investigaciones previas que se han centrado en el papel y la importancia de la alfabetización mediática, es decir, el fomento del desarrollo de las habilidades y competencias necesarias para analizar, evaluar y comunicarse con los medios (AGUADED-GÓMEZ et al., 2011; BERNAD; SOLA, 2007; DAVOU; NIKA, 2007). Este es el caso del proyecto financiado en el que se enmarca esta tesis: *Alfabetización mediática: diseño, ejecución y evaluación de un programa de intervención con adolescentes*.

### **3. Objetivos del proyecto**

Este proyecto pretende incrementar las competencias digitales de los adolescentes mediante una propuesta de diagnóstico e intervención de alfabetización digital, que se llevará a cabo a través de tres fases, dando lugar a tres estudios independientes pero relacionados entre sí de manera coherente.

En la primera de ellas, de diagnóstico y validación, se realizará una encuesta entre estudiantes de ESO para conocer su nivel de competencia digital y, así, poder llevar

a cabo posteriormente una intervención eficaz. Para poder medir estadísticamente el grado de alfabetización digital se creará y validará una escala sobre competencias digitales teniendo en cuenta investigaciones previas que han desarrollado listas de dimensiones e indicadores para medir competencias: audiovisuales, mediáticas... (AGUADED-GÓMEZ et al., 2011; BROWN, 2001; FERRES, PISCITELLI, 2012) y, más concretamente, en los indicadores que se han utilizado para medir competencias digitales (AREA et al., 2008; AREA Y PESSOA, 2012; CABERO et al., 2012; CARRERA, VAQUERO Y BALSELLS, 2011; ESHET, 2004; GISBERT, ESPUNY, GONZÁLEZ, 2011; GUTIÉRREZ, 2003; MORENO, 2008; SEVILLANO, 2009; SHAPIRO Y HUGHES, 1996; SONCK et al., 2011).

Una segunda fase estará asentada sobre la importancia que muchos autores dan a que el proceso para conseguir que los niños sean más seguros en la red no suponga una restricción de las oportunidades y ventajas del mundo online (LIVINGSTONE, 2013; SONCK et al., 2011). En este caso, se recurrirá a la técnica del experimento con el objetivo de comprobar si el grado de alfabetización mediática influye en el grado de gratificación obtenida con los contenidos digitales.

Por último, en la tercera fase, de intervención, se desarrollará una aplicación móvil con la que llevar a cabo la alfabetización digital. Es decir, en vez de utilizar una intervención clásica educativa, se elaborará una aplicación móvil con este objetivo alfabetizador. La construcción de esta aplicación se sostendrá en la perspectiva de educación mediante el entretenimiento y en las teorías de persuasión narrativa (GREEN, 2006; IGARTUA, 2007; KREUTER et al., 2007; MURPHY; FRANK; CHATTERJEE; BAEZCONDE-GARBANATI, 2013). Esta última fase se concretará con la realización de un experimento, a través del cual se podrá comprobar si esta aplicación resulta efectiva para alfabetizar digitalmente, y más concretamente si la persuasión narrativa resulta eficaz a la hora de persuadir y educar. Es decir, podremos contrastar hasta qué punto el uso estratégico de contenidos interactivos y multimedia puede constituir un tipo de intervención eficaz para la prevención y la reducción de los riesgos asociados a la comunicación interactiva en población adolescente.

Por lo tanto, en el proyecto de investigación se establece el siguiente objetivo general:

Incrementar las competencias digitales de los adolescentes con el objetivo de que puedan afrontar sin peligros los riesgos de la comunicación interactiva y aprovechar al máximo las oportunidades que ésta les brinda.

Y a partir de ahí, los siguientes objetivos específicos:

1. Crear una herramienta metodológica, que se someterá a pruebas estadísticas de fiabilidad y validez, para evaluar el nivel de competencia digital de una población dada.
2. Analizar el papel de la alfabetización digital en la satisfacción y gratificación obtenida con los contenidos digitales.
3. Crear una aplicación móvil, basándonos en la estrategia educación-entretenimiento y en las teorías de persuasión narrativa, para llevar a cabo la tarea de alfabetización digital.
4. Analizar el papel de la persuasión narrativa como herramienta eficaz para persuadir y prevenir.

#### **4. Metodología**

Esta tesis doctoral se vertebrará en base a tres estudios que resultarán complementarios entre ellos y que se realizarán en diferentes fases. Como ya adelantábamos anteriormente, la primera fase de investigación se llevará a cabo mediante la técnica de la encuesta. De esta forma, se elaborará un cuestionario que contendrá una escala con la que se medirá el nivel de las diferentes competencias digitales. Según Igartua (2006), las “escalas se utilizan para evaluar constructos complejos que no pueden definirse de manera sencilla con una sola pregunta de cuestionario”. En este caso, la competencia digital es ese tipo de constructo complejo. Así, según el EducationalTestingService (2002) la alfabetización digital, que conduce a la adquisición de estas competencias, incluye tanto habilidades cognitivas (la alfabetización en general, el pensamiento crítico, la resolución de problemas...), como la aplicación de habilidades técnicas y conocimientos. En concreto, este grupo científico señala que la alfabetización digital incluye cinco dimensiones: acceso, gestión, integración, evaluación y gestión.

Por lo tanto, como el objetivo de este trabajo es dotar a los adolescentes de competencias digitales, es necesario saber previamente el nivel de habilidades que

estos menores presentan a priori. Es en esta fase previa donde adquiere protagonismo la escala que se diseñará, ya que su principal utilidad será la de medir el grado de presencia y desarrollo de este constructo, y que permitirá hacer un diagnóstico acerca de las características que debe tener el plan de intervención de alfabetización que llevaremos a cabo posteriormente.

Por otra parte, el experimento “busca comprender e identificar los mecanismos causales que explican un determinado efecto” (IGARTUA, 2006, p. 323). Por ello, en la segunda fase de este proyecto, la investigación experimental nos permitirá conocer hasta qué punto influye la alfabetización digital en la gratificación obtenida con los contenidos. De esta forma, se realizará un experimento en el que la variable independiente será el nivel de alfabetización digital, que se medirá a través de la escala desarrollada en la primera fase del proyecto y un primer pre-test. Posteriormente, estos mismos alumnos participarán en una segunda fase en la que se evaluará el impacto de las competencias digitales en el nivel de satisfacción y gratificación obtenida con los contenidos interactivos de los individuos.

A través del experimento también se puede buscar “evaluar la eficacia de una intervención: se comparan dos grupos idénticos [...], uno expuesto a una experiencia (intervención) y otro no expuesto (grupo control), o con otro expuesto a una experiencia diferente, y se comparan los resultados en un criterio” (IGARTUA, 2006, p. 22). Por lo tanto, este método de investigación nos permitirá evaluar la eficacia de la intervención de alfabetización digital en la tercera fase. La propuesta de intervención se implementará dentro del aula y con alumnado de la ESO (grupos experimentales y control), con la propia intervención como variable independiente que será manipulada (intervención real vs. intervención placebo). Posteriormente, se evaluará el proceso de intervención para comprobar si ha resultado efectivo.

## Conclusion

Este proyecto pretende contrastar hasta qué punto el uso estratégico de contenidos interactivos y multimedia puede constituir un tipo de intervención eficaz para la prevención y la reducción de los riesgos asociados a la comunicación interactiva en población adolescente. De esta forma, esta investigación pretende avanzar en el estudio de la prevención a través de la persuasión narrativa. Un ámbito que aún no se ha abordado en la investigación de los riesgos asociados a los medios interactivos.

Así, Ólafsson et al. (2013) señalan la existencia de vacíos en la investigación relacionada con los riesgos en la red en varios aspectos. En primer lugar, consideran que existe un enfoque abrumador en Internet, con un descuido del móvil y de las tecnologías convergentes y emergentes. Por ello, este proyecto de investigación abordará las distintas opciones de comunicación interactiva (incluyendo Internet, pero sin dejar de lado otras opciones como son los móviles, los videojuegos, etc.). Otro vacío se encontraba en la falta de estudios que incidiesen en el rol de los padres y los profesores, junto con otras formas de mediación segura, y falta de conocimiento acerca de su efectividad. De nuevo, esta tesis pretende salvar estas limitaciones, por lo que se desarrollará una propuesta de alfabetización digital que será testada mediante la técnica del experimento para comprobar su efectividad.

Por otra parte, el proyecto es de interés tanto para la investigación básica (estudio de la persuasión narrativa) como para la aplicada (desarrollo de una aplicación móvil testada como herramienta de prevención). Es necesario contar con herramientas eficaces que permitan llevar a cabo la labor de prevención, tanto en el área de los riesgos de los medios interactivos, como en otras áreas. Sin embargo, en el desarrollo de estos programas de intervención resulta fundamental contrastar empíricamente su eficacia (impacto) y conocer los procesos o mecanismos explicativos del impacto de estas intervenciones (IGARTUA, 2011). Por ello, en este proyecto de investigación se contrastará empíricamente a través de la técnica del experimento la eficacia de la aplicación móvil como herramienta de prevención y alfabetización digital.

En definitiva, el presente proyecto resulta de interés porque proporcionará herramientas para trabajar las competencias digitales en la Educación Secundaria

Obligatoria, pero también un respaldo teórico y científico para desarrollar este tipo de herramientas destinadas a otras franjas de edad o a otros ámbitos de prevención.

**Abstract:** This paper presents a thesis project that aims to increase the digital skills of adolescents with a proposal for diagnosis and intervention of digital literacy. Adolescents have increased the use of interactive technologies and they commonly use the digital environment. However, this environment involves disadvantages and dangers that are of particular concern in the case of minors: exposure to pornography, cyberbullying, sexual harassment or grooming, sexting, contact with strangers... In this situation, we should not deprive adolescents of the use of digital technologies and interactive communication. The solution is to provide them with digital skills so they can use these tools safely.

**Key words:** Digital literacy. Interactive communication. Online risks. Persuasion. Entertainment-education.

## Referencias

AGATSTON, P. W.; KOWALSKI, R.; LIMBER, S. Students' Perspectives on Cyber Bullying. **Journal of Adolescent Health**, California, n.41, p. 59-60, 2007.

AGUADED-GÓMEZ, I. Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas. **Comunicar. Revista Científica de Educomunicación**, Huelva, n.36, p.7-8, 2001.

AGUADED-GÓMEZ, I.; FERRES, J.; CRUZ, M; PEREZ, M; SÁNCHEZ, J.; AGUEDA, D. **El grado de competencia mediática en la ciudadanía andaluza**. Huelva: Grupo Comunicar Ediciones, 2011, p.130.

APARICI, R. Introducción: la educomunicación más allá del 2.0. En APARICI, R. **Educomunicación: más allá del 2.0**. Barcelona: Gedisa, 2010, p. 9-23.

ARARTEKO. **La transmisión de valores a menores**. Vitoria: Ararteko, 2009, p.453.

AREA, M. La alfabetización en la cultura y la tecnología digital. La tensión entre mercado y democracia. En AREA, M. **Educación en la Sociedad de la Información**. Bilbao: Desclée, 2001, p. 81-102.

AREA, M.; GROS, B.; MARZAL, M. A. **Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación**. Madrid: Síntesis, 2008, p.216.

AREA, M; PESSOA, T. De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. **Comunicar. Revista Científica de Educomunicación**, Huelva, v.2, n.1, p.13-20, 2012.

BROWN, J. A. Media Literacy and Critical Television Viewing in Education. En SINGER, D; SINGER, J. L. **Handbook of Children and the Media**. United States of America: Sage Publications, 2001, 681-697.

BEENTJES, J. W. J.; KOOLSTRA, C. M.; MAREILLE, N.; VAN DER VOORT, T. H. A. Children's Use of Different Media: For How Long and Why?. En LIVINGSTONE, S.; BOVILL, M. **Children and Their Changing Media Environment: a European comparative study**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2001, p. 85-112.

BERENGUER, X. Una década de interactivos. **Territorios de diseño**, Barcelona, v.21, p. 30-35, 2004.

BERNABEU, N.; ESTEBAN; N.; GALLEGO, L.; ROSALES, A. **Alfabetización mediática y competencias básicas**. Madrid: Mediascopio, 2011. 249p.

BERNAD, M.; SOLA, R. Alfabetización mediática: una estrategia para el acercamiento de la educación. **FISEC-Estrategias**, Lomas de Zamora, v.3, n.6, p.65-88, 2007.

BOVILL, M.; LIVINGSTONE, S. Bedroom Culture and the Privatization of Media Use. En LIVINGSTONE, S.; BOVILL, M. **Children and Their Changing Media Environment: a European comparative study**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2001, p. 179-200.

CABERO, J.; MARTÍN, V.; LLORENTE, M. C. **Desarrollar la competencia digital**. Educación mediática a lo largo de toda la vida. Sevilla: MAD, 2012, p. 124.

CARRERA, F.X; VAQUERO, E.; BALSELLS, M. A. Instrumento de evaluación de competencias digitales para adolescentes en riesgo social. **Revista Electrónica de Tecnología Educativa**, Palma, v.35, 2011.

CHALFEN, R. 'It's only a picture': sexting, 'smutty' snapshots and felony charges. **Visual Studies**, v.24, n.3, p.258-268, 2009.

DAVOU, B.; NIKA, V. Diseño de un programa de educación en medios en la escuela primaria griega. **Comunicar. Revista Científica de Educomunicación**, Huelva, n.28, p.75-82, 2007.

DEHUE, F.; BOLMAN, C.; VOLLINK, T. Cyberbullying: Youngsters' experiences and parental perception. **CyberPsychology & Behavior**, Larchmont, NY, v.11, p.217-223, 2008.

EDUCATIONAL TESTING SERVICE. Digital Transformation: A Framework for ICT Literacy, 2002. Disponible en <[http://www.ets.org/Media/Tests/Information\\_and\\_Communication\\_Technology\\_Literacy/ictreport.pdf](http://www.ets.org/Media/Tests/Information_and_Communication_Technology_Literacy/ictreport.pdf)>. Acceso en: 10 enero 2014.

ERDUR-BAKER, O.; TANRIKULU, I. Psychological consequences of cyber bullying experiences among Turkish secondary school children. **Procedia-Social and Behavioral Sciences**, v.2, n.2, p.2771-2776, 2010.

ESCOFET, A.; RODRÍGUEZ, J. L. Aprender a comunicarse a través de Internet. En MONEREO, C. **Internet y competencias básicas**. Barcelona: Graó, 2005, p. 73-91.

ESHET, Y. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital era. **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, v.13, n.1, p.93-106, 2004

FERRES, J.; PISCITELLI, A. La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. **Comunicar. Revista Científica de Educomunicación**, Huelva, v.19, n.38, p.75-82, 2012.

GABELAS, J. A. Escenarios virtuales, cultura juvenil y educomunicación 2.0. En APARICI, R. **Educomunicación: más allá del 2.0**. Barcelona: Gedisa, 2010, p. 151-168.

GARAIGORDOBIL, M. Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión. **International Journal of Psychology and Psychological Therapy**, Almería, v.11, n.2, p.233-254, 2011.

GARCÍA, A.; LÓPEZ DE AYALA, M. C.; CATALINA, B. Prácticas comunicativas de los adolescentes en las redes sociales: concienciación y exposición a riesgos online.

En: IV CONGRESO INTERNACIONAL DE LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE INVESTIGACIÓN DE LA COMUNICACIÓN, 2014.

GARITAONANDIA, C.; FERNÁNDEZ, E.; OLEAGA, J. A. Las tecnologías de la información y de la comunicación y su uso por los niños y los adolescentes. **Doxa Comunicación**, Madrid, n.3, p. 45-64, 2005.

GÁTI, Á.; TÉNYI, T.; TÚRY, F.; WILDMANN, M. (2002). Anorexia Nervosa Following Sexual Harrassment on the Internet: A Case Report. **Journal of Eating Disorders**, v.31, n.4, p.474-474, 2002.

GISBERT, M.; ESPUNY, C.; GONZÁLEZ, J. INCOTIC.Una herramienta para la @utoevaluación diagnóstica de la competencia digital en la universidad. Profesorado. **Revista de currículum y formación del profesorado**, Granada, v.15, n.1, 2011.

GONZÁLEZ, N. Alfabetización para una cultura social, digital, mediática y en red. **Revista Española de Documentación Científica**, Madrid, n. monográfico, p.17-45, 2012.

GREEN, M. C. Narratives and cancer communication.**Journal of Communication**, Malden, n.56, p.163-183, 2006.

GUTIÉRREZ, A. **Alfabetización digital**: Algo más que ratones y teclas. Barcelona: Gedisa, 2003, p.256.

HINDUJA, S. y PATCHIN, J. W. Bullying, Cyberbullying, and Suicide.**Archives of Suicide Research**, Philadelphia, v.14, n.3, p.206-221, 2010.

IGARTUA, J. J. **Persuasión narrativa**. Alicante: Editorial Club Universitario, 2007, p.276.

IGARTUA, J. J. Comunicación mediática, educación para la paz y persuasión narrativa. En PÁEZ, D.; GONZÁLEZ, J. L.; BASABE, N.; DE RIVERA, J. **Superando la violencia colectiva y construyendo cultura de paz**. Madrid: Fundamentos, 2001, p. 631-668.

KATZMAN, D. K. Sexting: Keeping teens safe and responsible in a technologically savvy world. **Paediatric Child Health**, Australia, v.15, n.1, p.41-42, 2010.

KREUTER, M.W.; GREEN, M. C.; CAPPELLA, J. N.; SLATER, M. D.; WISE, M. E.; STOREY, D.; WOOLLEY, S. Narrative communication in cancer prevention and control: A framework to guide research and application. **Annals of Behavioral Medicine**, New York, v.33, n.3, p.221–235, 2007.

LAESPADA, M. T. **El discurso de los jóvenes en Internet**. Bilbao: Universidad de Deusto, 2010, p.338.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **Nuevos alfabetismos**: Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula. Madrid: Morata, 2008, p. 272.

LIVINGSTONE, S. Online risk, harm and vulnerability: Reflections on the evidence base for child Internet safety policy. **Zer**, Bilbao, v.18, n.35, p.13-28, 2013.

MORENO, M. D. Alfabetización digital: el pleno dominio del lápiz y el ratón. **Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación**, Huelva, v.15, n.8, p. 137-146, 2008.

MURPHY, S. T.; FRANK, L. B.; CHATTERJEE, J. S.; BAEZCONDE-GARBANATI, L. Narrative versus Nonnarrative: The Role of Identification, Transportation, and Emotion in Reducing Health Disparities. **Journal of Communication, Malden**, n.63, p.116–137, 2013.

ÓLAFSSON, K.; LIVINGSTONE, S.; HADDON, L. **Children's Use of Online Technologies in Europe**. A review of the European evidence base. LSE, London, EU Kids Online, 2013, p.40.

ONTSI. **La Sociedad en red**. Informe Anual 2012. Madrid: Ministerio de Industria, Energía y Turismo, 2013, p.242.

RAFAELI, S. Interacting with media: parasocial interaction and real interaction. En RUBEN, B D.; LIEVROUW, L. A. **Mediation, Information and Communication: Information and Behavior**. New Brunswick, NJ: Transaction, 1990, p.125-181.

SEVILLANO, M. L. **Competencias para el uso de herramientas virtuales en la vida, trabajo y formación permanentes**. Madrid: Pearson, 2009, p.383.

SHAPIRO, J. J.; HUGHES, S. K. Information literacy as a liberal art. **EducomReview**, Washington, v.31, n.2, 1996.

SCOLARI, C. **Hipermediaciones**: elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa, 2008, p.320.

SONCK,N.; LIVINGSTONE, S.; KUIPER, E.; DE HAAN, J. **Digital literacy and safety skills EU Kids Online**. United Kingdom: London School of Economics & Political Science, 2011, p.5.

SPITZBERG, B.H. Preliminary Development of a Model and Measure of Computer-Mediated Communication (CMC) Competence. **Journal of Computer-MediatedCommunication**, Pennsylvania, n.11, p. 629–666, 2006.

TOLSÁ, J. **Los menores y el mercado de las pantallas**: una propuesta de conocimiento integrado. Madrid: ForoGeneracionesInteractivas, 2012, p.358.

VANDEBOSCH, H.; VAN CLEEMPUT, K. Cyberbullying among youngsters: profiles of bullies and victims. **New Media & Society**, Chicago, v.11, n.8, p. 1349-1371, 2009.

VALKENBURG, P. M.; PETER, J. Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. **Journal of Adolescent Health**, California, v.48, n.2, p.121-127, 2011.

Texto científico recebido em: 08/09/2014

Processo de Avaliação por Pares: (*Blind Review* - Análise do Texto Anônimo)

Publicado na Revista Vozes dos Vales - [www.ufvjm.edu.br/vozes](http://www.ufvjm.edu.br/vozes) em: 31/10/2014

Revista Científica Vozes dos Vales - UFVJM - Minas Gerais - Brasil

[www.ufvjm.edu.br/vozes](http://www.ufvjm.edu.br/vozes)

[www.facebook.com/revistavozesdosvales](https://www.facebook.com/revistavozesdosvales)

UFVJM: 120.2.095-2011 - QUALIS/CAPES - LATINDEX: 22524 - ISSN: 2238-6424

Periódico Científico Eletrônico divulgado nos programas brasileiros *Stricto Sensu*  
(Mestrados e Doutorados) e em universidades de 38 países,

em diversas áreas do conhecimento.