**Protección de la Infancia en Línea: Guía para padres y educadores**

**Mitãreko ñeñangareko *Internet*-pe: Sy, túva ha mbo’eharakuéra Ñembohaperã**

**2020**

**Ary 2020**

**Agradecimientos**

**Aguyjeme’ẽ**

Esta Guía ha sido elaborada por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) y un grupo de trabajo integrado por autores pertenecientes a prestigiosas instituciones dedicadas al sector de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y a cuestiones relacionadas con la protección de la infancia (en línea), entre las que cabe destacar las siguientes organizaciones:

Ko tembiaporape ojapokuri *Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT)* ha peteĩ aty ñemba’aporã oikehápe heta tapicha katupyry oĩva umi temimoĩmby omba’apóvape tembiporu marandu ha iñemoasãirã (TIC) rehe ha avei omba’apóva mitãreko ñeñangarekorã rehe (*internet*-pe), ha umíva apytépe ojehechakuaa ko’ã aty:

ECPAT International, la red Global Kids Online, Alianza Internacional de la Discapacidad, la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), London School of Economics and Political Sciences, Internet matters, Parent Zone International y UK Safer Internet Centres/SWGfL.

*ECPAT International,* *Red Global Kids Online*, *Alianza Internacional de la Discapacidad, la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT)*, *London School of Economics and Political Sciences, Internet matters, Parent* Zone *International* ha *UK Safer Internet Centres/SWGfL.*

El grupo de trabajo estuvo presidido por el Sr. Karl Hopwood (red Insafe – Safer Internet Centres) y coordinado por Fanny Rotino (UIT).

Pe aty ñemba’aporã omotenondekuri karai Karl Hopwood (red Insafe – Safer Internet Centres) ha ombojekupyty Fanny Rotino (UIT).

También se recibieron inestimables contribuciones de COFACE-Families Europe, el Comisionado Australiano de eSafety, la Comisión Europea, el Consejo de Europa, e-Worldwide Group (e-WWG), ICMEC, Youth and Media/Berkman Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard, así como gobiernos nacionales e interesados del sector privado cuyo objetivo común es hacer de Internet un lugar mejor y más seguro para los niños y jóvenes.

Ko tembiapo oipytyvõ mbarete avei *COFACE-Families Europe*, *Comisionado Australiano de eSafety,* *Comisión Europea,* *Consejo de Europa, e-Worldwide Group (e-WWG), ICMEC, Youth and Media/Berkman Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard*, upéichante avei tetãmegua tekuaikuéra ha ambue tetã mba’e’ỹva omba’apo kyre’ỹva Internet-gui oiko hag̃ua marandu renda iporãve ha mitã ha mitã ha mitãrusukuéra oikekuaahápe kyhyje’ỹme.

Esta Guía no habría sido posible sin la entrega, el entusiasmo y la dedicación de los colaboradores.

Ko tembiapo nosẽkuaamo’ãikuri opavave atygua jepytaso mbarete, kyre’ỹ ha ñemba’apo añete’ỹme.

La UIT desea manifestar su agradecimiento a los siguientes asociados, que han contribuido con su tiempo y valiosos análisis (enumerados por orden alfabético de organización):

UIT omog̃uahẽse avei hi’aguyjeme’ẽ ko’ã atýpe, omba’apo kyre’ỹva’ekue ohejávo hi’aravo ha heta ñehesa’ỹijopy (ko’ãva oñembohysýi tai aty réra oñepyrũha rupive):

• Julia Fossi y Ella Serry (Comisionado de Ciberseguridad de Australia)

• Martin Schmalzried (COFACE-Families Europe)

• Livia Stoica (Consejo de Europa)

• John Carr (ECPAT International)

• Manuela Marta (Comisión Europea)

• Salma Abbasi (e-WWG)

• Laurie Tasharski (ICMEC)

• Lucy Richardson (Alianza Internacional de la Discapacidad)

• Carolyn Bunting (Internet matters)

• Fanny Rotino (UIT)

• Sonia Livingstone (London School of Economics & Global Kids Online)

• Cliff Manning and Vicki Shotbolt (Parent Zone International)

• David Wright (UK Safer Internet Centres/SWGfL)

• Sandra Cortesi (Youth and Media)

• Julia Fossi y Ella Serry *(Comisionado de Ciberseguridad de Australia)*

• Martin Schmalzried *(COFACE-Families Europe)*

• Livia Stoica *(Consejo de Europa)*

• John Carr *(ECPAT International)*

• Manuela Marta *(Comisión Europea)*

• Salma Abbasi *(e-WWG)*

• Laurie Tasharski *(ICMEC)*

• Lucy Richardson *(Alianza Internacional de la Discapacidad)*

• Carolyn Bunting *(Internet matters)*

• Fanny Rotino *(UIT)*

• Sonia Livingstone *(London School of Economics & Global Kids Online)*

• *Cliff Manning and Vicki Shotbolt (Parent Zone International)*

• *David Wright (UK Safer Internet Centres/SWGfL)*

• Sandra Cortesi *(Youth and Media)*

**Prefacio**

**Ñe’ẽrenondegua**

La UIT elaboró su primer conjunto de Directrices para la protección de la infancia en línea en 2009. Nuestro objetivo era, a la sazón, proporcionar un marco acordado internacionalmente para que las diferentes partes interesadas –padres y educadores, industria, responsables políticos y niños– mantuvieran a los usuarios más jóvenes de Internet seguros, felices y protegidos en línea.

UIT ojapo hembiaporaperã peteĩha ary 2009-pe oñeñangareko hag̃ua mitãreko rehe *internet*-pe. Kóva rupive oñemohenda tembiaporã umi tapicha ha aty omba’apóva hesehápe arapýre omboguata hag̃ua, ijapytépe oĩ sy ha túva, mba’eapopyha, polítikapegua ha mitãnguéra ikatu hag̃uáicha puruharakuéra imitãvéva oike *internet*-pe hekopete, torýpe ha hekove ñeñangarekopýpe.

Desde entonces, la evolución de Internet ha transcendido lo imaginable. Se ha convertido en un recurso infinitamente más enriquecedor para los niños, por cuanto ofrece juegos educativos, actividades divertidas y muy diversas formas de compartir, aprender y relacionarse eficazmente con los amigos, la familia y el mundo exterior. Sin embargo, también se ha convertido en un lugar mucho más peligroso para que un niño se aventure en solitario.

Upete guive, *Internet* oñakãrapu’ãve oñeimo’ã’ỹháicha. Oiko ichugui tembiporu tuichamba’éva mitãnguérape g̃uarã, oikuave’ẽgui ñembosarái jehekombo’erã, tembiapoita oporombovy’áva ha heta tape ojejuhu, oikuaave hag̃ua ha ojekupyty porãve hag̃ua avei angirũ, ogaygua ha okapegua ndive. Hákatu, oiko avei chugui peteĩ marandurenda ombyaikuaáva mitãme ha’eñohápe.

Los riesgos y problemas en línea son abundantes para los niños –y para sus tutores– que van desde cuestiones relacionadas con la privacidad, las noticias falsas y la transfiguración (deep fakes), hasta contenidos violentos e inapropiados, estafas por Internet y todo el espectro de seducción, abuso y explotación sexuales en línea.

Heta mba’e ombyai térã omoapañuaikuaáva mitã ha iñangarekoharakuérape henyhẽ *internet*-pe, kóvape oike umi maranduñemi, marandu hi’añete’ỹva ha umi *transfiguración* (deep fakes),, ojejuhu avei marandu oguerekóva mba’e hekope’ỹva, porombotavy *internet* rupive ha upe ojehechavevahína umi mitã mbojuruhe’ẽ, mbotavy ha jeporu hekope’ỹ ko tembiporupyahúpe.

Por otra parte, a raíz de la pandemia mundial de la COVID-19 se ha incrementado el número de niños que entran por primera vez en línea para cursar sus estudios y socializar. Las restricciones impuestas por este virus dieron lugar a que muchos niños comenzaran a interactuar en línea a una edad más temprana de lo que sus padres habían previsto, y, por añadidura, muchos padres, ocupados en sus quehaceres laborales no pudieron supervisar a sus hijos, con el consiguiente riesgo de verse expuestos a contenidos inapropiados o ser blanco de los delincuentes que producen material de abuso sexual infantil.

Ambue hendáguio, pe pandemia COVID-19 rire tuicha okakuaave umi mitã retakue oike pyahúva internet-pe oñemoarandu ha oñemongeta hag̃ua. Ko mba’asyvai oporoñongatupa rupi ogapýpe oipytyvõ mitãnguérape oñepyrũ pya’eve hag̃ua oike oñemongeta *internet*-pe sy ha tuvakuéra oha’ãrõ’ỹre, ha, upéva rapykuéri ou avei apañuái sy ha tuvakuéra hembiapo heta rupi ndaikatúi oĩ imembykuéra ári ojesarekóvo hesekuéra, upévare ndoikuaái upépe ojuhukuaaha tapicha hekovaíva ojapóva opaichagua tembiporu mitã ñemboharái ha jeiporu hekope’ỹ rehegua.

Habida cuenta de lo anterior, los Estados Miembros de la UIT han solicitado que esta vez la actualización de la Guía sobre PIeL no se limite a la habitual revisión periódica. Por ese motivo, esta nueva Guía revisada ha sido reformulada, reescrita y rediseñada, con el fin de integrar los muy significativos cambios en el panorama digital en el que se encuentran los niños de hoy en día.

Ko mba’e ojehechakuaa rire, tetãnguéra UIT ryepypegua ojerure ko’ág̃aramo PieL Ñembohaperã ñembopyahu ani hag̃ua ojejapo jepiveguáichante. Upéva rupi, ko Tembiaporape pyahu oñembosako’i, ojehai ha oñemoha’ãngajey ikatu hag̃uáicha oñemoambue tekotevẽva ko arapyahu digital oñemomyihápe mitãnguéra ko’ag̃agua.

Para los usuarios de esta Guía, nuestro objetivo ha sido concienciar sobre la magnitud del problema y proporcionarles un recurso que les permita ayudar eficazmente a los niños en su interacción con el mundo en línea. Asimismo, esta Guía servirá para sensibilizar acerca de los posibles riesgos y peligros, y contribuirá a propiciar un entorno en línea sano y estimulante, tanto en casa como en el aula. Por otra parte, se destaca la importancia de la comunicación abierta y el diálogo continuo con los niños, a fin de crear un espacio seguro en el que los jóvenes usuarios se sientan facultados para plantear sus inquietudes.

Ko Tembiaporape puruharakuérape g̃uarã, ore rembiaporã tee ha’ehína tojeikuaauka pe apañuái tuichakue ha toñemog̃uahẽ ichupekuéra tembiporu ombohapétava chupekuéra oipytyvõ hag̃ua mitãnguérape oikevove *internet-*pe oñemongeta hag̃ua ambuéndi. Upéichante avei, ko Tembiaporape oipytyvõta ojeikuaauka hag̃ua umi mba’e ojehukuaáva ha umi apañuái oĩva, ha ombohapéta ojeguereko hag̃ua *internet*-pe marandurenda ipotĩ ha ojeiporuséva, taha’e ogapy térã mbo’ehaokotýpe. Ambue gotyo, ojehechakuaa avei momarandu hekopete ha ñemongeta katui mitãnguera ndive tuichamba’eha, kóicha oñemoheñói hag̃ua peteĩ tenda umi puruhára imitãrusúva ipokatuhápe omog̃uahẽ hag̃ua hemimo’ã.

Además de integrar los nuevos adelantos en las tecnologías y plataformas digitales, esta nueva edición examina un importante tema pendiente: la situación de los niños con discapacidad, a quienes el mundo en línea les brinda la oportunidad de participar plenamente en la sociedad.

Ko tembiaporape pyahu ogueroikéva akãrapu’ã tembiporupyahúpe ha marandurenda *digital*-pe ohesa’ỹijo avei peteĩ ñe’ẽmbyrã tuichamba’éva: umi mitã ikatupyry ambuéva rekove, ko’ãva *internet* rupive ojeroike mbarete avei tekoatýpe.

También se han tenido en cuenta las necesidades especiales de los niños migrantes y otros grupos vulnerables.

Ojehechakuaa avei umi mitã ovava’ekue ha ambue atygua oikotevẽvéva remikotevẽ.

Fiel al verdadero espíritu de la UIT, en su función de coordinador mundial, me siento orgullosa de que estas directrices revisadas sean el fruto de una colaboración mundial, por cuanto han sido redactadas conjuntamente por expertos procedentes de una amplia comunidad multipartita.

Ojejekupyty mbaretére UIT rembiapotee rehe, tetãita moñondiveháraramo rembiapoite ryepýpe, cheaguara ko’ã tembiporaperã oñehesa’ỹijopyréva taha’e tetãita ñopytyvõmby, omboguapyva’ekue oñondive umi tapicha katupyry oúva aty hekojoparaetágui.

Asimismo, me complace presentar a Sango, nuestra nueva mascota de la PIeL, un personaje amistoso, enérgico e intrépido concebido enteramente por un grupo de niños, en el marco de un nuevo programa internacional de la UIT de divulgación destinado a la juventud.

Upéichante avei, vy’apópe ahechauka avei peẽme Sango, PieL *mascota* pyahu, ´ha’ehína peteĩ *personaje* iñangirũrekóva, imbarete ha ipy’aguasúva, mitã’aty omoheñóiva’ekue, tetãita apopyrã UIT mba’éva ryepýpe, oñemoherakuãtava mitãkuña ha mitãrusukuérape g̃uarã.

En una época en la que son cada vez más los jóvenes conectados a Internet, esta Guía sobre la PIeL resulta más indispensable que nunca. Los padres y educadores, la industria, los responsables políticos y los propios niños desempeñan un papel fundamental en la seguridad de la infancia en línea. Espero que estas directrices les resulten útiles a la hora de acompañar a los niños a su cargo en este extraordinario viaje para descubrir las muchas y sorprendentes posibilidades que ofrece Internet.

Ko’ã ára hetavehápe umi mitãkuña ha mitãrusu oikéva *internet*-pe, ko Tembiaporape PieL rehegua tekotevẽvéta ijeporu ymavégui. Umi sy ha túva, avei mbo’eharakuéra, mba’eapopyha, polítiko ha umi mitãvoi avei hembiapo rupive tuichamba’e mitãreko ñeñangarekorã internet-pe g̃uarã. Aipota ko’ã tembiaporaperã tapeneipytyvõ mbarete pemoirũta jave mitãnguérape ohesa’ỹijo ha oikuaa hag̃ua opaite mba’e recharamomby *Internet* oikuaave’ẽva.

Doreen Bogdan-Martin

Oficina de Desarrollo de las Telecomunicaciones

Moakãhára

**Índice**

Techaukaha

-Agradecimientos/Aguyjeme’ẽ-------------------------------------------------------------------

-Prefacio/ Ñe’ẽrenondegua------------------------------------------------------------------------

-Resumen Ejecutivo /Jehaimbykypy------------------------------------------------------------

1-Introducción/Ñepyrũmby---------------------------------------------------------------------

2-Qué es la protección de la infancia en línea/ Mba’epahína mitãreko ñeñangareko internet-pe-------------------------------------------------------------------------------------------

3-Niños y jóvenes en un mundo conectado/ Mitã ha mitãrusukuéra oikovéva *internet*-pe-------------------------------------------------------------------------------------------------------

4-Niños con vulnerabilidades/ Mitãnguéra oikotevẽvéva--------------------------------------

5-Riesgos y retos nuevos e incipientes/Ojehukuaáva ha Ojehupytyse pyahúva térã oñemoñepyrũva-------------------------------------------------------------------------------------

6-Comprender los riesgos y los daños/ Ojehukuaáva ha Oñembyaíva jehechakuaa-----

7-El papel de los padres, cuidadores y tutores/ Sy ha túva, ñangarekohára ha terekuarakuéra rembiapo-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8-Guía para padres, cuidadores y tutores/ Sy ha túva, ñangarekohára ha terekuarakuéra rembiapo Rekoguatarã--------------------------------------------------------------------------------

9-El papel de los educadores/Mbo’eharakuéra rembiapotee---------------------------------

10-Guía para educadores/ Mbo’eharakuéra rekoguatarã-------------------------------

11-Conclusión /Mohu’ã-------------------------------------------------------------------------

-Terminología/Ñe’ẽndy--------------------------------------------------------------------------

**Lista de Cuadros y Figuras**

**Ta’ãngarenda ha Ta’ãngakuéra Rysýi**

**Cuadros**

**Ta’ãngarenda**

Cuadro 1: Principales aspectos que han de tomar en consideración padres, cuidadores y tutores ................................................................................................................

Ta’ãngarenda 1: Mba’e mba’epa ohechakuaava’erã sy ha túva ha ñangarekoharakuéra

Cuadro 2: Principales aspectos a tener en cuenta por los educadores ...........................

Ta’ãngarenda 2: Mba’e mba’epa ohechakuaava’erã mbo’eharakuéra-------------------

**Figuras**

**Ta’ãngakuéra**

Figura 1: Niños (%) que juegan en línea al menos una vez a la semana, desglosados por sexo y edad .................................................................................................

Ta’ãnga 1: Mitãnguéra (%) oñembosaráiva *internet*-pe peteĩ ára jepe arapokõindy ryepýpe, oñemohendáva meña ha ary rupive-----------------------------------------------

Figura 2: Niños (%) que realizan tres o más actividades sociales en línea al menos una vez por semana, desglosados por género .......................................................

Ta’ãnga 2: Mitãnguéra (%) ojojuhúva *internet*-pe omboguata hag̃ua mbohapy térã hetave tembiapo tekoatyregua, oñemohendáva meña rupive. ------------------------------------------

Figura 3: Niños (%) que realizan como mínimo una actividad creativa en línea a la semana, desglosados por sexo y edad ..........................................................................

Ta’ãnga 3: Mitãnguéra (%) omboguatáva sa’ivéramo peteĩ tembiapo apytu’ũroky rehegua arapokõindýpe, oñemohendáva meña ha ary rupive---------------------------------------------

Figura 4: Niños (%) que buscaron información en línea más de tres veces en la última semana, desglosados por sexo y edad ..................................................................

Ta’ãnga 4: Mitãnguéra (%) ohekava’ekue marandu *internet*-pe, mbohapy árape ko rapokõindy ohasávape, oñemohendáva meña ha ary rupive------------------------------------

Figura 5: Niños (%) que han sufrido daños en línea, desglosados por género y edad .....................................................................................................

Ta’ãnga 5: Mitãnguéra (%) oñembyaiva’ekue internet-pe, oñemohendáva meña ha ary rupive-------------------------------------------------------------------------------------------------

Figura 6: Niños (%) que utilizan Internet en el hogar al menos una vez por semana, desglosados por género y edad .............................................................................

Ta’ãnga 6: Mitãnguéra (%) oiporúva internet hogapýpe sa’ívéramo peteĩ ára arapokõindy ryepýpe, oñemohendáva meña ha ary rupive-----------------------------------------------------

Figura 7: Clasificación de los riesgos en línea para los niños ...........................................

Ta’ãnga 7: Ojehukuaáva mitãme ñemohendapy--------------------------------------------------

Figura 8: Niños que declaran haber recibido información o asesoramiento sobre cómo utilizar Internet de manera segura, entre los que se conectan en casa (2012) o en otros lugares (2017, 2018, 2019), desglosados por edad ...................

Ta’ãnga 8: Mitãnguéra (%) he’íva oñeme’ẽvape marandu térã ojehekombo’evape mba’éichapa oiporuva’erã hekopete *internet*, umi oikéva hóga guive (2012) térã ambue tendápe (2017, 2018, 2019), oñemohendáva ary rupive. --------------------------------------

**Resumen ejecutivo**

**Jehaimbykypy**

Según los datos de la UIT, se estima que en 2019 el número de usuarios de Internet se elevaba a 4 100 millones, lo que supone un aumento del 5,3% en comparación con las estimaciones para 2018.

UIT marandu rupive, oñeimo’ã ary 2019-pe *Internet* puruharakuéra ohupytyha 4100 millón, péva he’ise ojupihague 5,3% oñembojekupytýramo oñeha’ãrõva’ekue 2018-pe g̃uarã.

Los niños y jóvenes utilizan la Internet con diversos fines, desde obtener información para un proyecto escolar hasta para chatear con un amigo. Dominan con habilidad programas y aplicaciones complejos y se conectan a la Internet utilizando teléfonos móviles, tabletas y otros dispositivos pequeños, como relojes, iPod Touch, lectores de libros electrónicos y consolas de juegos.

Mitã ha mitãrusukuéra oiporu *internet* heta mba’erã, oiporu oheka hag̃ua marandu mbo’ehaópe g̃uarã ha oñemongeta hag̃ua iñangirũ ndive avei. Ikatupyryrasa hikuái apopyrã ha tembiporu’ikuéra hasýva jeporúpe ha oike *internet*-pe oiporúvo pumbyry popegua, *móvil* ha ambue mba’eporurã’i taha’e aravopapaha, iPod Touch, arandukuéra *electrónico* ñemoñe’ẽrã ha ambue ñembosarairãnguéra rupive.

Internet también se ha convertido en una herramienta importante en la vida de los diferentes grupos de niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad. En el caso de los niños migrantes, les permite mantenerse el contacto con su familia y amigos, y facilita su integración en la cultura de su nuevo hogar. Asimismo, permite a los niños y jóvenes con discapacidad socializar y participar en actividades sólo disponibles en la red, ofreciéndoles la oportunidad para equipararse a sus compañeros en línea, donde las habilidades son más visibles que las discapacidades.

*Internet*-gui oiko tembiporupyahu tuichamba’éva mitã ha mitãrusu aty oikotevẽvévape g̃uarã.Umi mitã ováva hóga renda katu oipytyvõ ichupekuéra oñemomarandu hag̃ua hogaygua ha iñangirũnguéra ndive, ha oipytyvõ ojeroike hag̃ua hóga renda rekotee pyahúpe. Upéichante avei, oipytyvõ mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuévape oñomoirũ ha oikekuaa hag̃ua tembiapo oĩvape *internet*-pe añónte, oikuave’ẽvo ichupekuéra pa’ũ ojekupyty hag̃ua iñirũnguéra internet-pegua ndive, ohehechavevápe ikatupyrykue ha ndaha’éi ikatupyry ambue.

Ahora bien, más allá del acceso y oportunidades que ofrece, Internet conlleva riesgos y peligros, algunos más proclives que otros. Por ejemplo, en el caso de los niños y jóvenes migrantes, las consecuencias de la filtración en línea de información confidencial pueden resultar dramáticas: en las manos equivocadas, esos datos pueden utilizarse para la identificación y señalamiento de las personas en función de su origen étnico, su condición de inmigrante u otro rasgo identitario; en el caso de los niños y jóvenes con trastornos del espectro autista (TEA), los problemas sociales, como la dificultad para comprender las intenciones de los demás, pueden hacer que este grupo sea vulnerable a los "amigos" con malas intenciones; asimismo, los niños y jóvenes con discapacidades son más susceptibles a la exclusión, la estigmatización y la manipulación.

Katu, jepémo oporoipytyvõ ojeike hag̃ua marandurenda ha ambue kuave’ẽmbýpe, *Internet* aveioporombyai ha omoapañuaikuaa avei, oĩ imbaretevéva ambuégui. Techapyrã, mitã ha mitãrusu ovapyahúva rehe oñeñe’ẽramo, sapy’arei ojehechakuaáramo maranduñemi hekove rehegua ikatukuaa opavai: og̃uahẽramo og̃uahẽ’ỹvaérã pópe, ko’ã marandu ikatu ojeikuaa ha ojeikuaauka hag̃ua iñemoñare ypykue, avei ojeikuaa hag̃ua ouha ambue tetãgui; katu umi mitã ha mitãrusu oguerekóva *trastorno del espectro autista* (TEA), apañuái oĩva teko’atýpe, avei upe ndojeikuaapágui tapichakuéra remiandu, ikatu omohendavai ha omboyke ichupekuéra “angirũnguéra” rovake; upéichante avei umi mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuéva ikatu oñemboyke, oñemomichĩ ha oñembojoavy chupekuéra tekoatýpe.

Muchos padres y tutores tienen la idea equivocada de que utilizar el computador en casa es más seguro para sus niños que utilizarlo en la escuela u otro lugar. Es una idea peligrosa porque Internet puede llevar a niños y jóvenes prácticamente a cualquier lugar del mundo y exponerlos a peligros potenciales, exactamente como en el mundo real. Sin embargo, los niños y jóvenes corren un riesgo algo mayor cuando acceden a Internet a través de un teléfono inteligente, una tableta u otros dispositivos pequeños, por cuanto éstos dan acceso instantáneo a Internet desde cualquier lugar y resulta más fácil escapar al control de los padres o tutores.

Heta umi ñangarekohára apytépe oĩ oimo’ãva peteĩ mitã oiporúramo *computadora* hóga guive oñeñangarekovéta mitãnguéra rehe, mbo’ehao térã ambue tenda rovake. Upe temimo’ã ojeguerekóva naiporãmbái pe *internet* ikatuhaguére ogueraha mitã ha mitãrusúpe opaite hendárupi arapýre ha avei omoĩngére ichupekuéra apañuái tuichávape, oikoháicha avei ñande rekove teépe. Hákatu, mitã ha mitãrusukuéra tuichavéntema ikatu oñemoapañuái oikéramo Internet-pe peteĩ pumbyry popegua, tablet ha ambue tembiporu’i guive, ko’ã tembiporu rupive ojeikehaguére Internet-pe oimeraẽ tenda guive ha upéicha rupi ha’ekuéra ikatu okañyve isy, itúva ha ambue iñangarekohára resa renondégui.

Esta Guía se ha preparado en el marco de la iniciativa Protección de la Infancia en Línea (PIeL), que se enmarca en la Agenda sobre Ciberseguridad Global de la UIT3, cuyo objetivo es sentar las bases de la seguridad y protección del ciberespacio tanto para los jóvenes de hoy en día como para las generaciones futuras. Esta Guía también se centran en los niños con vulnerabilidades, en particular, niños migrantes, niños con trastornos del espectro autista y niños con discapacidades.

Ko Tembiaporape oñembosako’i tembiaporã Mitãreko ñeñangareko *Internet*-pe (PIeL) ryepýpe, ojeroikéva *UIT3 Ciberseguridad Global* rehegua *Agenda*-pe, hembiapoteéramo oguerekóva omopyendava’erãha tembiapoita *ciberespacio* ñeñangarekorã taha’e umi mitãrusu ko’ag̃agua ha umi oútava tenonde gotyovépe g̃uarã. Ko Tembiaporape oñembosako’i umi mitã oikotevẽvévape g̃uarã, ko’ýte umi mitã ova pyahúva, mitã oguerekóva *autismo* ha upéichante avei umi mitã ikatupyry ambuévape g̃uarã.

Esta Guía es un modelo que se puede adaptar y utilizar con arreglo a las costumbres y legislaciones nacionales o locales y para abordar cuestiones que podrían afectar a todos los niños y jóvenes menores de 18 años.

Ko Tembiaporape ha’e peteĩ techapyrãnte ikatukuaáva oñembojekupyty umi tetã jepokuaa ha leikuéra rehe ha upéichante avei oñeñe’e hag̃ua umi mba’e ombyaikuaáva mitã ha mitãrusu nombotýitiva 18 ary.

Según la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, se entiende por niño todo ser humano menor de 18 años de edad. La presente Guía trata de todo lo que puede afectar a las personas de menos de 18 años de edad en todas las regiones del mundo. Ahora bien, es muy improbable que un joven usuario de Internet de siete años de edad tenga los mismos intereses o necesidades que otro de 12 años que acaba de empezar la escuela secundaria, u otro de 17 que ya casi es adulto. Esta Guía se ha modificado para dar asesoramiento o recomendaciones en diferentes contextos, por cuanto las necesidades específicas deben ser objeto de atención particular y los diferentes factores locales, jurídicos y culturales afectan a cómo se aplica o interpreta la Guía en cada país o región.

Tetãnguéra Ñomoirũ Amandaje Mitã Derechokuéra rehegua he’i mitã ha’eha mayma tapicha nombotýitiva 18 ary. Ko Tembiaporape omba’apo opaite mba’e ombyaikuaáva tapicha neĩravagueteri omboty 18 ary oikovéva guive yvy’ape ári. Hákatu, iporã ojeikuaa avei umi mitã oguerekóva 7 ary ohekáva *internet*-pe ndojoguamo’ãi ambue mitãpyahu oguerekóva 12 ary oikeramóva *secundaria*-pe ohekávape, térã ambue mitãrusu oikótamava ichugui kakuaáva remikotevẽ rehe.

**1-Introducción**

**Ñepyrũmby**

Uno de cada tres usuarios de Internet en el mundo es menor de 18 años, cifra asombrosa si se tiene en cuenta que en 2018 poco más de la mitad de la población mundial utilizaba Internet. En los países en desarrollo, los niños son los principales usuarios de Internet, que ya han crecido con ella, y su primer dispositivo de conexión es el móvil.

Peteĩva umi mbohapy tapicha oikevévagui *Internet*-pe arapýre nombotýigueteri 18 ary, ko marandupapapy ijaveteiterei ojehechakuaáramo ary 2018-pe umi tapicha oikovéva yvy’ape ári *mitad* rasami oiporu upérõ *Internet*. Umi tetã oñakãrapu’ãvape, mitãnguéra ha’ehína umi oiporuvéva *Internet*, okakuaáma hendive, ha oike hag̃ua ipype oiporu pumbyry popegua.

Cada vez son más los niños del mundo que acceden a Internet, por lo que el ejercicio de sus derechos estará cada vez más condicionado por lo que suceda en línea. El acceso a Internet es fundamental para los derechos del niño.

Ko’ẽ ko’ẽre hetave ohóvo umi mitã oikéva *Internet*-pe, upévare iderechokuéra jeiporu ojekupytyve avei ohóvo umi mba’e oikóva rehe *internet* jeporu aja. *Internet*-pe jeroike tuichaitereimba’e mitãnguéra deréchope g̃uarã.

Considerando que uno de cada tres niños es usuario de Internet, todavía quedan unos 346 millones de niños en todo el mundo sin conectar. Los que más podrían beneficiarse de las oportunidades que ofrece Internet suelen ser los menos conectados. El porcentaje de niños sin conexión en la región de África gira en torno al 60%, mientras que en Europa es del 4%.

Ojehechakuaáramo peteĩ mitã umi mbohapy mitã apytégui oiporuha *Internet*, hembygueteri yvy’ape ári amo 346 millón mitã rupi ndohupytyívagueteri *Internet*. Umi ikatuvéva oiporu porãve *internet* ha ojapo heseve heta mba’e porã katuete ha’ehína umi sa’ive oikéva oiporu. África yvyvusúpe umi mitã ndohupytýiva *internet*-pe ojeroike hag̃ua ohupyty 60%, katu Europa-pe ohupyty 4% añónte.

En cuanto al acceso a Internet, las diferencias también son considerables en función del género. Según las investigaciones, en todas las regiones, salvo en América, los usuarios de Internet varones superan al de mujeres. En muchos países, las oportunidades de acceso no son idénticas para las niñas y los niños, y de serlo, las niñas suelen estar sometidas a vigilancia y restricciones mucho mayores que los niños al utilizar Internet.

Ha oñeñe’ẽramo *Internet* jehupyty rehe, kóva iñambue avei ojoehegui oñeñe’ẽramo meña rupive. Umi tembikuaareka rupive ojeikuaa, opaite yvyvusúpe, oñemoinge’ỹme América-pe, umi internet puruhára kuimba’éva hetaveha kuñágui. Heta tetãme, upe internet jehupytykuaa ndaijojapái mitãkuña’i ha mitã’ípe g̃uarã, ha upeichahágui ojehupytýramo ojeike hag̃ua katu, umi mitãkuña’i rehe ojejesareko ha ojehapejokove mitã’i rovake oiporu jave *Internet*.

Las brechas digitales no son una cuestión exclusivamente de acceso. Los niños que acceden a través de teléfonos móviles en lugar de computadores tienen una experiencia en línea de segunda categoría, y los que carecen de conocimientos digitales o hablan idiomas minoritarios a menudo no pueden encontrar contenidos pertinentes en línea. Los niños de las zonas rurales son más susceptibles al robo de contraseñas o dinero. También suelen tener menos habilidades digitales, pasar más tiempo en línea (especialmente jugando) y recibir menos mediación y supervisión de los padres.

Umi joavy ojehecháva ndaha’éi ndojehupytýiri añónte pe *internet*. Umi mitã oikéva *internet*-pe pumbyry popegua rupive ha ndaha’éi *computadora* rupive hembiasa opyta mokõiha tendápe, ha umi ndoguerekóiva kuaapy *digital* rehegua térã oñe’ẽva ñe’ẽ ojeiporu mbovyvéva heta jey ndaikatúi ojuhu ohekáva *internet* rupive. Umi mitã oikóva okaháregui ikatuve oñemonda imaranduñemi térã iviru. Ha’ekuéra avei ndaikatupyrypái tembiporupyahu jeiporúpe, hetave oĩ internet-pe (hetave jey oñembosaraihápe) ha sa’ive oñemaña ha ojejesareko hesekuéra.

Tanto los niños como los adultos reconocen que la brecha digital es un motivo de preocupación constante que exige una inversión específica y soluciones creativas. El número de niños que se conectan a Internet es cada vez mayor, pero muchos no reciben la orientación adecuada de sus padres, profesores y otros adultos importantes. Esta situación pone a los niños en peligro.

Mitã ha kakuaáva ohechakuaa upe joavy oĩva *internet* jeroiképe oporopy’apyha manterei ha upévare oñeikotevẽ viru kóva oñemoambue ha oñemyatyrõ hag̃ua. Umi mitã oikéva internet-pe retakue hetave ohóvo ára ha ára, katu ko’ãva apytépe hetaiterei oĩ isy, itúva, imbo’ehára ha ambue kakuaáva hi’ag̃uiva ichugui nombohapéiva chupe oiporu hag̃ua hekopete. Ko mba’e ojehúva ikatu ombyai mitãnguéra rekovépe.

Internet se ha convertido en una tecnología tremendamente enriquecedora y estimulante. Los niños y los jóvenes son los principales beneficiarios de Internet y de las tecnologías digitales conexas. Estas tecnologías están transformando la forma en que nos comunicamos y ofrecen nuevas modalidades para jugar, disfrutar de la música o participar en un amplio abanico de actividades culturales, eliminando muchos obstáculos. Los niños pueden ampliar sus horizontes en línea, aprovechando las oportunidades de obtener información y cultivar relaciones. El acceso a las TIC estimula la alfabetización de los niños y propicia otras formas de participación fuera de la red. Internet suministra acceso a servicios sanitarios y educativos, así como a información sobre temas que son importantes para los jóvenes pero que pueden ser tabú en sus sociedades. Los niños y los jóvenes han estado muy a menudo a la vanguardia de la adopción de Internet y la adaptación a las posibilidades que ésta ofrece.

*Internet*-gui oiko peteĩ tembiporupyahu oporoipytyvõ ha oporokyre’ỹ añetéva. Mitã ha mitãrusukuéra ha’e umi oiporuvéva *Internet* ha ambue tembiporupyahu hesegua. Ko’ã tembiporupyahu omoambueve oúvo mba’éichapa ñañomomarandu ha oikuaave’ẽ pa’ũ oñembosarái hag̃ua, oñehendu hag̃ua pumbasy térã ojeike hag̃ua hetaichagua tembiapo arandupy reheguápe, oñehenonde’a ha oñemohu’ãvo opaichagua tapejokoha. Mitãnguéra ikatukuaa omongakuaave ikuaapy *internet* rupive, oiporu mbaretévo umi pa’ũ oguerekóva ohupytyve hag̃ua marandu ha upekuévo ojokupyty hag̃ua ambue tapícha ndive. Pe *TIC* jehupyty omokyre’ỹ mitã ojehekombo’e hag̃ua ha omoñepyrũ avei ambuéichagua tape ojejekupyty hag̃ua *internet* yképe. *Internet* oipytyvõ kuave’ẽmby tesãirã ha tekombo’e reheguápe, upéichante avei ojehupyty hag̃ua umi marandu tuichamba’éva mitãrusukuérape g̃uarã, ikatúva hekoaty ombotove. Umi mitã ha mitãrusu akóinte oñemohenda tenondépe ko *Internet* jeiporúpe ha opaite mba’e kóva oikuave’ẽvape.

No obstante, es innegable que Internet ha traído consigo una serie de problemas de seguridad para niños y jóvenes que es preciso resolver, no sólo porque sean inherentemente importantes, sino también porque es necesario transmitir el mensaje de que Internet es un medio fiable. Igualmente, importante es evitar que la preocupación por proteger a los niños y jóvenes en línea no se transforme en una plataforma para justificar ataques a las libertades de expresión, de opinión y asociación.

Hákatu, ndaikatúi oje’e *Internet* jeporu ndogueruihague heta apañuái mitã ha mitãrusukuérape g̃uarã, ha tekotevẽtereíva oñemyatyrõ, ndaha’éi tuichamba’égui añónte, katu iporãre avei oñemog̃uahẽ marandu *Internet* ha’eha tembiporu ikatúva ojeiporu kyhyje’ỹme. Upéichante avei, iporãva’erã upe jepy’apy ojeguerekóva oñeñangareko hag̃ua mitã ha mitãrusúre *internet*-pe ani upéicha oiko chugui marandurenda oñemoañete hag̃ua tekosãso ojeguerekóva ñe’ẽayvurã, temimo’ã ñemog̃uahẽrã ha joaju rairõrã.

Es extremadamente importante que la próxima generación sienta confianza en la utilización de Internet para que puedan, a su vez, seguir beneficiándose de su desarrollo. Así pues, al considerar la seguridad de niños y jóvenes en línea, es vital llegar a un equilibrio adecuado.

Tuichaitereimba’éta ág̃a umi tapicha oupyahúva tojerovia añete *Internet* jeporu rehe iaktuhag̃uáicha upéicha oipytyvõ avei chupekuéra oñakãrapu’ã hag̃ua. Upéicha, ojehechakuaávo mitã ha mitarusu rekove ñeñangareko *internet*-pe, tekotevẽterei oñeg̃uahẽ tembiapojojápe.

Por otra parte, es preciso discutir abiertamente los peligros que acechan a la infancia y la juventud en línea, enseñarles la manera de reconocer los riesgos y a evitar o hacer frente a los daños en caso de que se materialicen, sin crear miedos infundados ni exagerar los peligros.

Ambueháguio, iporã avei oñeñamindu’u umi apañuái ombyaikuaátava mitãreko ha mitãrusu oĩvape internet-pe, oñembo’eva’erã ichupekuéra mba’e mba’épa ojehukuaa ha mba’éichapa oñembohováita mba’evai ojehúramo, oñemongyhyjevai’ỹme ha oje’evai’ỹme mba’evai oikokuaáva.

Es muy poco probable que los niños y jóvenes tomen en serio cualquier planteamiento que se detenga únicamente, o en su mayor parte, en los aspectos negativos de la tecnología. En este sentido, los padres y los profesores pueden encontrarse en una situación de desventaja, por cuanto muy a menudo los jóvenes saben más acerca de la tecnología y sus posibilidades que sus padres y profesores. Las investigaciones han demostrado que la mayoría de los niños son capaces de distinguir entre el ciberacoso y las bromas o burlas en línea, por cuanto saben que el primero tiene por objeto perjudicarles. En muchas partes del mundo, los niños conocen bastante bien algunos de los peligros que acechan en línea.

Hasynunga umi mitã ha mitãrusu omoañete hag̃ua peteĩ térã heta jey umi mba’evai añónte oguerukuaáva tembiporupyahu. Ko mba’e ryepýpe, sy ha túva avei mbo’eharakuéra ikatu oñembotapykuehína, akóinte mitãrusu ha mitãkuñanguéra oikuaavehaguére tembiporupyahu ha hembiapoitágui taha’e isy ha itúva, avei imbo’ehára renondépe. Umi tembikuaareka ohechauka umi mitã apytépe hetave oĩha ohechakuaáva mba’épa *ciberacoso* ha ñembojaru térã ñembohory oikóva *internet*-pe, oikuaágui upe peteĩva ikatu ombyai ichupekuéra. Heta hendárupi ko yvy’ape ári, mitãnguéra oikuaa porã mba’evai ojuhukuaáva *internet*-pe.

Sin embargo, aunque podría deducirse que los esfuerzos por enseñar a los niños a afrontar los riesgos en línea son eficaces, todavía hay margen para sensibilizar a muchos más niños de todo el mundo, en particular entre los grupos vulnerables, y los esfuerzos concertados deben centrarse en esos niños, especialmente para mejorar el conocimiento de los servicios de apoyo a las víctimas del ciberacoso y otros peligros en línea.

Hákatu, ikatukuaa oje’e umi tembiapo ojejapova’ekue mitãnguérape oñembo’e hag̃ua mba’e mba’épa ojuhukuaa *internet*-pe osẽ porãmbahague, oĩ gueteri heta mitã oñeg̃uahẽva’erãme arapy tuichakue javeve, ko’ýte umi mitã oikotevẽvévape, ha umi tembiapo ojepytasoveva’erã umi mitã rehe, ko’ýte oikuaave hag̃uáicha umi ñepytyvõmby oĩva umi tapicha ohasava’ekuépe *ciberacoso* ha ambue mba’evai *internet* rupive.

Quedan muchos retos por resolver. El acceso al mundo conectado no es lo único que plantea problemas. La velocidad de los cambios tecnológicos también supone un problema para la seguridad de los niños en línea. Muchos niños se desenvuelven en un complejo panorama de medios digitales. Los avances en la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, la realidad virtual y aumentada, los macrodatos, el reconocimiento facial, la robótica e Internet de las cosas van a transformar aún más las prácticas mediáticas de los niños.

Oĩ gueteri heta apañuái oñemohu’ãva’erã. Ndaha’éi pe *internet* ñanembojekupytýi rupi opavave ndive yvy’ape ári añónte upe apañuái apoha. Umi tembiporupyahu pya’eterei oñemoambuéva oúvo ha’e avei peteĩ apañuái mitã rekovére ojejesarekove hag̃ua *internet*-pe. Hetaiterei oĩ mitã oñemongu’éva tembiporupyahu *digital* apytépe. Pe *inteligencia artificial* oñakãrapu’ãva oúvo ha opaite kuaapy *automático*, avei umi hérava *realidad virtual* ha *aumentada,* umi  *macrodatos,* tapicha jehechakuaa hova rupive, umi *robótica* ha *Internet* ko’ýte omoambuevéta mitãnguéra rekove ha rekoguata.

Es fundamental que todos los interesados planifiquen y reflexionen sobre las consecuencias de esos adelantos para los niños y encuentren la forma de brindarles apoyo a fin de que puedan desarrollar los conocimientos digitales necesarios para desenvolverse en este mundo y prosperar en el futuro digital. Es preciso invertir más en la formación y alfabetización digital de padres y profesores para que puedan ayudar a los niños a desarrollar el pensamiento crítico y las facultades analíticas que les permitan desenvolverse con rapidez en las corrientes de información de diversa calidad, y para que los padres y educadores se conviertan en ciudadanos digitales.

Iporãva’erã mayma oikotevẽva tohape’apo ha tojepy’amongeta mba’épepa oipytyvõ ha mba’éichapa ombyaikuaa mitãnguérape ko’ãichagua tembiporu ñembopyahuve ha upekuévo tojejuhu avei mba’éichapa ikatu ojeykeko ichupekuéra ojapyhy hag̃ua kuaapy tembiporupyahu rehegua oikotevẽva oiko porã hag̃ua ko’ã mba’e apytépe ha toñakãrapu’ãve tenonde gotyo. Tekotevẽterei avei oñeme’ẽvéramo viru oñembokatupyryve hag̃ua sy, túva ha mbo’eharakuérape ikatuhag̃uáicha ko’ãva oipytyvõ mitãnguérape oguerojera hag̃ua iñapytu’ũroky ha ikatupyrykue he’ivo hemimo’ã, kóicha oikokuaa ha ohupyty pya’e hag̃ua opaichagua marandu, ha upekuévo sy, túva ha mbo’eharakuéragui toiko tetãyguára *digital*.

Las consultas realizadas por la UIT demuestran que algunos países tienen dificultades para destinar recursos suficientes a la alfabetización digital y la seguridad de la infancia en línea. Sin embargo, los niños manifiestan que tanto los padres como los profesores, las empresas tecnológicas y los gobiernos son actores importantes a la hora de aportar soluciones para su seguridad en línea. Según una encuesta de la UIT a los Estados Miembros, existe un amplio apoyo a mejorar el intercambio de conocimientos y coordinar los esfuerzos para aumentar la seguridad de los niños en línea.

UIT mba’eporandukuéra rupive ojeikuaa oĩha tetã iñapañuáiva ome’ẽ hag̃ua viru tekotevẽva oñemoaranduve hag̃ua tembiporupyahu ha mitãreko ñangarekorã *internet*-pe g̃uarã. Hákatu, mitãnguéra oikuaauka umi sy, túva ha mbo’eharakuéra, avei umi mba’eapopyha tembiporupyahuregua ha tetã rekuaikuéra tuichamba’eha oñeñangareko hag̃ua mitãnguéra rehe *internet*-pe. UIT mba’eporandu umi Tetãnguéra Pypeguápe ojejapova’ekue rupive ojeikuaauka opavave oñeha’ãtaha omboguata porãvévo kuaapy ñembohasa ha toñemba’apo mbareteve joajúpe okakuaave hag̃ua mitã rehe ñeñangareko *internet*-pe.

El reto sigue siendo encontrar un equilibrio entre las oportunidades y los riesgos para los niños. Los Estados Miembros de la UIT indicaron además que, si bien los esfuerzos por promover las oportunidades de los niños en línea deben seguir siendo una prioridad, es preciso llegar a un equilibrio estricto con el derecho a su utilización en condiciones de seguridad, en las que poder participar en el mundo digital y beneficiarse del mismo.

Upe hasyvéva ha’ehína umi mba’eita iporãva ha umi mba’e ombyaikuaáva mitãme ñembojekupyty. Umi Tetã UIT Ryepypegua he’i jepémo ojepytaso mbarete mitãnguéra ojeroike hag̃ua internet-pe oñemotenondeve hag̃ua, iporãva’erã avei oñembojekupyty ijeiporu jesarekopýpe, upéicharamo ojeroikekuaa ko *arapy* digital-pe ha upekuévo toipytyvõ ichupe.

**2- Qué es la protección de la infancia en línea**

**Mba’épa mitãreko ñeñangareko *internet*-pe**

Las tecnologías en línea brindan a los niños y jóvenes muchas posibilidades de comunicarse, aprender nuevas aptitudes, ser creativos y contribuir a crear una sociedad mejor. No obstante, también conlleva nuevos riesgos por cuanto se ven expuestos a problemas de privacidad, contenidos ilegales, hostigamiento, ciberacoso, uso indebido de datos personales, la seducción e incluso abuso sexual de niños.

Umi tembiporupyahu *internet*-pe oipytyvõ mbarete mitãnguérape oñomomarandu hag̃ua, avei oikuaa hag̃ua katupyry pyahu, iñapytu’ũroky jeporúpe ha upéichante avei oguerojera hag̃ua peteĩ tekoaty iporãvéva. Katu, ojejuhu avei mba’e ojehukuaáva sapy’ánte ojeikégui imaranduñemíme, ojeju avei upépe marandu hekopegua’ỹva, ñemyangekói, *ciberacoso,* tekoveregua marandu jeiporu hekope’ỹ, porombotavy ha heta jey mitã rehe ñemboharaivaipa.

La presente Guía formula un planteamiento integral para responder a todas las posibles amenazas y peligros que los niños y jóvenes pueden encontrar al adquirir conocimientos digitales. Se reconoce que todos los interesados pertinentes tienen un papel que desempeñar en el ámbito de la resistencia, bienestar y protección digitales, al tiempo que se benefician de las oportunidades que ofrece Internet.

Ko Tembiaporape ohape’apo tembiaporã ojokupytýva ambue ndive ombohovake hag̃ua umi mba’e ivai ha omongyhyjekuaáva mitã ha mitãrusúpe oike jave kuaapy *digital*-pe. Ojehechakuaa mayma omba’apóva ko’ã mba’e rehehápe oñangarekova’erã avei umi tembiporupyahu ojeporu katui, ojeporu hag̃ua hekopete ha upéichante avei oñeñangareko hag̃ua hese, upekuévo avei oiporu ha ohupytykuaa opaite mba’eporã oikuave’ẽva *internet*.

La protección de la infancia es una responsabilidad colectiva y todos los interesados pertinentes deben garantizar un futuro sostenible para todos. A tal efecto, los responsables políticos, el sector privado, los padres, los tutores, los educadores y otras partes interesadas deben velar por que los niños puedan desarrollar todo su potencial, tanto en línea como fuera de ella.

Mitãreko rehe ñeñangareko ningo opyta heta pópe ha umi omba’apóva guive hesehápe ojepytaso añeteva’erã opavavete oike ha oiporu katui hag̃ua ko’ã tembiporu. Upévare, umi polítiko, aty tetãmba’e’ỹva, sy ha túva, ñangarekohára, mbo’ehára ha ambue omba’apóva hendivekuéra omba’apova’erã ikatu hag̃uáicha mitãnguéra oguerojera opáichagua katupyry taha’e *internet*-pe térã okápe.

Los padres, tutores y educadores también tienen la responsabilidad de procurar que los niños y los jóvenes utilicen los sitios de Internet de manera segura y responsable.

Umi sy, túva, ñangarekohára ha mbo’ehára ojepytaso mbareteva’erã ikatu hag̃uáicha mitã ha mitãrusukuéra oiporu *Internet* hekopete ha hendápe porã.

En los últimos años, el acceso a la Internet móvil ha registrado un aumento enorme y no existe una solución milagrosa para proteger a los niños y jóvenes en línea. Se trata de un problema de alcance mundial que requiere una respuesta mundial de todos los sectores de la sociedad, incluidos los propios niños y jóvenes.

Ko’ã ary ohasaramóvape, umi tapicha okéva *internet*-pe hetaiteve oúvo ha ndojejuhúi mba’épa ojejapóta oñeñangarekopa hag̃ua umi mitã ha mitãrusu rehe oĩ jave *internet*-pe. Kóva ha’ehína apañuái ohupytýva maymavépe yvy’ape ári ha opavavete avei ombohovakeva’erã, taha’e tekoaty, ijapytépe oike umi mitã ha mitãrusu avei.

Ante la rápida evolución de las TIC, y a fin de responder a los crecientes retos que ello plantea, la Iniciativa de Protección de la Infancia en Línea13, una iniciativa internacional multipartita puesta en marcha por la UIT en noviembre de 2008, sigue reuniendo a asociados de todos los sectores de la comunidad mundial con el fin de crear una experiencia en línea segura y potenciadora para los niños y jóvenes de todo el mundo. Esta iniciativa establece directrices para todos los interesados pertinentes, incluidos los niños y jóvenes de todas las partes del mundo, sobre la manera de mantenerse seguros en línea y de proteger a los demás. Estas directrices sirven de modelo, que se puede adaptar y utilizar con arreglo a las costumbres y leyes nacionales o locales.

TIC oñakãrapu’ã pya’eterei rupi, ha oñembohovái hag̃ua umi mba’e oguerúva hendive, aty hérava *Iniciativa de Protección de la Infancia en Línea13,* ha’éva peteĩ tetãita rembiapojoaju *UIT* omboguata ñepyrũva’ekuejasypateĩ 2008-pe, ko’ág̃a meve ombyatýitiva umi tetã pypeguávape omba’apo hag̃ua hikuái mitã ha mitãrusukuéra yvy’ape arigua oike ha omba’apo hag̃ua hekopete *internet*-pe. Ko tembiapojoaju oñemoñepyrũva’ekue omopyenda umi aty ha tapicha hesegua rembiaporaperã, kóva apytépe ija avei mitã ha mitãrusu yvy’ape arigua, ombohape hag̃ua hikuái mba’éichapa oñoipytyvõta oike ha oikove hag̃ua *internet*-pe hekopete ha kyhyje’ỹme.

El presente informe ha sido preparado en el marco de la Iniciativa PIeL por un grupo de trabajo de expertos multipartitos y tiene por objeto proporcionar información, asesoramiento y consejos de seguridad a padres, tutores y educadores sobre la protección de la infancia en línea.

Ko maranduhai oñembosako’i PIeL *Iniciativa* ryepýpe, peteĩ aty tembiaporã oĩháme tapicha katupyry oparupigua rupive ha ijehupytyrãramo omog̃uahẽva’erã marandu, jehekombo’e ha ñemoñe’ẽ tapicha ñangareko rehegua taha’e sy, túva, ñangarekohára ha mbo’eharakuérape g̃uarã umi mitãreko ñeñangarekorã *internet*-pe rehegua.

Un grupo de trabajo de expertos de la ha sido coautor de la presente Guía, basándose en las primeras directrices de la PIeL de la UIT, publicadas en 2009 y actualizadas en 2016. A petición de los Estados Miembros de la UIT, en 2019 se inició el proceso de examen destinado a elaborar una segunda versión de esta Guía.

Peteĩ UIT aty katupryry tembiaporã oykeko mbarete avei Tembiaporape aporã, oñemopyendávo PIeL, UIT rehegua ñembohape ypy rehe, oñemyasãiva’ekue ary 2009-pe ha oñembopyahuva’ekue ary 2016-pe. Tetãnguéra UIT ryepypegua ojerure rupi, ary 2019 jave oñemoñepyrũ aranduchauka oñembohapéva oñembosako’i hag̃ua ko Tembiaporape mokõiha.

La nueva Guía incluye la situación especial de los niños con discapacidad en lo relativo a los riesgos y peligros en línea, así como cuestiones relacionadas con a los nuevos adelantos tecnológicos, como Internet móvil, aplicaciones, Internet de las cosas, juguetes conectados, juegos en línea, robótica, aprendizaje automático e inteligencia artificial.

Ko Tembiaporape pyahu ogueroike umi mitã ikatupyry ambuévape ko’ýte ojehechakuaávo chupekuéra rehe ikatuveha oiko mba’evai *internet*-pe, upéichante avei ojehechakuaávo umi mba’e pyahu oguerúva tembiporukuéra ko’ag̃agua, taha’e *Internet* pumbyry popegua rupive, tembiporu’i, opaitemba’e internet, ñembosarairã ojekupytýva, ñembosarái *internet*-pe, *robótica,* kuaapy *automático ha inteligencia artificial* rehegua*.*

**3- Niños y jóvenes en un mundo conectado**

Mitã ha mitãrusukuéra oikovéva *internet*-pe

Se ha estimado que uno de cada tres niños del mundo es usuario de Internet y que uno de cada tres usuarios de Internet es menor de 18 años. En 2017, la mitad de la población mundial utilizaba la Internet; en el grupo de edad de 15 a 24 años, la proporción aumentó a unos dos tercios.

Oje’e ko yvy’ape ári, mbohapy mitã apytégui peteĩva oiporuha *Internet* ha mbohapy puruháragui peteĩva neĩra gueteri omboty 18 ary. Ary 2017-pe, *la mitad* umi tapicha oikóva arapýre oiporuva’ekue *Internet*; oguerekóva 15 ary guive 24 ary peve, ko’ág̃a ramo kóva ojupive mokõi *tercio*-pe.

"Crecimos con Internet. Quiero decir, Internet siempre ha estado aquí con nosotros. Los adultos son más bien de 'vaya, apareció Internet', mientras que para nosotros es perfectamente normal." Joven de 15 años, Serbia.

“Rokakuaa *Internet* ndive. Ha’ese peẽme *internet* akóinte oĩhague orendive. Umi kakuaáva he’ive iporãiteiko, osẽ sapy’a internet, katu ore ndorohecharamói ko mba’e”. Mitãrusu 15 ary, Serbia-gua.

El dispositivo más popular para acceder a Internet por niños y jóvenes es el teléfono móvil, lo que ha supuesto un cambio notable en el último decenio. En Europa y América del Norte, la primera generación de usuarios de Internet se conectaba a través del computador de escritorio, pero en la mayoría de los países en desarrollo los usuarios de Internet se conectan primero mediante los teléfonos móviles.

Upe tembiporu mitã ha mitãrusu oiporuvéva oike hag̃ua *internet*-pe ha’ehína pumbyry popegua, tuicha omoambuéva ijeporu ko’ã pa ary ohasava’ekuépe. Europa ha América del Norte-pe, umi tapicha oiporu ñepyrũva’ekue internet oike peteĩ *computadora* guive, hákatu umi tetã oñakãrapu’ãvévape umi oiporúva *Internet* oikeve pumbypy popegua rupive.

Los niños y los jóvenes prefieren utilizar el teléfono móvil porque pueden llevarlo a todas partes; no tienen que compartirlo con otros miembros del hogar; puede realizar varias funciones al mismo tiempo, como textear, hablar, compartir fotografías con un clic, y navegar; y siempre está conectado.

Mitã ha mitãrusukuéra oiporuseve pumbyry popegua ikatúgui ogueraha hendive mamo ohohápe; natekotevẽi ojoporu hese ambue hogaygua ndive; ikatu ojapo heta mba’e oñondive taha’e jehai, ñe’ẽ, ta’ãnga ñembohasa, ha marandu jeheka; ha akóinte oĩ *internet*-pe

"El teléfono es en cierto modo más simple. Podemos llevarlo a cualquier lugar, es más pequeño y es más fácil trabajar en él. Me gusta más así [usarlo] con los dedos y no con el teclado." Niña de 12 años, Serbia.

“Pumbyry jeporu ndahasyiete. Ikatu jagueraha ñanendive opárupi, michĩve ha ndahasýi rupi oñemba’po ipype. Che aguerohoryve kóicha (aiporúramo) che kuã ahesakutu hag̃ua ha ani pe *teclado*” Mitãkuña’i 12 ary, Serbia-gua.

Según las encuestas entre los niños y los jóvenes que tienen acceso a Internet, el nivel de utilización del teléfono móvil para conectarse en línea es similar entre niñas y niños. En comparación, los niños son los que más utilizan las computadoras de escritorio.

Mba’eporandu oikuaauka umi mitã ha mitãrusu oikéva *Internet*-pe, oiporuháicha pumbyry popegua oike hag̃ua ipype ndojoavyguasúi ojuehegui mitãkuña’i ha mitã’i. Oñembojojáramo ko mba’e ojehechakuaa mitã’ikuéra ha’eha umi oiporuvéva *computadora*.

En la práctica, la mayoría de los niños y jóvenes acceden a la Internet utilizando varios dispositivos y, en todos los países estudiados, los niños suelen utilizar más dispositivos que las niñas.

Ijeporúpe, hetave mitã’i ha mitãrusu oike Internet.pe oiporúvo hetaichagua tembiporu ha, opaite tetã oñehesa’ỹjohaguépe, umi mitã’i ha’e hína oiporuvéva ko’ã tembiporu mitãkuña’i rovake.

Los niños y jóvenes pasan en promedio unas dos horas al día en línea durante la semana y aproximadamente el doble cada día del fin de semana. Algunos se sienten permanentemente conectados, mientras muchos otros aún no tienen acceso a Internet en casa, o lo tienen pero con restricciones. Sin embargo, las estadísticas varían mucho y hay un espectro muy amplio sobre cuánto tiempo pasan los niños en línea. Algunas investigaciones recientes del Instituto DQ sugieren que en Australia los niños y jóvenes podrían pasar hasta 38 horas a la semana en línea.

Ojehechakuaa mitã ha mitãrusukuéra ohasa *internet*-pe mokõi aravo peteĩ árape arapokõindy aja ha upéva mokõive jey hetave peteĩ árape arapokõindy paha aja. Oĩ akóinte oikekuaaáva internet-pe, katu oĩ avei heta ndaikatúiva oike *internet*-pe hóga guive, térã oguerekóramo jepe hógape oikekuaa oñemoneĩramo chupe añónte. Hákatu, umi marandu papapy tuicha iñambue ojuehegui ha napeteĩchapái umi aravo retakue oikeha peteĩteĩ mitã pe *internet*-pe. Tembikuaareka *Instituto DQ* oguenohẽ pyahuva’ekue omombe’u Australia-pe umi mitã ha mitãrusukuéra ikatuha ohasa 38 aravo peve *internet*-pe.

"Voy a un café porque no tenemos una computadora en la casa... No tenemos acceso a Internet en la escuela." Niño de 15 a 17 años, Sudáfrica.

“Aha peteĩ café ñemuháme ndoroguerekóire peteĩ computadora ógape... Mbo’ehaópe ndoroguerekói avei internet. Mitã’i oguerekóva 15-17 ary, Sudáfrica-gua.

"[Estoy conectado] todo el día, pero no es que lo utilizo a todas horas." Niño, 13-14 años, Argentina.

“(Aime *internet*-pe) ára pukukue, katu ndahaéi aiporúva opaite aravópe.” Mitã’i oguerekóva 13-14 años, Argentina-gua.

A pesar de las conclusiones del Global Kids Online (GKO) en cuanto a que en general el número de niñas y niños con acceso a Internet es similar, en algunos países los niños tienen más libertad a la hora de utilizar Internet que las niñas y éstas suelen estar más vigiladas y controladas al utilizar Internet.

Global Kids Online (GKO) omohu’ãva umi mitã ha mitãrusu oikéva guive *Internet*-pe retakue ojekupytyha ojuehe, upéichante avei mitã’ikuéra isãsove oiporukuévo *internet* umi mitãkuña’i rovake ha ko’ãva rehe avei oñeñatende ha ojejesarekove.

**El mundo del ocio**

**Ndojeguerekói jave ojejapova’erã**

Los niños y los jóvenes acostumbran a conectarse a Internet por una variedad de razones positivas y divertidas. En los 11 países encuestados, la actividad más popular, tanto para las niñas como para los niños, es ver videoclips. Más de las tres cuartas partes de los niños y jóvenes que utilizan Internet aseguran mirar vídeos en línea al menos una vez por semana, solos o en compañía de miembros de la familia.

Mitã ha mitãrusukuéra ojepokuaa oike *Internet*-pe heta mba’e porã rekávo ha avei oñembosarái hag̃ua. Umi 11 tetã oñemba’eporandúvape, umi mba’e ojapovéva mitã ha mitãrusu ha’ehína *videoclips* jehecha. Mbohapy *cuarta* vore rasami umi mitã ha mitãrusu oiporúva *Internet* he’i ohechaha ta’ãngamýi *internet*-pe sa’ivéramo peteĩ ára arapokõindy ryepýpe, taha’e ha’eño térã ambue hogaygua jesarekópe.

"Cuando mi madre compró el portátil, empezamos a pasar más tiempo juntos; cada fin de semana elegimos una película y la vemos con mi abuela". Niña, 15 años, Uruguay.

“Che sy ojogua jave pe *portátil*, roñepyrũ rohasave oñondivepa; arapokõindy paha og̃uahẽ vove roiporavo peteĩ *película* ha rohecha ore jarýi ndive”. Mitãkuña’i, 15 ary. Uruguay.

A los niños y jóvenes también les agrada jugar en línea, ejerciendo así su derecho a jugar y a veces su derecho a aprender. En todos los países estudiados, los varones tienden a jugar en línea con mucha más asiduidad. No obstante, muchas niñas usuarias de Internet también juegan en línea; por ejemplo, las niñas son mayoría en los juegos en línea en Bulgaria (60%) y en Montenegro (80%). Al igual que con la visualización de vídeos, cuanto más fácil tengan los niños y jóvenes acceso a Internet tienen más probabilidades de jugar en línea.

Mitã ha mitãrusukuéra oikeseterei *internet*-pe oñembosarái hag̃ua, upéicha omoañetévo iderécho oguerekóva oñembosaráivo ha sapy’ánte avei iderécho oikuaavévo mba’epyahu. Opaite umi tetã oñehesa’ỹijova’ekue, umi kuimba’e ha’ehína umi oñembosaraivéva internet-pe. Katu avei, heta mitãkuña’i oikéva *internet*-pe oñembosarái avei; techapyrã, mitãkuña’i oñembosaráiva *internet*-pe hetave Bulgaria-pe (60%) ha Montenegro-pe (80%). Ojehechaháicha avei ta’ãngamýi, hetave jey umi mitã ha mitãrusu oikéramo *Internet*-pe hetave avei ikatukuaa oñembosarái hag̃ua.

"Juego en línea y gano dinero con eso." Chico de 17 años, Filipinas.

“Añembosarái internet-pe ha ojehepyme’ẽ chéve”. Mitãpyahu 17 ary, Filipinas-gua

Los adultos se preocupan por el excesivo tiempo que pasan los niños y jóvenes frente a la pantalla y creen que sólo están perdiendo el tiempo en actividades de esparcimiento en línea. Según Global Kids Online, estas actividades de esparcimiento general pueden resultar útiles para los niños y jóvenes a modo de iniciación, que podría ayudarles a despertar el interés y desarrollar aptitudes para seguir progresando hacia experiencias en línea más educativas, informativas y sociales.

Umi kakuaáva ojepy’apy mitã ha mitãrusukuéra oĩeterei rupi *computadora* renondépe ha ha’ekuéra oimo’ã umi mitã ha tuichamiẽva oikeha ipype ñembosarairã añónte. *Global Kids Online* he’i ko’ã tembiapoita vy’arã rehegua oipytyvõkuaa mitã ha mitãrusukuérape ñepyrũháme, omokyre’ỹkuaáva chupekuéra ha upekuévo oguerojerátava katupyryeta oñakãrapu’ãve hag̃ua ohóvo tembiasa pyahu tekombo’e, maranduasãi ha tekoaty rehegua rekávo.

**Figura 1**

**Ta’ãnga 1**

|  |
| --- |
| Figura 1: Niños (%) que juegan en línea al menos una vez a la semana, desglosados por sexo y edad.  Ta’ãnga 1: Mitãnguéra (%) oñembosaráiva internet-pe peteĩ árape arapokõindy ryepýpe, oñemohendáva meña ha hi’ary rupive. |

Fuente: UNICEF

Maranduryru: UNICEF

**Hacer nuevos contactos**

**Tapicha pyahu jeikuaarã**

Internet, con sus herramientas de mensajería instantánea y sus redes sociales, se ha convertido en un lugar de encuentro esencial en el que los niños y los jóvenes pueden ejercer su derecho a la libertad de expresión manteniéndose en contacto con sus amigos y familiares y con otros niños y jóvenes con los que tienen intereses comunes. En los 11 países estudiados, muchos niños y jóvenes pueden considerarse "sociables activos", ya que participan cada semana en una serie de actividades sociales en línea, como charlar con amigos y familiares, utilizar diversas aplicaciones de mensajería y establecer contactos con personas que tienen intereses similares. Algunos niños también comentan que les resulta más fácil expresarse en línea.

*Internet*, hembiporueta ñemomarandurã ha *redes sociales* ndive, oiko chuguikuéra tenda mitã ha mitãrusukuéra oikehápe omoañete hag̃ua iderécho oguerekóva oñe’ẽ ha he’ívo hemiandu ojekupytývo iñangirũ ha hogayguakuéra ndive ha upéichante avei ambue mitã ha mitãrusukuérandi omomba’eguasúva avei ha’e omomba’eguasúva. Umi 11 tetã oñehesa’ỹijohaguépe, heta mitã ha mitãrusu ikatu oje’e ha’eha “tekoatygua ikyre’ỹva”, ko’ãva oĩ rupi heta aty jokupytyrã *internet* ryepýpe, kóva ryepýpe oike ñemongeta angirũ ha ogaygua ndive, avei marandurã jeiporu ikatuhag̃uáicha ojejuhu ambue tapicha ohekáva avei ha’e ohekáva ndive. Oĩ mitã he’íva avei oñeñandu porãveha oñemongetáramo *internet* rupive.

"En línea, puedo mostrar mi verdadero yo, no hay reglas... Tengo más de 5 000 amigos en línea." Niño que se identifica como gay, de 15 años, Filipinas.

“ *Internet*-pe ikatukuaa ajehechauka cheháicha, ndaipóri mbojojaha... Aguereko 5000 angirũ rasami”. Mitãpyahu he’íva ha’eha *gay*, oguerekóva 15 ary, Filipinas-gua.

Las interacciones sociales en línea también aumentan con la edad debido a varias razones. Por ejemplo, algunos sitios web de medios sociales tienen un límite de edad mínimo para niños y jóvenes, que normalmente gana más libertad con la edad.

Upe *internet*-pe oikéva ojejuhu hag̃ua ambue ndive heta mba’e rupi okakuaave ohóvo tuichave vove hikuái. Techapyrã: oĩ heta *sitio web* tapichakuéra jokupytyrã mitã ha mitãrusúpe g̃uarãnte, kóva ikatúva iñambue okakuaave ha hi’aryve vove.

**Figura 2**

**Ta’ãnga 2**

|  |
| --- |
| Figura 2: Niños (%) que realizan tres o más actividades sociales en línea al menos una vez por semana, desglosados por género.  Ta’ãnga 2: Mitãnguéra (%) oiporúva mbohapy térã hetave tembiporu ñemongetarã *internet*-pe, sa’ivéramo peteĩ árape arapokõindy ryepýpe, oñemohendáva meña rupive. |

Nota: Se preguntó a los niños y jóvenes con qué frecuencia habían realizado las siguientes actividades sociales en línea durante el último mes: utilizar Internet para chatear con personas de lugares u orígenes diferentes a los suyos; visitar un sitio web de redes sociales; hablar con familiares o amigos que viven lejos; utilizar la mensajería instantánea; participar en un sitio web donde las personas comparten sus intereses o pasatiempos.

Ñe’ẽjoapy: oñeporandu mitãnguérape mboy jeýpa oiporu ko’ã tembiporu ñemongetarã *internet*-pe ko jasy ohasaramova’ekuépe: oiporúpa *internet* oñemongeta hag̃ua tapicha ambue tendagua ndive, oiképa peteĩ *sitio web* ñomongeta ha marandu ñembohasarãme; oñe’ẽpa ambue hogaygua térã angirũ ndive opytáva mombyry ichugui; oiporúpa mensajería instantánea, oiképa peteĩ *sitio web* mayma tapicha ombohasahápe ojupe hemikotevẽ térã ojapóva hekorei jave.

Fuente: UNICEF

Maranduryru: UNICEF

De los datos anteriores se desprende claramente que Internet abre nuevas dimensiones para socializar, aunque los padres suelen lamentarse de que las interacciones en línea de los niños y jóvenes se realizan a expensas del contacto personal en el mundo real.

Umi marandu mboyveguávagui oñeguenohẽ *Internet* oporoipytyvõha oñeñemongeta ha ojejekupyty hag̃ua ambue ndive, jepémo sy ha túva sapy’ánte ipochy jepi ko’ã ñembyaty *internet*-pe ojapóva mitã ha mitãrusuojejapoha umi oikuaávaguivoi rupive.

"En una fiesta, se quedan sentados alrededor de una mesa. Los 10 están cada uno con sus pequeños dispositivos." Padre de adolescentes de 15 a 17 años, Chile.

“Peteĩ ñembyatyhápe, oñemohenda hikuái mesa jerére. Umi 10 oguereko peteĩteĩ pumbyry”. Mitãpyahukuéra oguerekóva 15-17 ary peve, Chile-gua.

Este comportamiento no es exclusivo de los niños y jóvenes. Algunos padres hacen llamadas telefónicas o consultan Internet durante reuniones sociales, algo que molesta a muchos niños y jóvenes.

Ko mba’e ojehecháva ndaha’éi mitã ha mitãrusu rembiapo añónte. Ojehecha avei sy ha túva oiporuha ipumbyry oporohenói hag̃ua ha oikeha *Internet*-pe oĩ jave ñrmbyatyhápe, ko mba’e ombopochy avei mitã ha mitãrusukuérape.

"En la mesa, cuando estamos comiendo, papá utiliza su teléfono. Es el único momento en que estamos todos juntos y eso me molesta mucho." Niña de 14 años, Uruguay.

“Mesápe, rokaru jave, che ru oiporu ipumbyry. Upe jave añoite roimemba oñondivepa ha upéva chembopochyeterei”. Mitãkuña 14 ary, Uruguay-gua.

Gracias a un mayor acceso a la Internet, los niños y los jóvenes pueden ampliar sus horizontes, recabar información y ampliar sus relaciones. Al tener más interacciones sociales, ya sea en línea o en persona, desarrollan su experiencia y habilidades. Las investigaciones de GKO muestran que los niños y jóvenes que socializan más activamente en Internet son más diestros a la hora de gestionar su privacidad en línea, lo que contribuye a su seguridad.

Ojeike hetave rupi *Internet*-pe, umi mitã ha mitãrusu ikatu hesa pysove, ohupyty marandu ha upekuévo oikuaa ha ojekupytyve ambue tapicha ndive. Oñembyaty hetavéramo ambue tapicha ndive, taha’e *internet*-pe térã ambue rovake, ha’ekuéra oguerojera hembiasa ha ikatupyrykue. GKO rembikuaareka ohechauka mitã ha mitãrusukuéra oĩvéva *Internet*-pe ikatupyryveha avei oñangatukuaa hag̃ua imarandutee, kóicha oñangareko avei ijehe.

**La dicha de crear**

**Apytu’ũroky guerojera**

Algunos de los contenidos en línea que buscan y aprecian los niños y jóvenes han sido producidos por otros niños y jóvenes. Por lo general, en los 11 países estudiados por Global Kids Online, entre el 10 y el 20 por ciento de los niños y jóvenes crean y suben semanalmente sus vídeos o música, escriben un blog o historia, o crean páginas web.

Umi mba’e oĩva internet-pe umi mitã ha mitãrusu oheka ha oguerohorýva ha’ehína ambue mitã ha mitãrusu rembiapokue. Heta jey, umi 11 tetã Global Kids Online ohaperekava’ekue, 10 ha 20% umi mitã ha mitãrusu apytégui ojapo ha omysãi hikuái peteĩ arapokõindýpe ta’ãngamýi ha pumbasy imba’evavoi, ohai peteĩ blog térã tembiasa, térã omoheñóii ñanduti rogue.

"Tengo un blog y lo actualizo regularmente." Niña de 15 a 17 años, Filipinas.

“Aguereko peteĩ blog ha akóinte ambopyahu”. Mitãkuña 15 – 17 ary, Filipinas-gua.

"Puedes compartir videos y juegos. Puedes compartir música. También puedes compartir fotos, ideas y juegos." Niña de 9 a 11 años de edad, Ghana.

“Ikatukuaa oñembohasa ojupe ta’ãngamýi ha ñembosarairã. Ikatu oñembohasa pumbasy. Ikatu avei oñembohasa ta’ãnga, temimo’ã ha ñembosarairã”. Mitãkuña 9-11 ary, Ghana-gua.

"Hago tarjetas de bricolaje y las publico en línea. A mis amigos les gustan." Niña de 15 a 17 años, Filipinas.

“Ajapo *tarjeta* *bricolaje*-guigua ha amyasãi *internet*-pe. Che angirũnguéra oguerohory”. Mitãkuña 15-17 ary, Filipínas-gua.

"Sí sé cómo [piratear ordenadores], pero ya he dejado de hacerlo." Niño de 15 a 17 años, Filipinas.

“Héẽ che aikuaa (mba’éichapa ojepiratea umi computadora), hákatu ko’ág̃a ndajapovéima”. Mitãpyahu 15-17 ary, Filipinas-gua.

**Figura 3**

**Ta’ãnga 3**

|  |
| --- |
| Figura 3: Niños (%) que realizan como mínimo una actividad creativa en línea a la semana, desglosados por sexo y edad.  Ta’ãnga 3: Mitãnguéra (%) sa’ivéramo ojapóva peteĩ tembiapo iñapytu’ũroky rehegua *internet*-pe, oñemohendáva meña ha hi’ary rupive. |

Nota: Se preguntó a niños y jóvenes con qué frecuencia habían realizado las siguientes actividades creativas en línea en el último mes: crear su propio vídeo o música y compartirlo en línea; crear un blog, una historia o un sitio web en línea; publicar vídeos o música creados por otra persona. Fuente: UNICEF.

Ñe’ẽjoapy: Oñeporandu mitã ha mitãrusukuérape mboy tembiapo oiporuhápe iñapytu’ũrokýpa omboguata ko jasy ohasaramóvape: ojapópa ta’ãngamýi imba’éva térã purahéi ha omyasãipa *internet*-pe; ojapópa peteĩ *blog*, tembiasakue térã peteĩ *sitio web internet*-pe, omyasãipa ta’ãngamýi térã pumbyry ambue tapicha ojapova’ekue.

Maranduryru: UNICEF

**Anhelo de información**

**Marandu jeheka**

Al igual que los adultos, los niños y jóvenes aprovechan la Internet para disfrutar de su derecho a la información. Entre una quinta y dos quintas partes de los niños y jóvenes pueden considerarse "buscadores de información", ya que cada semana realizan numerosas búsquedas de información en línea: para aprender algo nuevo, para informarse sobre oportunidades de trabajo o estudio, para ver las noticias, para obtener información sanitaria o para encontrar eventos en su vecindario.

Kakuaávaicha avei, umi mitã ha mitãrusu oiporu *Internet* omoañete hag̃ua idérecho oguerekóva ohupyty hag̃ua marandu. Peteĩ *quinta* térã mokõi *quinta* vore umi mitã ha mitãrusu apytépe ikatu oñehenói “ marandu rekaháramo, ko’ãva peteĩ arapokõindýpe oikégui *internet*-pe oheka hetaiterei marandu: taha’e oikuaa pyahu hag̃ua peteĩ mba’e, oikuaa hag̃ua oñeikuave’ẽrõ mba’apo térã tekombo’erã, ohecha hag̃ua maranduasãi, oikuaa marandu tesãirã rehegua térã ojuhu hag̃ua ñembyatypy oikótava itávape hóga jerére.

Muchos niños y jóvenes de todas las edades utilizan Internet para hacer los deberes o incluso para ponerse al día cuando faltan a clase.

Heta mitã ha mitãrusu opaichagua hi’arýva oiporu *Internet* ojapo hag̃ua hembiapo mbo’ehaopegua ha ko’ýte ojapo hag̃ua hembiapo ndohói jave mbo’ehaópe.

"Nos pidieron que encontráramos los nombres de los ministros de Ghana, que buscáramos sobre los países y sus monedas. Se pueden obtener noticias sobre otros países." Niña de 12 a 14 años, Ghana.

“Ojerure oréve roheka hag̃ua Ghana motenondeharakuéra réra, avei roheka hag̃ua umi tetãregua marandu ha viru oiporúva upépe. Iikatu ojehupyty marandu ambue tetãguigua”. Mitãkuña 12-14 ary, Ghana-gua.

"En Internet, podemos buscar todo lo que necesitamos para la escuela y que no podemos encontrar en los libros." Niña de 9 años, Serbia.

*Internet*-pe, ikatu jaheka opaite mba’e ñaikotevẽva mbo’ehaópe g̃uarã ha ndaikatúiva rojuhu arandukápe. ” “Mitãkuña’i 9 ary, Serbia-gua.

"Suspendí las matemáticas, así que consulté un par de videos donde explicaban lo que tenía que estudiar." Niño de 15 a 17 años, Argentina.

“Amboyke matemática, upéicha rupi ahecha ta’ãngamýi ombo’ehápe mba’épepa ajehekombo’evéva’erã.” Mitãpyahu 15-17 ary, Argentina-ygua.

"Si faltas a la escuela, puedes hablar con tu amigo y averiguar lo que te perdiste y esas cosas. Así que es importante tener la WhatsApp de tu amigo." Niña de 16-17 años, Sudáfrica.

“ Nderehóiramo mbo’ehaópe, ikatukuaa eñe’ẽ ne angirũ ndive ha ejerure ichupe upe eikotevẽva. Upeva’erã reguerekova’erã ne angirũ WhatsApp.” Mitãkuña 16-17 ary, Sudáfrica-ygua

**Figura 4**

**Ta’ãnga 4**

|  |
| --- |
| Figura 4: Niños (%) que buscaron información en línea más de tres veces en la última semana, desglosados por sexo y edad.  Ta’ãnga 4: Mitãnguéra (%) ohekava’ekue marandu *internet*-pe, mbohapy rasami jey ko arapokõindy ohasávape, oñemohendáva meña ha hi’ary rupi. |

Nota: Se preguntó a los niños y jóvenes con qué frecuencia habían realizado las siguientes actividades de búsqueda de información en el último mes: aprender algo nuevo en línea; buscar información sobre oportunidades de trabajo o estudio; utilizar Internet para hacer tareas escolares; buscar recursos o eventos sobre su vecindario local; leer noticias en línea; buscar información sobre salud para ellos mismos o para algún conocido. Argentina se omite por falta de datos.

Ñe’ẽjoapy: oñeporandu mitã ha mitãrusukuérape mboy jeýpa oike oheka umi marandu ko jasy ohasava’ekuépe: oikuaa hag̃ua mba’epyahu internet-pe, oheka hag̃ua oñeikuave’ẽvo mba’apo ha tekombo’erã; oiporu *Internet* ojapo hag̃ua hembiapo mbo’ehaópegua, oheka tembiporu téra ñembyatypy hóga jere rehegua; omoñe’ẽ marandu *internet*-pe, oheka marandu tesairã rehegua imba’erã térã ambuépe g̃uarã. Argentina oñemboyke ndoguerekóigui marandu hesegua.

Fuente: UNICEF.

Maranduryru: UNICEF

Algunos niños y jóvenes están más dispuestos que otros a utilizar Internet para buscar información. Según los datos, suelen ser los niños y jóvenes de mayor edad que utilizan Internet para diversas actividades de búsqueda de información, quienes en general tienen además capacidad para participar en una mayor variedad de actividades en línea y cuyos padres muestran una actitud favorable y propicia a la utilización de Internet. Así, los niños y jóvenes que crecen con el adecuado apoyo paterno, suelen tener más experiencia en línea y utilizar en mayor medida Internet en beneficio propio.

Oĩ umi mitã ha mitãpyahu apytégui oiporuvéva *Internet* oheka hag̃ua marandu. He’iháicha marandúpe, ha’e umi mitã ha mitãrusu hi’aryvéva umi oiporuvéva *internet* oheka hag̃ua opáichagua marandu, ko’ãva avei ojehechakuaa ikatupyryveha oheka hag̃ua opaite mba’e oikotevẽva *internet* rupive ha isy ha ituvakuéra ohecha porãva ha ombohape ojeiporu hag̃ua *internet*. Upéicha ko’ã mitã ha mitãrusu okakuaáva isy ha itúva jeykeko ha ñepytyvõme ikatupyryve internet jeiporúpe ha oiporuve avei ko tembiporupyahu ojuhu hag̃ua opaite mba’e oikotevẽva.

Con tanta información disponible en línea, los niños y jóvenes deben tener las aptitudes necesarias para encontrar el contenido adecuado y comprobar la veracidad del mismo.

Opáichagua marandu oĩrupi *internet*-pe, mitã ha mitãrusukuéra ikatupyryva’erã ojuhu hag̃ua marandu hekopeguáva ha upéichante avei omoañete hag̃ua ko marandu ojuhúva.

A este respecto, las diferencias entre las niñas y los niños son mínimas, y cuando llegan a la adolescencia los niños y jóvenes son cada vez más expertos en encontrar lo que necesitan en línea. Los niños y jóvenes que ven más videoclips en línea parecen tener mejores habilidades para buscar información, tal vez porque aprenden a encontrar lo que necesitan buscando más frecuentemente el contenido en línea.

Ko mba’e ryepýpe, mitãkuña’i ha mitã’ikuéra sa’i ojoavy ojuehegui, ha oiko vove chuguikuéra mitãkuña ha mitãrusu tuichaiteve ikatupyry hikuái ojuhu hag̃ua hemikotevẽ *internet*-pe. Mitã ha mitãrusukuéra ohechavéva umi *videoclips internet*-pe ha’ete ku iikatupyryvéva oheka hag̃ua *internet*-pe oikotevẽva, ko mba’e ikatu oiko ipya’éguivoi ojuhu hag̃ua oikotevẽva oĩ arevégui *internet*-pe ambue mba’erã.

La calidad y cantidad de información que los niños y los jóvenes recaban en línea dependerá de sus intereses y motivación. Pero también dependerá del volumen de información disponible, que será mayor para los idiomas más hablados. Aun así, las minorías también pueden beneficiarse de las oportunidades de búsqueda de información, aunque su número sea más reducido.

Umi marandu mitã ha mitãrusu ombyatýva *internet*-pe retakue ha mba’eichaguápa taha’e hekopeguápa térã nahániri ojeykeko hembipota ha ikyre’ỹ rehe. Hákatu he’ise avei upe marandu ohekáva tuichakue ojuhukuaáva *internet*-pe, hetavétava umi ñe’ẽ ojeiporuvévape. Jepémo upéicha, umi imbovyvévape ikatueténte avei ojeheka marandu, ko’ãva imbovyvéramo jepe.

"A veces, como nadie habla nuestro idioma en esta escuela, escribo algo en rumano en YouTube y escucho nuestra voz, y eso me hace sentir bien, puedo entenderlo todo." Niño romaní de 12 años, Serbia.

“ Sapy’ánte avave noñe’ẽiri ore ñe’ẽme ko mbo’ehaópe,ahai peteĩ mba’e romano ñe’ẽme YouTube-pe ha ahendu ore ñe’ẽayvu, ha upéva chemoñandu porã, ikatu aikũmby opaite mba’e.” Mitã’i *romaní* 12 ary, Serbia-gua.

Una cosa es ser experto en buscar información en Internet y otra es poder verificar si la información encontrada en línea es verdadera.

Peteĩ mba’e ningo upe ndekatupyrýramo marandu jehekarã *internet*-pe ha ambue mba’e hína ndekatupyrýramo eikuaa hag̃ua pe marandu rejuhúvapa hi’añete.

"Veo las noticias extranjeras, porque me gusta saber cómo se ve la misma situación desde otro país. Porque siempre hay dos lados. Por ejemplo, Estados Unidos puede ver las cosas de una manera y Rusia puede verlas de manera diferente." Chica de 16 años, Serbia.

“Ahecha umi maranduasãi ambue tetãmegua, ahechaségui mba’éichapa ojehecha ko oikóva ambue tetã guive. Katuete ojehechágui mokõi hendáicha. Techapyrã: Estados Unidos ikatu ohecha umi oikóva peteĩ hendáicha ha Rusia katu ohechakuaa ambuéicha.” Mitãkuña 16 ary, Serbia-gua.

Cuando se compara con la proporción de niños y jóvenes que aseguran tener gran capacidad de búsqueda de información, muy pocos son los niños y jóvenes que aseguran ser buenos en realizar una evaluación crítica de la información que encuentran.

Oñembojekupytýramo umi mitã ha mitãrusu ohekáva guive marandu *internet* rupive retakue, sa’i umi mitã ha mitãrusu he’íva ikatupyryha ohesa’ỹijo hag̃ua umi marandu ojuhúvapa hi’añete térã ndaupéichai.

"Hay tantas noticias falsas en línea." Niño de 15 años, Filipinas.

“ Hetaiterei marandu hi’añete’ỹva oĩ *internet*-pe.” Mitãpyahu 15 ary. Filipinas-gua.

En general, los niños y jóvenes no parecen estar todavía aprovechando plenamente las oportunidades de buscar y verificar información en línea. A tal efecto, los niños, especialmente los más pequeños, necesitarán más apoyo, ya sea de sus padres, de las escuelas o de los proveedores de servicios digitales, para instarlos y ayudarlos a hacer valer sus derechos en el mundo digital.

Umi mitã ha mitãrusu ha’eteku ndoiporuporãmbái gueteri ko tembiporupyahu oiporu hag̃uáicha oheka ha omoañete hag̃ua umi marandu ojuhúva *internet*-pe. Upévare, umi mitã, koýte umi michĩvéva, oikotevẽve ñepytyvõ, taha’e isy ha itúvaguio, imbo’ehaógui térã umi oikuaave’ẽvagui tembiporupyahu, ikatuhag̃uáicha oñembohape ha oñeipytyvõ chupekuéra omoañete hag̃ua idérecho ko arapy *digital*-pe.

**Convertirse en ciudadanos activos**

**Tojeiko tetãyguára ikyre’ỹvaramo**

Más allá de buscar información y crear contenidos, los niños y jóvenes también pueden participar en actividades cívicas o políticas por Internet. De acuerdo con la Convención sobre los Derechos del Niño, el niño tiene derechos cívicos, incluido el derecho a ser escuchado, a expresarse y a reunirse con otros. Ahora bien, según los resultados de las investigaciones de Global Kids Online, son relativamente pocos los niños y jóvenes que aprovechan las oportunidades de participación cívica en línea.

Mitã ha mitãpyahukuéra oiporúva *internet* oheka hag̃ua marandu ha ojapo hag̃ua *contenido* ndoiporuiriva’erã upeva’erã añónte, ikatukuaa avei oiporu oike hag̃ua omba’apo hekohápe oipytyvõvo tekoatýpe. Mitã Derechokuéra rehegua Amandajépe oñemboguapy mitã oguerekoha derécho *cívico*, upévape oike avei iderechoha oñehendúvo, he’ivo hemimo’ã ha oñembyatývo ambue tapicha ndive. Katu, Global Kids Online rembikuaa ohechauka mbovyha umi mitã ha mitãrusu oiporukuaáva ko pa’ũ ojeroike ha oipytyvõ hag̃ua tekoatýpe tekome’ẽmby ryepýpe.

La probabilidad de que los jóvenes se comprometan políticamente es mayor en línea.

Polítika ryepýpe ojepytaso mbareteve hag̃ua ojehecha *internet*-pe.

"En cuanto a la política... tal vez no le interese expresamente. Pero mi hija, por ejemplo, lee al respecto en Facebook." Padre de una niña de 13 a 14 años, Argentina.

“ Polítika rehe oñeñe’ẽramo katu... ikatu ndohecharamói hikuái. Hákatu che rajy, omoñe’ẽ peteĩ marandu hesegua Facebook-pe.” Mitãkuña 13-14 ary túva, Argentina-ygua

"Pero también dan sus opiniones... en Twitter... y eso es parte del asunto." Padre de un niño de 15 a 17 años, Argentina.

“Hákatu he’i avei hemimo’ã... Twitter-pe...ha upéva oike ipype.” Mitãpyahu 15-17 ary túva, Argentina-ygua.

**Correr riesgos y sufrir daños**

**Ojehukuaáva ha tekove ñembyai**

Cuando entran en línea los niños y jóvenes se ven expuestos a nuevos riesgos que podrían perjudicarles. Pueden hallar información sobre cómo autolesionarse o suicidarse. También pueden enfrentarse a discursos de odio o material de carácter violento o sexual. La encuesta realizada por Global Kids Online en todos los países reveló que cuanto más participan los niños y jóvenes en diversas actividades en línea, más riesgos han experimentado en línea, tal vez por su mayor exposición o mayor confianza al navegar por Internet.

Oike vove *internet*-pe umi mitã ha mitãrusu ojehukuaa mba’e ivaíva ha umíva ombyaikuaa ichupekuéra. Ikatu ojuhu upépe mba’épa ojapova’erã ojapo hag̃ua mba’evai hetére térã ha’ete ojejuka hag̃ua. Ikatu avei oñemongeta py’aro reheve térã ojuhu mba’evai ñemboharái térã ñeporeno mbaretépe rehegua. Pe mba’eporandu *Global Kids Online* ojapova’ekue, opaite tetãme oje’e mitã ha mitãrusu *internet*-pe oike hetavéramo internet-pe, hetave mba’evai avei ojuhukuaa, kóva ikatu hetave aravo oĩhaguére ha ojeroviavérema avei oike hag̃ua *internet*-pe.

Es importante recordar que el riesgo no siempre se traduce en daños. Los niños y jóvenes que se exponen a riesgos en línea quizá no sufran daños si tienen los conocimientos y la capacidad de reacción necesarios para sobrellevar la experiencia. Por lo tanto, es importante determinar quiénes de ellos son más vulnerables a los daños en línea y cuáles son las condiciones en las que los riesgos se traducen en daños, a fin de poder proteger eficazmente a los niños y jóvenes en línea sin limitar indebidamente sus oportunidades.

Iporã avei ojeikuaa ojehukuaáramo jepe peteĩ mba’e, upéva ndakatuetéi oheja mba’evai. Umi mitã ha mitãpyahu ojuhukuaáva mba’e hekopegua’ỹva *internet*-pe oñangarekóramo ijehe, oikuaámava ikatúva ojehu ha ikatupýrymava ijeporúpe ikatu ohapejoko mba’evai oikokuaáva hese. Upéva rupi, iporã ojeikuaa máva mávapa ijapytégui oikotevẽve ha ikatuve ohasa mba’evai *internet*-pe ha mba’éicha javépa ko’ã mba’e *internet*-pegua oporombyaikuaa, kóva ojeikuaa porãramo ikatuhag̃uáicha oñeñangareko añete mitã ha mitãrusukuéra rehe *internet*-pe oĩ jave ojeipe’a’ỹme avei chugui juruja oñakãrapu’ã hag̃ua.

En general, alrededor del 20% de los niños y jóvenes encuestados por Global Kids Online manifestaron que habían visto, en el último año, sitios web o debates en línea sobre personas que se lesionan o se lastiman físicamente, mientras que alrededor del 15% de los niños y jóvenes habían visto contenidos relacionados con el suicidio. También se demostró que los niños y jóvenes habían estado expuestos a expresiones de odio.

Umi mitã ha mitãrusu *Global Kids Online* omba’eporanduva’ekue apytégui peteĩ 20% he’i ko ary ohasávape ohechahague sitio web térã marandurenda oñeñe’ẽhápe umi tapicha ojahéiva ijehe térã ojapóva mab’evai hetére, hákatu peteĩ 15% rupi umi mitã ha mitãrusu apytégui ohecha marandu jejuka rehegua. Ojehechakuaa avei mitã ha mitãrusukuéra oike tenda py’aro ojehechaukahápe ojupe.

En Chile, casi la mitad de los adolescentes del grupo de 15 a 17 años de edad indicaron que durante el año anterior habían experimentado algo en línea que los había molestado o disgustado. Cuando se les pidió que explicaran lo sucedido, mencionaron una amplia gama de asuntos, como estafas por Internet, anuncios pornográficos emergentes, comportamientos ofensivos, noticias o imágenes desagradables o aterradoras, discriminación y acoso. En Bulgaria, uno de los riesgos que corren los niños y jóvenes es verse expuestos a sitios web que promueven la pérdida rápida de peso; una cuarta parte de los encuestados había visto este tipo de contenido.

Chile retãme, umi mitãpyahu oguerekóva 15-17 ary apytégui, haimete *la mitad* pe ary ohasava’ekuépe ohasa mba’e ha’ekuéra ndohechaporãiva ha ombopochýva ichupekuéra *internet*-pe oĩ jave. Oje’e jave chupekuéra omombe’u hag̃ua ojehuva’ekue, he’i hikuái heta mba’e,, umíva apytépe oike ñemonda *Internet* rupive, maranduasãi *pornografía* rehegua, ñe’ẽpohýi térã juruky’a, marandu térã ta’ãnga ivai térã oporomyangekóiva, ñemboyke ha jejopyvai.

"Hay comentarios horribles sobre otras personas." Niña de 13 a 14 años, Sudáfrica.

“Oĩ temimo’ã ivaitereíva ambue tapicha rehegua.” Mitãkuña 13-14 ary, Sudáfrica-ygua.

Entre una cuarta y una tercera parte de los niños y jóvenes encuestados sobre el tema afirman haber visualizado contenidos violentos en línea o de carácter sexual en cualquier tipo de medios. A veces el contenido sexual lo encuentran por accidente; en otras ocasiones, se los recomiendan amigos o se lo envían otras personas, incluso desconocidos. Algunos niños y jóvenes piden imágenes sexuales a otros.

Umi mita ha mitãrusu apytégui peteĩ cuarta ha upéichante avei mbohapyha vore oñemba’eporanduva’ekue ko mba’e omoneĩ ohechahague mba’e ivaíva internet-pe térã ñeporeno rehegua opaichagua marandurendápe. Sapy’ánte umi mba’e ñeporeno rehegua oheka’ỹre; sapy’ánte katu oipepirũ chupekuéra iñangirũ térã ambue tapicha ogueruka chupekuéra, oikuaa’ỹva sapy’ánte. Oĩ mitã ha mitãrusu ojeruréva ta’ãnga ñeporeno rehegua ambue tapichápe.

"Me molesté mucho cuando el tipo me envió fotos pornográficas." Niña de 12 a 14 años, Ghana.

“Chepochyeterei upe kuimba’e oguerukáramo jave chéve ta’ãnga *pornografía* rehegua. Mitãkuña’i 12-14 ary, Ghana-gua.

"Una vez un desconocido me preguntó 'mi precio', es decir, cuánto le costaría realizar una actividad sexual conmigo." Chico de 16 años, Filipinas.

“Peteĩ jey karai aikuaa’ỹva oporandu chéve “che precio”, upéva he’ise mbo’ýrepa añenóta hendive. “Mitãrusu 16 ary, Filipinas-gua.

En varios países, muchos niños y jóvenes se han visto expuestos diversos riesgos en línea, pero son muchos menos los que se sienten perjudicados por ello. Los resultados varían según el país, siendo los jóvenes quienes tienen más probabilidades de salir perjudicados que los niños más pequeños, probablemente porque pasan más tiempo en línea y suelen participar en más diversas actividades en línea.

Heta tetãme, heta mitã ha mitãrsusu ohasa heta mba’evai oĩ jave *internet*-pe, katu oĩ ipokãve umi he’íva mba’eve ndojapoiha hesekuéra.

"Estaba en Instagram y pulsé en un comentario; fue tan divertido que quise ver lo que opinaban otras personas y, al pulsar un enlace, aparecieron de repente mujeres desnudas." Niño de 10 años, Serbia.

“Aimekuri Instagram-pe ha ahesajopy peteĩ *comentario*-pe; aguerohory ha ahechaséma mba’épa he’i ambue tapicha ha, ahesajopývo peteĩ enlace; osẽ chéve kuña opívo”. Mitã’i 10 ary, Serbia-gua.

"Me encantan los caballos, todo el mundo lo sabe. Estaba buscando algunas fotos para mi fondo de pantalla y me encontré con una horrible foto de un hombre descuartizando un caballo." Niña de 10 años, Serbia.

“Ahayhueterei umi kavaju, opavave oikuaa upéva. Aheka aikóvo ta’ãnga che *pantalla* atukupépe g̃uarã ha ajuhu peteĩ ta’ãnga ndevaíva oĩháme peteĩ kuimba’e ombo’ívo kavaju rete.” Mitãkuña’i 10 ary, Serbia-gua

"Me asusté mucho ... Vi la foto de un niño asesinado a tiros." Niño de 12 a 14 años, Ghana.

“Tuicha añemondýi... Ahecha peteĩ mitã mbokápe ojejukava’ekue.” Mitãpyahu 12-14 ary, Ghana-gua

**Ta’ãnga 5**

|  |
| --- |
| Figura 5: Niños (%) que han sufrido daños en línea, desglosados por género y edad.  Ta’ãnga 5: Mitãnguéra (%) ojuhu ha ohecháva ohecha’ỹva’erã, oñemohendáva meña ha hi’ary rupive. |

Fuente: UNICEF.

Maranduryru: UNICEF

Los niños y jóvenes pueden ser objeto de maltrato tanto en línea como en el mundo real. En las plataformas en línea, el daño puede ser causado por mensajes ofensivos o desagradables o por ser excluido de las actividades de grupo o por amenazas. Estas experiencias se denominan a menudo "ciberacoso". Pero los niños y jóvenes pueden sufrir daños similares en sus interacciones cotidianas en el mundo real. La proporción de niños y jóvenes acosados por otros es similar en persona y en línea.

Umi mitã ha mitãrusu rehe ikatuete oñeñemboharái hese taha’e *internet* térã hekohápe. Marandurenda oĩva internet-pe, ikatu ojapovai hesekuéra umi ñemomarandu jejahéi rehegua térã omyangekóiva térã oñemboykéramo atýgui térã iñe’ẽpohýiramo ichupe. Ko’ã tembiasa oñembohéra “*ciberacoso*”. Hakatu umi mitã ha mitãrusu ikatu avei ohasa ko’ã mba’e hekohápe oikóvo ambue tapicha apytépe. Umi acoso ohasáva ko’ã mitã ha mitãrusu ndojoavýi oikóramo henondépe térã *internet*-pe.

"Todo el mundo empezó a burlarse y a gastar bromas a un chico. Al final se salió del grupo." Niño de 13 a 14 años, Argentina. "

“Opavave oñembohory hese ha oñemotie’ỹ peteĩ mitã’ípe. Upévare ipahápe osẽ atýgui.” Mitãpyahu 13-14 ary, Argentina-ygua.

Me preocupa el ciberacoso por el daño emocional que pueda causarme." Niña de 14 años, Uruguay.

Chepy’apy pe *ciberacoso* ikatúgui oheja mba’evai che akãpýpe.” Mitãkuña 14 ary, Uruguay-gua.

¿Cómo responden los niños y jóvenes a las experiencias desagradables en línea? Primeramente, se dirigen a sus amigos o hermanos. Luego quizá se lo cuentan a sus padres. Son pocos los niños y jóvenes de los países encuestados que recurren al apoyo de sus profesores. Aunque los jóvenes corren más riesgos que los niños pequeños, el daño que sufren no es mayor, de lo que se desprende que cuanta más experiencia tienen, más fuertes se hacen.

Mba’éichapa ombohovái mitã ha mitãrusukuéra umi tembiasavai ohasáva internet-pe?

Ñepyrũrã, omombe’u iñangirũ térã ipehẽnguekuérape. Uperire oiméne omombe’u isy térã itúvape. Sa’i ojehecha umi mitã ha mitãrusu tetã oñemba’eporanduhaguépe ohekáva imbo’ehára ñepytyvõ. Jepémo umi mitãrusu ikatuve ohasa’asy umi mitã rovake, upe ojejapóva hese ndaha’éi imbaretevéva, upévagui oñeguenohẽ hetave hembiasáramo, imbareteve avei hikuái.

Cabe señalar que los niños y jóvenes no siempre perciben los espacios "en línea" y "fuera de línea" como distintos. Para los niños y jóvenes, las experiencias en línea –ya sean buenas o malas– están íntimamente relacionadas con los demás aspectos de su vida.

Iporã oje’e avei mitã ha mitãrusukuérape g̃uarã ndojoavýi umi tenda ojejuhúva “*internet*”-pe ha “*internet* yképe”. Mitã ha mitãrusukuérape g̃uarã, tembiasa ohasáva *internet*-pe taha’e iporã térã ivaíva – katuete ojekupyty ambuéichagua tembiasa rehe.

**La privacidad es una prioridad**

**Maranduñemi Oñemotenondeva’erã**

La privacidad es un derecho del niño, según la Convención sobre los Derechos del Niño, por cuanto se considera importante para lograr su autonomía y la autodeterminación y guarda relación con el derecho del niño a la información, la libertad de expresión y la participación. La defensa de la privacidad de los niños y los jóvenes puede protegerlos de la explotación. A tal efecto, deben gestionar cuidadosamente sus identidades digitales y proteger sus datos personales en la medida de lo posible.

Maranduñemi ha’ehína mitã derécho tee, upéicha ojehai Mitã Derechokuéra rehegua Amandajépe, upévare tuichamba’e ojehupyty hag̃ua hekove’sã’y ha hekotee ha ojekupyty mitã derécho ohupytývo marandu, he’ívo hemimo’ã ha ojeroikévo opaite tembiapópe. Oñemo’ãvo mitã ha mitãrusu rekove ha maranduñemi ikatu avei oñangareko ichupekuéra hete jehepyme’ẽgui. Ko’ã mba’e rupi, oñangarekova’erã imaranduñemi tembiporupyahúpe ogueroikéva ha upekuévo toñangareko avei marandu hekove rehegua.

Muchos niños y jóvenes aseguran que son muy capaces de gestionar sus relaciones interpersonales en línea – por ejemplo, son conscientes de la información que deben y no deben compartir en línea y saben cómo cambiar la configuración de privacidad en los medios sociales y eliminar a personas de sus listas de contactos. De ello, se desprende que los primeros esfuerzos por promover la seguridad en Internet entre los niños y los jóvenes han tenido bastante éxito. Muchos niños y jóvenes han elaborado estrategias para protegerse en línea y son conscientes de los riesgos que existen al utilizar la Internet.

Heta mitã ha mitãrusu he’i ikatuha oñangareko máva ndive ha mba’érehepa oñemongeta *internet*-pe- techapyrã, ha’ekuéra oikuaaporã mba’e marandúpa ikatu ha ndaikatúi ombohasa *internet* rupive ha oikuaa hikuái avei mba’éichapa omoambuekuaa imaranduñemi umi red social pe oiporúva ha avei mba’éichapa oipe’a umi tapicha iñangirũ rysýigui. Ko’ã mba’égui, tembiapo oñemoñepyrũva’ekue oñemokyre’ỹ hag̃ua mitã ha mitãrusu rekove *internet*-pe ha osẽ porãitereikuri. Heta mitã ha mitãrusu ojapo hembiaporaperã oñemo’ã hag̃ua *internet*-pe ha oikuaa avei mba’e ndivepa ojejuhukuaa oiporukuévo *internet*.

"Tengo una cuenta de Facebook para mis amigos de verdad y otra para los amigos que acabo de conocer en línea." Niña de 14 años, Filipinas.

“Aguereko peteĩ *Facebook* che angirũitévape g̃uarã ha ambue katu umi aikuaaramóvape g̃uarã *internet* rupive ndive g̃uarã.

"Cuando estoy conectada, yo soy la responsable de lo que hago." Niña de 17 años, Uruguay. “ Mitãkuña 14 ary, Filipinas-gua

Uno de los mayores problemas en línea para los niños y jóvenes es que su información privada, fotografías y comunicaciones puede ser objeto de posibles abusos y contactos inapropiado o no deseados.

Pe apañuái tuichavéva *internet*-pe mitã ha mitãrusúpe g̃uarã ha’ehína umi marandu imba’e teéva, ha’ãnga ha imarandukuéra ikatukuaa ojeiporu hekope’ỹ ha ojehe’a ambue tapicha hekovaíva rehe térã oipota’ỹva ndive.

Los niños y jóvenes también pueden ponerse en contacto con personas en línea a las que posteriormente conocen en persona, aunque es relativamente poco común. Menos de la cuarta parte de los niños y jóvenes del mundo acaban conociendo en persona a alguien que conocieron previamente en línea.

Umi mitã ha mitãpyahu ikatu avei oñemomgeta umi oĩva ndive *internet*-pe ág̃a uperire ojejuhútava hendive, katu ko’ã mba’e ndojehecha guasúi. Mitã ha mitãrusukuéra apytégui sa’ive irundyha vorégui ha’e umi ojejuhúva upe tapicha ndive ojoikuaa hag̃ua, oikuaa rire ichupe *internet* rupive.

Tal vez resulte sorprendente que sean los niños y jóvenes quienes más disfrutan de estos encuentros cara a cara y aseguran después sentirse felices, por lo que es de suponer que es una forma de aumentar su círculo de amistades. No obstante, aun cuando sea pequeño el número de casos en que los niños y jóvenes se manifiestan disgustados por estos encuentros, no deja de ser motivo de preocupación.

Ikatu ojehecharamo ko’ã mitã ha mitãrusu ha’eha umi ovy’avéva ojejuhúramo tova tova ndive ambue hapicha ndive ha uperire he’i ovy’aitereiha, kóva rupi oñeimo’ã ha’ekuéra upéicha hetave oñemoangirũha. Jepémo sa’ive umi mitã ha mitãrusu ndohechaporãi téra ndovy’áiva ko’ã jejuhu rire, ko mba’e oporopy’apyva’erã avei.

Los padres que comparten contenidos sobre sus niños y jóvenes deben considerar cómo esto puede afectar a sus hijos. Existe la preocupación de que el "sharenting" (padres que comparten en línea información y fotos de sus hijos) pueda vulnerar la privacidad del niño, provocar acoso, avergonzarlo o tener consecuencias negativas más adelante en la vida. Los padres de niños con discapacidad pueden compartir esa información en busca de apoyo o asesoramiento, lo que hace que los niños con discapacidad corran un mayor riesgo de sufrir consecuencias negativas.

Umi sy ha túva omyasãiva marandu mitã ha mitãrusu rehegua ohechakuaava’erã avei mba’éichapa ko’ã mba’e ombyaikuaa imembykuérape. Oĩ jepy’apy pe "sharenting" (sy ha túva omyasãiva marandu ha ta’ãnga imembykuéra rehegua) ikatuha omosarambipa mitã maranduñemi, oguerukuaa avei *acoso,* oñemotĩ ichupe térã ohejakuaa avei mba’evai tekovépe tenondeve gotyo g̃uarã. Umi mitã ikatupyry ambuéva sy ha túva ikatukuaa omyasãi umi marandu ohekávo jeykeko ha jehekombo’e, ko mba’e oikórõ mitãnguéra ikatupyry ambuéva ikatuvehína ohasa ha opyta vai.

**Hogar es donde hay Wi-Fi**

**Ogapy ha’ehína oĩhápe Wi-Fi**

Una forma de garantizar que los riesgos en línea no resulten perjudiciales para los niños y los jóvenes es orientar mejor a los padres y otras personas sobre la utilización de Internet por los niños y los jóvenes.

Ikatu hag̃uáicha oñeñangareko ani hag̃ua umi mba’evai ojejuhúva internet-pe ombyai mitã ha mitãrusukuérape tekotevẽ oñembohape porã umi sy ha túva, ha ambue tapichápe mba’éichapa mitã ha mitãrusu oiporuva’erã hekopete *internet*.

"Los adultos tienen mucha influencia sobre los jóvenes y deben darles buen ejemplo". Niña, 13 años, Uruguay.

“Umi kakuaáva imbareteve og̃uahẽ hag̃ua mitãrusukuérape ha ohekombo’eva’erã chupekuéra hembiapopotĩ rupive”.

En principio, los padres se encuentran en una posición privilegiada para orientar a niños y jóvenes sobre la utilización de Internet, ya que éstos acceden principalmente desde sus hogares.

Ñepyrũrã, sy ha tuvakuéra oñemopyenda porã ohekombo’e hag̃ua mitã ha mitãrusukuérape *Internet* jeporúpe, ko’ãva hetave jey oikégui pype hóga guive.

Sin embargo, ante la complejidad y la rápida evolución de las tecnologías, muchos padres no se sienten lo bastante preparados o capacitados para supervisar a sus hijos, que parecen estar familiarizados con la tecnología. Los padres también se dejan influir por las preocupaciones populares sobre el "tiempo frente a la pantalla", la "adicción a Internet" y el "peligro de los desconocidos". Por consiguiente, los padres se ven arrastrados por la tentación de limitar a sus hijos la utilización de Internet –por ejemplo, el tiempo que pasan en línea o prohibirles la utilización de dispositivos digitales en el dormitorio, durante las comidas o después de la hora de acostarse– en lugar de propiciar u orientar su participación para que sea más productiva en línea.

Hákatu, ijetu’u rupi ko mba’e ha tembiporupyahu oñakãrapu’ã pya’e rupi oúvo, heta sy ha túva noĩgueteri térã ndaikatupyrýiti ojesareko hag̃ua imembykuéra rehe, ikatupyryvémava tembiporupyahu jeporúpe. Sy ha tuvakuéra ojepy’apy avei umi maymave he’íva rehe, taha’e “mboy aravópa oĩ *computadora* renondépe”, “Internet- ỹre ndaikatúi oikove” ha “umi tapicha oikuaa’ỹva ikatuha ohekombyai ichupe”. Upévare, umi sy ha túva ohapejokove imembykuérape pe *Internet* jeporúpe- techapyrã, he’i chupe mboy aravópa oĩkuaa internet-pe térã ndohejái chupe oiporu tembiporupyahu ikotýpe, taha’e jekaru aja térã og̃uahẽmaro aravo ojeke hag̃ua-omokyre’ỹ ha ombohaperangue chupe ojeroike hag̃ua ko’ã mba’epyahúpe ha upéicha avei ikatupyryve hag̃ua ijeporúpe.

En la mayoría de los países, los padres son los que más se involucran en la utilización de Internet por los niños más pequeños, ayudándoles a navegar por el espacio digital y, a su vez, imponiéndoles más restricciones que a los jóvenes. Tienden a intervenir menos a medida que sus hijos crecen, aunque los adolescentes seguramente siguen beneficiándose de una orientación parental constructiva sobre las oportunidades y los riesgos en línea.

Hetã tetãme, umi sy ha túva ha’ehína ojepytasovéva umi mitã michĩvéva rehehápe *Internet* jeporurãre, oipytyvõvo ichupekuéra oikekuaa hag̃ua *internet*-pe ko’ã tembiporupyahu rupive ha, upekuévo avei he’ívo mba’éichapa ha mba’e aravóvepa oiporúta umi mitãrusu rovake. Mitã okakuaavévo ohóvo sa’ivéma oñeime hi’ári, jepémo umi mitãrusu oikotevẽ gueteri hogayguakuéra rehe ohechauka ichupe mba’erãpa ikatu oiporu *internet* ha mba’épa ojukuaa avei ipype.

Figura 6:

**Ta’ãnga 6:**

|  |
| --- |
| Figura 6: Niños (%) que utilizan Internet en el hogar al menos una vez por semana, desglosados por género y edad.  Ta’ãnga 6: Mitãnguéra (%) oiporúva *Internet* hógape sa’ivéramo peteĩ ára arapokõindýpe, oñemohendáva meña ha hi’ary rupive. |

Fuente: UNICEF.

Maranduryru: UNICEF

Una de las razones por las que los padres dudan en si intervenir o no en la utilización de Internet por sus hijos pequeños y jóvenes es porque ellos mismos carecen de experiencia.

Umi sy ha túva sapy’ánte ndoikuaaporãiro oipytyvõtapa térã ndoipytyvõmo’ãi imembykuéra michĩvape ha mitãrusukuérape Internet jeporurãme ningo oiko ha’ekueravoi ndaikatupyry guasúigui ko tembiporu jeporúpe.

**4- Niños con vulnerabilidades**

**4- Mitãnguéra oikotevẽvéva**

Los niños y los jóvenes pueden ser vulnerables por diversas razones. En una investigación realizada en 2019 se afirma que las vidas digitales de los niños vulnerables rara vez reciben la misma atención sutil y delicada que suele suscitar la adversidad en la "vida real". Por añadidura, el informe añade que, en el mejor de los casos, reciben [los niños y jóvenes] el mismo asesoramiento genérico sobre seguridad en línea que todos los demás niños y jóvenes, mientras siga necesitando la intervención de especialistas".

Mitã ha mitãrusukuéra ningo ikatu oikotevẽve heta mba’e rupi. Peteĩ tembikuaareka ojejapova’ekue ary 2019-pe oñemoneĩ mitãnguéra oikotevẽvéva temibiporupyahu rehe sapy’a javénte oñeñangareko hekopete hesekuéra, upéicha rupi kóva ojehechakuaa avei ko’ẽ ko’ẽre ijeikohápe. Ko maranduhai, ombojoapy avei sapy’ánte, [mitã ha mitãrusukuérape] ojehekombo’eha avei ñeñangarekopy rehegua umi ambue mitã ha mitãrusu ojehekombo’eháichante avei, jepémo oikotevẽ hikuái ambue tapicha katupyry ñepytyvõ”.

Si bien en estas líneas se destacan tres ejemplos de vulnerabilidades específicas (niños migrantes, niños con trastornos del espectro autista y niños con discapacidades), hay muchos otros.

Jepémo ko’ã tysýpe ojehechakuaa mbohapýichagua tekotevẽmby tee (mitã tetãambuegua, mitã oguerekóva autismo ha mitã ikatupyry ambuéva), oĩ avei ambuéichagua.

**Niños migrantes**

**Mitã tetãambuegua**

Los niños y jóvenes de origen inmigrante suelen llegar a un país (o ya viven allí) con un conjunto particular de experiencias y expectativas socioculturales. Pese a que la tecnología facilita la conexión y la participación, los riesgos y las oportunidades en línea pueden diferir enormemente de un contexto a otro. Además, las conclusiones empíricas y las investigaciones muestran que, en general, los medios digitales desempeñan una función esencial:

Umi mitã ha mitãrusu ambue tetãygua og̃uahẽ jepi peteĩ tetãme (térã oikomavoi ipype) hembiasa reheve ha oha’ãrõvo mba’epyahu tekoaty ha tekoha pyahúgui. Jepémo umi tembiporupyahu oipytyvõve ojeike hag̃ua *internet*-pe ha upéichante avei mayma jeroike, mba’evai ojehukuaávape ha opáichagua juruja ojejuhukuaáva *internet*-pe ikatukuaáva ojoavy ojoehegui peteĩ tenda ambuégui. Upéichante avei, umi ñemohu’ã oñemoañetéva ha tembikuaarekakuéra ohechauka tuichaháicha, ko’ã maranduasãi *digital* rembiapo tuichamba’eha:

– Son importantes para la orientación (cuando se viaja a un nuevo país).

- Tuichamba'e reg̃uahẽ hag̃ua reg̃uahẽsehápe (ojeho jave ambue tetãme)

– Son esenciales para asimilar y familiarizarse con la sociedad/cultura del país de acogida.

- Tuichamba’e ojekupyty ha ojepokuaa hag̃ua pe tetã ouhápe reko’aty/arandupy rehe.

– Son fundamentales para mantenerse en contacto con la familia y los amigos, y para acceder a la información general.

-Tuichamba’e oñeñemongeta hag̃ua hogaygua ha iñangirũnguéra ndive, ha ojehupyty hag̃ua avei opáichagua marandu.

Además de los muchos aspectos positivos, los medios digitales también pueden plantear retos

para los migrantes, entre ellos:

Heta mba’eporã apytépe, ko’ã tembiporu *digital* ikatukuaa avei ojerure umi tetã ambueguápe, ojerurekuaáva apytépe:

– Infraestructura – es importante tener en cuenta la creación de espacios seguros en línea para que los niños y jóvenes migrantes puedan beneficiarse de la privacidad y la seguridad.

-Mba'eporurã - iporãva’erã oñemoheñói internet-pe tekoha pyahu hekopeguáva ikatu hag̃uáicha mitã ha mitãrusukuéra rehe oñeñangareko ha oñeñongatu imarandu ñemi.

– Recursos – los migrantes gastan la mayor parte de su dinero en tarjetas telefónicas de prepago.

-Tembiporukuéra – umi teta ambuegua oiporuve iviru *tarjeta* pumbyrypegua jehepyme’ẽme.

– Integración – además de tener acceso a la tecnología, los niños y jóvenes migrantes también necesitan recibir una buena educación digital.

- Tembiapojoaju: umi tembiporupyahu ohupytýva umi mitã ha mitãrusu tetã ambuegua yképe ha’ekuéra oikotevẽ avei ohupyty tekombo’e *digital* iporãva.

**Niños con trastorno del espectro autista (TEA)**

**Mitãnguéra oguerekóva *autismo*.**

El espectro del autismo resume dos dominios centrales en el proceso de diagnóstico del comportamiento del DSM-5:

Pe *autismo* ombyapu’a mokõi *dominio central DSM-5* ojehechakuaa aja:

– Comportamiento restringido y repetitivo (la necesidad de igualdad).

- Ohechauka jeyjey peteĩ teko ha upéva omoa´pañuái chupe. (oikotevẽ tekojoja)

– Dificultad con los comportamientos sociales y comunicativos.

-Iñapañuái oñembyaty ha oñemongeta hag̃ua ambue ndive tekoatýpe.

– Concurren frecuentemente con déficit intelectual, problemas de lenguaje y similares.

-Iñapañuái hikuái iñakãpýpe, ñe’ẽme ha ambue mba’e heseguávape.

La tecnología e Internet ofrecen infinitas oportunidades a los niños y jóvenes para aprender, comunicarse y jugar. Sin embargo, conllevan además muchos riesgos a los que los niños y jóvenes con TEA pueden ser más vulnerables, como por ejemplo:

Tembiporupyahu ha *Internet* oikuave’ẽ mitã ha mitãrusukuérape opáichagua juruja oikuaa pyahu, oñemomarandu ha oñembosarái hag̃ua. Hákatu, umi mitã ha mitãrusukuéra oguerekóvape *autismo* ikatukuaa ombyai térã omoapañuái, ha’ekuéra oikotevẽvégui, techapyrã:

– Internet puede ofrecer a los niños y jóvenes con autismo oportunidades de socializar y de intereses especiales que tal vez no tengan fuera de la red.

* Internet oikuave’ẽkuaa mitã ha mitãrusukuéra oguerekóvape *autismo* opáichagua juruja ojekupyty hag̃ua ambuéndi ha ambue mba’e ndohupytykuaáiva *internet*-ỹme.

– Los desafíos sociales, como la dificultad para comprender las intenciones de los demás, pueden exponer a este grupo vulnerable a "amigos" con malas intenciones.

* Opaite mba’e oikokuaáva tekoatýpe, umi apañuái oĩva ojehechakuaa hag̃ua ambue tapicha rembipota tee, ikatu oheja ko’ãvape ambue “angirũ” hembipota vaíva rovake.

– Los retos en línea suelen estar relacionados con las características básicas del autismo: la orientación concreta y específica podría mejorar la experiencia en línea de las personas, pero los desafíos subyacentes siguen existiendo.

* Umi *reto* ojejuhúva *internet*-pe katuete ojekupyty umi *autismo* oguerekóva rekove rehe: kóva oñembohapéramo hekopete ha hendaitépe ikatukuaa omoporãve umi tapicha rembiasa, katu umi mba’e kañymby ojehukuaáva oĩ gueteri upérupi.

**Niños con discapacidad**

**Mitãnguéra ikatupyry ambuéva**

Según algunas de las primeras investigaciones consultivas sobre las experiencias de los niños con discapacidad en el entorno digital, éstos consideran que, en muchos aspectos, sus vidas digital y en línea son muy similares a las de los niños sin discapacidad. No obstante, existen diferencias claras e importantes. Es importante tener presente que los retos y obstáculos a que se enfrentan los niños con discapacidad varían considerablemente según el tipo y la naturaleza de la deficiencia. Sus necesidades particulares deben examinarse de manera individual.

Umi tembikuaareka ojejapo ñepyrũva’ekuépe, oñeporanduhaguépe umi mitã ikatupyry ambuéva rembiasa tembiporu digital jeporúpe, ko’ãva he’i heta mba’e hekove ryepýpe, hevove tembiporu *digital* rehegua ha *internet* jeporúpe ndojoavyguasúi umi mitã ndaikatupyry ambuévagui. Hákatu, ojehechakuaa iñambueha avei heta mba’épe ojuehegui. Iporã ojeikuaa umi mba’e ohupytyséva ha ohapejokóva ko’ã mitã ikatupyty ambuévape iñambue avei ojehechávo mba’eichagua ha mba’etépa pe ikatupyry ambue. Peteĩteĩ remikotevẽ oñehesa’ỹijova’erã ha’eñoite.

Además de los riesgos en línea que corren los niños y jóvenes sin discapacidad, los niños y jóvenes con discapacidad también se enfrentan a riesgos específicos relacionados con sus discapacidades. La probabilidad de sufrir ciberacoso es un 12% mayor que la de los niños y jóvenes sin discapacidad. Algunos niños y jóvenes con discapacidad pueden ser menos diestros para manejar sus relaciones interpersonales en línea o para distinguir entre la información verdadera y la falsa. Algunos también pueden ser fácilmente manipulados para gastar dinero, compartir información inapropiada, etc. Los niños y jóvenes con discapacidad a menudo se enfrentan a exclusión, estigmatización y obstáculos (físicos, económicos, sociales y de actitud) para participar en sus comunidades. Esas experiencias pueden tener un efecto negativo en el niño con discapacidad que desea tener vida social y amistades en espacios en línea, que de otro modo podrían ser experiencias positivas y ayudarles a mejorar la autoestima y crear redes de apoyo. Sin embargo, también puede ponerlos en mayor riesgo de incidentes de seducción, proposiciones en línea y/o acoso sexual. Las investigaciones demuestran que los niños y jóvenes con dificultades fuera de la red y afectados por deficiencias psicosociales corren un mayor riesgo de sufrir incidentes de ese tipo.

Umi mba’e omoapañuaikuaáva *internet*-pe ko’ã mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuévape yképe, ojehechakuaa avei oĩha mba’evai ojehukuaáva ha ha’éva ikatupyry ambue reheguavavoi. Upe *ciberacoso* ikatuve peteĩ 12% oiko hesekuéra ambue tapicha ndaikatupyry ambuéiva rovake. Oĩ mitã ha mitãrusu sa’ive ikatupyrýva oñemongeta hag̃ua ambue ndive ha oikokuaa hag̃ua hendivekuéra *internet*-pe térã ohechakuaa hag̃ua mávapa marandu porã ha mávapa ivai.Oĩ avei ikatúva oñembotavy chupe viru ome’ẽ hag̃ua, ombohasa hag̃ua marandu hekopegua’ỹva ha ambueve. Mitã ha mitãrusukuéra ikatupyry ambuéva heta jey oñemboyke, oñemomichĩ ha ojehapejoko (taha’e hete, virureko, tekoaty ha hekopýpe) ojeroike hag̃ua hekohápe. Ko’ã mba’e ikatu oheja mba’evai ko’ã mitã ikatupyry ambuévape g̃uarã ojeroikese ha ojehe’aséva ambue tapicha ndive *internet* rupive, ndaupéicharamo katu ikatu opyta tembiasa porãramo ha oipytyvõ chupekuéra ojehayhuve hag̃ua ha’ekueraite ha upekuévo avei oñemoheñói hag̃ua red ñepytyvõrãva. Hákatu, ikatu avei oheja chupekuéra ambue tapicha opombotavykuaáva pópe ha/térã ikatúva avei ojerure chupekuéra mba’e oipota’ỹva. Umi tembikuaareka ohechauka mitã ha mitãnguéra ipañuáiva *internet*-ỹme ha ikatupyry ambuéva ikatuve ohasa ko’ãichagua tembiasavai.

Entre quienes seducen, hacen proposiciones en línea y/o acosan sexualmente a niños y jóvenes con discapacidad figuran no sólo los delincuentes habituales que persiguen a niños y jóvenes, sino también los que persiguen específicamente a niños y jóvenes con discapacidad. Esos delincuentes pueden ser "obsesos", es decir, personas no discapacitadas que se sienten atraídas sexualmente por personas con discapacidad (por lo general, personas mutiladas o que utilizan prótesis), algunas de las cuales llegan incluso a fingir ser discapacitadas. Las acciones de esas personas van desde descargar fotos y vídeos de niños y jóvenes con discapacidades (que son de naturaleza inocua) hasta compartir dicho material en foros especiales o cuentas de medios sociales. Los instrumentos de denuncia de los foros y medios de comunicación social no cuentan a menudo con un mecanismo adecuado para hacer frente a esas acciones.

Umi tapicha oporombotavy, omba’ejerure ha/térã ohekáva mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuévape hembiapovairãme ndaha’éi ojapóva umi akóinte hekovaíva añónte, katu oĩvoi umi tapicha ohekáva mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuévapevoi. Ko’ã tapicha ikatu ha’ehína umi ndaikatupyry ambuéiva ha ohekáva tapicha ikatupyry ambuévape hembiapovairã (heta jey, tapicha hete imutiládova térã oguerekóva *prótesis*), ijapytépe oĩ ojejapónteva ikatupyry ambueha. Ko’ã tapicha rembiapópe oike mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuéva ra’ãnga ha ta’ãngamýi ñemboguejy (ndoporombyaikuaáiva) avei ko’ã mba’e ohupi jey hag̃ua umi *foro* hesegua térã ambue maranduasãime. Ko’ã tembiporu umi foro ha ambue maranduasãi tekoatygua reheguáre ojejapo hag̃ua *denuncia* heta jey ndoguerekói tembiapoguatarã ojehapejoko hag̃ua ko’ã mba’evai.

Algunos niños y jóvenes con discapacidades tienen dificultades para utilizar el entorno en línea, o incluso quedan excluidos porque su diseño no es accesible (por ejemplo, aplicaciones que no permiten aumentar el tamaño del texto), la imposibilidad de realizar ajustes (por ejemplo, programas de lectura de pantalla o control adaptativo del computador), o la falta de ayuda adecuada (por ejemplo, formación en el uso del equipo, ayuda personalizada para desenvolverse en interacciones sociales).

Oĩ mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuéva iñapañuáiva oike hag̃ua *internet*-pe, térã sapy’ánte oñemboyke hikuái pe *diseño* noipytyvõigui chupekuéra oike hag̃ua (techapyrã, tembiporu’i ndohejáiva oeñmongakuaa haipy), ndaikatúigui omoambue peteĩ mba’e (techapyrã, umi apopyrã oñemoñe’ẽ hag̃ua *pantalla* téra pe *computadora control* rehegua), térã ñepytyvõ’ỹ (techapyrã, ñembokatupyry *computadora* jeiporurã, ñepytyvõ peteĩteĩme oike hag̃ua oñemongeta ambue tapichandi)

Algunos padres de niños y jóvenes con discapacidad pueden ser sobreprotectores debido a que desconocen cómo orientar a sus hijos sobre la utilización de Internet o protegerlos del acoso o el hostigamiento. Hay padres de niños y jóvenes con discapacidad que comparten información o medios (fotos, vídeos) de su hijo en busca de apoyo o asesoramiento, poniendo así a su hijo en riesgo de que se vulnere su la privacidad tanto en el presente como en el futuro. A esto hay que añadir el riesgo de que esos padres sean el blanco de personas desinformadas o sin escrúpulos que ofrecen tratamientos, terapias o "curas" para la discapacidad de su hijo.

Umi mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuéva sy ha túva okyhyjégui oñangarekorasáma hesekuéra, upéva oiko ha’ekuéra ndoikuaáigui mba’éichapa ombohapéta *Internet* jeporu térã mba’éichapa oñangarekóta hesekuéra umi *acoso* térã ambue jejopyvaígui. Oĩ avei umi mitã ha mitãrusu ikatupyry ambuéva sy ha túva ombohasáva imembyregua marandu térã ambue mba’e (ta’ãnga,ta’ãngamýi) ohekávo jeykeko térã jehekombo’e, kóicha rupi ikatu ojekuaaukapa maranduñemi ikatukuaáva ombyai chupe ko’ág̃a ha amo gotyove.

**5- Riesgos y retos nuevos e incipientes**

**Ojehukuaáva ha Ojehupytyse pyahúva térã oñemoñepyrũva**

**Internet de las cosas**

***Internet* opamba’e rehegua**

Internet ha cambiado la forma de vida de las personas. Proporciona acceso a todo el acervo del conocimiento humano, en cualquier instante y desde cualquier lugar. Para algunos, la vida es mucho más fácil y mucho más "cómoda" de lo que nunca lo fue. Pero este cambio también ha destruido algunos de los estilos de vida tradicionales, ya sea en los negocios o en la vida personal. Por ejemplo, algunos modelos de negocios anteriores han sido completamente transformados o suprimidos y, en el plano personal, las interacciones presenciales parecen haber disminuido con el auge de Internet.

*Internet* omoambue tapichakuéra rekove. Ome’ẽ juruja ojeike ha ojeikuaa hag̃ua yvypóra kuaapy taha’eha’e aravo ha oimeha tendágui. Peteĩ atýpe g̃uarã, hekove ombohasa porã ha “iporãve” ymaveguarégui. Hákatu, ko teko pyahu ombyai avei umi teko ymave ojepokuaaháicha, taha’e ñemureko térã hekovépe. Techapyrã, umi ñemureko ymaguare ko’ág̃a iñambuepáma térã ndaiporivéima ha, hekove ryepýpe katu, upe tapicha jejuhu ha ñemongeta ojovake tuicha oguejyve *Internet* oñepyrũ rire.

Es importante conocer la diferencia entre la Internet abierta y la Internet de las cosas: la Internet abierta es meramente virtual; no existe en la realidad cotidiana e interactuar con ella es facultativo. En cambio, la Internet de las cosas, donde los objetos físicos están integrados en la vida de la conectividad, tiene por objeto mejorar nuestras vidas – ¡una tostadora de tweets (tweeting toaster) es sólo un ejemplo!

Iporãva’erã ojehecháramo mba’épepa iñambue ojoehegui *Internet* opavavépe g̃uarã ha *Internet* opamba’e rehegua: *Internet* opavavépe g̃uarã opaite mba’e *virtual*, ndojehechakuaái ñande rekovépe ára ha ára ha ojeike ipype ojeikeséramo. Hákatu, *Internet* mba’eporurã rehegua, umi tembiporu ojoaju mba’epyahu *internet* rehegua rehe, kóva rupive ñamoporãve ñande rekove - ¡peteĩ *tostadora* *tweets* rehegua (tweeting toaster) techapyrãnte hína!

Las posibilidades del Internet de las cosas (IoT) son infinitas. La IoT ya está disponible en artículos de vestir, luces de la casa, cámaras, coches, baños, embalajes, contadores de energía, sensores médicos ... la lista es interminable. La IoT tiene el potencial de mejorarlo todo. De hecho, algunos consideran que esta tecnología es la "cuarta revolución industrial".

*Internet* opamba’e rehegua (IoT) jeporurã ndaijapýrai. IoT ojehecháma ao, mba’erendy ogapegua, *cámara*, mba’yrumýi, *baño*, ñembohyrurã, *energía* jeipapa, *sensor* tesãirã ha mba’épe...pe tysýi ndopavéi. IoT rupive ikatukuaa oñemoporãve opaite mba’e. Upévare, oĩ he’ímava ko tembiporupyahu ha’eha “ *revolución industrial* irundyha”.

Cuando estos artículos se utilizan cerca de niños (es decir, en el hogar) podría exponerlos a riesgos como los asociados con la utilización de prendas de vestir inteligentes o ropa, que potencialmente podrían compartir su ubicación.

Ko’ã tembiporu ojeiporúramo mitã ipýpe ( upéva he’ise, ogapýpe) kóva ikatu omokyre’ỹ chupekuéra omonde hag̃ua ao iñarandúva, ha ha’e rupive ikatu oikuaauka hóga renda.

Las oportunidades de mercado son enormes, mas también conlleva problemas potenciales:

Umi juruja oĩva ñemurekópe g̃uarã hetaiterei, ko’ãva katuete ogueru hendive apañuái ndetuichapáva.

**Problemas técnicos/de privacidad**

**Apañuái maranduñemi rehegua**

• Seguridad del dispositivo – la seguridad adecuada es relativamente cara; susceptible a virus/malware.

Mba’eporurã’i ñeñangareko: pe ñangarekorã hekopete hepy, ikatu ojapyhy avei *virus/malware*.

• Seguridad de las comunicaciones – el encriptado es débil debido a que la energía es limitada, por lo que es susceptible a la manipulación por terceros /robo de identidad, etc. • Comunicaciones siempre activas – hay una creciente dependencia en dispositivos con comunicaciones siempre activas.

Marandupy ñeñangareko – pe *encriptado* ikangy upe *energía* ijapýra ha ojehapejokokuaágui, ko’ã mba’e rupi ambue tapicha oikekuaa ko’ã marandúpe / teratee ñemonda, ambue. • Ñomomarandu katuete hekopeguáva – ojupi heta pe jepokuaa mba’eporurã’i umi marandu hekopeguáva rehe.

• Seguridad de datos en la nube – en realidad no se sabe quién utiliza sus datos. Problemas sociales • Exclusión de personas.

Marandueta oñemohendáva *nube*-pe – añetehápe ndojeikuaái mávapaoiporu umi marandu. Tekoatypegua apañuái • Tapichakuéra ñemboyke.

• Potencial de abuso de datos.

Marandueta jeporu hekope’ỹ

• Potencial de tecnología para facilitar las situaciones de abuso doméstico.

Tembiporupyahu jeporu oñembohape hag̃ua jejahéi ogapýpe.

**Problemas económicos**

**Virurekoregua apañuái**

• Desempleo.

**Problemas ambientales**

**Tekoharegua Apañuái**

• Contaminación en cada etapa (50 000 millones de dispositivos en los próximos cinco años).

**Juguetes y robots conectados**

**Ñembosaraiha ha *robots***

Con el auge de los adelantos tecnológicos, se han producido cambios fundamentales en la vida de los adultos y, gracias a la aparición de la "Internet de los juguetes", también en la de los niños y jóvenes. A medida que aumentan los aspectos de nuestras vidas que se transforman en datos informáticos, es necesario considerar la forma de proteger a los niños y jóvenes y ofrecerles la oportunidad de crecer en un mundo digital seguro y protegido.

Umi tembiporupyahu tuicha oñakãrapu’ã rupi, tuicha iñambue oúvo avei umi kakauáva rekove ha, ojeguerojera rupi “Internet Ñembosarái rehegua”, iñambue avei mitã ha mitãrusukuéra rekove. Opaite mba’e ñande rekove rehegua okakuaávo ko’ãvagui oiko marandueta tembiporupyahúpe g̃uarã, upévare iporã ojeheka tape oñeñangareko hag̃ua mitã ha mitãrusu rehe ha upekuévo avei toñeme’ẽ chupekuéra juruja okakuaa hag̃ua peteĩ teko *digital* hekopegua ha oñeñangarekóvape.

Las opiniones sobre la robótica han cambiado y se ha debatido mucho sobre la "robotización" de la infancia. Considerados antaño como torpes, sucios y peligrosos, industriales y una amenaza para el trabajo en entornos industriales, los robots han evolucionado hasta convertirse en una herramienta sofisticada, provechosa y social, con la que se puede interactuar en los hogares y en el tiempo libre. Si bien los juguetes se han concebido como robots durante mucho tiempo, los cambios tremendos producidos los han hecho más sofisticados. Ya no sólo toman la forma del clásico robot de ciencia ficción, sino que ahora cobran vida como juguetes para caminar, hablar y pensar.

Umi temimo’ã ojeguerekóva *robótica* rehegua tuicha iñambue oúvo ha heta oñeñe’ẽ umi mitãreko “*robotización*” rehe. Yma guive oje’e itavy, iky’a ha oporombyaikuaaha, mba’eapopyha rehegua ha ikatuha avei ombyai tembiapo mba’eapopyha jereregua, ko’ã *robots* oñakãrapu’ã oúvo oiko peve chugui tembiporu iporã, ojeporukuaa ha tekoatýpe oipytyvõva, ikatúva ojeporu ogapy ha noñemba’apói jave. Jepémo umi ñembosaraiha ymave oñeimo’ã ha’eha robots, umi ñemomabue ohasáva oúvo ojapo ichugui peteĩ tembiporu iporãvéva. Ndaha’evéima umi ymave ojehechaháicha *robots* ojeiporúva *ciencia ficción*-rãnte, katu ko’ág̃aramo oikóma chugui ñembosaraiha oguata, oñe’ẽ ha ojepy’amongetáva.

La robotización ha sido posible gracias a considerables adelantos tecnológicos, entre los que cabe citar los siguientes:

Ko *robotización* oñemboguata umi tembiporupyahu oñakãrapu’ã porã rupi oúvo, ko’ãva apytépe ojehechakuaa:

– Aumento exponencial en la potencia de cálculo.

Okakuaa tuicha pe *cálculo* mbaretekue.

– Conectividad móvil.

Oñemboguatáma pe *conectividad móvil.*

– Dataficación e información en red.

Marandueta apo ha ñomomarandu *red* rupive.

– Miniaturización de sensores, micrófonos y cámaras.

Umi *sensor*, *micrófono* ha *cámara* ñemomichĩve.

– Computación robótica en la nube.

*Computación robótica nube*-pe.

– Adelantos en la inteligencia artificial y el aprendizaje automático.

*Inteligencia artificial* ha kuaapy *automático* jeguerojera.

Quizás uno de los robots más comunes con los que los niños y jóvenes interactúan hoy en día es Siri; por muy divertida que sea una conversación con un asistente digital, no por ello nos impide reparar en el grado de madurez subyacente a la inteligencia artificial (IA) y los algoritmos que la integran. Un robot social puede definirse como: un dispositivo artificial integrado, que puede detectar su entorno (social) e interactuar de manera deliberada y autónoma con (los agentes en) ese entorno siguiendo las reglas sociales vinculadas a su papel. Los robots sociales resultan especialmente atractivos para los niños y los jóvenes, ya que son los primeros en adoptar las nuevas tecnologías y quienes a veces son los primeros destinatarios. Además, los niños y jóvenes suelen tener un ámbito de intereses divergentes e incipientes. Quizás, por ese motivo, los niños y jóvenes son probablemente más susceptibles a los efectos de la interacción con los robots.

Pe *robots* mitã ha mitãrusu oñe’ẽvévandi ko’ág̃aramo ningo ha’e Siri; jepémo ojeguerohory upe ñemongeta peteĩ pytyvõhára *digital*-va ndive, iporã ojehechakuaa avei ko’ã mba’e *inteligencia artificial* (IA) ha umi *algoritmo* oguéruva tembiporupyahuháicha. Peteĩ robots tekoatyregua ikatu oje’e ha’eha: peteĩ mba’eporurã’i añetegua’ỹ ojoajúva ambuére, ikatúva oikũmby nde jerére oikóva (tekoaty) ha ojekupyty ijeheguiete umi (agente-kuéra) ndive ojapopaitévo umi tekoatýpe ojapokuaáva guive. Umi robots tekoaty rehegua ohecharamove mitã ha mitãrusukuéra, ko’ãva ha’ehaguére umi oiporuvéva tembiporupyahu ha heta jey chupekuérape g̃uarã oñembosako’i. Upéichante avei, umi mitã ha mitãrusu ikatupyryve oikove hag̃ua ha ojekupyty hag̃ua ko'ã robo’s ndive.

Las características típicas de la interacción niño-robot son:

Upe jekupyty mitã – robots ndivegua ohechaukáva:

• Movilidad.

*Internet* jehupyty mamo hendágui.

• Interactividad/Reciprocidad.

Ñomoirũ / Jejoporu

• "Normalización" (voz, gestos y visión en lugar de textos).

“*Normalización*” rehegua (ñe’ẽpu, teteñe’ẽ ha jehecha jehaipyrãngue).

• Ajustabilidad de la interacción.

Jepokuaa upe tapichándi jekupyty.

• Personalización.

Mohendakuaa peteĩva oipotaháicha

• (Des)Encarnación.

(Des)Encarnación ñemboguata

Mientras que los procesos responden a:

Ko’ã tembiaporape ombohovái ko’ã mba’épe:

• Antropomorfismo (muestra características o comportamiento humanos).

*Antropomorfismo* (ohechauka yvypóra reko).

• Presencia social.

Oiko tekoatýpe

• Implicación.

Jeroike

• Similitud aparente.

Oporojogua

La interacción con los robots conlleva una serie de posibles consecuencias, tanto positivas como negativas, para el desarrollo cognitivo de los niños y los jóvenes. Entre las consecuencias positivas se encuentra la mejora del aprendizaje, que se personaliza para el niño, se actualiza continuamente y facilita el autoaprendizaje. Los resultados menos positivos se derivan de las "burbujas educativas", que son similares a las "burbujas de filtro" de Internet, donde el contenido está restringido. En esos casos, existe el riesgo de fragmentación en los conocimientos del niño y de que se le presenten abundantes hechos, mientras que sigue un estilo de enseñanza puramente algorítmico. Por ejemplo, cuando un niño hace una pregunta a Alexa (o bien a Google o Bing), sólo recibe una respuesta, lo que le dificulta la evaluación crítica del contenido que se le presenta.

Umi *robots* ndive oñeime ha ojejekupytýramo ogueru hapykuéri heta mba’e taha’e iporã térã ivaíva mitã ha mitãrusukuéra akãpy guerojerápe. Umi mba’e iporãva ryepýpe ojehechakuaa oipytyvõha kuaapy japyhýpe, ojehechavéva mitãnguérape, oñembopyahu py’ỹiva ha oipytyvõ peteĩteĩ kuaapyrã. Umi mba’e ndojehechaporãmbáiva apytépe katu oike umi “tekombo’eregua *burbuja*”, ojoguáva umi “*filtro* rehegua *burbuja*-pe” oĩva *internet*-pe, ipypegua ndaha’éiva opavavépe g̃uarã. Kóicha jave, ikatukuaa mitã kuaapykuéra oñemboja’opa ha oñemog̃uahẽ ichupe heta mba’e oikóva, upe aja ojehekombo’évo *algoritmia* reko ryepýpe. Techapyrã, peteĩ mitã omba’eporandúramo Alexa-pe (térã Google térã Bing) katuete peteĩ mba’énte oñembohovái ichupe, upévare ndaikatúi oñehesa’ỹijo porã mba’épa ogueru marandu oñemog̃uahẽva ichupe.

Preocupaciones similares surgen también en cuanto al desarrollo de la personalidad del niño. Según las investigaciones, los robots pueden desempeñar un papel importante en la vida de los niños y jóvenes, ayudándoles a ampliar y mejorar la formación de su personalidad a lo largo de su adolescencia. Ahora bien, con los robots se plantean problemas de privacidad y existe el riesgo de que se utilicen como máquinas de vigilancia, por ejemplo, para registrar a toda persona situada en su proximidad y, por lo tanto, suscitan grandes inquietudes de seguridad tanto para los padres como para los niños y jóvenes.

Ambue jepy’apy ojeguerekóva ha’e avei pe mitã rekopy akãrapu’ãrã rehe. Umi tembikuaareka rupive ojeikuaa umi *robots* ikatuha oipytyvõ tuicha mitã ha mitãrusu rekovépe. Hákatu, ko’ã robots ndive ojejuhu apañuái maranduñemi rehegua ha ikatukuaa ojeiporu avei *máquina* jesarekorãramo, techapyrã, ojehechakuaa hag̃ua peteĩ tapicha oĩva ijypýpe ha, upévare, ko mba’e rehe ndojejeroviapái noñengarekóire añetehápe sy, túva, mitã ha mitãrusu rehe.

En cuanto a los aspectos relacionales, la interacción con robots no siempre se corresponde con relaciones auténticas de la vida real. Por una parte, esto podría causar que los niños y jóvenes se aislaran de la sociedad, refugiándose en un algoritmo que los apacigüe y reconforte. Sin embargo, también podría significar que los robots pueden proporcionar un refugio para "hablar" de cosas que son difíciles de discutir con padres o amigos. Nuestra relación con los robots siempre será una relación de sirviente/maestro, pero cada vez más los robots pueden "fingir sentimientos" y, por ende, los niños y jóvenes podrían caer en la trampa de considerar auténtica y recíproca esa relación.

Katu oñeñe’ẽtaramo umi tekove ñomoirũ rehe, ojeikóramo *robots* ndive ndaha’éi umi ñemoirũ ojehecháva oikoha tapicha ambue tapicha ndive. Peteĩháguio, kóva rupi ikatu mitã ha mitãrusu oñemomombyry tekoatýgui, ojekóvo peteĩ *algoritmo* ombopy’aguapy ha omombaretéva chupekuéra. Hákatu, umi *robots* ikatu ojeiporu oñeñemongeta hag̃ua umi mba’e ndaikatúiva rehe oñeñe’ẽ taha’e sy, túva térã angirũnguéra ndive. Pe *robots* ndive katuete ojeikokuaa tembijokuái/mbo’eháraramo, katu ko’ág̃aramo heta jey ko’ã *robots* ikatu ohechauka “hemiandugua’uha” ha, upéva rupi mitã ha mitãrusu ikatukuaa orovia ha ho’a ko ñuháme oimo’ãgui ojokupytyha oñondive.

Como dijo Jochen Peter, "los robots tienen más cosas que ofrecer que los juguetes tradicionales, pero también conllevan grandes riesgos para los usuarios más jóvenes".

He’ihaguéicha Jochen Peter, “umi *robots* oguerekove heta mba’e oikuave’ẽkuaáva umi ñembosaraiha jepivegua rovake, hakatu ikatu avei ombyai umi puruhára imitãvévape”.

**Juegos en línea**

**Ñembosarái *internet*-pe**

La industria del juego ha superado tanto a la del cine como a la de la música en términos de clientes e ingresos. Además, con el advenimiento de los juegos móviles a los que se puede acceder en un pequeño dispositivo móvil, hay más gente jugando que nunca. Según un estudio del mercado sobre los juegos en línea (The State of Online Gaming 2019), el 51,8% de los jugadores son varones y el 48,2% mujeres, con arreglo a las respuestas de 4.500 consumidores de Alemania, Estados Unidos de América, Francia, India, Italia, Japón, Reino Unido, República de Corea y Singapur, de 18 años o más, que juegan a videojuegos por lo menos una vez por semana. Por añadidura, el 21 por ciento de los jugadores de videojuegos son menores de 18 años en Estados Unidos de América desde 2010.

Oñeñe’ẽramo puruhára ha virujeike rehe pe ñembosaraiha rehegua mba’eapopy tuicha ohasa ta’ãngaryrýi ha pumbasýpe. Upéichante avei, umi ñembosaraiha *móvil*-pe g̃uarã jeporu ñepyrũme ikatúvape ojeike peteĩ pumbyry’i *móvil* rupive, ko’ã jave hetaitereive oĩ tapicha oñembosaraivahína. Peteĩ tembiapo jeporekapy rehegua umi ñembosarái *internet*-pegua ohaperekáva (The State of Online Gaming 2019), peteĩ 51,8% umi oha’ãvagui ha’e kuimba’e ha 48,2% kuña, oñemyatyrõvo umi 4500 puruhára ombohováiva taha’e Alemania, Estados Unidos de América, Francia, India, Italia, Japón, Reino Unido, República de Corea ha Singapur-gua, ogurekóva 18 ary ha hetave oha’ãva *videojuego* sa’ívéramo peteĩ ára arapokoĩndy ryepýpe. Oñembojoapyvévo, 21% umioñembosaráiva apytégui ndohupytýi gueteri 18 ary Estados Unidos de América-pe, ary 2010 guive.

Las investigaciones recientes realizadas en Alemania, España, Francia y el Reino Unido apuntan a que el 54% de todas las personas de 6 a 64 años de edad juegan a videojuegos y que el 77% de éstos juega al menos una hora por semana. Además, las tres cuartas partes de los niños de 6 a 15 años de Alemania, España, Francia, Italia y el Reino Unido son jugadores de videojuegos, lo que representa más de 24 millones de personas en los cinco mercados europeos de GameTrack. Los dispositivos utilizados para jugar son diversos, pero alrededor de 7 de cada 10 jugadores juegan en consolas o dispositivos inteligentes.

Umi tembikuaareka ojejaporamova’ekue Alemania, España, Francia ha Reino Unido-pe ohechauka umi tapicha 6 ary guive 64 ary peve oñembosarái *videojuegos* rupive ha ko’ãva apytégui peteĩ 77% oñembosarái sa’ívévo peteĩ aravo arapokõindy ryepýpe. Upéichante avei, *tres cuarta* umi mitã oguerekóva 6 ary guive-15 ary peve apytégui, taha’e Alemania, España, Francia, Italia ha Reino Unido-gua ha’e *videojuego* ha’ãhára, kóva he’ise 24 *millón* tapicha rasa, umi po ñemureko Europa-ygua GameTrack rehegua ryepýpe. Umi mba’eporurã ojeiporúva oñembosarái hag̃ua heta oĩ, hákatu 10 ha’ãháragui, 7 oñembosarái peteĩ *consola* térã mba’eporurã’i iñarandùva ndive.

A escala mundial, el número de videojugadores supera los 2 500 millones. El juego PUBG llegó a alcanzar 3 millones de jugadores en 1 hora.

Yvy’ape ári, umi oñembosaráiva *videojuego* ohupyty 2500 *millón* rasa. Ñembosarái PUBG katu ohupyty 3 *millón* ñembosaraihára peteĩ aravópe.

Una de las principales plataformas de visualización de contenidos de videojuegos en todo el mundo es Twitch, que acaparó el 54% de los ingresos de las plataformas de contenidos de videojuegos en 2017.

Peteĩva umi *plataforma* apytégui ojehechavehápe opaite mba’e *videojuego* rehegua arapýre ha’ehína Twitch, ombyatýva 54% viru oikéva umi videojuego *plataforma* reheguágui ary 2017-pe.

Las compras dentro del juego constituyen una parte cada vez más importante de los juegos en línea. Gracias al aumento de la conectividad y la velocidad de Internet, cada vez más jugadores descargan sus juegos en lugar de comprar una copia física. En Sudáfrica, las transacciones en línea de jugadores han aumentado un 13% entre 2018 y 2019.

Umi jehepyme’ẽ ñembosaraiha ryepýpe tuichamba’ehína umi ñembosarái internet-pe g̃uarãme. Hetave tapicha oikére internet-pe ha avei kóva ipya’eiteve rupi, hetave jey ko’ág̃a rupi oĩ umi omboguejýva ñembosarairã ha ndojoguavéima aambuéichagua. Sudáfrica-pe, umi tapicha oñembosaráiva jehepyme’ẽpyre okakuaa peteĩ 13%-pe ary 2018 ha 2019 ryepýpe.

Si bien las audiencias se están diversificando, la industria de los juegos sigue estando dominada por programadores varones y a menudo se dirige a una presunta audiencia masculina heterosexual. Lamentablemente, esto conlleva a menudo a personajes femeninos demasiado sexualizados y a una clara falta de personajes no masculinos ni blancos.

Jepémo umi oñembosaráiva apytépe oikéma opáichagua, umi ombosako’íva ñembosarairã apytépe omoakã kuimba’éva ha ojejapove umi kuimba’épe g̃uarã avei. Ko’ã mba’e rupi, heta jey umi ta’ãnga oñemoingéva ñembosarairãme ha’e kuña ha upévare sa’ive kuimba’e ha tapicha imorotĩva ra’ãnga.

Además de la gama de juegos para móviles, también se ha producido un enorme crecimiento de los juegos en línea. No todos los juegos se pueden jugar en línea, pero hoy en día todas las consolas de juego se pueden conectar en línea. En los juegos en línea también los usuarios pueden jugar con otros usuarios en Internet. Algunos juegos sólo permiten a los usuarios jugar con "amigos", pero otros pueden abarcar a otros jugadores de todo el mundo, a veces al azar y otras veces en función del nivel de habilidad o preferencias.

Umi ñembosaraiha ojejapóva pumbyry popeguápe g̃uarã yképetuicha okakuaave avei umi ñembosaraiha *internet* rupive. Ndaopavavéi umi ñembosarairã ojejapokuaa *internet* rupive, katu ko´ág̃a rupi opaite umi consola ikatu oñembojoaju *internet* rehe. Umi tapicha *internet* rupive oñembosaráiva ikatu oñembosarái ambue tapicha ndive *internet* rupive. Oĩ ñembosaraiha internet-pegua ohejáva oñembosarái “angirũ” ndive añónte, katu oĩ ambue ikatúva omoha’ã chupe mbosaraihára ambue oĩva tetã ambuépe ndive, sapy’ánte ojeiporavo’ỹre máva ndivepa ha ambue jey katu ikatu ojeiporavo ikatupyryve térã ojehecharamovéva.

Hay varios tipos diferentes de juegos disponibles, que van cambiando constantemente. A continuación, se enumeran algunos de los juegos y géneros más populares:

Oĩ hetaichagua ñembosaraiha, iñambuéva ko’ẽ ko’ẽre. Ko’ág̃a jahécháta umi ñembosarái oñeha’ãvéva ha mba’éichapa oñeha’ã:

Tirador en primera persona (FPS): juegos de acción centrados en el combate con armas o proyectiles a través de un punto de vista subjetivo, por ejemplo Call of Duty, Overwatch, BioShock, Battlefield.

Oporojapíva *primera persona*-pe (FPS): ñembosaraiha ñemongu’e rehegua oñeñorãirõhápe mboka térã mbokara’ỹi ndive, peteĩteĩ oipotaháicha, techapyrã Call of Duty, Overwatch, BioShock, Battlefield.

Acción y aventura: juegos en los que el jugador atraviesa y explora entornos que a menudo implican combates y resolución de enigmas, como Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War.

Ñemongu’e ha *aventura* rehegua: ñembosaraiha upe tapicha oha’ãva oikeha oikundaha ha ohesa’ỹijo ijerére oĩva heta jey oñorairõ ha omyatyrõhápe umi apañuái ojuhúva henonderãme, ko’ãva ha’e Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War.

Deportes: Juegos que estimulan la estrategia y la física de los deportes profesionales del mundo real, por ejemplo, FIFA, Madden NFL, NBA.

Ñoa’ãngatu: Ñembosaraiha omokyre’ỹva oñeha’ã hag̃ua ha oipytyvõva ojeikuaa hag̃ua avei mba’éichapa oñeha’ã tekohápe umi ñoa’ãngatu, techapyrã, FIFA, Madden NFL, NBA.

Mundo aislado/abierto: Juegos que implican una mínima o ninguna narración o limitaciones, dejando al jugador vagar libremente y cambiar el mundo virtual a voluntad, por ejemplo Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout.

Arapy kañymby/ojepe’áva: Ñembosaraiha omombe’úva mbykymínte térã nomombe’úiva mba’eve, ohejáva upe tapicha oha’ãvape oiko hag̃ua sãsóme ha tomoambue pe arapy añetegua’ỹva ha’ete oipotaháicha, techapyrã Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout.

Campo de batalla multijugador en línea (Moba): juegos en línea en los que dos equipos compiten entre sí para intentar capturar o destruir la base del otro, por ejemplo, Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, Paragon.

Oñeñorãiroha renda oñeha’ãva heta tapicha ndive *internet*-pe. Ñembosaraiha internet-pe mokõi atygua oñembosaraihápe oñondive ojagarra térã ombyaipa hag̃ua ambue ñorairõha renda, techapyrã, Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, Paragon.

La adicción a los juegos en línea es motivo de preocupación y la Organización Mundial de la Salud definió la ludopatía como un trastorno en 2018. En la 11ª revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades se define la ludopatía como una pauta de conducta relacionada con los juegos ("juegos digitales" o "videojuegos") caracterizada por una falta de autocontrol sobre los juegos, una priorización creciente de los juegos respecto de otras actividades, de modo que éstos priman sobre otros intereses y actividades cotidianas, y la persistencia o intensificación del juego pese a sus consecuencias negativas. Cabe señalar que para diagnosticar la ludopatía de videojuegos, se deben observar las pautas de comportamiento correspondiente durante al menos 12 meses.

Upe jepokuaavai ñembosaraiha *internet*-pegúava rehe oipy’apy hetápe ha Organización Mundial de la Salud he’i pe ludopatía ha’eha mba’asy oporojopýva. Pe 11-ha Clasificación Internacional de Enfermedades ojejapova’ekuépe oje’e ludopatía ha’eha jepokuaavai umi ñembosarái rehe (umi “ñembosaraiha *digital*”térã “*videojuego”*), ndaikatúigui ojeheja, avei oñemotenondeve rupi ñembosarái ambue tembiapo rovake, ko’ãva itenonde upévare ambue mba’e rehe ha upéichante avei tembiapo katui rehe, ha oñembosarái py’ỹive jepémo ko mba’e noipytyvõi ichupe hekovépe. Iporã ojeikuaa avei oñemoañete hag̃ua *ludopatía* umi videojuego rehegua, ojejesarekova’erã 12 jasy pukukue mba’éichapa oikove ha oñembohasarái ko’ã mba’épe.

Otra preocupación clave con los juegos es el vínculo con las apuestas en línea. Algunos juegos animan a los usuarios a probar suerte con las cajas de recompensas, por ejemplo, en las que el jugador compra una caja utilizando la moneda del juego (que se compra con dinero real) para recibir una recompensa aleatoria.

Ambue jepy’apy oĩva umi ñembosaraiha rehegua ha’ehína umi *apuesta* jejapo *internet*-pe. Oĩ ñembosaraiha omokyre’ỹva puruharakuérape oha’ã hag̃ua sapy’areirõ g̃uarã, techapyrã, tapicha oñembosaráiva ojogua peteĩ mba’yru oiporúvo viru ñembosarái rehegua (ojejoguáva viru añetegua rupive) ikatúva oñembohetave reganáramo.

Según investigaciones recientes, el mercado mundial de cajas de recompensas está valorado en 20 000 millones de libras esterlinas.

Umi tembikuaareka pyahúgui oñeguenohẽ, ko yvy’ape ári ñemureko mba’yruregua ikatuhápe embohetave nde viru ohupytyha 20 000 *millón libra esterlina*.

**Inteligencia artificial y aprendizaje automático**

***Inteligencia Artificial* ha kuaapy *automático***

La inteligencia artificial (IA) ha acaparado mucho la atención de los medios de comunicación. Son cada vez más abundantes las aplicaciones de la IA que se encuentran en fase de prueba. La IA también suscita inquietudes y preocupaciones en relación con los sesgos negativos inherentes a la propia IA.

Pe *inteligencia artificial* (IA) ojagarrapa umi maranduasãiha. Ko’ág̃aramo hetaiteve umi mba’epopurã IA rehegua ojeporu ñepyrũvahína. Pe IA oporombyangekói ha oporopy’apy avei oĩhaguére mba’evai IA mba’evavoi.

Si bien es importante definir la IA y el aprendizaje automático, no existe una definición universal y versátil, por cuanto ésta depende de la finalidad, el enfoque y las tareas específicas. Esta variedad de definiciones también se corresponde con las diversas definiciones de "inteligencia humana".

Jepémo iporã ojeikuaa mba’épa IA ha kuaapy *automático,* ojehechakuaa ndaipoiriha upe he’iséva ojeiporúva arapýre, kóva ojeko rupi maerãpa oñeikotevẽ, tapereko ha tembiaporã tee rehe. Ko’ãvape oñehenoiháicha ojogua avei mba’éichapa oñehenói heta hendáicha avei “yvypóra arandúpe”.

Por otra parte, existe una diferencia entre las tareas específicas y las generales: los humanos son buenos para tareas generales, pero para tareas específicas, la IA está realmente avanzada.

Ambueháguio, iñambue ojuehegui umi tembiaporãtee ha tembiaporãite: yvypóra ikatupyry opaichagua tembiaporãme, katu umi tembiaporãteépe, IA tuicha oñakãrapu’ãve.

El aprendizaje automático se suele referir a los métodos que emplean las máquinas para aprender basándose en datos. Su objetivo es generalizar los datos para crear modelos. El aprendizaje automático representa el 80% de las aplicaciones actuales de la IA.

Pe kuaapy *automático* ningo oje’e ha’eha umi tapereko oiporúva umi máquina ojeikuaa hag̃ua mba’epyahu ojeykekóvo mba’ekuaa rehe. Ijehupytyrã ryepýpe oheka toñembyatypa umi mba’ekuaa oñemoheñoi hag̃ua peteĩ techapyrã.Pe kuaapy *automático* ojapohína 80% umi mba’eporurã IA-pegua.

En relación con la IA se han de tomar en consideración una serie de problemas:

Oñeñe’ẽramo IA rehe ojehechakuaava’erã ko’ã apañuái:

– Problemas mal definidos: definir correctamente los problemas es fundamental.

Apañuái noñemokesakã porãiva:ojeikuaa porãva’erã umi apañuái retepy.

– Disponibilidad de datos: con frecuencia se utilizan datos erróneos, inadecuados, "corruptos" o insuficientes. Es probable que los datos utilizados para entrenar y desarrollar la IA y los servicios algorítmicos se obtengan de usuarios adultos. Esto significa que los sistemas de toma de decisiones algorítmicas y el reconocimiento de patrones que utilizan la IA pueden estar muy orientados a los adultos y, por lo tanto, dar lugar a servicios que malinterpretan/clasifican erróneamente los riesgos/comportamientos de los niños.

Ojejujuhukuaa opaichagua mba’ekuaa: heta jey ojeiporu mba’ekuaa oĩvaíva, hekopegua’ỹva, “hekomarãva” térã ndoguerekopáiva umi mba’e oñeikotevẽva. Ikatuhína umi mba’ekuaa ojeiporúva oñembosako’i ha ojeguerojera hag̃ua IA ha umi kuaapy *algoritmia* rehegua oñeguenohẽ umi puruhára kakuaámavagui. Kóva he’ise umi *sistema* ojeiporúva ojeiporavo hag̃ua mba’eichagua algoritmo ha umi patrón jehechakuaarã oiporúva IA-pa oñembohape kakuaávape g̃uarã ha, upévare, oikuave’ẽ mba’e oikũmbyvai térã omohendavai umi mba’e ojehukuaáva térã mitãnguéra rembiapo.

Análogamente, los conjuntos de datos y los modelos utilizados para definir e informar los procesos de adopción de decisiones de la IA quizá no representen ni tengan en cuenta con precisión las necesidades de algunas personas debido a su origen étnico, sexo, discapacidad, etc. Por consiguiente, los niños que pertenecen a estos grupos insuficientemente representados pueden experimentar una desventaja adicional e interseccional que se agrava o explota aún más por la IA.

Oñembojojáramo, umi mba’ekuaa aty ha techapyrã ojeiporúva ojeikuaa ha oñemyasãi hag̃ua umi IA oiporuva’erã heta jey ndohechakuaái opavave remikotevẽ iñambue rupi ojuehegui taha’e hi’etnia, iñmeña, ikatupyry ambue ha ambue mba’épe. Upévare, umi mitã oĩva ko’ã atýpe ndaiporiguasúiva herapegua ikatukuaa itapykue ha ivaive ohóvo umi mba’e ohasáva IA oiporukuévo.

– Descuido de la comprensión: a veces, las cosas funcionan por casualidad o un modelo es bueno, pero para algo distinto del problema inicial – por ejemplo, ha habido historias en los medios de comunicación en las que la IA ha identificado erróneamente imágenes en las búsquedas.

Techakuaa ñemboyke: sapy’ánte, umi mba’e oikove oheha’ãrõ’ỹre térã peteĩ techapyrã osẽ porã, apañuái ñepyrũmbýgui iñambuéva-techapyrã, ojehecha tembiasa maranduasãi ryepýpe IA oikũmby ha ohechakuaahápe ambue mba’e ojehekava’ekuégui.

– El coste de los errores.

Jejavykue repy.

La inteligencia artificial supone un adelanto asombroso, pero la incertidumbre que genera es similar al de un coche que se conduce solo.

Pe *inteligencia artificial* ha’ehína tembiporupyahu ojehecharamóva, katu ogueru avei hendive py’amokõi ojoguahaguére peteĩ mba’yrumýi oku’éva ijeheguínte.

**6- Comprender los riesgos y los daños**

**6- Ojehukuaáva ha Oñembyaíva jehechakuaa**

La Figura 7 ilustra una clasificación de los riesgos en línea para los niños. Se reconoce que existen además riesgos para la salud y el bienestar (utilización excesiva, insomnio, etc.).

**Figura 7: Clasificación de los riesgos en línea para los niños**

**Ta’ãnga 7: Ojehukuaáva mitãnguérape *internet*-pe ñemohenda**

Fuente: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, y Ólafsson (2011)

Maranduryru: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, y Ólafsson (2011)

**Estudio de caso 1**

**Káso 1-ha ñehesa’ỹijo**

Este es el ejemplo de un niño que vio un vídeo en el que se muestra el asesinato de un piloto de una aerolínea jordana por el ISIS1. El niño había escuchado en la radio la historia y lo que había sucedido cuando volvía a casa de la escuela con su madre. Le hizo preguntas al respecto, pero su madre no quería hablar del tema. Apagó la radio y regresaron a casa en silencio. El chico estaba realmente preocupado por lo que había escuchado –el piloto se había quemado vivo– y cuando llegó a casa, empezó a buscar en línea para averiguar más y tratar de entender lo que había sucedido. Uno de los resultados del buscador era el vídeo con imágenes de lo ocurrido, publicado por un canal de noticias. El chico asegura que sabía que debía dejar de ver el vídeo en cuanto empezó, pero no pudo evitarlo y lo vio completo. La experiencia le había perturbado; tenía pesadillas y se sentía muy angustiado; sin embargo, no se lo dijo a nadie porque tenía miedo de su reacción y sabía realmente que lo regañarían.

Ko techapyrãme ojehechakuaa peteĩ mitã’i ohechava’ekue mba’eichapa ISIS1 ojuka peteĩ pilóto *aerolínea jordana*-peguápe. Pe mitã’i ohendukuri puhoépe upe tembiasa ha upe oikova’ekue ojevyramoguare hógape isy ndive. Oporandun isýpe oikova’ekue rehe, hákatu isy nde’iséi chupe mba’eve upéva rehegua. Ombogue puhoe ha ou hikuái hógape kirirĩháme. Pe mitã ojepy’apyeterei pe mba’e ohenduva’ekuére – pe aviõ mboguatahára ojehapy hekovére – ha og̃uahẽvo hógape, oñepyrũ oheka *internet*-pe oikuaave hag̃ua ha oikũmby hag̃ua upe oikova’ekue. Peteĩ mba’e ñepyrũhaite osẽva chupe oheka vove ha’e ta’ãngamýi upe mba’e jehupyrégui, oñemoherakuãva maranduasãiha rupive. Pe mitã’i oikuaa ndaiporãiha ohechave umi ta’ãngamýi, hákatu iñakã raku hese ha ohechapaite. Upe mba’e ohechava’ekue ohejavai ichupe, ikera’asypa oupágui ichupe iképe upe mba’evai ha akóinte oñeñanduvai; hákatu avavépe nomombe’úi ikatúgui ipochy hendive ha oikuaa porãgui ojeja’otaha.

La reacción de la madre es quizás comprensible y muestra que los adultos a menudo tienen dificultades para lidiar con algunos de los contenidos disponibles en línea. Por más difícil y complicado que sea tener estas conversaciones, es importante tenerlas. Los padres deben estar dispuestos a escuchar a sus hijos y a crear un ambiente en el que puedan hablar sobre cualquier tema que les preocupe.

Sy ohechaháicha ko’ã mba’e oñeikũmby porã ha ohechauka tapicha kakuaávape g̃uarã hasyha ombohovái hag̃ua ko’ã apañuái ojehuhaguére mba’e hekopegua’ỹva *internet*-pe. Jepémo hasy sapy’ánte ñañe’ẽ hag̃ua ko’ã mba’égui, iporã ñañe’ẽ ichuigui. Sy ha tuvakuéra oñeha’ãva’erã ohendu imembykuérape ha upéicha taheñói pa’ũ ikatuhápe oñeñe’ẽ ha oñeñemongeta opaite mba’e oipy’apýva guive chupekuéra.

**Contenido**

**Marandu pypegua**

• Exposición a contenido ilícito y potencialmente perjudicial, como pornografía, apuestas, sitios web sobre autolesiones y otro contenido inadecuado para niños y jóvenes. En la mayoría de los casos, los operadores de esos sitios web no toman medidas efectivas para limitar el acceso de los niños y jóvenes a la web.

Mba’e hekopegua’ỹva ha oporombyaikuaáva jehechauka, taha’e *pornografía*, ñeha’ã, *web* renda ha’ekueravoi ojapohápe ijehe mba’evai ha ambueichagua mba’erechauka naiporãiva mitã ha mitãrusúpe g̃uarã. Heta jey, ko’ã *web* renda oisãmbyhýva mba’evéicha ndohapejokói mitã ha mitãrusu oike hag̃ua ko’ã tendápe *internet* rupive.

• Exposición al contacto con otros usuarios.

Ikatukuaa ojejuhu oimehaichagua tapicha ndive.

• Autolesión y comportamientos destructivos y violentos.

Ikatukuaa ojejuhu tapicha ojapóva mba’evai ijehe ha ohechaukáva mba’e hekopegua’ỹva.

• Exposición a discursos o imágenes radicales y racistas o discriminatorias.

Ikatukuaa avei ojejuhu ñe’ẽrei térã ta’ãnga naiporãiva ha opomboykéva taha’e piresa’y térã ambue mba’égui.

• Confianza en información imprecisa o incompleta encontrada en línea, o información de una fuente desconocida o poco fiable, o utilización de la misma.

Ikatu ojejuhu marandu naiporãi térã ndoguerekopáiva tekotevẽva *internet*-pe, térã marandu ndojekuaaporãiva moõguápa térã jerovia’ỹva, térã ojeiporu ko’ãva.

• Creación, recepción y divulgación de contenido ilegal y perjudicial.

Oñemoheñói, ojejapyhy ha oñemyasãi ko’ã marandu hekopegua’ỹ ha ombyaikua’ava.

**Manipulación en línea**

**Ñembotavy *internet* rupive**

Los niños y los jóvenes están cada vez más presentes en el entorno en línea, como las redes sociales, donde están expuestos a una variedad de contenidos, filtrados algorítmicamente, con la intención de manipularlos de una forma u otra. Entre los ejemplos cabe citar la manipulación política (promoción de determinados puntos de vista políticos), las noticias falsas (difusión de información falsa con intenciones políticas, comerciales o de otro tipo), la publicidad (crear un apego temprano de los niños y los jóvenes a determinadas marcas o productos).

Mitã ha mitãrusukuéra ko’ág̃aramo oike hetave *internet*-pe, umíva apytépe oĩ umi *red social*, ojuhukuaahápe opáichagua marandu, oñemohendáva *algoritmia* rupive, oporombotavységui oimeháicha. Umi techapyrã ryepýpe ojejuhu ñembotavy polítika rehegua (ojehechauka temimo’ã polítikaregua), marandu gua’u (oñemyasãi marandu ijapúva polítika, ñemureko térã ambuéichagua), maranduñemurã (ombojepokuaa michĩ guive mitã ha mitãrusúpe peteĩ *marca* térã mba’eapopýre).

Estos entornos personalizados mediante algoritmos pueden influir sobremanera en el desarrollo saludable de los niños y jóvenes, en sus opiniones, preferencias, valores y hábitos, aislándolos en "burbujas de filtro" e impidiéndoles explorar y acceder libremente a una amplia variedad de opiniones y contenidos.

Ko’ã tenda oñemohendáva algoritmo rupive ikatukuaa ombojepokuaavai ha ombyai mitã ha mitãrusukuérape, taha’e hemimo’ã, omomba’evéva, hekotee ha ijepokuaápe, omoingévo ichupekuéra peteĩ “*burbuja de filtro*-pe”, ohapejokóvo ichupekuéra oiporavo hag̃ua oikesehápe ha ojuhu hag̃ua opáichagua temimo’ã ha marandu oikotevẽva.

**Contacto**

**Oñeñe’ẽvandi**

• Fingir ser otro, a menudo otro niño, con la intención deliberada de dañar, acosar o intimidar.

Ijapu mávapa ha’e, heta jey oñembohasa mitãramo, oporombyai, oporombotavy térã oporomongyhyje hag̃ua.

**Proposiciones a menores en línea o seducción**

**Oñemba’ejerure mitã ha mitãrusúpe térã oñembotavy ichupekuéra.**

El Convenio del Consejo de Europa sobre la protección de los niños contra la explotación y el abuso sexuales (Convenio de Lanzarote) establece que la seducción (proposiciones a niños con fines sexuales) se entiende que un adulto haga deliberadamente proposiciones, a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones, para reunirse con un niño menor de edad legal para actividades sexuales, con el fin de abusar sexualmente de él o producir material de abuso sexual infantil. La seducción no implica necesariamente reunirse en persona. Puede permanecer en línea y, sin embargo, causar graves daños al niño, por ejemplo, mediante la producción, posesión y transmisión de material de abuso sexual infantil.

Europa Ñembyatypy Ñoñe’ẽme’ẽ Oñeñangareko hag̃ua mitãnguérape tete jehepyme’ẽ ha ñemboharáigui rehegua (Lanzarote Ñoñe’ẽme’ẽ) omboguapy ipype pe ñembotavyse (oñeñe’ẽ mitãnguérape oñembosaraiségui hetére) upéva he’ise peteĩ tapicha kakuaáva ojerureha mitã térã mitãrusúpe tembiporupyahu rupive oñembyaty hag̃ua mitã nombotýitiva gueteri 18 ary ndive oporeno hag̃ua, oñembosaraipa hag̃ua hese térã ojapo hag̃ua ta’ãngamýi oñemboharaipa jave mitãre. Ko ñembotavy natekotevẽi ojejapo ojejuhuhápe hendive añónte. Ikatu oĩ *internet*-pe ha upéva rupive tuicha ombyaikuaa mitãme, techapyrã, ikatu ombosako’i, oñemomba’e ha omyasãi umi ta’ãngamýi ojehechaukahápe mba’éichapa oñembosaraipa hikuái mitã rehe.

En el contexto de las proposiciones sexuales, o seducción, se presta más atención al proceso de victimización porque en la investigación han participado en gran medida los propios niños y jóvenes.

Ko mba’e ojejeruhehápe mba’evai ojapo hag̃ua ha’ete térã ojejapo hag̃ua hese ryepýpe ojehechave mba’eichapa oguata upe ñembotavyse térã ñemboharaise, ko’ã jeporekapýpe oñehesa’yijógui heta jey umi mitã ha mitãrusupevoi.

**Estudio de caso 2**

**Káso 2-ha ñehesa’ỹijo**

En este ejemplo, una niña de 13 años recibió por Instagram fotos impropias de un hombre. El hombre compartía fotos de sí mismo desnudo y le pidió a la chica que le enviara fotos de ella desnuda. La chica no lo hizo, bloqueó al hombre, lo denunció a Instagram y además habló con algunos de sus amigos para saber si les había pasado lo mismo, y así era. Aunque hizo todo lo correcto, no se lo dijo a sus padres por miedo a su reacción. Estaba convencida de que le dirían que ya no podía utilizar Instagram y ella no estaba dispuesta a eso. Explicó que en Instagram todos sus amigos compartían noticias, chismes y organizaban reuniones sociales, discutían lo que había pasado en la escuela ese día, etc. La chica creía sinceramente que sus padres (en un deseo de protegerla) le prohibirían utilizar la plataforma (Instagram). El problema es que ella no había hecho nada malo, había sido el hombre quien se comportó indignamente al enviarle imágenes. Es una reacción comprensible que los padres quieran proteger a sus hijos, pero seguramente no es correcto penalizar a sus hijos por algo que no han hecho. Cabe suponer que la mayoría o todas las cosas que esta chica hacía en Instagram era absolutamente correcto. Es importante que los padres piensen en su reacción cuando sus hijos les cuentan algún problema que hayan tenido en Internet. Deben escuchar y dar su apoyo a sus hijos.

Ko techapyrãme, peteĩ mitãkuña’i 13 ary oguerekóvape og̃uahẽ Instagram rupive kuimba’e ra’ãnga hekopegua’ỹva. Ko kuimba’e ombohasa ha’ãnga oĩháme opívo ha ojerure avei ko mitãkuñame ombohasa hag̃ua ichupe ha’ãnga opívogua. Ko mitãkuña nombohasái ichupe mba’eve, oipe’aite chupe upégui, omombe’u ha ojapo denuncia Instagram-pe ha omombe’u ha oporandu iñangirũnguérape ndojehúipa avei chupekuéra ko mba’e, ha ojejuhu upéichaite oikoha avei hesekuéra. Jepémo ojapo porãmbaite umi mba’e ojapova’erã, nomombe’úiri isy ha itúvape okyhyjégui mba’éichapa ha’ekuéra ojagarráta upe mba’e ojehúva. Ha’e oimo’ã ojeruretaha chupe anive hag̃ua oiporu Instagram ha ha’e ombyasýta upéva. Ha’e omombe’u Instagram-pe iñangirũnguéra omyasãiha marandu, oikóva ambue tapicháre ha ombosako’iha ñembyaty jevy’arã, upépe avei oñemongetaha hikuái oikova’ekue mbo’ehaópe rehe hamba’e. Pe mitãkuña oimo’ãitevoi isy ha itúva (oñangarekoségui hese) ojeruretaaha ichupe anive hag̃ua oiporu Instagram. Katu ha’e ningo ndojapói mba’eve ivaíva, upe kuimba’e kuri upe ojapo mba’e naiporãiva ombohasávo ichupe ha’ãnga opívo. Ojehechakuaa ave sy ha túva oñangarekoseha ipehẽngue rehe, katu ndaikatúi jaja’o térã jahapejoko ñane membýpe ndojapóiramo mba’evai. Iporã jaikuaa hetave mba’e térã opaite mba’e ojapóva Instagram-pe ndaivairiha. Sy ha túva ojepy’amongetava’erã mba’éichapa ombohováita imemby omombe’u jave ichupekuéra oikóva hese *Internet*-pe. Ohendu ha oipytyvõva’erã imembykuérape.

**Hostigamiento y acoso**

**Jejopyvai ha *acoso* rehegua**

El acoso es acoso, donde sea y como sea que se produzca. El acoso en línea puede ser particularmente perturbador y perjudicial porque tiende a propagarse más ampliamente y con mayor difusión. Además, el contenido que circula electrónicamente puede volver a aparecer en cualquier momento, lo que hace más difícil que la víctima del acoso pueda dar por cerrado el incidente; puede contener imágenes visuales perjudiciales o palabras ofensivas; el contenido está disponible en todo momento. La intimidación por medios electrónicos puede ocurrir en cualquier instante del día, invadiendo la privacidad de la víctima incluso en lugares que de otra manera serían "seguros" como en la propia casa, la información personal puede ser modificada y las imágenes visuales pueden ser alteradas y enviadas a otros. Además, puede llevarse a cabo de manera anónima.

Pe *acoso* ha’e *acoso*, mamo hendápe ha opaite oikoháicha. Pe *acoso* ojejapóva *internet*-pe ikatu opombyangekói ha oporohejavai ko’ápe ikatúgui oñemyasãi pya’eve ha og̃uahẽ hetavépe. Upéichante avei, umi marandu iñasãiva upépe ikatukuaa osẽ jey oimera’ẽ aravópe, kóva rupi hasyve upe tapicha opytavaiva’ekue acoso rire imbotyete hag̃ua oikova’ekue hese; ikatu oguereko ta’ãnga oporombyaíva térã ñe’ẽ ipohýiva, upe marandu pypegua ojehu opaite aravópe. Pe ñemongyhyje tembiporupyahu rupive oiko oimerãe aravópe ára pukukue aja, oike mbaretévo upe tapicha ojehekojopyva’ekue maranduñemíme umi tenda oñeimo’ãva “hekopeguaha” upéva ha’e ogapýpe, upépe ikatu avei umi marandu tee ikatukuaa oñemoambue ha umi ta’ãnga ojehecháva ikatu oñemoambueve ha oñembohasa ambue tapichápe. Upéichante avei, ikatukuaa ojeguerahauka oje’e’ỹme mávaguipa oho.

Los niños y jóvenes que son víctimas fuera de la red probablemente también lo sean en la red. De acuerdo con estudios recientes, los niños con discapacidades son más susceptibles de sufrir cualquier tipo de abuso y, específicamente, de ser víctimas de abusos sexuales, lo que los pone en mayor riesgo en Internet. La victimización comprende el acoso, el hostigamiento, la exclusión y la discriminación basada en la discapacidad real o percibida de un niño, o en aspectos relacionados con su discapacidad como la forma en que se comportan o hablan, o el equipo o los servicios que utilizan. Algunos de los riesgos pueden implicar:

Umi mitã ha mitãrusu ojehekojopýva hekoháre katuete ojehekojopy avei *internet*-pe. Umi tembikuaareka ipyahuvévape ojejuhu umi mitã ikatupyry ambuéva ikatuveha ojehekojopy ha, ko’ýte ikatuve oñeñemboharái hetére ñeporeno mbaretépe, ko’ã mba’e oipytyvõve umi tapicha hekovaívape *Internet*-pe oporomyangekói hag̃ua.

* Difamación y perjuicio a su reputación.

Ñemoherakuãvai ha tekoveguata ñembyai.

* Uso no autorizado de tarjetas de crédito: las tarjetas de crédito de los padres u otras personas que pueden utilizarse para pagar las cuotas de afiliación u otros servicios y mercancías.

Umi *tarjeta* viruporukaha jeporu hendape’ỹ: umi tarjeta viruporukaha ha’éva sy térã túva mba’e térã ambue tapicha mba’éva ikatúva ojeporu ojehepyme’ẽ hag̃ua afiliación térã ambue kuave’ẽmby ha mba’erepykuéra.

* Intentos delictivos de hacerse pasar por otros usuarios de Internet, principalmente para obtener ganancias financieras. En algunos casos puede incluir el robo de identidad, aunque normalmente se asocia con intentos de defraudar a los adultos.
* Tapicha hekovaíva oñembohasáva ambue tapichárupi oporomonda hag̃ua. Sapy’ánte ojejapo ko’ã mba’e oñemonda hag̃ua tekotee, katu heta jey ojejapo kakuaávape oñembotavy hag̃ua.
* Publicidad no deseada: para vender sus productos algunas empresas envían *spam* a los niños a través de sitios web. Se plantea la cuestión del consentimiento del usuario y cómo debe obtenerse. La legislación al respecto es insuficiente y es obviamente muy difícil determinar a partir de qué edad un niño es capaz de comprender transacciones de datos. De hecho, la aplicación de esas reglas en Internet ya es motivo de gran inquietud y el acceso por teléfonos móviles agudiza el problema.
* Maranduasãi hekopegua’ỹva: ohepyme’ẽ hag̃ua imba’eapopy oĩ *empresa* oguerahaukáva mitãme *spam* internet rupive. Upépe oñemboguapy puruhára omoneĩva’erãha ha mba’éichapa ojeguerekóta. Umi léi hesegua sa’i gueteri ha hasyeterei ojeikuaa hag̃ua mba’e ary guivépa mitã ikatu oikũmby umi marandu retepy. Upévare, ko’ã mbojojaha jeporu *Internet*-pe oporomyangekóima ha ojeikéramo pype pumbyry popegua rupive katu omombareteve ko apañuái.
* Contacto no deseado, especialmente con adultos impostores que se hacen pasar por niños y jóvenes.

Ojehe’a oipota’ỹre, ko’ýte umi kakuaáva ijapúva hekoteépe oñembohasáva mitã ha mitãrusúramo.

**Conducta**

**Tekopy**

* + Divulgación de información personal que puede entrañar riesgos de daño físico.

Tapicha marandutee ñemoherakuã ikatúva ogueru tete ñembyai.

* + Daño físico en encuentros en la vida real con conocidos en línea, con el consiguiente riesgo de abuso físico y sexual.

Tete ñembyai ojejuhúramo hikuái umi oikuaa pyahúvandi *internet*-pe, ikatúva ogueru hapykuéri ñembosahaivaipa térã ñeporeno mbaretépe.

* + "Sextear", el envío de imágenes íntimas, pueda dar lugar al acoso sexual, la *sextorsión*, la seducción y el abuso mediante imágenes.

"*Sextear*", upe hetevore ñongatupy ra’ãnga ñembohasa, kóva ogueru hapykuéri *acoso sexual*, la *sextorsión,* mbotavyhe’ẽ hatekove jejopy ta’ãnga rupive.

**Sextear**

***Sextear* rehegua**

Un hábito común entre los adolescentes es *sextear* (compartir imágenes o textos de carácter sexual) a través del teléfono móvil. Quienes comparten este tipo de imágenes y textos suelen ser parejas en una relación o posibles parejas, pero a veces terminan siendo compartidos con grupos mucho más amplios. Se cree que es poco probable que los jóvenes adolescentes comprendan adecuadamente las implicaciones de estos comportamientos y los riesgos potenciales que conllevan.

Peteĩ mba’e umi mitãrusukuéra ojapomeméva ko’ág̃a rupi ha’e upe oñembohérava *sextear* (umi ta’ãnga térã jehaipy ñeporeno rehegua ñembohasa) pumbyry popegua rupive. Umi ombohasavéva ko’ãichagua ta’ãnga ha’e umi oñoirũ térã imborayhujára, katu heta jey ko’ãva og̃uahẽ aty tuichavévape. Oñeimo’ã ko’ã mitãpyahu térã mitãrusu oikũmbyneha hekopete mba’épa ogueru ojapóramo ko’ã mba’e ha mba’épa ojehukuaa chupekuéra.

Uno de los graves motivos de preocupación que conlleva el *sextear* es que los niños y jóvenes pueden estar creando material ilegal de abuso sexual infantil, lo que podría dar lugar a graves sanciones legales. Algunos de los peligros son:

Peteĩ mba’e oporopy’apyetereíva ningo ko *sextear* jejapo ikatuha ogueraha taha’e mitã ha mitãrusúpe ojapo hag̃ua tembiporu hekopegua’ỹva mitã ñemboharaipa rehegua, kóva ikatúva ho’avai chupekuéra léi renondépe.

Umi mba’evai ojehukuaáva apytépe oĩ:

* Recepción de *spam* y anuncios de empresas que utilizan sitios Internet para promover productos destinados a públicos de diversas edades y/o intereses concretos.

Umi *spam* ha empresa maranduasãĩ jejapyhy oiporúva *Internet* omokyre’ỹvo ojejogua hag̃ua imba’eapopy oñembosako’íva mayma tapichápe g̃uarã, opaite arygua ha/térã ohekáva ipotapy tee.

* Conducta que conlleva riesgos para la salud, como demasiado tiempo de pantalla: la utilización compulsiva y excesiva de Internet y/o de los juegos en línea, en detrimento de las actividades sociales y/o al aire libre importantes para la salud, la creación de confianza, el desarrollo social y el bienestar general.

Tekopy ikatúva ogueru mba’asy, heta aravo *computadora* renondépe rupi: ojeporuetereíramo Internet ha/térã ambue ñembosaraiha *internet*-pegua, oñemboykévo ambue tembiapo tekoatypegua ha/térã ñembopiro’y okápe iporãva tesãirã, jerovia tee moheñói, akãrapu’ã tekoatýpe ha mayma tembiapo jeikoporãverã.

* Vulneración de sus propios derechos o de los derechos de los demás mediante plagio y subida de contenido (especialmente fotos) sin permiso. Ha quedado demostrado que la apropiación y telecarga de fotos impropias sin permiso es perjudicial para los demás.

Derécho tee térã ambue tapicha derécho ñemboyke taha’e *plagio* térã ambue marandu rupive (ko’ýte ta’ãnga) ambue omoneĩ’ỹre. Oñemoañete pe oñemomba’e térã ojehupi térã oñemboguejýramo ambue tapicha ra’ãnga omoneĩ’ỹre ombyaikuaaha ambuépe.

* Infracción de los derechos de autor de otras personas, por ejemplo, descargando música, películas o programas de televisión que son de pago.
* Mba’ejára rembiapo rehe ñemomba’e, techapyrã, purahéi, ta’ãngaryrýi térã ambue programa ñemboguyjekuévo.
* Falsificación de la edad: ya sea por un niño que finge ser mayor para acceder a sitios web inapropiados para su edad o por una persona mayor que finge ser un niño.

Tapicha ijapúva hi’arýpe: taha’e peteĩ mitã he’íva ijaryveha oike hag̃ua umi tenda hekopegua’ỹva ijarýpe g̃uarã térã kakuaáva oñembohasáva mitãramo.

* Utilización de la cuenta de correo electrónico de los padres sin autorización: para activar algunas cuentas en línea se requiere el consentimiento de los padres, cuentas que pueden ser difíciles de eliminar por los padres una vez activadas. Los niños y jóvenes utilizan este método para eludir el permiso.
* Oiporu sy ha túva ñandutiveve ha’ekuéra omoneĩ’ỹme: oñemoheñói hag̃ua peteĩ cuenta internet-pe oñeikotevẽ sy ha túva ñemoneĩ, ko’ãva hasy ojeipe’apa hag̃ua oñemboguata ñepyrũma guive. Mitã ha mitãrusukuéra oiporu ko tapereko oporombotavy ha oguereko hag̃ua ñemoneĩ.

La encuesta EU Kids Online 2020 ilustra la forma en que los niños y los jóvenes están utilizando los nuevos medios de comunicación, en contraposición a cómo la gente cree que los están utilizando. En otras investigaciones se analiza la forma en que los niños piensan que deben protegerse sus derechos en el entorno digital, así como el trabajo sobre las experiencias de los niños con discapacidades.

EU Kids Online 2020 mba’eporandu omombe’u mba’éichapa mitã ha mitãrusukuéra oiporuhína ko’ã maranduasãiha pyahu, umi tapichakuéra oimo’ãháicha ojeporuha rovake. Ambue tembikuaarekápe oñehesa’ỹijo mba’éichapa umi mitã oimo’ã oñeñangarekova’erãha iderechokuéra rehe tenda *digital*-pe, upéichante avei ojehechauka umi tembiapo mitã ikatupyry ambuéva rembiasa rehegua.

El principal objetivo de las campañas de seguridad en línea es influir en el comportamiento, en particular fomentar un comportamiento más seguro en línea por parte de los niños y los jóvenes, promover una tutela en línea eficaz e instar a otras personas que interactúan con los niños y jóvenes a que les enseñen a mantenerse seguros en línea (familiares, profesores, etc.).

Ko’ã tembiapoguasu oñeñangareko hag̃ua oikévare internet-pe ojejapo oñemoambue hag̃ua upe ijepokuaa, ko’ýte oñemokyre’ỹ mitã ha mitãrusukuéra oike hagua *internet*-pe kyhyje’ỹme, toñemokyre’ỹ avei ojeguereko hag̃ua tapicha oñangarekóva mitãnguéra rehe internet-pe ha ojejeru avei umi tapicha oñemongetáva mitã ha mitãrusu ndive ohekombo’e hag̃ua chupekuéra mba’éichapa oñangarekova’erã ijehe *internet*-pe (ogaygua, mbo’eharakuéra, ambueve.).

La seguridad de los niños y jóvenes en Internet no debe considerarse de manera aislada, sino más bien como parte de una serie de iniciativas relativas a los niños y jóvenes, su seguridad y la Internet.

Umi mitã ha mitã rekove rehe ñeñangareko internet-pe oike jave ndaha’éi sapy’amimínte ojejapova’era, kóva ojejapova’erã tembiapoita mitã ha mitãrusukuéra ñangarekorã ryepýpe, *Internet* rupive.

**7-El papel de los padres, cuidadores y tutores**

**7-Sy ha túva, ñangarekohára ha terekuarakuéra rembiapo**

Los padres deben apoyar a los niños y jóvenes para que puedan sacar provecho de la tecnología de forma segura. Deben adoptar criterios equilibrados y reconocer la amplia gama de ventajas que Internet puede ofrecer. Por lo general, suelen concentrarse en los numerosos efectos positivos de la educación y aptitudes que pueden obtenerse en línea, pero es importante que los padres también tengan en cuenta y aprecien los aspectos sociales para los niños: el juego y la búsqueda sobre intereses personales constituyen los principales factores que motivan a los niños a utilizar Internet. Entender estas cosas puede ayudar a los padres a implicarse y apoyar mejor a sus hijos. A fin de garantizar que los niños y jóvenes utilicen los sitios de Internet de manera segura y responsable, los padres, cuidadores y tutores deben tener en cuenta lo siguiente:

Sy ha tuvakuéra oykekova’erã mitã ha mitãrusúpe oiporu hag̃ua hekopete ha oguenohẽ hag̃ua opaite mba’e porã tembiporupyahúgui. Ombohapeva’erã mba’éichapa ojeiporúta ha ohechakuaava’erã avei mba’eporã oikuaave’ẽva *Internet*. Heta jey, ojehecharamove umi marandu tekombo’e rehegua oguerúva ha katupyry ojejapyhykuaáva internet rupive, katu iporãva’erã avei sy ha túva ohechakuaa ha omomba’évo mitã rekojekupyty tekoatýndi g̃uarã: ñembosaraiha ha mba’e ohecharamóva jeheka ha’e umi mba’e omokyre’ỹvéva chupekuéra *Internet*-pe oike hag̃ua. Ko’ã mba’e oikũmby porãro sy ha tuvakuéra oipytyvõta avei chupekuéra oike ha oykekovẽ hag̃ua imembykuérape. Oñemoañetepotávo umi mitã ha mitãrusu oiporu hag̃ua internet kekopete ha hendápe porã sy ha túva ha ñangarekoharakuéra ohechakuaava’erã ko’ã mba’e:

1. Familiarizarse con los riesgos y oportunidades que sus hijos pequeños y jóvenes pueden encontrar en Internet. Es importante que puedan reconocer las amenazas potenciales a las que se pueden enfrentar sus hijos, teniendo presente que el riesgo no implica necesariamente daño.

Sy ha túva ohechakuaava’erã mba’e ndivepa ojejuhukuaa *internet*-pe umi mitã michĩ ha mitãrusu. Iporã oikuaa porã hikuái umi mba’evai ojuhukuaáva imembykuéra internet oikuave’ẽva, jepémo ko’ã mba’e ojuhukuaáva nde’iséi katuete ombyaitaha chupekuéra.

1. Mantenerse activamente interesado en lo que sus hijos hacen en línea, el tipo de contenido que ven, comparten o crean, los servicios, plataformas y juegos que utilizan y las personas con las que se conectan. Siempre es útil para los padres probar los servicios que sus hijos están usando.

Sy ha túva ojesareko katuiva’erã mba’épa ojapo imembykuéra internet-pe, mba’épa ohecha hikuái, mba’épa oñembohasa ichupe térã ombohasa ha’e, mba’épa ombosako’i, umi kuave’ẽmby, marandurenda ha ñembosaraiha oiporúva ha máva ndivepa oñe’ẽ. Iporãva’era sy ha túva oiporu ñepyrũramo avei umi kuave’ẽmby imembykuéra oiporúva.

1. Conocer los mejores sitios web y juegos de aprendizaje y esparcimiento que pueden utilizar con sus hijos. Un sitio web o juego adecuado tendrá una página dedicada a la seguridad con enlaces claros, mecanismos de información y orientación para los niños y jóvenes y para sus padres/tutores.

Sy ha túva oikuaaporãva’erã umi web renda ha umi ñembosaraiha ha vy’arã oiporukuaáva imembykuéra ndive. Peteĩ *web* renda térã ñembosaraiha hekopeguáva oguerekóta ñandutirogue hesakã, marandu ha ñembohape mitã ha mitãrusukuérape g̃uarã ha upéichante avei sy,túva ha ñangarekohárape g̃uarã.

1. Mantener un diálogo periódico, honesto y abierto con los niños y jóvenes, que sea acorde con su edad y que vaya evolucionando con el tiempo.

Oñeñemongeta py’ỹi, tekoañetépe ha oñeñongatu’ỹre mba’evete umi mitã ha mitãrusukuéra ndive, oñeñe’ẽvo umi mba’e ijarýpe g̃uarãva rehe ha ko’ẽ ko’ẽre oñakãrapu’ãtava ohóvo.

* 1. Velar por que los niños y jóvenes entiendan los riesgos que pueden encontrar y se pongan de acuerdo sobre cómo actuarán ante ellos; bastaría por ejemplo con hablar.

Oñeñangarekova’erã umi mitã ha mitãrusu oikũmby hag̃ua mba’e mba’érehepa ojejuhukuaa ha oñemoĩva’erã peteĩ ñe’ẽme mba’épa ojapóta hikuái oikóramo mba’e oñeha’ãrõ’ỹva; iporãiteva’erã oñeñemongetáramo upe oikóvare.

* 1. Animar a los niños y jóvenes a reflexionar sobre cómo ser un buen ciudadano digital, pensando en lo que comparten de sí mismos y de los demás, ayudándoles a adoptar una forma positiva de comportarse en línea.

Oñemokyre’ỹva’erã mitã ha mitãrusukuérape ojepy’amongeta hag̃ua mba’éichapa ikatu oiko chugui tetãyguára digital, oñakãngetávo umi ha’ekueravoi ombohasáva imba’éva ha ambue mba’éva, kóicha oñeipytyvõvo ichupekuéra mba’éichapa oikoveva’erã hekopete *internet*-pe.

* 1. Fomentar el pensamiento crítico sobre lo que ven en Internet, explicar que no todo el mundo es quien dice ser, ni todo lo que aparece es verdad. Hablar de manipulación de la autoimagen y de las noticias falsas que pretenden aprovecharse de la gente.

Oñemombareteva’erã hemimo’ã *Internet*-pe ojuhúva rehegua, oñemyasakãva’erã ndaopavavéi tapicha ha’eha upe ohechaukáva, ha upéicha avei umi ojehecháva ndahi’añetepái.Oñeñe’ẽva’erã upe ta’ãnga jeporu oñemoneĩ’ỹ rehe ha avei umi marandu gua’u ojaho’iséva tapichápe rehe.

* 1. Conversar sobre la presión de los compañeros, del miedo a perder las amistades en línea y cómo gestionarlas.

Oñeñe’ẽva’erã avei umi iñirũ jejopýgui, umi kyhyje ojeguerekóva angirũ internet-pegua ndoipotáiri oñemomombyry ichugui ha mba’eichapa ombohovaiva’erã oikóramo upe mba’e.

* 1. Dialogar sobre el afán que genera la tecnología adictiva e inmersiva, particularmente en los servicios gratuitos, donde el tiempo en línea y los datos compartidos son la moneda o el modelo de negocio.

Oñeñemongetava’erã umi mba’e oguerúva tembiporupyahu jeporurasa, ko’ýte umi kuave’ẽmby ndojehepyme’ẽivare mba’evete, upe aravo pukukue oñeimeha internet-pe ha umi marandu oñembohasáva ojupe ha’eha upe ñemurepy térã ñemureko oñemboguataséva.

1. Garantizar que el niño sepa cuándo y dónde conseguir ayuda, ya sea su padre o tutor, un profesor u otro adulto de confianza. Fomentar la actitud de que, si algo les ha perturbado en línea, deben discutirlo con un adulto de confianza.

Oñemba’apo añeteva’erã mitã toikuaa araka’e ha moõpa ojerureva’erã ñepytyvõ, ikatúva ha’e ysy, itúva térã iñangarekohára, peteĩ mbo’ehára térã ambue kakuaáva ijeroviaha. Oñemombareteva’erã iñakãmekuéra oĩramo mba’e ohekojopýva chupekuéra *internet*-pe, katuete omombe’uva’erãha peteĩ kakuaáva ijeroviahápe.

1. Convenir en reglas familiares sobre la utilización de dispositivos conectados, en la inteligencia de que los padres o tutores son el ejemplo a seguir para el comportamiento en línea.

Ojehejava’erã ogaygua rekoguatarãramo umi mba’eporurã *internet* reheve jeporu rehegua, ojehechakuaágui sy,túva térã ñangarekoharakuéra opytaha techapyrãramo ha’ekuéra oha’ãva’erã oike jave *internet*-pe.

1. Asegurarse de que los niños sigan un horario digital equilibrado, de manera que su tiempo en línea sea de provecho y se dedique a actividades variadas de aprendizaje, creatividad y conexión de manera positiva. Conviene emplear herramientas integradas para controlar las pautas de utilización en cuanto al tiempo dedicado a cada aplicación y servicio.

Ojejesarekova’erã mitãnguérapa mboy aravo oĩ tembiporupyahu renondépe, oiképa mba’eporã rekávo, kóicha oñembohape hag̃ua ichupe upe aravo oĩhápe oipytyvõtaha ichupe ha oikeha umi marandurenda ohekombo’étavape chupe, oiporutahápe iñapytu’ũroky ha oiketahápe *internet*-pe hekopete. Iporã ojeporu tembiporu omombe’úva mba’éichapa ojeporu ha mboy aravo pukukuépa oñeime ipype.

1. Garantizar que usted y sus hijos sean usuarios capaces de emplear las herramientas. Hay numerosas herramientas que pueden ayudar a los padres a "gestionar" la tecnología conectada tanto dentro como fuera del hogar.

Oñemba’apo añeteva’erã nde ha ne membykuéra ha’e hag̃ua puruhára ikatupyrýva oiporu hag̃ua ko’ã tembiporu. Oĩ hetáichagua tembiporu oipytyvõkuaáva sy ha túvape “omboguata hag̃ua) tembiporupyahu oguerekóva *internet* taha’e ogapy térã okápe.

* 1. Tener en cuenta todos los dispositivos conectados, no sólo teléfonos inteligentes, tabletas y computadores, que son los más obvios, sino también las consolas de juegos, los asistentes personales, los televisores conectados y cualquier otro dispositivo que se conecte en línea.

Ojehechakuaava’erã opaite mba’eporurã oguerekóva internet, ndaha’éi umi pumbyry iñarandúva, *tablets* ha *computadora* añónte, ko’ãva ojehecharamovégui, katu oĩ avei umi *consola* ñembosarairã, umi pytvõhara tee, umi ta’ãngambyry oguerekóva *internet* ha ambueichagua mba’eporurã oikekuaáva guive *internet*-pe.

* 1. Guiarse por la edad recomendada para ayudar a decidir a qué contenidos, juegos, aplicaciones y servicios tienen acceso los niños y jóvenes. Tener en cuenta que la edad recomendada puede diferir en cada tienda de aplicaciones y en las propias plataformas. Considerar la posibilidad de utilizar las configuraciones para controlar qué aplicaciones y juegos se pueden descargar y utilizar.

Ojehechakuaava’erã mba’e arýpe g̃uarãpa upéicha ojeikuaa hag̃ua avei mba’épa, mba’e ñembosaihápa, mba’eichagua mba’eporurã ha kuave’ẽmbýpa oiporukuaa mitã ha mitãrusukuéra. Ojehechakuaava’erã avei umi ary oguerekova’erã ikatuha iñambue peteĩ mba’eporurã térã marandurenda ambuégui.

* 1. Utilizar filtros de red, a menudo denominados controles parentales, y de motores de búsqueda o controles seguros para filtrar el contenido al que pueden acceder los niños y jóvenes en línea.

Ojeiporuva’erã umi *filtro red* rehegua, ojeikuaavéva *control parental* ramo, ha jehekaha térã tembiporu hekopeguáva oñehesa’ỹijo hag̃ua mba’épa ohecha ha mba’épepa oike umi mitã ha mitãrusu internet rupive.

* 1. Entender, como familia, cómo y cuándo informar sobre cualquier contenido que les haga sentir infelices, inquietos o preocupados o que quebrantan los términos y condiciones. Saber bloquear los contactos no deseados o no solicitados.

Ojehechava’erã oñopehẽgueháicha, mba’éicha ha araka’épa oñemomaranduva’erã umi mba’e ikatúva omoñanduvai ichupekuéra, omyangekói térã oipy’apyva’erã ichupekuéra térã umi nomoañetéi ha ndojapóiva umi hekoguatarã ojerureháicha. Oipe’aitekuaava’erã umi tapicha ndohayhúi térã nomoneĩriva angirũrã.

* 1. Reflexionar sobre la utilización de aplicaciones y tecnologías de vigilancia que rastrean la utilización de Internet de un niño. Pueden tener consecuencias imprevistas al dar lugar a un comportamiento más secreto en línea y también pueden causar daños en situaciones de violencia doméstica y familiar. Si se recurre a esas herramientas, debe explicar a su hijo qué vigilan y por qué.

Ojepya’amogetava’erã umi mba’eporurã ha tembiporupyahu oĩvare ojehapereka ha ojesareko hag̃ua mitã oiporuháicha *internet* rehegua. Sapy’ánte ojeporúramo ko’ã tembiporu ikatu oñemoñemi umi mba’e ojejapóva upépe ha ikatu avei oporombyai ha oiko jejahéi ogapýpe. Ojeiporúramo ko’ã tembiporu, oñemombe’uva’erã mitãme mba’érepa ojesareko ha mba’ehaguérepa ojapo upéva.

* 1. A medida que los niños y jóvenes crecen y maduran, es importante reconsiderar la utilización de controles y restricciones para adaptarlos a su edad; es importante fomentar la resiliencia de su hijo para poder prosperar en Internet.

Umi mitã ha mitãrusu okakuaa ha ikatupyry ohóvo avei, iporãva’erã oñemoambue umi tapereko ojeiporúva oñeñangareko hag̃ua hesekuéra ha oiporuva’erã ijarýpe g̃uarãva, tekotevẽ oñeñe’ẽ chupekuéra ikatuha ojavýramo jepe osẽ jey upe apañuáigui ikatuhag̃uaícha ikatupyryve ohóvo *Internet* jeporúpe.

1. Enseñe a sus hijos a no compartir sus contraseñas de acceso con amigos o hermanos. Piense en cuándo y dónde están compartiendo información personal, por ejemplo, para un perfil que se pueda ver globalmente podría querer usar una foto de perfil no personal y minimizar la información personal en cuanto a edad, escuela y ubicación.

Ehekombo’eva’erã ne membýpe ani hag̃ua oikuaauka térã ome’ẽ imaranduñemi iñangirũ térã ipehẽnguekuérape. Ojehechakuaava’erã araka’e ha moõpa oñembohasa umi marandu tekoveregua, techapyrã: ikatu peteĩ *perfil* ojehechakuaáva arapýre ojerure oimehaichagua marandúnte ha ndojeruréi marandu tee tekove rehegua taha’e ary, mbo’ehao ha hóga rendaregua.

1. No asuma que todo el mundo en Internet tiene como objetivo a su hijo. En general, los sitios web para niños pueden ser seguros y pueden proporcionar una experiencia social y educativa maravillosa y creativa para su hijo, pero recuerde que debe mantenerse implicado y consciente.

Ani eimo’ã avei opavave oikéva Internet-pe ohekaha ne membýpe añónte.Añetehápe umi *web* renda mitãme g̃uarã ojeporukuaa oipytyvõgui mitã ha mitãrusúpe ojehe’a hag̃ua ambue hapicha ndive, ohekombo’e ha omomýire apytu’ũroky, katu nemanduva’erã sy ha tuvaháicha emoirũva’erã akóinte chupekuéra.

1. Mantenga la calma y no saque conclusiones precipitadas si escucha o ve algo que le preocupe sobre el comportamiento de su hijo o el comportamiento de alguno de sus amigos en línea. Evite amenazar con retirar o confiscar los dispositivos, ya que pueden ser un salvavidas social para algunos jóvenes. Si su hijo teme que usted se los quite, es probable que cada vez se muestre más reacio a compartir los problemas o preocupaciones que pueda tener.

Ndepy’aguapyva’erã ha ani ndepochy ha ehechavai ehendúramo térã ehecháramo peteĩ mba’e ndepy’apýva ne memby térã iñangirũ *internet*-pegua ojapóvare. Ani ere chupekuéra eipe’a térã eñongatuha chugui upe hembiporu, kóva ikatuháguere oipytyvõ chupekuéra ojehe’a hag̃ua ambue tapicha heseguáva ndive. Ne memby okyhyjéramo eipe’atahaguére chugui, ikatúnte oñemokirirĩ ndehegui ha nomombe’uvéi ndéve mba’evete omyangekói térã ipy’apýva ichupe.

1. La recuperación y el aprendizaje a partir de las experiencias son elementos vitales para desarrollar la capacidad de recuperación digital. Si los niños experimentan riesgos o daños en línea, los padres pueden ayudar a sus hijos a encontrar formas de recuperarse para que puedan beneficiarse con seguridad de los aspectos positivos cuando sea apropiado y evitar la exclusión cuando sea posible.

Pe katupyry ha kuaapy pyahu oñeguenohẽva umi tembiasakuégui tuichamba’e hína nde katupyryve hag̃ua avei ko’ã tembiporupyahu jeiporúpe. Umi mitã ojechavai térã ojehekojopýramo *internet*-pe, sy ha túva oipytyvõva’erã imembykuérape ombohasa hag̃ua ko’ã tembiasavai ikatuhag̃uaicha ojeroviajey ijehe ha *internet* jeporúre orekógui avei mba’eporã chupekuérape g̃uarã ha upéicha ani ohejaite ko’ã tembiporupyahu jeiporu.

**Dónde buscar ayuda**

**Moõpa ikatu reheka ñepytyvõ**

Muchos países cuentan con servicios de ayuda telefónica a los cuales niños y jóvenes pueden dirigirse para contar sus problemas. Son objeto de mucha publicidad, y la comunicación es diferente según los países. Es importante que niños y jóvenes sepan que nunca es demasiado tarde para señalar un problema y que, al hacerlo, pueden ayudar a otros.

Heta tetã oikuave’ẽ pumbyry mitã ha mitãrusukuéra ikatuhápe ohenói omombe’u hag̃ua ojehúva ichupe.Chupekuéra ojeporu oñemoherakuã hag̃ua hekove, ha marandupy iñambue ojuehegui tetã oĩháre. Iporã umi mitã ha mitãrusu oikuaa oimeha aravo iporãha omombe’u hag̃ua iñapañuái ha, upéicha ojapóvo, ikatuha avei oipytyvõ hapichápe.

Aunque los niños y jóvenes reconocen que a veces se permiten comportamientos arriesgados, no parecen preocuparles mucho los riesgos inherentes de este tipo de comportamiento y prefieren tratar de resolver los problemas por sí mismos o con la ayuda de sus amigos. Puede deducirse, pues, que sólo se dirigen a sus padres u otros adultos cuando el problema es "grave". Esto se da más a menudo con niños más mayores que podrían utilizar más fácilmente un botón "Denunciar abuso" (como el desarrollado por la Virtual Global Task Force), en lugar de dirigirse además a los padres u otros adultos. Sin embargo, no es así para todos los niños y jóvenes. Podemos observar que los niños y jóvenes conscientes de los riesgos controlan sus propias actividades, pero a menudo no consideran que, cuando se trata de nuevas tecnologías, los adultos deben ser el punto de referencia para juzgar y supervisar el comportamiento de los niños y jóvenes. Debemos ser prudentes cuando distinguimos simplemente entre los mundos en línea y fuera de línea, ya que dicha diferencia no se corresponde a nuestras vidas cotidianas, cada vez más intrincadas en las tecnologías en línea. Para muchos niños y jóvenes significa tener que sopesar cuidadosamente entre las oportunidades que les ofrece la tecnología (explorar su identidad, crear amistades y aumentar su sociabilidad) y los riesgos (privacidad, malentendidos y prácticas abusivas) que entraña la comunicación por Internet.

Umi mitã ha mitãrusu oikuaáramo jepe sapy’ánte ikatuha ojehechavai, ha’ete ku ndopy’apypáiva chupekuéra ko’ã mba’e oiko térã oikokuaáva ha ha’ekuerainténte omyatyrõse iñapañuái térã iñangirũ ñepytyvõme. Oje’ekuaa, upéicharamo, ha’ekuéra oñembojaha isy ha itúva térã ambue kakuaáva rendápe upe apañuái “ipohýi” javéntema. Ko’ã mba’e ojehechakuaave umi mitã tuichavémavape ikatúvama oiporukuaave pe ojehesakutuha “*Abuso* ñemombe’urã” (V*irtual Global Task Force* ombosako’iva’ekue), kóva ojapokuaa omombe’u’ỹre isy, itúva térã ambue kakuaávape. Hákatu, ndahaéi upéicha mitã ha mitãrusúpe g̃uarã. Ojehechakuaa umi mitã ha mitãrusu oikuaa porãva umi mba’e ojehukuaáva ichupe ojesareko mba’épa ojapo, katu heta jey ndohechakuaái hikuái pe oñeñe’ẽramo tembiporupyahúre, umi tapicha kakuámava ha’eha techapyrã oñehesa’ỹijo ha oñemoirũ hag̃ua mitã ha mitãrusukuérape. Ñande pya’aguapyva’erã jahechakuaáramo iñambueha tekove *internet*-pe ha okapegua avei, ko’ã joavy oĩva ndojekupytýire ñande rekovére, ko’ẽ ko’ẽre imbaretevéva *internet*-pe. Heta mitã ha mitãrusu oikovekuaava’erã umi jururuja oikuave’ẽva ichupe tembiporupyahu (hekotee ñehesa’ỹijo, angirũ ñembohetave ha tekoatýpe jeikove) ha umi mba’e ojehukuaáva apytépe (maranduñemi, oñeikũmbyvaíva ha tekojejopy) oguerúva katuete pe *Internet*-pe jeike.

Los padres y educadores deben ser conscientes de que, en cuanto sospechen que se ha producido un abuso sexual en línea, deben bloquear sin dilación al delincuente y preservar la comunicación como prueba. Los padres nunca deben ver imágenes sexuales creadas por su hijo o por otros niños. Estos materiales deben entregarse a las fuerzas de seguridad y debe denunciarse el abuso o la explotación de niños en línea a la autoridad competente. Los padres nunca deben hacerse pasar por sus hijos para "probar" que ha habido abuso.

Umi sy, túva ha mbo’eharakuéra oikuaava’erã ág̃a sapy’arei oikóramo tapicha retére ñemboharái *internet* rupive, katuetei oipe’aiteva’erã upe tapicha hekovaívape angirũ apytégui ha ohejava’erã ñemongetakue oiporu hag̃ua ohechauka hag̃ua oikova’ekue. Sy ha túva araka’eve ndohechaiva’erã ta’ãgnga ñeporeno rehegua imemby térã mabue mitã ojapova’ekue. Ko’ã tembiporu oñemog̃uahẽva’erã umi temimoĩmby mo’ãháravape ha ojejapova’erã *denuncia* oñemombe’u hag̃ua oikoha mitãre ñemboharái térã hetére jehepyme’ẽ *internet*-pe. Sy ha túva noñembohasáiva’erã imembýramo “omoañete” hag̃ua oikohague upe *abuso*.

Para más información sobre cómo informar sobre imágenes sexuales de niños, diríjase a:

Eikuaasevéramo mba’éichapa emombe’ukuaa mitã ra’ãnga tee rehegua, ehaikuaa:

Internet Watch Foundation – <https://www.iwf.org.uk/>

NCMEC – <https://report.cybertip.org/>

Europol – [https://www.europol.europa.eu/report-a-crime/law-enforcement-reporting-channels](https://www.europol.europa.eu/report-a-crime/law-enforcement-reporting-channels-child-sexual-coercion-and-extortion)

[-child-sexual-coercion-and-extortion](https://www.europol.europa.eu/report-a-crime/law-enforcement-reporting-channels-child-sexual-coercion-and-extortion)

8- **Guía para padres, cuidadores y tutores**

**Sy ha túva, ñangarekohára ha terekuarakuéra rekoguatarã**

Los consejos de seguridad se basan en el análisis de los datos reunidos y las investigaciones disponibles. Esta sección tiene por objeto reunir consejos para padres, cuidadores y tutores a fin de ayudarles a enseñar a sus niños a tener un comportamiento seguro, positivo y enriquecedor en línea.

Umi ñemoñe’ẽ ñeñangarekorã ojeykeko umi marandu oñembyatypyréva ha tembikuaareka ojeguerekóva rehe. Ko vorépe oñembyatýta ñemoñe’ẽ Sy, túva ha ñangarekohárape g̃uarã ikatuhag̃uaícha oñeipytyvõ ha ojehesape’a mitãnguérape oike ha oiporu hag̃ua hekopete *internet*.

Los padres, cuidadores y tutores deben tener en cuenta la naturaleza exacta de cada sitio web, el sentido del peligro de sus niños y la probabilidad de que el adulto pueda reducir los riesgos, antes de decidir qué entorno es apropiado para el niño.

Sy, túva ha ñangarekohára ohechava’erã mba’épa hína ha mba’épa oguereko peteĩteĩ *web* renda, mba’érepa umi mitã ojejuhukuaa upépe ha mba’éichapa tapicha kakuaámava ohapejokokuaa ko’ã mba’e ojehukuaáva, oiporavo mboyve mba’e tendápa iporãvéta mitãme g̃uarã.

Internet ofrece incontables posibilidades de empoderar a niños y jóvenes y ayudarlos a descubrir osas por sí mismos. Enseñarles un comportamiento en línea positivo y responsable es fundamental. En el Cuadro 1 se desglosan los principales aspectos que han de tomar en consideración los padres y tutores.

*Internet* oikuave’ẽ hetaiterei tape omopyenda hag̃ua mitã ha mitãrusukuérape ha oikuaave hag̃ua heta mba’e ijeheguiete. Oñembo’eva’erã oike ha oikokuaa hag̃ua *internet*-pe hekoitépe tuichamba’e.

Ta’ãngarenda 1-háme oñemohenda mba’e mba’épa ohechakuaava’erã Sy, túva ha ñangarekohára.

Cuadro 1: Principales aspectos que han de tomar en consideración padres, cuidadores y tutores

Ta’ãnga 1: Mba’eita tekotevẽva Sy, túva ha ñangarekohára ohechakuaa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Padres, tutores**  **Sy, túva, terekuára** | | | | |
|  | **#** | | **Principales aspectos a tener en cuenta**  **Tenonderãite ojehechakuaava’erã** | **Descripción**  **Ñemyesakã** |
| Protección y seguridad de sus tecnologías.  Hembiporupyahu oiporúva  rehe ñeñangareko. | 1 | Mantener el diálogo con sus hijos. Tratar de realizar actividades en línea con ellos.  Oñemongetava’erã imembykuéra ndive. Oñeñeha’ãva’erã ojapo hag̃ua oñondive tembiapo *internet* rupive. | | Interésese por lo que hacen en línea, mantenga el diálogo con ellos. Es importante que los niños y jóvenes no sientan que sus padres no les tienen confianza. El filtrado, la vigilancia y la restricción del acceso es importante, pero debe realizarse en un marco de diálogo y conversación. Cuando los niños y jóvenes pasan tiempo fuera de casa, tendrán acceso a otros dispositivos (posiblemente sin restricciones), de ahí la necesidad de una buena comunicación: ¿le contará si tuvo algún problema? Es importante no reaccionar exageradamente cuando los niños y jóvenes le cuenten algo que les ha sucedido en Internet. Lo importante es que lo hayan contado y reaccionar de forma correcta les hará sentir que pueden contar con su ayuda y volverán a pedirla en el futuro.  Ejesarekóke ojapóvare hikuái internet-pe, eñemongetáke hendivekuéra. Iporãva’erã umi mitã ha mitãrusu anítei oimo’ã ituvakuéra ndojeroviaiha hesekuéra. Upe *internet*-pe jeike rehe jesareko, ñangareko ha rapejoko tuichamba’e, katu ojejapova’erã ñemongeta ha jekupyty ryepýpe. Umi mitã ha mitãrusu oĩramo okápe hógagui mombyry, oikéta ambue mba’eporurãme (avave ohapejoko’ỹre ichupe), upéva rupi tekotevẽ oñeñemongeta porã hendivekuéra: ¿omombe’útapa ndéve iñapañuáiramo? Eñangarekova’erã ani hag̃ua embotuichaiterei umi mitã ha mitãrusu omombe’uramo ndéve oikova’ekue hesekuéra *Internet*-pe. Upe omombe’uhague ndéve emomba’eguasuva’erã ha embohovaiporãramo chupekuéra ha’ekuéra oñeñandu porãta oñeipytyvõhaguére ha katuetei tenonde gotyove ojerurejeýta ñepytyvõ.  Puede ser útil que los niños y jóvenes comprendan qué es Internet, para que conozcan mejor el "espacio" Internet donde residen sus plataformas favoritas como Instagram, Snapchat o YouTube.  Katuete iporãta umi mitã ha mitãrusukuéra oikũmbýramo mba’épa he’ise *Internet*, oikuaave hag̃ua “tenda” Internet oñemohendahápe imarandurenda oguerohoryvéva taha’e *Instagram, Snapchat* térã *YouTube*.  Internet puede parecer a menudo un lugar abstracto para los niños y los jóvenes y, si no lo comprenden, les puede resultar más difícil encajar los riesgos y reconocerlos/visualizarlos. Una posible analogía podría ser la de una gran ciudad que tiene muchos lugares agradables y gente encantadora, pero también zonas que no visitarías porque es arriesgado. Esto ayudará a los niños y jóvenes a reflexionar sobre las diferentes "audiencias" que pueden encontrarse cuando están en línea y cómo fluye la información, etc.  Internet heta jey ha’ekuaa tenda hekotee’ỹva mita ha mitãrusukuérape g̃uarã ha, upéva noikũmbýiram, hasyvéta avei chupekuéra oikũmby, ohechakuaa ha ojesareko hag̃ua umi mba’e ojehukuaávare. Peteĩ ñembohekojoja ikatu ha’ehína peteĩ táva tuicha oguerekóva heta tenda porã ha tapicha hemiandu porãva, avei oguereko tenda ndojehoiva’erãhápe ivai rupi. Ko’ã mba’e oipytyvõta mitã ha mitãrusúpe ojepy’amongeta hag̃ua opaichagua “tapichareko” ojuhútava internet-pe oĩramo ha mba’éichapa osyryry umi marandueta, ha ambueve.  Los padres deben interesarse por lo que hacen sus hijos en línea y estar preparados para compartir experiencias digitales con ellos a fin de promover la confianza y el diálogo.  Sy ha túva ojesarekova’erã mba’épa ojapo imembykuéra *internet*-pe ha oikuaava’erã mba’éichapa ombohováita ko’ã tembiasa digital hendivekuéra ikatuhag̃uáicha oñemokyre’ỹ ha oñemombarete jeroviapy ha ñemongeta. |



39

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Padres, tutores**  **Sy, túva, terekuára** | | | |
|  | **#** | **Principales aspectos a tener en cuenta**  **Tenonderãite ojehechakuaava’erã** | **Descripción**  **Ñemyesakã** |
|  | 2 | Identificar las tecnologías, dispositivos y servicios disponibles en su familia/hogar.  Ojehechakuaava’erã umi tembiporupyahu, *dispositivo* ha kuave’ẽmby oguerekóva hogapýpe. | Empezando por los dispositivos, identifique todos los aparatos de su casa que estén conectados, incluyendo teléfonos móviles, ordenadores portátiles, tabletas, así como televisores inteligentes, consolas de juego y monitores de actividad que su familia utiliza.  Oñeñepyrũvo umi *dispositivo* rehe, ejesarekopaiteva’erã umi tembiporu oguerekóva guive *internet*, umíva apytépe oike pumbyry popegua, notebooks, tablets, upéichante avei ta’ãngambyry arandu, consola ñembosarairã ha tembiapoita nde rogaygua oiporúva jehechamante. |
|  |  | Identifique los servicios y aplicaciones en línea que su familia utiliza en todos estos dispositivos.  Ehechakuaa umi kuave’ẽmby ha umi *aplicación* internet-pegua nde rogaygua oiporúva opavave tembiporúpe. |
|  | 3 | Instalar *software* cortafuegos y antivirus en todos los dispositivos.  Emoĩva’erã *software* *cortafuegos* ha *antivirus* opaite umi *dispositivo*-pe.  Examinar si los programas de filtrado y bloqueo o de supervisión sirven de ayuda y son adecuados para su familia.  Oñehesa’ỹijova’erã umi apopyrã *filtrado* ha *bloqueo* térã jesareko reheguápa oporoipytyvõ ha iporãpa ogayguápe g̃uarã. | Asegúrese de que sus dispositivos tengan instalados antivirus y protección contra *malware* y de mantenerlos actualizados. Enseñe a sus hijos los fundamentos de la seguridad en Internet. Por ejemplo, ¿está actualizado el sistema operativo?, ¿está usando la última versión de una aplicación? ¿Están instalados los últimos parches de seguridad?  Ejesarekoporãke umi *dispositivo* oguerekópa antivirus ha ñeñangareko umi *malware-*guiha avei py’ỹinte oñembopyahyva’erã. Embo’eva’erã ne membykuérape mba’erupípa tekotevẽ ha maerãpa oñeñangarekova’erã tembiporúre *Internet*-pe. Techapyrã, oñembopyahúparaka’e umi *sistema operativo*?, reiporupareína upe aplicación osẽramoveva’ekue? Oñemoĩpa umi parche ñangarekorã ipyahuvéva?  Los productos de filtrado y supervisión son útiles, pero también hay que sopesar las cuestiones de confianza y privacidad. Los padres deben conversar con sus hijos sobre el motivo por el que se emplean estos productos para mantener la seguridad de la familia.  Umi mba’eapopy *filtardo* ha jesareko rehegua tuicha oporoipytyvõ hákatu oñembojekupytyva’erã umi mba’e jeroviapy ha maranduñemi rehegua ndive. Sy ha túva oñemongetava’erã imembykuéra ndive mba’erupípa ojeiporu ko’ã mba’eapopy oñeñangareko hag̃ua mayma ogayguáre. |
| Reglas | 4 | Convenir en las expectativas de la familia sobre el uso de Internet y los dispositivos personales, atendiendo especialmente a las cuestiones de privacidad, los sitios web, las aplicaciones y los juegos inadecuados para la edad, el acoso, el tiempo en pantalla y el peligro de los desconocidos. | En cuanto los niños y jóvenes empiecen a utilizar la tecnología, discuta y establezca una lista de reglas acordadas. Estas reglas deben estipular cuándo pueden utilizar Internet los niños y jóvenes y cómo deben hacerlo, así como las expectativas en cuanto a tiempo de pantalla.  Ág̃a umi mitã ha mitãrusu oñepyrũmíre oiporu tembiporupyahu, eñemongeta ha peñemoĩva’erã peteĩ ñe’ẽme mba’éichapa ojeporúta umi mba’e. Ko’ã mbojojaha he’iva’erã araka’épa mitã ha mitãpyahu oiporukuaa Internet ha mba’eichapa ojeporuva’erã, upéichante avei mboy aravópa oĩkuaa computadora renondépe.  Modelo de conducta digital – Es importante que los padres den ejemplo a sus hijos. Es más probable que adopten los comportamientos correctos si toman como modelo a sus padres/tutores.  - Techapyrã tembiporupyahu jeiporuregua – iporãva’erã sy ha tuvavoi oikóramo techapyrãramo imembykuérape g̃uarã. Upéicha oikóramo ikatuve ha’ekuéra ojapyhy tembihasarã porã ojehecháramo techapyrãicha isy, itúva/terekuárape.  Lo mismo puede aplicarse al hecho de tomar y compartir fotos: se debe buscar el consentimiento antes de publicar cualquier imagen en línea. Se ha de tomar en consideración cómo utilizan los padres Internet y las redes sociales en relación con su hijo, por ejemplo, publicando historias personales o fotos sobre el niño. Es necesario tener en cuenta la privacidad del niño tanto ahora como en el futuro.  Upéichante avei ojejapova’erã umi ta’ãnga oñeguehohẽ ha oñembohasáta jave: oñemoneĩra’ẽva’erã katuete oñemyasãi hag̃ua *internet* rupive. Ojehechakuaava’erã mba’éichapa sy ha túva oiporu oúvo *Internet* ha umi *red social* imembykuéra rovake, techapyrã, omyasãivo imemby rembiasa ha ra’ãngakuéra. Iporãva’erã oñeñangareko mitã rekove ñemi rehe taha’ẽ ko’ág̃a ha tenonde gotyove. |
|  |  | Instaurar también una cultura de apoyo en el hogar para que los niños y jóvenes no teman pedir ayuda a los padres/tutores.  Oñemoñepyrũva’erã peteĩ teko ojeykeko hag̃ua ogapýpe mitã ha mitãrusúpe ani hag̃ua otĩ térã okyhyje ojerure hag̃ua ñepytyvõ sy, túva/terekuarakuérape. | Los niños y los jóvenes deben sentirse libres para hablar sobre las presiones y problemas que afrontan en línea (y fuera de línea). Una forma de facilitar el diálogo es aprovechar las oportunidades que ofrecen los medios de comunicación para publicar historias sobre el comportamiento en Internet y en línea. De esta manera se despersonalizará el tema, pero permitirá a los niños y jóvenes manifestar una opinión.  Umi mitã ha mitãrusu isãsova’erã oñe’ẽ hag̃ua umi mba’e ohekojopy ha omoapañuáivare ichupe *internet*-pe oĩ jave. Peteĩ tape oñeñepyrũ hag̃ua ñemongeta ha’ehína ojeiporúvo umi mba’e oikuave’ẽva maranduasãihakuéra oñemyasãi hag̃ua tembiasa *internet* jeporuregua ha *en linea* oñeime jave. Kóicha ndaheko peteĩnte ko’ã mba’e, ha oipytyvõta mitã ha mitãrusúpe he’i hag̃ua hemimo’ã. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Padres, tutores**  **Sy, túva, terekuára** | | | |
|  | **#** | **Principales aspectos a tener en cuenta**  **Tenonderãite ojehechakuaava’erã** | **Descripción**  **Ñemyesakã** |
| Educación de padres y tutores  Sy, túva ha terekuára jehekombo’e | 5 | Conocer los servicios en línea y móviles utilizados por sus hijos (es decir, medios sociales, sitios web, aplicaciones, juegos, etc.) y saber bastante bien cómo los niños pasan su tiempo en línea.  Ojeikuaava’erã umi mba’e oikuave’ẽva *internet* ha tembiporupyahukuéra (upéva he’ise umi *medio social, web* renda, *aplicación*, ñembosaraiha ha ambueve) ha ojeikuaa porãva’erã mba’éichapa mitãnguéra ohasa aravo en *línea* oĩramo. | Comprenda cómo garantizar que los niños y jóvenes utilicen las aplicaciones y plataformas de la forma más segura posible, incluida la privacidad de las cuentas, las restricciones de edad, etc.  Eikũmby mba’éichapa ikatu mitã ha mitãrusukuéra oiporu umi *aplicación* ha marandurenda hekopete, umíva apytépe oike *cuenta* rehegua maranduñemi, tapejojoko ndoguerekóigui ary oike hag̃ua, ha mba’e.  Utilice las herramientas provistas con los dispositivos móviles, como Family Link u otras herramientas de control parental. Comprobar si se venden productos o si se incluyen compras en la aplicación.  Eiporu tembiporu oguerúva umi pumbyry popegua, taha'e *Family Link* térã ambue tembiporu *control parental* rehegua. Ojehechava’erã ojehepyme’ẽpa ko’ã mba’eapopy térã upe *aplicación* rupivépa ojejoguakuaa.  Trate de comprender las motivaciones de los niños y jóvenes cuando están en línea. ¿Por qué utilizan determinados sitios web y servicios? ¿Qué significan los diferentes sitios web y servicios en términos de grupos de amistad, sentido de identidad y de pertenencia? Así entenderá mejor los retos sociales y emocionales a los que se enfrentan los niños y jóvenes (que a veces pueden dar lugar a comportamientos de riesgo) y le dará ideas sobre cómo fortalecerse.  Eñeha’ã eikũmbykuaa mba’épa umi mitã ha mitãrusu ohecharamove oĩ jave *internet*-pe. Mba’e rupípa oiporuve peteĩ tenda *web* ha kuave’ẽmbykuéra? Mba’épa he’ise umi *sitio web* ha kuave’ẽmby angirũreko, tekotee ha ñemomba’e rehe oñeñe’ẽramo? Upéicharamo oikũmby porãvéta mba’eichagua tekoaty ha teko jepokuaárepa oñembyaty ko’ã mitã ha mitãrusu (sapy’ánte oporohekojopykuaáva) ha ombohesape’áta ichupe mba’éichapa imbareteveva’erã. |
| Examen de las prestaciones de los sitios Internet  Tendakuéra *Internet*-pegua oikuave’ẽva ñehesa’ỹijo | 6 | Tener en cuenta la edad de consentimiento digital  Ojehechakuaava’erã mba’e arýpa ojeguerekova’erã tembiporupyahu jeporurã. | Algunos países disponen de leyes que especifican una edad mínima a la cual una empresa o un sitio web puede pedir a un joven que facilite información personal sin haber obtenido previamente un consentimiento verificable de los padres. Esta edad de "consentimiento digital" suele oscilar entre los 13 y los 16 años. En algunos países se estima conveniente exigir el consentimiento de los padres antes de pedir a los jóvenes sus datos personales, mientras que en otros está consagrado en la legislación (véase el artículo 8 de la RPI para los Estados miembros de la UE). Muchos sitios web destinados a los niños más jóvenes piden el consentimiento parental antes de admitir a un nuevo usuario. Compruebe en cada servicio los requisitos de edad mínima.  Oĩ tetã oguerekóva leikuéra oñemboguapyhápe ary sa’ivéramo ojeguerekova’erã peteĩ *empresa* térã *sitio web* ikatuha ojerure marandu tekove rehegua sy térã túva oñemoneĩ’ỹme chupe upeva’erã. Ko ary ojeguerekova’erã ohohína 13 ary guive 16 ary peve. Oĩ avei umi tetã katuete ojejerureraẽhápe sy ha túvape tomoneĩ ikatu hag̃ua ojejerure mitãrusukuérape umi marandu hekove rehegua, katu ambue tetãme ñemboguapy léipe (oñemoñe’ẽva’erã RPI vore 8ha UE tetãnguérape g̃uarã). Heta sitio web oñembosako’iva umi mitãrusu imitãvévape g̃uarã katuete ojerure sy ha túva ñemoneĩ ogueroike mboyve puruhára pyahu. Ehechava’erã peteĩteĩ kuave’ẽmbýpe mboy arýpa tekotevẽ upeva’erã. |

1. El papel de los educadores

**Mbo’eharakuéra rembiapotee**

Es muy importante que los educadores no den por supuesto lo que los niños y los jóvenes saben o no acerca de los problemas de seguridad en línea; por ejemplo, una función importante de los educadores es enseñar a los niños y los jóvenes la importancia de las contraseñas, cómo mantenerlas seguras y cómo crear una contraseña sólida: muchos adolescentes comparten las contraseñas entre sí, lo cual se considera como señal de verdadera amistad.

Tekotevẽ umi mbo’eharakuéra anítei oimo’ã mitã ha mitãrusukuérapa oikuaapa térã ndoikuaaiha umi apañuái ojukuaáva *internet*-pe; techapyrã, peteĩva mbo’ehára rembiapotee ha’ehína tohekombo’e mitã ha mitãrusukuérape tuichamba’eha umi contraseña, mba’éichapa oñeñangarekova’erã hese ha mba’éichapa oñemoheñóiva’erã peteĩ *contraseña* imbaretéva: heta mitãrusu ombohasa ojupe *contraseña* imba’éva, ko mba’e ojehecha angirũ tee rekóramo.

Existe un gran debate sobre la privacidad de los niños y jóvenes en línea y, según un examen empírico realizado por la London School of Economics, los niños y jóvenes valoran su privacidad y además participan en estrategias de protección, pero también aprecian la posibilidad de participar en línea. Asimismo, el examen determinó que la mediación facilitada por los padres es importante para potenciar a los niños y jóvenes, ya que les permite experimentar cierto riesgo mientras aprenden a protegerse por su cuenta. También se señaló que *deberían considerarse los recursos de alfabetización mediática y formación para padres, educadores y asistentes sociales de niños, porque las pruebas indican que los adultos tienen importantes lagunas de conocimiento acerca de los riesgos y estrategias de protección de los datos y de la privacidad de los niños y jóvenes en línea.*

Ojehechakuaa opaichagua temimo’ã umi mitã ha mitãrusu maranduñemi rehegua *internet*-pe ha, peteĩ aranduchauka ojejapova’ekue tendápevoi, *London School of Economics* omboguatava’ekue, upe tembiapópe ojehecha umi mitã ha mitãrusuomomba’eguasuha imaranduñemi ha upéichante avei ko’ãva omba’apoha iñeñangarekorã rehe, katu oĩ avei ohechaporãva *internet*-pe jeike ha jekupyty.

Upéichante avei, upe aranduchauka umi sy ha túva ñepytyvõ tuichamba’eha oñemombareteve hag̃ua sy ha tuvakuérape, ha’ekuéra rupive sapy’ánte ohechakuaaha umi mba’e ojekuaáva ichupekuéra oipytyvõgui oikuaa hag̃ua mba’éichapa oñangarekóta ijehe. Avei ojehechakuaa ojeguerekova’eraha opaite mba’e tekotevẽva oñembokatupyryve hag̃ua sy, túva, mbo’ehára ha mitã pytyvõharakuérape, ko’ã ñehesa’ỹijo rupive ojehechaukágui umi kakuaáva ndoikuaapáiha mba’e mba’épa ojehukuaa ha mba’éichapa oñeñangarekokuaa mitã ha mitãpyahu marandueta ha maranduñemi rehe.

Las escuelas tienen la oportunidad de transformar la enseñanza y ayudar a los alumnos a alcanzar su potencial y aumentar sus exigencias con respecto a las TIC. Ahora bien, también es importante que los niños y jóvenes aprendan a cómo utilizar estas nuevas tecnologías de manera segura, en particular las tecnologías más colaborativas, como las plataformas y servicios de redes sociales, que son un aspecto esencial del aprendizaje social productivo y creativo. Los niños y jóvenes pueden ahora crear fácilmente sus propios contenidos y compartirlos ampliamente a través de las plataformas de medios sociales, la mayoría de las cuales también permiten la transmisión en vivo.

Mbo’ehaokuéra omba’apova’erã omoambue hag̃ua tekombo’e ha oipytyvõva’erã temimbo’ekuérape ohupyty hag̃ua ikatupyry añete ha upekuévo taimbareteve avei TIC jeporúpe. Katu, iporãva’erã avei ko’ã mitã ha mitãrusu oiporukuaáramo ko’ã tembiporupyahu hekopete, ko’ýte umi tembiporu ojeporuvéva jokupytyrã, umíva apytépe oĩ umi marandurenda ha umi kuave’ẽmby *red social* rehegua, ko’ãva ha’ehaguére tembiporu tuichamba’éva ojeikuaa hag̃ua mba’epyahu oñondivepa. Umi mitã ha mitãrusu ikatu omoheñói apañuai’ỹme hembiporurã ha uperire omyasãi hag̃ua umi mrandurenda *red social* reheguápe, ko’ãva apytépe oĩ ohejáva ojejapo ñembohasa aravoitepevoi.

Los educadores pueden ayudar a los niños y jóvenes a utilizar la tecnología de manera sensata y segura:

Umi mbo’ehára oipytyvõkuaa mitã ha mitãrusukuérape oiporu hag̃ua tembiporupyahu py’aguapy ha hekoitépe:

* Asegurarse de que la escuela ha definido políticas y prácticas seguras y que su eficacia se controla y evalúa periódicamente.

Ojejesarekova’erã mbo’ehaópa omboguapy tembiaporãite ha tembiporu jeporu hekopete ha ijeiporu porã oñeñangareko ha oñesa’ỹijo py’ỹipa.

* Contribuir al desarrollo de las aptitudes digitales y la alfabetización digital mediante la inclusión de la educación cívica digital en sus planes de estudio. Es importante incluir conceptos de aprendizaje social y emocional dentro de la enseñanza de la seguridad en línea, ya que estos contribuirán a que los estudiantes comprendan y gestionen sus emociones para tener relaciones saludables y respetuosas, tanto en línea como en el mundo real.

Oñeipytyvõva’erã oñemoakãrapu’ã hag̃ua katupyry ha ñemoarandu opaite mba’e *digital* reheguápe, kóva ikatu oiko ojegueroikévo tekombo’e *cívica digital* rehegua mbo’epy ñemboguatarãme. Tekotevẽ ojegueroike mba’épa he’ise kuaapy tekoaty ha akãpyregua jehekombo’e ñangarerekopy *internet* reheguápe, ko’ã mba’e oipytyvõtahaguére umi temimbo’e oikũmby ha omba’apokuaa hag̃ua hemiandu, kóicha ojekupyty hag̃ua hendaitépe ambue tapicha ndive, taha’e *internet* térã tekohápe.

* Asegurarse de que todos conocen la política de utilización aceptable y su empleo. Es importante que esa política esté adaptada a las distintas edades.

Ojejesarekova’erã opavavépa oikuaa mba’éichapa ijeiporu hekopete ha mba’éichapa ojeiporu ojejúvo. Iporã upe polítika oñemohendáramo opaite arýpe g̃uarã.

* Comprobar que la política de la escuela contra el acoso hace referencia a la intimidación por Internet y teléfonos móviles u otros aparatos, y que existen sanciones eficaces para los que no respecten esa política.

Oñemoañeteva’erã upe mbo’ehao rembiaporãite *acoso* ojehapejoko hag̃uápa oñe’ẽ pe kyhyjepy oñemoheñóiva *Internet* ha pumbyry popegua ha ambue tembiporu rupive, ha umi nomoañetéiva umi polítikape ho’avaikuaaha.

* Nombrar un coordinador de la seguridad en línea.

Oñemoĩva’erã peteĩ tapicha ombohapétava ñangarekopy *internet*-pe.

* Asegurarse de que la red de la escuela es segura y está protegida.

Ojehechakuaava’erã pe *internet* ojeporúva mbo’ehaópe rehepa ikatu ojejerovia ha oñeñangarekópa hese.

* Recurrir exclusivamente a un proveedor de servicio Internet acreditado.

Ojehechava’erã peteĩ *internet* kuave’ẽhára ikuatia ha oñemboajepyréva.

* Utilizar un producto de filtrado/supervisión.

Ojeiporuva’erã peteĩ mba’eapopy oñemohendapyre/jesareko.

* Enseñar seguridad en línea a todos los niños y jóvenes y precisar dónde, cómo y cuándo se impartirán.

Oñembo’eva’erã mba’éichapa mitã ha mitãrusu rehe oñeñangarekova’erã *internet*-pe ha oje’eporãva’erã avei moõ, mba’eicha ha araka’épa oñembo’éta.

* Asegurarse de que todo el personal (incluido el personal auxiliar) ha recibido la formación adecuada y que pone periódicamente al día sus conocimientos.

Oñeñangarekova’erã opaite mba’apohára (ijapytépe oike avei umi pytyvõharakuéra) oñemoarandúpa hekopete ha oiporúpa hembiapohápe umi mba’epyahu oikuaáva.

* Tener un único punto de contacto en la escuela y poder recopilar y registrar los incidentes de seguridad en línea, que permitirá a la escuela conocer mejor las cuestiones o tendencias que se han de tener en cuenta.

Oguerekova’erã mbo’ehaópe peteĩ ijeroviaha añónte ha upéicha ombyatypa ha ombokuatia hag̃ua umi mba’evai ojehúva *internet* rupive, oipytyvõtava mbo’ehaópe umi mba’e térã mba’epyahu ojehechakuaa ha ojeporukuaáva.

* Asegurarse de que el equipo directivo y los rectores de la escuela son conscientes de la seguridad en línea en la escuela.

Ojehechakuaava’erã umi mbo’ehao moakãhara’aty ha motenondeharakuérapa oikuaa mba’éichapa oĩ ha mba’éichapa oñeñangarekova’erã *internet* jeporu rehe upe mbo’ehaópe.

* Organizar una auditoria periódica de todas las medidas de ciberseguridad.

Oñembosako’iva’erã mañangapy py’ỹi ojejesareko hag̃ua mba’éichapa oñemboguata *ciberseguridad*.

* Reconocer los efectos educativos y psicológicos que Internet y las tecnologías en línea pueden tener en los niños y jóvenes.

Ojehechakuaava’erã mba’épepa ohekombo’e mitã ha mitãrusúpe ha mba’éichapa oipytyvõ iñakãpýpe *Internet* ha ambue tembiporupyahu jeporu.

* El espectacular aumento en los últimos años de la utilización de Internet por los niños y jóvenes ha generado inquietudes crecientes acerca de la seguridad en línea. Desde siempre se ha observado un miedo recurrente de los posibles peligros de las tecnologías de comunicación, en particular en lo que concierne a las jóvenes. No obstante, se ha aducido que cuando esos peligros se investigan realmente, en muchos casos la culpable no es la propia tecnología, sino más bien el aumento de la actividad de los niños y jóvenes que utilizan la tecnología, además de la ansiedad por la pérdida del control parental. Se estima que los educadores desempeñan un papel esencial en la promoción y aplicación de la seguridad en Internet. Al parecer los padres en todo el mundo parecen creer que las escuelas deberían desempeñar un papel primordial en enseñar a los niños y jóvenes a utilizar de manera segura la tecnología, pero de las investigaciones también se desprende claramente que la principal fuente de información sobre cuestiones relacionadas con Internet para los niños y jóvenes es la escuela y los padres. En el marco del proyecto de educación sobre ciudadanía digital del Consejo de Europa se determinó la necesidad de incluir más orientación sobre las competencias que deben incluirse en este tipo de educación.

Hetaiteve rupi umi mitã ha mitãrusu oiporúva *Internet* ko’ã ary ohasaramóvape ogueru avei opáichagua jepy’apy pe *internet* ojeporuháicha rehe.Ymaite guive ojehecha oĩha mba’evai ojehukuaáva umi tembiporupyahu marandupy rehegua rupive, ko’ýte ombyaikuaáva mitãrusukuérape. Hákatu, oñemoañete avei umi apañuái ojehapereka añetéramo, upe apañuái omoheñóiva ndaha’éi pe tembiporupyahu, apañuái ogueru hetaiteve rupi ko’ág̃aramo umi mitã ha mitãrusu oiporúva tembiporupyahu, upéichante avei sy ha tuvakuéra noguerekovéima rupi ipópe mba’e mba’épa ojapo imembykuérape *internet*-pe. Oje’e mbo’eharakuéra rembiapo tuichaitereimba’eha *Internet* jeporu ñeñangarekorã ñemyasãi ha ñemboguatarãme. Arapýre umi sy ha túva oimo’ã mbo’ehao añónte omba’apova’erãha ojehekombo’e hagua mitã ha mitãrusukuérape oiporu hag̃ua hekopete *internet*, hákatu umi tembikuaareka rupive oñeguenohẽ mbo’ehao ha upéichante avei ogapýpe; sy ha túva ñepytyvõ oipytyvõ mbareteha opaite mba’e *internet* reheguápe. Pe *Consejo de Europa* tekombo’eregua apopyrã ciudadanía *digital* reheguápe oñemboguapy tekotevẽha oñemoinge hetave ñembohaperã umi katupyry oguerekova’erã ko’ãichagua tekombo’épe.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Padres, tutores**  **Sy, túva, terekuára** |  |  |
| **#** | **Principales aspectos a tener en cuenta**  **Tenonderãite ojehechakuaava’erã** | **Descripción**  **Ñemyesakã** |
| 7 | Controlar la utilización de tarjetas de crédito y otros medios de pago  Ojejesarekova’erã umi *tarjeta* viruporurã ha ambueichagua jehepyme’ẽrã rehe. | Muchos dispositivos, aplicaciones y servicios pueden utilizarse para hacer compras y gestionar meticulosamente el acceso a las cuentas de los padres con tarjetas de crédito y mecanismos de pago almacenados. A fin de evitar el acceso no autorizado es importante mantener sus tarjetas de crédito y débito en lugar seguro y no revelar sus números de identificación personal.  Heta *dispositivo*, *aplicación* ha kuave’ẽmby ikatu ojeiporu oñemba’ejogua hag̃ua ha oñembohape hag̃ua jesarekópe ojeike hag̃ua umi sy ha túva tarjeta viruporurã reheguápe ha ambueichagua jehepyme’ẽrã oĩvape. Ani hag̃ua ojeike ko’ã tarjeta viru jeguereko ha viru porukarã reheguávape oñeñongatuva’erã tenda porãme ha ndojeikuaakiva’erã avavépe ipapapy ñemi ojeiporu hag̃ua. |
| 8 | Denunciar  Ojejapova’erã *denuncia* | Entérese de cómo denunciar problemas en las plataformas que utilizan sus hijos y cómo eliminar o modificar los perfiles: asegúrese de que, a medida que los niños crezcan, sepan cómo hacerlo. Asimismo, conozca las líneas locales para hacer denuncias.  Eikuaava’erã mba’éichapa oñemombe’ukuaa térã ojejapokuaa denuncia umi marandurenda oiporúva membykuéra iñapañuáiramo ha mba’éichapa ikatu ojeipe’aite térã oñemoambue ko’ã *perfil*: eñangarekova’erã umi mitã okakuaávo ohóvo mba’éichapa rejapova’erã. Upéichante avei, eikuaava’erã umi pumbyry papapy tendagua ejapokuaahápe umi *denuncia*. |
| 9 | Publicidad, información errónea y desinformación  Maranduñemurã, maranduvai ha marandu jehupyty’ỹ | Tenga en cuenta que la publicidad puede ser inapropiada o engañosa. Hable con sus hijos sobre cómo pueden denunciar anuncios y tener más control sobre lo que ven en Internet. Es importante reconocer que lo que ven los niños y jóvenes en Internet puede influenciar sus criterios. Colabore con ellos para ayudarles a desarrollar su cultura mediática en línea.  Ehechakuaava’erã umi maranduñemurã ikatuha ha’e hekopegua’ỹva térã ijapuha. Ene’ẽva’erã ne memby ndive mba’éichapa ikatu ojapo *denuncia* umi *anuncio* rehegua ha mba’éichapa ojejesarekova’erã umi mba’e ojehecháva *Internet*-pe. Iporãva’erã ojeikuaa umi mba’e ohecháva mitã ha mitãrusukuéra ikatuha omoambue ichugui hemimo’ã. Eipytyvõva’erã chupekuéra oiporavokuaa hag̃ua ohechava’erã *internet*-pe. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Padres y tutores** | | | |
| **Sy, túva, terekuára** | **#** | **Principales aspectos a tener en cuenta**  **Tenonderãite ojehechakuaava’erã** | **Descripción**  **Ñemyesakã** |
| Educación de los niños  Mitãnguéra jehekombo’e | 10 | Crear una cultura de ayuda  Oñemoheñoiva’erã teko ñepytyvõrã | Los niños y los jóvenes necesitan entender que el mundo en línea es un reflejo del mundo fuera de línea, con sus cosas buenas y malas.  Umi mitã ha mitãrusukuéra tekotevẽ oikũmby pe tekove *en linea* oñeime jave ojekupytyha avei upe tekove okapegua rehe, imba’eporã ha imba’evai reheve.  Es importante que sientan confianza para pedir ayuda y apoyo si algo ha ido mal y también para ayudar a otros en línea.  Iporãva’erã ha’ekuéra ojeroviáramo ojerure hag̃ua ñepytỹvomby oĩramo mba'e osẽvaíva ichupe ha oipytyvõkuaa hag̃ua ambuépe *internet* rupive. |
|  |  |  | Dependiendo de la edad de sus hijos, sería útil entender el contenido que ellos han publicado y cualquier perfil en línea.  Ojehechávo ary oguerekóva imembykuéra, iporava’erã oñeikũmby mba’e marandúpa omyasãi ha umi *perfil* en *linea* oñeiméramo. |
|  |  |  | Los niños y los jóvenes deben ser capaces de reconocer los riesgos en línea –algunos son obvios pero otros no tanto– como la coacción, el chantaje o la humillación. Los perpetradores y los delincuentes recurren a todos estos mecanismos.  Umi mitã ha mitãrusu ohechakuaava’erã umi mba’e ojehukuaáva ichupe *internet*-pe oĩ jave- oĩ ojehechakuaa porãva katu oĩ ndaha’éiva upéicha- taha’e ñemongyhyje, ñembotavy térã ñemomichĩ. Umi tapicha hekovaíva oheka opa hendáicha oporombotavy hag̃ua. |
|  |  |  | Los niños y jóvenes también necesitan entender que el acceso en línea implica también responsabilidad. Las leyes se aplican tanto en línea como fuera de línea y que deben comportarse de manera correcta.  Mitã ha mitãrusukuéra oikuaava’erã avei upe jeike internet-pe ndaha’eiha vyrorei ha oñangarekova’erãha opaite mba’ére. Umi léi oñemboguata oñeiméramo *en línea* térã okápe ha oikoveva’erã hekopete. |
|  | 11 | A medida que los niños y los jóvenes aprenden más sobre el mundo en línea, es posible que deseen reunirse con personas que no conocen en la vida real, pero con las que han entablado una relación en línea. Es importante tomar las medidas adecuadas para concienciarles de los peligros de encontrarse con desconocidos con quien han estado hablando en línea.  Umi mitã ha mitãrusu oikuaavévo ohóvo upe mba’e *internet* rehegua, ikatu avei oñembyatyse ambue tapicha ndoikuaaíva ndive, katu oikuaa pyahúva ndive *internet* rupive. Upeva’erã ojehesape’ava’erã ichupekuéra mba’épa ojehukuaa chupekuéra ojejuhúramo ko’ã tapicha ndoikuaaporãiva mba’eichaguápa ha *internet* rupivénte oikuaáva. | Los niños y los jóvenes podrían correr un verdadero peligro si se encuentran en persona con extraños con los que sólo se han comunicado por Internet. Las personas en línea pueden no ser quienes dicen que son. No obstante, si el niño traba una fuerte amistad en línea y desea organizar un encuentro, en lugar de arriesgarse a que vaya solo o sin acompañante, deje claro que prefiere ir con él, o que vaya un adulto de confianza. Obviamente, dependerá de la edad del niño.  Umi mitã ha mitãrusu rehe ikatu oiko heta mba’evai ojejuhúramo peteĩ tapicha oikuaáva *Internet* rupive añónte. Umi tapicha oĩva en línea sapy’ánte ndaha’éi umi ñande ñaimo’ãva. Hákatu, upe mitã ojepokuaa mbaretéramo iñangirũ pyahúre ha ojejuhuse hendive, nderehejaiva’erã oho ha’eño térã ambue tapicha omoirũ’ỹme ichupe, ereva’erã chupe ehotaha hendive, térã ambue kakuaáva ndejeroviaha ndive. Upe mba’e oiko hag̃ua ojehechava’erã avei mboy arýpa oguereko.  También es importante tener en cuenta que ha aumentado el número de delitos sin contacto con delincuentes y autores que tratan de no conocer a un niño, sino de obtener de él un contenido sexualmente explícito.  Iporã avei ojeikuaa hetaveha ko’ág̃a rupi mba’evai tapicha hekovai ha nddojeikuaaporãiva mávapa ojapoha, ko’ãva ndaha’éi oikuaaséva upe mitãme, katu ombotavysénte iichupe oguereko hag̃ua ha’ãnga térã hetera’ãnga hekopegua’ỹva. |
|  | 12 | La importancia de la información personal.  Marandu tekove rehegua momba’eguasu. | Ayude a sus hijos a entender y gestionar su información personal. Explíqueles que deben colgar información que a usted y a él les parezca conveniente que vean otros. No deben compartir información de identificación personal. Recuerde a los niños y jóvenes deben preservar su reputación en línea. Una vez publicado, el contenido puede ser difícil cambiar/adaptar.  Eipytyvõva’erã ne membýpe oikuaa ha oiporu hag̃ua hekopete marandu hekoveregua. Emyesakãva’erã chupe upe marandu ohupítava ha’eva’erãha nde térã ha’e ohechaporãva añónte. Nderembohasaiva’erã avavetépe marandu nde rekove rehegua. Emomandu’ava’erã mitã ha mitãrusukuérape oñangarekova’erãha herakuã porã rehe *en línea* oĩ jave. Oñemyasãipyre sapyánte hasýma oñemoambue/oñembopyahu hag̃ua. |

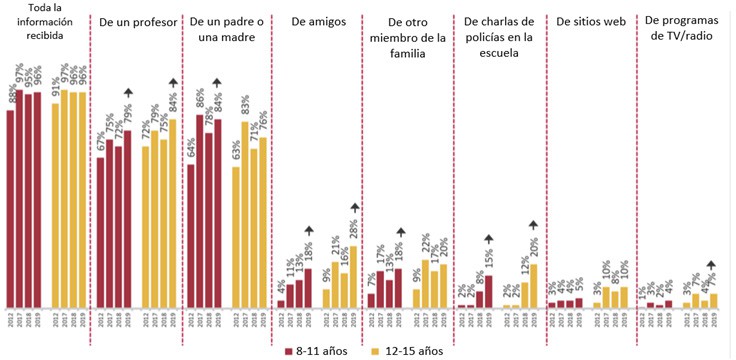
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Padres y tutores**  **Sy, túva, terekuára** | | | | | |
|  | **#** | **Principales aspectos a tener en cuenta**  **Tenonderãite ojehechakuaava’erã** | | **Descripción**  **Ñemyesakã** | | |
| Educación del niño  Mitã jehekombo’e | 13 | | Asegúrese de que los niños y jóvenes comprenden lo que significa colgar fotografías en Internet, suyas o de sus amigos  Eikuaaporãva’erã umi mitã ha mitãrusúpa oikũmby mba’épa he’ise ha’ãnga térã iñangirũ ra’ãnga *Internet*-pe. | | Explique al niño que las fotografías pueden revelar mucha información personal. Los niños y los jóvenes deben entender los riesgos de utilizar cámaras y colgar contenido. Preferiblemente,no deben publicar imágenes de terceros sin consentimiento previo. Esto incluye a los padres que toman fotos de sus hijos y las cuelgan.  Emyasakãva’erã mitãme umi ta’ãnga rupive ikatuha ojeikuaa heta marandu tekove rehegua. Umi mitã ha mitãrusu oikũmbyva’erã mba’épa ojehukuaa chupekuéra oiporúramo ta’ãngaguenohẽha ha ohupíramo umi ta’ãnga. Naiporãi ohupi ambue ra’ãnga oñemoneĩ’ỹme ichupe. Umíva apytépe oike avei umi sy térã túva omoha’ãnga ha ohupíva imemby ra’ãnga.  Asimismo, es importante que los niños y jóvenes entiendan que a veces son otros, en su red de amigos y familiares, quienes divulgan información, por lo que deben hablar con sus amigos y familiares y educarlos sobre colgar información excesiva.  Upéichante avei, mitã ha mitãrusu oikũmbyva’erã sapy’ánte ha’eha ambue tapicha, iñangirũ térã hogaygua apytépe umi omyasãi térã ohupíva marandu heseguakuéra, upévare oñeñe’ẽva’erã iñangirũ ha hogayguakuéra ndive ojehekombo’e hag̃ua chupekuéra mba’épa marandu heseguápa ikatukuaa ohupi.  Aliente a los niños a no colgar fotografías de ellos mismos o de sus amigos con detalles claramente identificables tales como nombres de calles, matrículas de automóviles, o el nombre de la escuela en la camiseta.  Emokyre’ỹva’erã mitãme ani hag̃ua ohupi ha’ãnga térã iñangirũ ra’ãnga ogurekokuáva ambue marandu ojeporukuaáva taha’e tape réra, mba’yrumýi rechaukaha papapy, térã imbo’ehao réra ijaóre. |



43

#### Figura 8: Niños que declaran haber recibido información o asesoramiento sobre cómo utilizar Internet de manera segura, entre los que se conectan en casa (2012) o en otros lugares (2017, 2018, 2019), desglosados por edad.

#### Ta’ãnga 8-ha: Mitanguéra omombe’úva og̃uahẽhague ichupe marandu térã jehekombo’e mba’éichapa oiporuva’erã hekopete *Internet* rehegua, umi hogapýpe oikéva (2012) térã ambue tenda guive (2017, 2018, 2019), oñemohendáva hi’ary rupive.



Fuente: Ofcom.

* + Al principio, la seguridad en línea consistía principalmente en soluciones tecnológicas, tales como *software* de filtrado, pero últimamente se ha observado una mayor movilidad de la tecnología de la información y, por consiguiente, los ordenadores de sobremesa ya no son el único medio de acceder a Internet. Cada vez son más los teléfonos móviles, tabletas, agendas digitales personales y consolas de juegos que ofrecen conexión de banda ancha y los niños y jóvenes pueden acceder a Internet desde la escuela, el hogar, la biblioteca, un café́ Internet, un restaurante de comida rápida, el club de jóvenes o incluso en los transportes públicos de camino a la escuela. Las escuelas ofrecen la oportunidad de trabajar en Internet, colectivamente en una red cerrada o sencillamente rodeado de otros niños y jóvenes. Las medidas iniciales obvias consisten en establecer medidas de seguridad eficaces en la red. Los niños y jóvenes pueden tener aparatos personales que no están amparados por la protección de la red, razón por la cual la educación, las charlas y el diálogo resultan esenciales.

Ñepyrũrã, upe ñeñangareko *internet*-pe ojehechakuaa apañuái tembiporupyahu rehegua ñemyatyrõ añonte, taha’e *software filtrado* rehegua umía, hákatu ko’ág̃aramo ojehechakuaave umi tembiporupyahu momarandurã ha, upévare, umi computadora mesa arigua ndaha’evéima upevante tembiporu ojeike hag̃ua *Internet*-pe. Ko’ẽ ko’ẽre hetave umi pumbyry popegua, *tablets*, *agenda personal* peteĩteĩvape g̃uarã ha *consola* ñembosarairã rehegua oikuaave’ẽva ñanduti *banda ancha* reheguáva ha mitã ha mitãrusukuéra ikatukuaa oike *internet*-pe imbo’ehao, hogapy, arandukakoty, Café Jey’uha Internet, Hi’upy renda, mitãrusu aty térã oikekuaa avei mba’yrumýi jerojahávape mbo’ehao rapére. Umi mbo’ehao oikuave’ẽ juruja oñemba’apo hag̃ua *Internet*-pe, atýpe peteĩ *red* ñembotypývape térã ambue mitã ha mitãrusu jere rehe. Umi tembiaporape ñepyrũrã ryepýpe oikeva’erã ñeñangareko añete *internet* ryepýpe. Mitã ha mitãrusukuéra ikatu ojeguereko tembiporúramo pe *red* noñangarekopái rupi hesekuéra, upehaguére tekombo’e, ñemongeta ha ñe’ẽjovake tuichaitereimba’e ko’ã mba’épe.

* + Es necesario diseñar y aplicar políticas de seguridad en línea que impliquen a una amplia gama de grupos de interés e interesados, entre los que cabe destacar:

Tekotevẽ oñembosako’i ha oñemboguata umi polítika ñangarekorã oikehápe opaichagua aty omomba’eguasu ha omba’apóva ko’ã mba’e rehehápe, ko’ãva apytépe ojejuhu:

* + - directores de la escuela;
    - mbo’ehao moakãharakuéra;
    - rectores;
    - mbo’ehaovusu motenondeharakuéra
    - personal directivo;
    - moakãhara atypegua
    - profesores de aula;
    - mbo’eharakuéra mbo’ehaopegua
    - personal auxiliar;
    - pytyvõharakúera
    - padres o tutores;
    - sy, túva térã ñangarekoharakuéra
    - personal de autoridades locales;
    - táva mburuvichakuéra mba’apohára
    - de ser posible, proveedores de servicios de Internet y los que prestan servicios de Internet y de banda ancha a las escuelas.
    - ikatúma guive, umi omog̃uahẽ ha oikuave’ẽva *Internet* ha *banda ancha* rehegua mbo’ehaokuérape.

Todos esos grupos tienen conocimientos que pueden ayudar a determinar las políticas escolares, es importante consultarlos a todos. Ahora bien, definir estas políticas no basta y todos los que están en contacto con los niños y jóvenes deben adoptar métodos que ayuden al personal a identificar y adoptar un comportamiento seguro. Si todos estos grupos participan desde el principio, todos serán conscientes de la importancia de esas políticas y de su responsabilidad personal de concretizarlas. Crear un entorno TIC seguro para el aprendizaje comprende varios elementos importantes tales como:

Opavave ko’ã aty oguereko kuaapy oipytyvõkuaáva mba’eichagua polítika tekotevẽ mbo’ehaokuérape g̃uarã, upévare iporã oñeporandu opaite atyguápe. Katu, ko’ã polítika ñemoĩ añónte noipytyvõmo’ãi ha opavave oikovéva guive ko’ã mitã ha mitãrusu ndive oñemomba’eva’erã umi tapereko oipytyvõtava mba’apohárape ohechakuaaha ha omboguata hag̃ua tembiaporã hekopeguáva. Opavave ko’ã aty omba’apóramo ñepyrũmby guive ohechakuaáta tuichamba’eha ko’ã polítika ha upéichante avei ipopekuéra opytaha osẽ porã hag̃ua ko’ã tembiapo. Peteĩ *entorno TIC* rehegua ñemoheñói oipytyvõ mbaretétava kuaapyrã oguereko ipype heta mba’e ko’ãváicha:

* una infraestructura de sensibilización global;
* peteĩ aty oñanduka ha omyasãitava arapýre;
* responsabilidades, políticas y procedimientos;
* tekoañete, polítika ha tembiapoguatakuéra;
* un surtido eficaz de herramientas tecnológicas;
* opáichagua tembiporupyahu;
* una enseñanza completa en ciberseguridad;
* tekombo’e porã *ciberseguridad* -pe;
* un programa para todos los integrantes del establecimiento;
* peteĩ apopyrã opavave oĩvape atỹpe g̃uarã;
* un proceso de supervisión que verifique constantemente la eficacia del entorno de aprendizaje de las TIC.
* Peteĩ jesareko ohesa’ỹijo py’ỹiva mba’éichapa oñemboguata TIC jehekombo’e.

Todo ello debería estar incorporado en las políticas existentes de seguridad de los niños en la escuela, en lugar de considerar que lo debe administrar únicamente un equipo TIC. No tiene mucho sentido pensar que el acoso por Internet o teléfono móvil es distinto del acoso en la vida real. Tampoco significa que la tecnología no puede ser también una parte importante de la solución, de la manera siguiente:

Ko’ã mba’e ojereroikeva’erã umi polítika mitãre ñeñangarekorã mbo’ehaópe ryepýpe, kóva nomboguataiva’erãgui katuete peteĩ aty TIC rehegua añónte.

* Prevención y protección contra virus.
* *Virus* ñehenonde’a ha ñeñangareko ichugui.
* Sistemas de supervisión para controlar quién ha descargado qué, cuándo se telecargó y qué computador se utilizó.
* Ñehesa’ỹijo ojejesareko hag̃ua mávapa omboguejy peteĩ mba’e ha mba’épa, araka’épa ojehupi ha mba’e *computadora*-pa ojeiporu.
* Filtrado y control de contenido para reducir al mínimo el contenido inapropiado en la red escolar.
* Ojehechakuaa ha ojejesarekova’erã mba’épa oguereko umi ojehecháva oñeñangarekóvo upéicha ani hag̃ua ojehecha umi mba’e hekopegua’ỹva.

Los problemas que plantean las nuevas tecnologías no afectan a todos los niños y jóvenes, y cuando realmente surgen problemas, dependen de la edad de los niños y jóvenes que utilizan esas tecnologías. A finales de 2008, la *Internet Safety Technical Taskforce* de Estados Unidos publicó un informe sobre mejorar la seguridad de los niños y tecnologías en línea, que contenía información muy útil sobre publicaciones originales relativas a proposiciones, acoso y hostigamiento sexuales en línea, así como exposición a contenidos problemáticos. En ese informe se señaló que "resulta inquietante que los medios de información generales amplifiquen esos temores y los vuelvan desproporcionados con respecto a los riesgos que deben afrontar los jóvenes". Más de diez años después, sigue siendo así, y los padres y educadores son bombardeados con titulares sensacionalistas y que probablemente animan a los adultos a limitar el acceso por los niños a los servicios en línea en lugar de educar y empoderar a los niños para utilizarlos de manera segura.

Umi apañuái oguerúva ko’a tembiporupyahu nombyairi opavave mitã ha mitãrusúpe, ha ojehu jave peteĩ apañuái, he’ise avei mboy arýpa oguereko umi mitã ha mitãrusu oiporúva ko’ã tembiporupyahu. Ary 2008 pahávo, *Internet Safety Technical Taskforce*, Estados Unidos-pegua onohẽ peteĩ maranduhai mba’éichapa oñeñangarekoveva’erã mitãguéra ha umi tembiporupyahu oiporúvare oĩ jave *internet*-pe, oguerekóva avei marandu porã ambue marandu ymavegua taha’e mba’ejerure, *acoso*, ha ambueichagua ñemongyhyje ñeporeno rehegua ojejapóva *internet* rupive, avei umi ta’ãnga hekopegua’ỹva jehechauka rehegua. Ko maranduhaípe, oñemombe’u “oporomyangekóiha mba’éichapa umi maranduasãiha oporomongyhyjeve ha oñembotuicha umi mba’e ojehukuaáva katuete mitãrusukuéra ombohovaiva’erã”. Ohasa rire 10 ary rasami, ko mba’e upéicha gueteri, ha sy, túva ha mbo’eharakuéra ojehova’api marandu *sensacionalista* rupive ha omokyre’ỹva umi tapicha kakuávape anive hag̃ua oike *internet*-pe, oipytyvõ’ỹre mba’e ichupekuéra oikuaave ha oñemomba’e hag̃ua mba’éichapa oiporuva’erã hekopete.

El peligro es que los riesgos conocidos queden ocultos y se reduzca la probabilidad de que la sociedad estudie los factores que generan dichos riesgos, que por inadvertencia pueden resultar perjudiciales. Las noticias periodísticas sobre los delitos cometidos contra los niños y jóvenes a través de Internet parecen reflejar las opiniones polarizadas de profesionales y académicos que trabajan en este sector, que oscilan entre los que consideran peligroso distorsionar la amenaza que representa para los niños y jóvenes, y los que opinan que se ha subestimado mucho esta amenaza.

Apañuái ojehechahína umi mba’e katuete ojehukuaáva opytáramo kañymbýpe ha upéva rupi tekoatýpegua sa’ive ohapereka umi mba’e ojehukuaáva, ko’ãva rehe noñemba’apóiramo ikatukuaa oporombyai. Umi maranduasãi tembiapovai ojejapóva mita ha mitãrusu rehegua *Internet* rupive ha’ete ku omaoñetesévaumi tapicha katupyry ha iñaradúva ko’ã mba’épe he’íva, ko’ãva apytépe oĩ omomba’eguasúva ko’ã mba’e ojehu ha ombyaikuaáva mitã ha mitãrusúpe, ha ambue katu he’íva nomomba’eguasuihague ko’ã mba’e ojehukuaáva.

Ahora bien, se considera preocupante que la tecnología utilizada en Internet pueda volver vulnerables a ciertos niños y jóvenes que los educadores, junto con padres y tutores, tengan responsabilidades al respecto. Entre las distintas maneras en que los niños y jóvenes pueden convertirse en víctimas en línea figuran:

Ag̃a katu, oĩ heta jepy’apy upe tembiporupyahu ojeiporúva *Internet*-pe ikatúgui omboikotevẽve mitã ha mitãrusukuérape, ha upéva imbo’ehára, isy, itúva ha iñangarekohára ndive, ojepytasoveva’erã ko’ã mba’e rehe. Umi mitã ha mitãrusu ikatuháicha ojehekojoky apytépe oĩ:

* Hacer proposiciones o seducir al niño.

Oñemba’ejerure térã oñembotavyse mitãme ñembojuruhe’ẽme.

* Exponerlo a material problemático o ilegal.

Oñemyasãi hekove tembiporu hekopegua’ỹ térã noĩriva léi ryepýpe.

* Exponer a los jóvenes a un medio que pueda fomentar un comportamiento dañino.

Oñemoĩ mitãrusukuérape peteĩ tenda omombaretevetahápe tekovai.

* Ciberacoso.

*Ciberacoso*

En la Figura 7 *supra* se muestra una clasificación útil de los riesgos en línea.

Ta’ãnga 7-hape ojehechauka mba’éichapa oñemohenda umi mba’e ojehukuaáva *línea-*pe oñeime jave.

**Entornos educativos informales**

**Tendakuéra jehekombo’erã hekopegua’ỹva**

Más allá de la escuela y el hogar, es probable que los niños accedan a Internet y utilicen servicios en ciertos entornos informales, por ejemplo, un club juvenil o un grupo de iglesia. La interrelación entre la vida en línea y fuera de línea de los niños y jóvenes significa que quienes trabajan con niños en esos entornos probablemente influyan en los niños del entorno digital y en su seguridad en línea, aunque no sea ese su principal objetivo. Por consiguiente, todos los que trabajan en entornos más informales deberían comprender los riesgos y oportunidades y poder apoyar a los niños de manera adecuada o acceder a la ayuda y la formación necesaria.

Mbo’ehao ha ogapy yképe, ikatu avei umi mitã oike internet-pe ha oiporu umi tenda hekpegua’ỹvape, techapyrã, peteĩ *club* mitãrusuregua térã tupão atýrupi. Upe tekove *internet* ryepypegua oñembojojáramo upe tekove ojeguerekóvare tehokápe *internet* ỹre umi mitã ha mitãrusu he’ise umi omba’apóva guive ko’ã tendápe mitãndi ikatukuaa oike avei umi mitã tenda *digital*-pe rekovére, jepémo ndaha’éi upe mba’e upe ohekáva. Upévare, opaite tapicha omba’apóva ko’ã tenda hekopegua’ỹvape oikuaaporãva’erã umi mba’e oikokuaáva ha juruja oĩva avei ha upekuévo ojeykekova’erã umi mitãme hekopete térã oñeipytyvõ ha ohekombo’eva’erã chupekuéra hekoitépe.

Las consideraciones y principios fundamentales de la guía para educadores también se aplican en esos entornos, aunque puede haber algunas diferencias contextuales o consideraciones adicionales.

Umi mbo’ehára rekoguatarã oñemboguata avei ko’ã tendápe, jepémo oĩkuaa avei joavy tenda rehegua térã ambue temimo’ã.

**Administración de dispositivos, filtrado y comunicación**

**Umi *dispositivo* jeporu, ñemohenda ha ñemomarandu**

El personal auxiliar, voluntarios y niños en entornos informales acceden a los servicios probablemente con sus propios dispositivos o sistemas de administración de dispositivos, y el contenido filtrado puede estar menos disponible o ser menos sólido que en las escuelas. Por consiguiente, para garantizar que los profesionales y los niños comprendan cómo proteger y administrar su propio dispositivo es necesario prestar mayor atención en los entornos informales. De igual modo, si se dispone de opciones de filtrado menos sofisticadas, los educadores y los niños no deben depender excesivamente de ellas para su protección.

Pe pytyvõhára, umi *voluntario* ha mitã tenda hekopegua’ỹvapegua oike *internet*-pe hembiporu rehevevoi térã umi *dispositivo sistema* rupive, ha umi marandu oĩva *filtrado* sa’ive ikatu ojeiporu térã sa’ive ikatu imbarete mbo’ehaópe ojeiporúva rovake. Upehaguére, umi tapicha katupyry ha mitãnguéra oikũmby hag̃ua mba’éichapa oñangareko ha oiporuva’erã *dispositivo* imba’eteéva iporãva’erã ojejesarekove avei umi tenda hekopegua’ỹva rehe. Upéichante avei, ojeguerekóramo umi tembiporu *filtrado* rehegua naiporãmbáiva, umi mbo’ehára ha mitã ndojekoitereiva’erã umívare ñangarekorã.

Los entornos informales deben seguir aplicando políticas y directrices estrictas y bien fundamentadas para la protección de los niños; sin embargo, en algunos entornos los educadores o voluntarios quizá no tengan acceso a dispositivos o cuentas de correo electrónico propios de dicho entorno. Por consiguiente, se debe prestar más atención a la utilización de dispositivos personales y cómo se supervisan o gestionan, en su caso, de forma segura en las políticas y en la práctica.

Umi tenda hekopegua’ỹva omboguatava’erã gueteri polítika ha tembiaporaperãnguéra imbarete ha ipyenda porãva mitãnguéra rehe oñeñangareko hag̃ua, katu oĩ tenda umi mbo’ehára térã *voluntario* ikatu ndoguerekói mba’éichapa oikekuaa umi *dispositivo*-pe térã umi ñandutiveve pe tendapeguávape. Upévare, ojejesarekoveva’erã umi dispositivo peteĩteĩ oiporúva rehe ha mba’éichapa oñehesa’ỹijo térã oñemboguata, ko mba’e ryepýpe, hekopete umi polítika ha hembiapoguatápe.

Por otra parte, sin acceso a las tecnologías y equipos de "enseñanza", ni al correspondiente apoyo, es más probable que los medios sociales y los servicios de mensajería más conocidos se utilicen con mayor asiduidad en los entornos informales que en las escuelas. Por consiguiente, quizás sea necesario prestar más atención a la política, la práctica y la formación de las organizaciones para determinar si se utilizan y administran de manera segura.

Ambueháguio, ndojeikéiramo tembiporupyahu ha ambue mba’eporurã “jehekombo’erãme térã ndojehupytýiramo ñepytyvõ, ikatuvehína umi tekoatyregua maranduasãi ha umi kuave’ẽmby ñomongetarã ojeikuaavéva ikatu ojeiporuve ko’ã tenda hekopegua’ỹvape mbo’ehao rovake. Upehaguére, iporãveva’erã ojejesarekove polítika, tembiapoguata ha atykuéra ñembokatupyryve rehe ojeikuaa hag̃ua ojeiporu ha oñeñangareko porãpa hese.

**Formación y apoyo**

**Jehekombo’e ha jeykeko**

Los educadores y voluntarios que trabajan en entornos informales quizás tengan menos oportunidades de recibir formación, actualizar sus conocimientos o acceder a la diversidad de servicios de apoyo que los educadores en los entornos oficiales. Tal vez haya que considerar la forma en que las organizaciones informales encuentran, imparten y financian la formación y apoyo de este tipo.

Umi mbo’ehára ha pytyvõhára omba’apóva umi *entorno iformal*-pe ikatu sa’ive og̃uahẽ chupekuéra marandu, avei ombopyahu ikuaapy térã ojeroike umi tembiporuetápe oipytyvõva guive umi mbo’ehára oĩva tetã rembiapohápe. Tekotevẽva’erã ojehekáramo tape umi aty informal mba’éichapa ojuhu, omboguata ha ohepyme’ẽ ko’ãchaigua jehekombo’e ha jeykeko.

En el Cuadro 2 se identifican algunos aspectos fundamentales que han de tomar en consideración los educadores.

Ta’ãngarenda 2-hápe ojejuhu heta mba’e tekotevẽva mbo’eharakuéra ohechakuaava’erã:

1. **Guía para educadores**

**Mbo’eharakuéra rekoguatarã**

Se reconoce que cada profesor/educador no tendrá control sobre algunas de las esferas que se examinan en el Cuadro 2 *infra*, como el filtrado y la supervisión. Cabe esperar que estas medidas las adopte la escuela o el entorno escolar.

Ojehechakuaa peteĩteĩ mbo’ehára ndoikuaapamo’ãiha ambue mba’e oñemyesakãva *infra* Ta’ãnga 2-hápe, taha’e ñemopotĩ ha jesareko rehegua. Oñeha’arõ hína ko’ã tekoguatarã tove tojapo mbo’ehao térã ijereregua oporoipytyvõva.

Cuadro 2: Principales aspectos a tener en cuenta por los educadores

Ta’ãngarenda 2-ha: Mba’e mba’épa mbo’eharakuéra ohechakuaava’ẽrã.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **#** | **Principales aspectos a tener en cuenta**  **Tenonderãite ojehechakuaava’erã** | **Descripción**  **Ñemyesakã** |
| Seguridad y protección de los dispositivos  *Dispositivo* ñeñangareko ha ijepuru porãrã | 1 | Comprobar que todos los dispositivos son seguros y están protegidos por una contraseña.  Ojehechakuaava’erã opaite *dispositivo* ojeguerekóvapa hekopegua ha oñeñangarekópa hese maranduñemi rupive. | Los profesores son tan vulnerables como cualquier otra persona a los ataques cibernéticos, *malware*, virus y piratas. Es importante que se aseguren de que todo dispositivo esté debidamente protegido (por contraseñas seguras) y bloqueado cuando no se utilice (por ejemplo, si un profesor necesita salir de la clase, debe bloquear todos los dispositivos o salir/ cerrar la sesión).  Mbo’eharakuéra ambue tapicháicha oĩ avei umi *ciber-ataque, malware, virus* ha *pirata* poguýpe. Iporã ningo tojehecha opaite *dispositivo* toguereko ñangarekorã (*contraseña* porã)ha avei tojehapejokondojepurúi jave (techapyrã, peteĩ mbo’ehára oikotevẽ jave osẽ mbo’ehakotýgui ohapejokova’ẽrã opaite *dispositivo* térã ombotyva’ẽra *sesión*) |
| 2 | Instalar *software* antivirus y cortafuegos.  Ojeguerekova’erã avei *software* *antivirus* ha *cortafuegos*. | Asegúrese de que todos los dispositivos tengan instalado cortafuegos y *software* antivirus, y que éste se mantenga actualizado.  Tojehecha tove opaite *dispositivo* oĩva guive toguereko *cortafuegos* ha *software antivirus,* ha kóva akóinte toñembopyahu. |
| Políticas  Polítika rehegua | 3 | Todas las escuelas deben disponer de una política que rija dónde y cómo utilizar la tecnología dentro de sus instalaciones por los diferentes interesados y  cómo se gestionan los incidentes de protección de la infancia, incluso en línea.  Opavave mbo’ehao oguerekova’erã katuete hekoguatarã he’íva moõ ha mba’éichapa opavave oipurúta upe tembiporupyahumbo’ehao ryepýpe ha mba’éichapa oñemboguatáta umi apañuái mitãnguéra ñeñangarekorã rehegua*,* taha’e jepe *en línea* oñeime jave. | Los profesores deben cumplir la política relativa al uso de la tecnología móvil  y otros dispositivos electrónicos. Es importante que los profesores den ejemplo con su comportamiento al utilizar los dispositivos. Las escuelas deben especificar dónde y cuándo se pueden utilizar los dispositivos móviles.  Mbo’eharakuéra ojapova’ẽra katuete upe polítika *tecnología móvil* rehegua ha ambue *dispositivo electrónico* rehegua ojehaíva. Iporã ningo hína tove mbo’eharakuéra tohechauka umi *dispositivo* jepuru porã hekopete. Mbo’ehao he’iva’erã moõ ha araka’épa ojepuruva’erã umi *dispositivo móvil.* |
|  | 4 | Imágenes de alumnos.  Temimbo’ekuéra ra’ãnga | Las escuelas deben disponer de una política concreta sobre fotos de alumnos. ¿Se permite al personal  tomar fotos con fines educativos? ¿Los padres/tutores/alumnos han dado su correspondiente autorización? Lo ideal sería que la política de la escuela no permita utilizar dispositivos personales con este fin para proteger tanto a los alumnos como al personal.  Mbo’ehaokuéra oguereko katueteva’erã tekoguatarã oñemoneĩmbyréva umi temimbo’e ra’ãngakuéra reheguáva. Ojehejápa mbo’eharakuérape ta’ãnga ñeg̃uenohẽ mbo’epy ryepýpe? Omoneĩpa ra’e ta’ãnga ñeguenohẽ túva, ñangarekoha térã temimbo’e? Iporãiteva’erã mbo’ehao rekoguatarã ndohejáiramo ko *dispositivo* jepuru oñangarekopotávo temimbo’e ha avei mba’apoharakuérape. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Filtrado y supervisión  *Filtrado* ha ha jesareko | 5 | Comprobar que la conexión a Internet facilitada por la escuela está filtrada y vigilada.  Oñemoañeteva’erã upe *internet* mbo’ehao omoĩva oĩpa *filtrado* ha oñeñangarekópa hese. | Los alumnos no deben poder acceder a contenidos perjudiciales o impropios desde los sistemas informáticos de la escuela. Ningún sistema de filtrado es totalmente eficaz, por lo que es fundamental que estas soluciones técnicas se complementen con una buena enseñanza y aprendizaje, así como en una vigilancia eficaz. Como mínimo, el filtrado debe impedir el acceso a contenidos ilícitos, así como a contenidos considerados inadecuados o nocivos. A modo de ejemplo, se deben considerar las siguientes categorías de contenido perjudicial:  Temimbo’ekuéra ndoikeiriva’erã ohecha hag̃ua umi mba’e ombyaikuaáva ichupe térã hekopegua’ỹva umi tembiporupyahu mbo’ehaopegua rupive. Ni peteĩ *sistema* ko’ã tembiporu *filtrado* rehegua naiporãmbái, upéva rupi tekotevẽ ko’ã mba’e oñemoirũ ambueichagua tapereko ndive oipytvõ hag̃ua jehekombo’e ha kuaapy jejapyhyrãme. Sa’ívéramo upe *filtrado* ohapejokova’erã ani hag̃ua ojeike marandu hekopegua’ỹvape, upéichante avei umi marandu naiporãiva ojehecha térã oporombyaikuaáva. Techapyrãramo, ojehechakuaava’erã ko’ã mba’e hekopegua’ỹvaramo: |
|  |  |  | – Discriminación  Ñemboyke |
|  |  |  | – Discurso de odio  Py’aro ñemyasãi |
|  |  |  | – Uso indebido de drogas o sustancias |
|  |  |  | *Droga* ha ambue pohãvai jeporu hekope’ỹ |
|  |  |  | – Extremismo  Ñembotuichavai |
|  |  |  | – Pornografía  *Pornografía* |
|  |  |  | – Piratería y robo de derechos de autor  *Piratería* ha apohára apytu’ũroky ñemonda. |
|  |  |  | – Autolesión o suicidio  Jejahéi ijehevoi térã *suicidio* |
|  |  |  | – Violencia extrema  Jejaheivai |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **#** | **Principales aspectos a tener en cuenta**  **Tenonderãite ojehechakuaava’erã** | **Descripción**  **Ñemyesakã** | |
| Reputación en línea/huella digital  Terakuã *internet*-pe /ñande pypore *internet*-pe | 6 | Reconocer la importancia de la huella digital y la reputación en línea.  Ojehechakuaava’erã mba’érepa tuichamba’e ñane rerakuãháicha ha ñande pypore *internet*-pe | Los profesores deben ser conscientes de que lo que dicen y hacen en línea puede afectar a su reputación y también a la reputación de la escuela/universidad.  Mbo’eharakuerarãeve ohechakuaava’erã opaite ohai térã he’íva *en línea* oĩ jave ikatuha omoherãkuãvai ichupe ha upeichante avei mbo’ehao/mbo’ehavusu omba’apohápe. |
|  |  |  | Los profesores siempre deben actuar de manera profesional en línea. Se debe enseñar a los niños la importancia de la reputación en línea y cómo gestionarla eficazmente.  Mbo’eharakuéra katuete oikova’erã hekopeporã *en linea* oĩ jave. Oñembo’eva’erã mitãnguérape hérare oñangarekova’erãha ha mba’eichapa oiporukuaa hekopete. |
| Cómo comunicarse profesionalmente con seguridad  Mba’éichapa oñeñemongeta térã oñemoranduva’erã hekopete. | 7 | Reconocer la importancia de la comunicación profesional en línea con alumnos, padres y otros interesados.  Tojeikuaa iporãha oñemomarandu ha ojeiporu hekoitépe *en línea* oñeime jave, temimbo’e, túva, sy ha ambue ñepytyvõme. | Siempre debe haber un límite claro entre la vida personal y profesional del profesor, comprendida su actividad en línea.  Hesakãporãva’erã moõ mevépa og̃uahẽ upe teko ñandeháicha ha upe teko mbo’eharaháicha, ojehechakuaávo upe hembiapo *en línea* jave.  Para cualquier comunicación entre el personal y los alumnos o padres, se debe utilizar siempre la dirección de correo electrónico de la escuela.  Opáichagua ñemomarandúta jave taha’e mbo’ehára ha temimbo’e térã túvakuéra ndive, katuete ojeiporuva’erã mbo’ehaopegua ñandutiveve.  Conviene que las escuelas se aseguren de que las políticas de comunicación  o los códigos de conducta prohíban la comunicación a título personal y toda comunicación sin fines educativos o en plataformas no escolares.  Iporã mbo’ehaokuéra oñangareko porã ikatu hag̃uáicha ñemomarandu oikóta jave araka’eve ani ojejapo jeheguirei térã ndaha’éi jave tekombo’epy reheguáva térã ani ojeiporu *plataforma* ndaha’éiva mbo’ehao omoĩva. |
|  |  |  | Lo ideal sería que no se utilizaran dispositivos personales para comunicarse con los alumnos o padres/tutores. |
|  |  |  | Iporãiteva’erã ndojeporúiramo tembiporu ñane mba’éva oñemomarandu hag̃ua temimbo’ekuéra térã túva / terekuára ndive.  Debe evitarse toda comunicación digital individualizada.  Ndojeporuva’erãi tembiporupyahu oñemomarandu hag̃ua peteĩteĩme |
|  |  |  | Si se realizan videoconferencias o cursos a distancia, las escuelas deben tener claras las expectativas tanto del personal como de los alumnos. (Por ejemplo, pensar dónde se imparte el curso/ comunicación digital, por ejemplo, que no sea un dormitorio, y tener en cuenta que puede haber otras personas en el hogar/clase).  Oiko jave *videoconferencia* térã mbo’esyry *internet* rupive, mbo’ehaokuérape hesakãporãva’erã mba’etépa upe oikotevẽva taha’e mbo’ehára térã temimbo’ekuéra. (Techapyrã: ojehechava’erã moõ guivépa ojejapóta mbo’esyry/ ñemomarandu *internet* rupive, techapyrã, ani ojejapo jekeha guive, iporã jaikuaa ikatuha oĩ ambue tapicha upe óga / mbo’esyrýpe. |
| Comportamiento y vulnerabilidad de los alumnos en línea y su incidencia en la protección y el bienestar  Temimbo’e reko ha mba’evai oikokuaáva *en línea* oĩ jave ha mba’éichapa oñeñangarekokuaa ha tekoporãrã rehegua | 8 | Comprender los riesgos y beneficios a los que pueden verse expuestos los alumnos cuando realizan actividades en línea.  Tojehechakuaa mba’evai ha iporãva ikatúva oiko temimbo’ekuéra rehe ojejapo aja *en línea* tembiaporã. | Los profesores deben comprender lo que los niños y jóvenes hacen cuando están en línea y los riesgos y beneficios que conlleva.  Mbo’ehakuéra oikuaava’erã mba’épa ojapo mitã ha mitãrusu en *línea* oĩ jave ha mba’e ivaívapa ikatu oiko térã mba’eporã ikatúva ojehupyty. |

1. **Conclusión**

**Mohu’ã**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado la vida del hombre moderno. Ofrecen comunicaciones en tiempo real, acceso sin fronteras y casi ilimitado a la información e innumerables servicios innovadores. Por otra parte, también han creado nuevas oportunidades de explotación y abuso. Sin las protecciones adecuadas, los niños y jóvenes, que figuran entre los mayores usuarios de Internet, corren el riesgo de sufrir solicitaciones sexuales no deseadas, acoso y exposición indeseada a material violento, sexual y perturbador.

Tembiporupyahu ñemomarandurã (TIC) omoambue yvypóra reko ko’ag̃agua. Hese rupive oñeñe’ẽkuaa ambue tendagua ndive ag̃ui oĩrõguáicha, ikatu ojehupy opáichagua marandu, kuave’ẽmby ha tembiporu ipyahuvéva. Ambue mba’épe, hendive ogueru avei ñeporombotavy ha porohekojopy. Noñeñangarekóiramo oñeikotevẽháicha, mitã ha mitãpyahukuérare, oĩvahína umi hetaiteve *internet* poruhára apytépe, ichupekuéra ikatu ojejerure hendape’ỹgua (*sexual*), jehekojopy ha ojehechauka ta’ãnga hesegua ojeipota’ỹva, *sexual* ha oporohejavaikuaáva.

Sin los mecanismos adecuados para crear un entorno cibernético seguro, los niños y los jóvenes seguirán siendo vulnerables. Si bien todos estamos mejor sensibilizados sobre los riesgos que entraña una utilización insegura de las TIC, todavía queda muchísimo por hacer. Por consiguiente, es fundamental que padres y educadores examinen y decidan, junto con los niños y jóvenes, lo que es una utilización apropiada y segura, y cómo comportarse de manera responsable al utilizar las TIC.

Ndojeguerekóiramo tapereko ñangarekorã oñeikotevẽva ojeiporu hag̃ua *internet* jepy’apy’ỹre, mitã ha mitãrusukuéra ikatu gueteri ojejopyvai. Jepémo maymave jaikuaavéma mba’e ha mba’éichapa jaiporuva’erã ko’ã tembiporupyahu, heta gueteri oĩ jaikuaaveva’erã. Upévare, iporãitéta túva ha mbo’eharakuéra tojesareko ha toiporavo, mitã ha mitãrusukuéra ndive, mba’éichapa oiporu porãta ha hekoitépe, ha mba’éichapa oikova’erã oiporu jave ko’ã tembiporu pyahu.

Si colaboran, padres, educadores, niños y jóvenes pueden cosechar los beneficios de las TIC y, a su vez, reducir lo más posibles peligros para los niños y jóvenes.

Oñomoirũramo, sy, túva, temimbo’e, mitã ha mitãrusukuéra ikatúta ombyaty mba’eporãita oguerúva ko’ã tembiporupyahu, ha, upéichante avei, sa’ivétama mba’evai oikokuaáva mitã ha mitãrusukuéra rehe.

**Terminología**

**Ñe’ẽndy**

Las definiciones que figuran a continuación se basan principalmente en la terminología existente, elaborada en la Convención sobre los Derechos del Niño, 1989, así como por el grupo de trabajo interinstitucional sobre la explotación sexual de niñas, niños y adolescentes, en sus Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales, 2016 (Orientaciones de Luxemburgo), por el Convenio del Consejo de Europa: Protección de los niños contra la explotación y el abuso sexual, 2012, así como por el Informe Global Kids Online, 2019.

Ko’ã ñe’ẽ he’iséva ojejuhúva tenonde gotyove ojekupyty pe ñe’ẽndy oĩmava’ekuérevoi, ojejapova’ekue Mitã Derechokuéra rehegua Amandajépe, ary 1989-pe, upéichante avei umi temimoĩmby’aty ñemba’aporã; mitãkuña’i, mitã’i ha mitãpyahukuéra rete jehepyme’ẽ reheguape oĩva, avei umi Ñe’ẽndy Ombohapéva mitãkuña’i, mitã’i ha mitãpyahukuéra ñangarekorã hete jehepyme’ẽ ha jejahéigui, 2016-pe (Orientaciones de Luxemburgo), oĩva avei Europa Aty Ñoñe’ẽme’ẽme: Mitãnguéra Ñangareko ñangarekorã hete jehepyme’ẽ ha jejahéigui, ary 2012, avei ojehuhúva *Informe Global Kids Online*, 2019-pe.

**Adolescente**

**Mitãpyahu**

Es adolescente toda persona de entre 10 y 19 años de edad. Es importante señalar que, con arreglo al derecho internacional, el término "adolescente" no es vinculante y que las personas menores de 18 años de edad se consideran niños, mientras que las de 18-19 años de edad son adultos salvo que, en virtud de la ley que les sea aplicable, hayan alcanzado antes la mayoría de edad.

Mitãpyahu ha’ehína tapicha oguerekóva 10 ary guive, 19 ary peve. Iporã ojeikuaa avei, tetãita derécho ñemyatyrõ rupive, ñe’ẽ “mitãpyahu” ndaha’éi katuete ojeiporuva’erã ha umi tapicha nombotýitiva 18 ary ojehechakuaa mitãramo, hákatu umi oguerekóva 18-19 ary ha’éma kakuaáva, ág̃a pe léi ojeiporútava hese rupive, ombotýma guive upe mboyve ary ombohérava ichupe upeichaha.

**Inteligencia artificial (IA)**

***Inteligencia artificial (IA)* rehegua**

En el sentido más amplio, el término se refiere indistintamente a los sistemas que son pura ciencia ficción (los llamados IA "fuertes" que son autoconscientes) y a los sistemas que ya están en funcionamiento y son capaces de realizar tareas muy complejas (reconocimiento facial o de voz, conducción de vehículos – estos sistemas se describen como IA "débiles" o "moderados").

Tuichaháicha oñeñe’ẽramo, ko ñe’ẽ omombe’u umi apopyvusu rehegua ha’éva guive tembikuaa gua’u (oñehenóiva IA "mbarete" hijeheguiguáva) ha umi apopyvusu ojeiporúmavavoi ha ojapokuaáva umi mba’e hasýva (taha’e máva jeikuaa hova térã iñe’ẽ rupive, mba’yrumýi ñemboguata – ko’ã apopyvusu ojeikuaa IA “kangy” térã “hekopeguáva” ramo.

**Sistemas IA**

***Sistemas IA* rehegua**

Un sistema de IA es un sistema basado en una máquina que, para un determinado conjunto de objetivos definidos por el ser humano, puede hacer predicciones o recomendaciones y tomar decisiones que influyen en entornos reales o virtuales, y está diseñado para funcionar con diversos niveles de autonomía.

IA Apopyvusu ha’ehína peteĩ apopyvusu ipyendáva *máquina* rehe, ojapo hag̃ua yvypóra ohupytyséva, ikatu omombe’u oikokuaáva térã potapyrãnguéra ha upéichante avei umi ojejapova’erã taha’e añetegua térã *virtual*, ha oñembosako’i oku’e hag̃ua heta hendáicha ijeheguiete.

**Alexa**

***Alexa* rehegua**

Amazon Alexa, o simplemente Alexa, es un asistente virtual de IA desarrollado por Amazon. Es capaz de interactuar con la voz, reproducir música, hacer listas de tareas, configurar alarmas, transmitir podcasts, reproducir audiolibros y proporcionar información sobre el tiempo, el tráfico, los deportes y otra información en tiempo real, como noticias. Alexa también puede controlar varios dispositivos inteligentes actuando como un sistema de automatización del hogar. Los usuarios pueden ampliar las capacidades de Alexa instalando skills o "destrezas" (funcionalidad adicional desarrollada por terceros, más conocidas con el nombre de aplicaciones en otros entornos, como programas meteorológicos y funciones de audio)

Amazon Alexa, térã Alexa-nte, ha’ehína peteĩ pytyvõhára *virtual IA* rehegua Amazon oguerojerava’ekue. Kóva ikatu ojekupyty ñe’ẽ ayvu ndive, ohenduka pumbasy, ojapo tembiaporã, omboheko *alarma*, ombohasa podcasts, ohenduka *audiolibro* ha upéichante aveiikatukuaa oporomomarandu arareko, mba’yrumýi oikoháicha tapére, ñoa’ãngatu ha ambue marandu rehegua hi’aravoitépe, maranduasãicha avei. Alexa ikatu ojesareko heta tembiporu’i arandúva rehe omba’apóvo óga *sistema de automatización* rehe. Puruharakuéra ikatu omongakuaave Alexa katupyrykue omboguejýramo skills térã "katupyrykue" (ñemongu’e ijykepegua ambue omboguatáva, ojeikuaavéva tembiporu’i ambue tendápe g̃uarã ramo, apopyrã ararekokuaa ha ñehendurã rehegua)

**Interés superior del niño**

**Mitã derechoteerãe**

Describe todos los factores necesarios para tomar una decisión en un caso específico para un niño en particular o un grupo de niños.

Kóva omombe’u opaite mba’e ojejapova’erã tekotevẽramo peteĩ mitã térã peteĩ mitã’aty ñepytyvõrã.

**Niño, niña y adolescente**

**Mitã’i, mitãkuña’i ha Mitãkuña ha Mitãrusu**

De acuerdo con el artículo 1 de la Convención sobre los Derechos del Niño, "niño" es todo ser humano menor de 18 años de edad salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad.

Mitã Derechokuéra rehegua Amandajépe oñemboguapy “mitã” ha’eha opaite tapicha omboty’ỹ gueteri 18 ary, ág̃a pe léi ojeiporútava hese rupive, ombotýma guive upe mboyve ary ombohérava ichupe upeichaha.

**Explotación y abuso sexuales infantil (EASI)**

**Mitã rekove jehepyme’ẽ ha ñemboharái**

*Describe* toda forma de explotación sexual y abuso sexual (CRC, 1989, art. 34), "a) La incitación o la coacción para que un niño se dedique a cualquier actividad sexual ilegal; b) La utilización de un niño con fines de explotación sexual comercial u otras prácticas sexuales ilegales; c) La utilización de un niño para la producción de imágenes o grabaciones sonoras de abusos sexuales a niños"; así como el "contacto sexual que normalmente implica el uso de la fuerza sobre una persona sin consentimiento". La explotación y el abuso sexuales de los niños sucede cada vez más por Internet, o guarda cierta relación con el entorno en línea.

Kóva omombe’u mba’éicha javépa oiko tete jehepyme’ẽ ha ñemboharái poreno rupive (CRC, 1989, akytã. 34, “a) Ombohape peteĩ mitã omba’apo hag̃ua hete jehepyme’ẽ rehe; ã) Mitã jeiporu ikatu hag̃uáicha ohepyme’ẽ hetére térã ambue mba’eapo poreno rehegua hekope’ỹva; ch) Mitãme jeiporu ohechauka hag̃ua ha’ãnga térã ojejapo hag̃ua *grabación* ñehendurã mitã oñeporeno jave mbaretépe”; upéichante avei ñeporeno katuetei ojejapóva mbaretépe ojeipota’ỹ rehe”. Mitã rete jehepyme’ẽ ha ñemboharái ko’ág̃aramo ojehechave *internet* rupive, térã ojekupyty *internet* jeporu rehe.

**Material de abuso (y explotación) sexual infantil (MASI)**

**Tembiporu mitã rekove jehepyme’ẽ ha ñemboharái rehegua**

La rápida evolución de las TIC ha creado nuevas formas de explotación y abuso sexuales de niños en línea, que suceden virtualmente y no tienen por qué incluir el encuentro físico con el niño. Si bien en muchas jurisdicciones todavía se clasifican las imágenes y vídeos de abuso sexual infantil como "pornografía infantil" o "imágenes indecentes de niños", en estas directrices englobamos ambos conceptos en el término material de abuso sexual infantil (en adelante, MASI). Esta definición está en consonancia con las Directrices de la Comisión de Banda Ancha y el Modelo de Respuesta Nacional de la Alianza Global WePROTECT. Este término describe con mayor precisión el contenido. La pornografía se refiere a una industria legítima y comercializada, y tal como las Orientaciones de Luxemburgo establecen el uso del término:

TIC oñakãrapu’ã pya’eterei rupi oñemoheñói avei opáichagua tekovai ojehepyme’ẽ ha oñeñemboharái hag̃ua mitã oĩva *en línea* rete térã rekove rehe, oikóva internet-pe ha natekotevẽiva ombohape jejuhu upe mitã ndive. Jepémo heta hendárupi ko’ã ta’ãnga ha ta’ãngamýi mitã jejahéi rehegua oñemohenda gueteri “*pornografía infantil*”-ramo, ko’ã tembiapo ryepýpe mokõive ñe’ẽ oñemohenda “abuso sexual mitãre” ramo (tenondeve, MASI). Ko he’iséva ojekupyty umi *Comisión de Banda Ancha y el Modelo de Respuesta Nacional de la Alianza Global WePROTECT* rekoguatarã rehe. Ko ñe’ẽ omombe’u porã mba’épa oguereko ipype. Pe *pornografía* ha’e upe industria léi omoañetéva ha ojehepyme’ẽkuaáva, ha upévare Luxemburgo Rekoguatarã omboguapy ko ñe’ẽ ojeiporukuaaha:

*puede (inadvertidamente o no) contribuir a disminuir la gravedad, trivializar o incluso legitimar lo que en realidad es abuso sexual y/o explotación sexual de los niños [...] el término 'pornografía infantil' podría sugerir que los actos cuentan con el consentimiento del niño y representan material sexual legítimo"*

*Ikatukuaa (oñemomarandu térã oñemomarandu’ỹre) oipytyvõ oñemomichĩve hag̃ua ko mba’evai, noñemomba’eguasúi térã oñembohekotee hag̃ua añetehápe ha’éva mitã abuso sexual ha/térã explotación sexual [...] pe ñe’ẽ 'pornografía infantil' ikatu oñeimo’ã térã ojehechauka ko’ã mba’e oikóva mitãvoi omoneĩhague ha upévare ha’eha tembiporu sexual hi’añetéva”*

El término MASI se refiere al material que representa actos de explotación o abuso sexual de un niño. Comprende, entre otras cosas, grabaciones de abuso sexual de niños por adultos; imágenes de niños en actos sexuales explícitos; imágenes de órganos sexuales de niños producidas o utilizadas con fines principalmente sexuales.

Pe ñe’ẽ MASI he’ise umi tembiporu ohechaukáva mba’éichapa mitãre ojejapo upe *explotación* térã *abuso sexual*. Upépe oike, ambue mba’e yképe umi ta’ãngamýi kakuaáva oñemboharái jave mitã rehe; avei ta’ãnga mitã ñeporeno rehegua; umi mitã retevore *sexual* rehegua oñembosako’íva ojeiporu hag̃ua ñeporeno ryepýpe.

**Niños y jóvenes**

**Mitã ha mitãrusukuéra**

Toda persona menor de 18 años, siendo los niños, también llamados niños pequeños en estas directrices, los menores de 15 años y jóvenes los que tienen entre 15 y 18 años.

Opaite tapicha nombotýitiva 18 ary, ha’éva umi mitã, oñehenóiva avei mitã michĩvaramo ko’ã mba’e ryepýpe, ndohupytýitiva 15 ary ha mitãrusu oguerekóva 15 ary guive, 18 ary peve.

**Juguetes conectados**

**Ñembosarãirã *Internet*-pegua**

Los juguetes conectados se conectan a Internet mediante tecnologías como Wi-Fi y Bluetooth, y suelen funcionar junto con aplicaciones que permiten el juego interactivo de los niños. Según Juniper Research, en 2015 el mercado de juguetes conectados alcanzó los 2 800 millones de dólares y se prevé que alcance los 11 000 millones de dólares en 2020. Estos juguetes recogen y almacenan información personal de los niños, como su nombre, geolocalización, direcciones, fotografías, grabaciones de audio y vídeo.

Umi ñembosaraiha oñembojoaju *internet* rehe tembiporupyahu Wi-Fi ha Bluetooth rupive, ha omba’pójepi umi aplicación oipytvõva mitanguéra oñembosarái hag̃ua oñondive. Juniper Research he’i ary 2015-pe pe ñemureko ñembosarái rehegua ohupytyhague *2 800 millones de dólares* haoñeimo’ã ary 2020-pe ohupytytaha *11 000 millones de dólares*. Ko’ã ñembosaraiha ombyaty ha oñongatu marandu mitã rekove rehegua, taha’e héra, hóga renda, moõguápa, ta’ãnga, *grabación* oñehendu ha ojehechakuaáva.

**Ciberacoso, también denominado acoso en línea**

***Ciberacoso*, ojeikuaáva avei *acoso en línea* ramo*.***

Por ciberacoso se entiende la agresión deliberada y reiterada por una persona o grupo, utilizando la tecnología digital, contra una víctima que no puede defenderse fácilmente. Suele consistir en "utilizar la tecnología digital e Internet para publicar información ofensiva sobre alguien, compartir información privada, fotos o vídeos con fines lesivos, enviar amenazas o insultos (por correo electrónico, mensajería instantánea, chat, textos), difundir rumores e información falsa sobre la víctima o excluirla deliberadamente de las comunicaciones en línea". Puede tratarse de comunicaciones directas (chateando o mediante mensajes de texto), semipúblicas (como el envío de mensajes en una lista de correo electrónico) o públicas (como la creación de un sitio web dedicado a burlarse de la víctima)

*Ciberacoso* oñehenói umi tekojejopy peteĩ tapicha térã aty ojapovai ha meméva ambue tapicha ndaikatúiva ojei pya’e ichugui, kóva oiko oiporukuévo “tembiporupyahu *digital*”. Oiko “ojeiporukuévo tembiporupyahu *digital* ha *Internet* oñemyasãi hag̃ua maranduvai ambue tapicharegua, oñembohasa avei marandu peteĩ tapicha mba’éva, ikatúva ha’e ta’ãnga térã ta’ãngamýi oporohekojopyvai hag̃ua, avei oñembohasa ñe’ẽpohýi térã ñe’ẽvai (ñandutiveve, *mensajería instantánea*, *chat*, jehaipy rupive), oñembohasa avei terakuã ha marandu ijapúva upe tapicha ojehekojopýva rehegua térã sapy’ánte oñeguenoheite ichupe *internet*-gui”. Ikatu ojejapo avei oñeñemongetakuévo (*chat* térã jehaipy rupive), *semipública* (marandu ñembohasa peteĩ ñandutiveve rysýipe) térã *pública* (oñemoheñóivo peteĩ *sitio web* omyangekói hag̃ua ambue tapichápe).

**Odio cibernético, discriminación y extremismo violento**

**Py’aro *cibernético*, ñemboyke ha jejahéivai**

"El odio cibernético, la discriminación y el extremismo violento son un tipo distinto de violencia cibernética, que se dirige contra una identidad colectiva, en lugar de contra una persona en concreto [...], a menudo por motivos de raza, orientación sexual, religión, nacionalidad o situación migratoria, sexo/género y política".

“Py’aro *cibernético,* ñemboyke ha jejahéivai ha’ehína ambuéichagua jejahéi ojejapóva *internet* rupive, ojejapóva peteĩ atýre, ndaha’éi peteĩ tapicháre añónte [...], kóva ikatukuaa piresa’y, imeña poravoha, jeroviapy, tetãygua térã ambue tetãygua rupi, meña, ha polítika oiporavóvare”.

**Civismo digital**

***Civismo digital* rehegua**

Por civismo digital se entiende la capacidad de participar de manera positiva, crítica y competente en el entorno digital, aprovechando las aptitudes de comunicación y creación efectivas, a fin de entablar la participación social respetando derechos humanos y la dignidad mediante el uso responsable de la tecnología.

Pe *civismo digital* oje’e ha’eha upe katupyry ojeguerekóva ojeike hag̃ua *internet*-pe ojeiporavo, oje’e hag̃ua temimo’ã ha oñeñemongeta hag̃ua hekópe porã, ojehechakuaágui ko’ãva ha’eha tenda ikatuhápe oñemomarandu ha omoheñói mba’epyahu, kóicha oñeñemongeta hag̃ua ambue tapicha ndive oñemomba’eguasúvo yvypóra derécho ha hekopytee ojeiporukuévo hekopete ko’ã tembiporupyahu.

**Cultura digital**

***Cultura digital* rehegua**

Por cultura digital se entiende disponer de las aptitudes necesarias para vivir, aprender y trabajar en una sociedad en la que la comunicación y el acceso a la información se realiza cada vez más a través de tecnologías digitales como plataformas de Internet, medios sociales y dispositivos móviles. Comprende la comunicación clara, conocimientos técnicos y pensamiento crítico.

Pe *cultura digital* he’ise ojeguerekoha umi katupyry tekotevẽva ojeikove, ojeikuaa pyahu ha oñemba’apo hag̃ua peteĩ tekoaty pe ñemomarandu ha marandu jehupyty ko’ẽ ko’ẽvére ojejapoha tembiporu *digital* rupive umíva ha’e *Internet*, umi *medio social* ha pumbyry popegua hamba’e. Kóvape oike avei ñemomarandu porã, kuaapy aporekoregua ha ãkapy ñamindu’u.

**Resiliencia digital**

***Resiliencia digital* rehegua**

Este término se refiere a la capacidad del niño para afrontar emocionalmente los peligros a los que se expone en Internet. Incluye los recursos emocionales que el niño debe tener para comprender cuándo se encuentra en situación de riesgo en línea, saber a quién dirigirse para buscar ayuda, aprender de la experiencia y recuperarse cuando las cosas salen mal.

Ko’ápe oike pe mitã katupyry ombohovái hag̃ua umi apañuái ojehukuaáva chupe *Internet*-pe. Oike umi *recurso emocional* mitã oguerekova’erã ojehekojopy jave oĩ jave *en línea*, mávapepa ohenoiva’erã oipytyvõ hag̃ua ichupe, avei oguenohẽva’erã mba’eporã ojehuva’ekuégui ha osẽjeyva’erã tenonde gotyo ko’ã mba’e rire.

**Educadores**

Mbo’eharakuéra

Un educador es una persona que trabaja sistemáticamente para mejorar los conocimientos de otra persona sobre un tema. Comprende tanto a quienes enseñan en las aulas como a otros que, de manera más informal, por ejemplo, utilizan las plataformas y servicios de redes sociales para informar acerca de la seguridad en línea o imparten cursos comunitarios o escolares para que los niños y jóvenes estén seguros en línea. La labor de los educadores depende del contexto en el cual trabajan y la edad de los niños y jóvenes (o adultos) de los que se ocupan.

Mbo’ehára ha’ehína peteĩ tapicha omba’apo kyre’ỹva ambue tapicha oikuaa pyahu hãg̃ua heta mba’e. Kóva apytépe oike umi ombo’éva mbo’ehaópe ha ambue oiporúva umi marandurenda ha kuave’ẽmby redes sociales pegua oikuaauka hag̃ua pe ñangarekorã *en línea* oñeiméramo térã ombosakoíva mbo’esyry tekoha térã mbo’ehaópe umi mitã ha mitãrusu oike hag̃ua kyhyje’ỹme *internet*-pe. Mbo’eharakuéra rembiapo ojekupyty upe tenda omba’apohápe rehe ha upéichante avei umi mitã ha mitãpyhau (térã kakuaáva) ohekombo’éva ary rehe.

**Rector**

**Moakãhára**

Persona a cuyo cargo está la estructura de administración/gobernanza de la escuela.

Tapicha ipópe opytáva mbo’ehao ñeñangareko/ñesãmbyhy.

**Seducción/seducción en línea**

***Seducción* ojejapóva *en línea* oñeime jave.**

La seducción (grooming) o seducción en línea, tal como se define en las Orientaciones de Luxemburgo, consiste en establecer/entablar una relación con un niño, ya sea en persona o por Internet u otras tecnologías digitales, con el propósito de facilitar el contacto en línea o fuera de línea y persuadir al niño para que mantenga una relación de carácter sexual. Es un proceso destinado a engatusar al niño para que adopte un comportamiento o entable conversaciones de carácter sexual, con o sin su conocimiento, o un proceso caracterizado por la comunicación y la socialización entre el agresor y el niño a fin de conseguir que éste último sea más vulnerable al abuso sexual. El derecho internacional no define el concepto de grooming (seducir); algunas jurisdicciones, como Canadá, utilizan el término luring (engatusar).

Pe *seducción* (grooming) térã *seducción internet*-pegua , Luxemburgo ñembohaperãme oñemboguapy ko mba’e oikoha oñeñe’ẽramo mitã ndive, taha’e hovake térã *internet* rupive térã ambue tembiporu rupive, ojeguereko hag̃ua marandu chuguigua taha’e oĩ jave *en línea* térã okápe ha ombotavy mitãme oguenohẽ hag̃ua chugui mba’e hekopegua’ỹva ñeporeno rehegua. Kóva oñepyrũ ombojuruhe’ẽ mitãme uperire ojerovia rire hese ombohasa hag̃ua chupe marandu *sexual* rehegua omoneĩ térã omoneĩ’ỹre ha uperire oñemboharaipa hag̃ua hese. Pe tetãita derécho nde’íri mba’epa he’ise *grooming* ( he’iséva *seducir*)oĩ tenda, Canadá-ichagua, oiporúva ñe’ẽ *luring* (he’iséva *engatusar*).

**Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)**

**Tembiporu Marandu ha Iñemoasãirã**

Por tecnologías de la información y la comunicación se entiende todas las tecnologías de la información centradas en la comunicación. Quedan comprendidos los servicios y dispositivos de conexión a Internet, como computadores, portátiles, tabletas, teléfonos inteligentes, consolas de juegos, televisores y relojes. También incluye otros servicios como la radio, la banda ancha, los equipos de red y los sistemas de satélite.

Tembiporu Marandu ha Iñemoasãirã oje’e ha’eha opaite tembiporupyahu maranduasãirã ojepytasóva. Oike upépe umi kuave’ẽmby ha dispositivo ojoajukuaáva *Internet* rehe, taha’e *computadora*, umi *portátil, tablets*, pumbyry iñarandúva, *consola* ñembosarairã, ta’ãngambyry ha aravopapaha umía. Ijapytépe oike avei puhoe, *banda ancha*, *red* rehegua *equipo* ha umi *satélite sistema*.

**Juegos en línea**

**Ñembosarairã *en línea* oñeime jave**

Se entiende por "juego en línea" cualquier tipo de juego digital comercial individual o multijugador a través de cualquier dispositivo conectado a Internet, incluidas las consolas de juegos, las computadoras de escritorio, los portátiles, las tabletas y los teléfonos móviles. El "ecosistema de juegos en línea" comprende ver cómo juegan jugadores de videojuegos a través de plataformas de deportes electrónicos, de secuenciación o de publicación de vídeos, que suelen ofrecer a los espectadores la posibilidad de formular comentarios o interactuar con los jugadores y otros miembros del público.

Ñembosarái *en línea* oñeime jave ha’ehína opáichagua ñembosarái *digital* taha’e ha’eñohápe térã atypegua oñeha’ãva oimerãe *dispositivo* *Internet* oguerekóva rupive, ipype oĩ umi *consola* ñembosarairã, umi *computadora* mesa árigua, umi *portátil*, *tablets* ha pumbyry popegua. Umi “ñembosaraiha aty *internet*-pegua” umi marandurenda ñoa’ãngatu rehegua rupive, oñemyasãivo umi ta’ãngamýi, ohechaukávajepi mba’éichapa oha’ã ha’ãharakuéra umi *videojuego*, ohejáva umi tapicha ohecháva ohai hag̃ua hemimo’ã térã avei oñemongeta hag̃ua ha’ãharakuéra ha ambue aty ndive.

**Herramientas de control parental**

**Tembiporukuéra *control parental* rehegua**

Software que permite a los usuarios, normalmente uno de los padres, controlar algunas o todas las funciones de un computador u otro dispositivo con conexión a Internet. Por lo general, esos programas permiten impedir el acceso a determinados tipos o clases de sitios web o servicios en línea. Algunos también ofrecen la posibilidad de administrar el tiempo, es decir, el dispositivo puede configurarse para acceder a Internet sólo entre determinadas horas. Las versiones más avanzadas permiten grabar todos los textos enviados o recibidos por el dispositivo. Los programas normalmente estarán protegidos por contraseña.

Ha’e pe *software* oipytyvõva puruharakuérape, heta jey sy térã túvape ojesareko hag̃ua peteĩva térã opaite mba’e mba’e *computadora* térã *dispositivo* ojapokuaáva *Internet* ñepytyvõme. Heta jey, ko’ã tembiporu ohapejoko ani hag̃ua ojeike tenda hekopegua’ỹvape térã ambue tenda *internet* oikuave’ẽvape. Oĩ avei oipytyvõva oñembohape hag̃ua aravo ojeporukuaaha, upéva he’ise umi *dispositivo* ikatuha oñembosako’i oike hag̃ua *Internet*-pe aravo ojeipotaháichante. Umi tembiporu ipyahuvéva katu oñangatukuaa umi jehaipy oñembohasa térã og̃uahẽva umi *dispostivo* rupive. Ko’ã tembiporu katuete oñeñangareko peteĩ *contraseña* rupive.

**Padres, cuidadores y tutores**

**Sy, túva, ñangarekohára ha terekuarakuéra**

Varios sitios Internet se refieren a los padres de manera genérica (por ejemplo, en una "página para padres" y mencionan "controles parentales"). Por consiguiente, sería útil definir las personas que, en un mundo ideal, deberían empoderar a los niños para que aprovechen al máximo las oportunidades disponibles en línea, velando, a su vez, por que los niños y jóvenes utilicen Internet de manera segura y responsable y darles su consentimiento para que accedan a determinados sitios web. En este documento, el término "padres" se refiere a cualquier persona (excluyendo a los educadores) que sea responsable legal del niño. La responsabilidad parental, así como los derechos legales de los padres varían de un país a otro.

Heta tenda *Internet* rehegua oñe’ẽ sy ha túvare tuichaháicha (techapyrã, peteĩ ñandutirogue sy ha túvape g̃uarã” ha oñe’ẽ “*control parental* rehe” . Upévare, iporãva’erã ojeikuaa mávapa umi tapicha, peteĩ arapy oñeha’ãrõvape, ombohapeva’erã mitãnguérape oiporu hag̃ua hekopete internet oikuaave’ẽva ichupe, oñangarekóvo avei ko’ã mitã ha mitãrusu oiporu hag̃ua tekotevẽhápe ha hekópe porã ha tomoneĩ chupekuéra oike hag̃ua umi *sitio web*-pe. Ko kuatiápe, pe ñe’ẽ “tuvakuéra” he’ise oimerãe tapicha (mbo’ehára ojeipe’ávo) ha’éva mitã rerekua tee. Umi *responsabilidad parental*, umi sy ha túva derécho *legal*-icha avei iñambue peteĩ tetã ambuégui.

**Información personal**

**Marandu tapicha rekoveregua**

Este término describe la información de identificación personal que se recaba en línea. Esta información comprende el nombre completo, información de contacto como la dirección postal y de correo electrónico, números de teléfono, huellas dactilares o material de reconocimiento facial, números de seguro o cualquier otro dato que permite el contacto físico o en línea o localizarla. En este contexto, también se refiere a cualquier información sobre un niño y su entorno, recabada en línea por los proveedores de servicios en línea, en particular juguetes conectados e Internet de las cosas, así como cualquier otra tecnología conectada.

Ko ñe’ẽ omombe’u umi tekoveregua marandu oñembyatýva en línea. Ko marandu apytépe oike héra ha herajoapy, dirección postal ha ñandutiveve, pumbyruy papapy, huella dactilar térã hóva ra’ãnga ojeikuaauka hag̃ua , seguro oguerekóva papapy térã ambue marandu ojeiporukuaáva oñeg̃uahẽ ichupe. Ko mba’e ryepýpe, oike avei oimeháichagua marandu mitã rehegua ha ijereregua, umi *internet* oikuaave’ẽva oñongatupáva, ko’ýte ñembosaraiha ha *internet* opamba’e rehegua, upéichante avei ambue tembiporupyahu oĩva *conectado*.

**Privacidad**

**Maranduñemi**

La privacidad se suele determinar a partir de la información personal que se comparte en línea, el perfil público en los medios sociales, la información que se comparte con conocidos en línea, la configuración de privacidad, las contraseñas compartidas con amigos y la preocupación por la privacidad.

Pe maranduñemi ha’ehína umi marandu tekove rehegua oñembohasáva *internet* rupive, avei umi *perfil* oñemyasãiva umi *medio social* rupive, avei opáichagua marandu oñembohasáva ambuépe *en línea* oñeime jave, pe maranduñemi ñembosako’i, contraseña oñembohasáva ambue angirũme ha jepya’apy oĩva maranduñemi ñangarekorã.

**Sextear**

**Sextear rehegua**

Por sextear se entiende el envío, recepción o intercambio de contenido sexual autoproducido, como imágenes, mensajes o vídeos, a través del móvil y/o Internet. En la mayoría de los países, la creación, distribución y posesión de imágenes sexuales de niños es ilegal. Si se revelan imágenes sexuales de niños, los adultos deben abstenerse de verlas. El hecho de que un adulto comparta imágenes sexuales con un niño es siempre un acto delictivo, y aun cuando se compartan entre niños, puede resultar dañino, por lo que es necesario informar y tomar medidas para eliminar las imágenes compartidas.

Sextear he’ise umi mba’eapopy *sexual* rehegua peteĩ tapichavoi ojapóva hete rechaukarã oñemondo, ojejapypy térã oñembohasáramo ojupe taha’e ta’ãnga, jehaipy térã ta’ãngamýi pumbyry ha/térã Internet rupive.Heta tetã rupi ko’ã ta’ãnga mitã retegua oñemoheñói, oñembohasa ha oñemomba’éramo hese ndojehechaporãi léi nomoañetéi rupi. Ojehechaukáramo mitã rete ra’ãnga, umi kakuaáva ndohechairiva’erã. Pe tapicha kakuaáva ombohasáramo hete ra’ãnga *sexual* peteĩ mitã ndive ha’e tembiapovai, ha ko’ýte mitãombohasa jeýramo mabue mitãme ikatu ombyai ichupekuéra, upévare katuete oñemomaranduva’erã ha ojehekava’erã tape ojhekyiete hag̃ua ko’ã ta’ãnga oñemyasãipyréva.

**Sextorsión o extorsión sexual de niños**

***Sextorsión* térã *extorsión sexual* mitãre ojejapóva**

La sextorsión es "chantajear a una persona valiéndose para ello de imágenes autogeneradas de esa persona con el fin de obtener favores sexuales, dinero u otros beneficios bajo la amenaza de publicar dichas imágenes sin el consentimiento de la persona en cuestión (por ejemplo, colgando las imágenes en las redes sociales).

Pe *sextorción* he’ise “ tapicha jehekojopy upeva’erã he’i oguerekoha ha’ãnga upéicha ojerure hag̃ua ichupe oporeno hag̃ua hendive, viru térã ambue mba’e, upeva’erã omongyhyje ichupeomyasãitaha ha’ãnga ha’e omoneĩ’ỹre (techapyrã, ohupívo ta’ãnga hesegua umi *red social* rupive).

**Internet de las cosas**

***Internet* opamba’e rehegua**

Internet de las cosas constituye la siguiente etapa hacia la digitalización de la sociedad y la economía, en la que los objetos y las personas se interconectan a través de redes de comunicación e informan sobre su estado y/o el entorno que los rodea.

*Internet* opamba’e rehegua he’ise upe ñande renonderã tekoaty ha virureko *digitalización* rehe ojepokuaahápe, umi mba’e ha tapicha ojejuhuhápe red momarandurã rupive ha omombe’uhápe mba’eichapa ojejuhu ha/térã opaite mba’e ijereregua.

**URL**

**URL rehegua**

Es la sigla utilizada para "localizador uniforme de recursos", es decir, la dirección de una página web de Internet.

Ha’ehína pe *sigla* ojeiporúva “*localizador uniforme de recursos-*pe g̃uarã), upéva he’ise peteĩ ñandutirogue *Internet*-pegua rendatee.

**Realidad virtual**

***Realidad virtual* rehegua**

La realidad virtual es la utilización de la tecnología informática para crear el efecto de un mundo tridimensional interactivo en el que los objetos tienen un sentido de presencia espacial.

Pe *realidad virtual* ha’e upe tembiporupyahu jeiporu oñemoheñoi hag̃ua peteĩ arapy *tridimensional interactivo* opaite mba’e pypegua hekove añetéva.

**WI-FI**

**WI-FI rehegua**

Wi-Fi (Wireless Fidelity o fidelidad inalámbrica) es el conjunto de normas técnicas que permiten la transmisión de datos a través de redes inalámbricas.

Wi-Fi (*Wireless Fidelity o fidelidad inalámbrica*) ha’e umi mbojojaha’aty aporekoregua oipytyvõva oñembohasa hag̃ua marandueta umi *red inalámbrica* rupive.

Con el apoyo de:

Oykeko: