



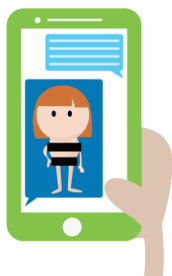
## Ciberbullying

Las burlas, las ofensas y el acoso reiterado y deliberado, ya sea por parte de un grupo o de una persona para producir daño a otra, son una forma de violencia que existe también en línea.



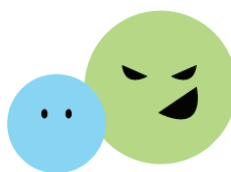
## Contenido inapropiado

A través de la red es fácil acceder a material ilegal o inapropiado, como contenidos sexuales (por ejemplo, pornografía o erotismo) o violentos (como escenas de muerte o tortura).



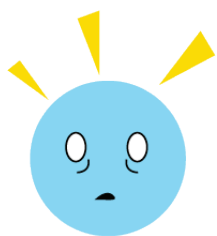
## Sexting

Enviar mensajes eróticos o imágenes de desnudos o semi desnudos entre las y los adolescentes es más que "juego privado" y tiene graves consecuencias legales y emocionales.



## Predadores

En la red no tod@s son quienes dicen ser. Los predadores buscan manipular a las personas menores de edad para llevarlos a participar en situaciones de índole sexual.



## Abuso y ciberadicción

Pasar 23 de 24 horas conectado no es constructivo. El uso de las TIC de forma abusiva puede degenerar en una adicción con consecuencias físicas y emocionales.



## Dispositivos móviles

Para estar en red, ya no es necesaria una computadora. Los dispositivos móviles, como tablets y celulares inteligentes, hacen de las TIC una herramienta en movimiento.



## Redes sociales

Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat... Las redes sociales son los nuevos espacios de socialización en los cuales se crean, se mantienen y se rompen amistades.



## Ciberdelitos

En la economía digital también existe la posibilidad de ser sujeto de un crimen: desde el robo de identidad y el fraude virtual hasta el spamming y la instalación de virus.



## Reputación y huella Digital

Todo lo que se dice, se hace y se publica en red se convierte en parte de la identidad digital. La imagen que otros se hacen de mí depende de qué hago y cómo me presento en red.



## Gaming

Los juegos son una oportunidad para el desarrollo cognitivo, siempre y cuando no se caiga en el abuso y se seleccionen juegos apropiados para la edad de la persona usuaria.