

**LA VIOLENCIA DE GÉNERO TAMBIÉN ES DIGITAL:  
IDENTIFÍCALA, RECONÓCELA Y ACTÚA**

**Informe de pasantía**

Liney Dadiana Giraldo Hoyos

**Tutor:**

**Juan Diego Galindo**

**Universidad El Bosque**

**Facultad de Enfermería**

**Maestría en Salud Sexual y Reproductiva**

**Bogotá**

**Octubre de 2023**

## **1. Introducción**

La violencia de género digital es un fenómeno que ha emergido en la era de la evolución tecnológica y que plantea importantes desafíos en la sociedad contemporánea. En el presente trabajo se explorará a profundidad este problema analizando sus causas, manifestaciones y consecuencias. También, se examinarán las herramientas y estrategias que pueden utilizarse para prevenir y combatir la violencia de género en línea, así como las implicaciones legales que rodean a este tema.

La violencia de género en línea abarca una amplia gama de comportamientos perjudiciales que afectan principalmente a las mujeres, las minorías y la comunidad LGTBIQ+; estas conductas pueden incluir: el acoso en línea, la difusión de contenido íntimo sin consentimiento (conocido como "pornografía de venganza"), la discriminación en línea, el ciberacoso, la suplantación de identidad y muchas otras formas de abuso que se perpetran a través de plataformas digitales y redes sociales.

Con esto, a medida que la sociedad se ha vuelto más dependiente de la tecnología, de las redes sociales y, en general, de plataformas digitales, la violencia de género en línea se ha convertido en una preocupación apremiante. De ahí que, también se examinó cómo la violencia de género digital puede tener un impacto significativo en las víctimas en términos de salud mental, bienestar emocional y seguridad en línea; se consideraron las implicaciones legales de esta violencia y cómo diferentes jurisdicciones están abordando dicho problema a través de la legislación y las políticas públicas.

A razón de lo anterior, este trabajo pretende diseñar, junto con el Ministerio de Tecnologías Información y comunicaciones (MINTIC), y desde el programa 1,2,3 por TIC, un recurso pedagógico que pueda ser utilizado por instituciones educativas oficiales y no oficiales, que contribuya a la prevención de la violencia de género en línea, a la no perpetuación y reproducción de este tipo de violencias, la falta de educación digital y la impunidad en línea.

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC), según la Ley 1341 de 2009 (1) o Ley de TIC, es la entidad que se encarga de diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las tecnologías de la

información y las comunicaciones (TIC), entre cuyas funciones está incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional a las TIC y a sus beneficios.

En este orden de ideas, 1, 2, 3 por TIC es un programa del MinTIC, específicamente de la Dirección de apropiación TIC del Viceministerio de transformación digital , que busca fortalecer la inteligencia digital a través de charlas y recursos virtuales de consulta gratuita los cuales se pueden solicitar desde su página web <https://123portic.gov.co/829/w3-channel.html> para que la población colombiana, aproveche todas las posibilidades que ofrece Internet y las TIC, promoviendo la convivencia digital.

Dicho programa ofrece charlas orientadas por profesionales expertos a nivel nacional denominados “formadores”, a quienes les asignan uno o varios Departamentos con el fin de viajar a sus diferentes municipios, veredas, zonas rurales y rurales dispersas, donde realizan encuentros con niños, niñas, adolescentes y adultos (padres, madres, cuidadores, docentes, directivos, entre otros) con el propósito de hablar sobre prevención de riesgos y delitos digitales, desde tres ejes que dan sentido al Programa 1,2,3 por TIC:

- **1 X tu confianza:** Navega en Internet sin temor confiando en tus conocimientos y habilidades.
- **2 X tu seguridad:** Comprende que tus palabras y acciones tienen un impacto real en otros a través de una pantalla.
- **3 X tu cuidado:** Eres un guardián digital de nuestro entorno virtual.

Además de las charlas que brinda el programa 1,2,3 x TIC, éste cuenta con diversos recursos pedagógicos como los Media kits los cuales se componen de videos, infografías y talleres que, diseñados para informar, prevenir y generar conciencia sobre el ciberacoso, la ciberdependencia y el sexting<sup>1</sup> a disposición de los docentes o facilitadores, fomentando la inteligencia y la responsabilidad digital, contribuyendo a la generación de entornos digitales seguros.

La formadora Liney Giraldo, hace parte del equipo de formadores a nivel nacional y en el año 2022 lideró el programa 1,2,3 por TIC en el Departamento de Antioquia donde impactó

---

<sup>1</sup> Envío voluntario de imágenes estáticas (fotos) o dinámicas (videos) de contenido sexual o erótico entre personas y que forma parte de su actividad sexual o de pareja. (2)

en dicho a 47.223 personas. Posterior a sus intervenciones, escuchando a niños, adolescentes y adultos como conferencista, evidenció la necesidad de construir un recurso pedagógico que permitiera visibilizar, conocer y trabajar la violencia de género en línea en aras de proporcionar insumos las instituciones educativas que permitieran prevenirla y combatirla.

Finalmente, este trabajo explorará las estrategias y recursos disponibles para prevenir y combatir la violencia de género digital, incluyendo la educación, la sensibilización y el apoyo a las víctimas; así mismo, crear un recurso que contribuya a la eliminación de estas violencias significa reconocer a la violencia de género digital como un fenómeno complejo y en rápido crecimiento que requiere una atención seria y una acción colectiva, por eso, a través de la construcción de este recurso se espera contribuir al entendimiento de este problema y fomentar la búsqueda de soluciones efectivas para poner fin a la violencia de género en línea.

## **2. Antecedentes**

La investigación de la abogada Mónica García da una mirada legal a la problemática de violencia digital, aunque ella hace la delimitación de cuando estos polos de la violencia han tenido una relación cercana. Según García (3) “este tipo de acoso sexual virtual no son penalizados ya que no se encuentran legisladas en el Código Penal Argentino, en el mejor de los casos, a la víctima le queda realizar un reclamo contravencional”

Por su parte, Díaz y Camargo focalizan el problema en las redes sociales como el lugar donde se potencian los agresores y, por ende, de violencia de género ante la creación de los usuarios falsos, esos perfiles que son como una máscara permanente que nunca se ven y que atentan, no sólo en contra de la autoestima y autocuidado, sino de la propia inteligencia. Según Díaz y Camargo (4) “la inseguridad en las plataformas digitales presenta un mayor déficit para garantizar la permanencia segura de las mujeres en ellas, a esto se le suma el vacío legal que tienen las leyes colombianas para contrarrestarla”

En la investigación de Bastidas (5) se indica que diversas clases de violencia ha migrado a nuevas tecnologías, que se manifiestan, por ejemplo, con la creación de memes o elementos cómicos con ellas.

Uno de los países con más garantías para derechos en materia de género en Latinoamérica es Argentina por su gran fuente de activismo, pero aún se encuentran vacíos legales; al respecto,

Pastorini y Refi (6) afirman que “las TIC son recursos de gran impacto favorable en el ejercicio de los derechos de las mujeres, también lo son para su desvalorización y deslegitimación, porque el entorno virtual es un espejo de las relaciones de poder en la sociedad y de los comportamientos y ejercicios discriminatorios y violentos en sus múltiples manifestaciones”

Entonces, debido al incremento de violencias de género por medios virtuales, se ve necesario que se desplieguen elementos de seguridad y control social para la seguridad de mujeres y personas de comunidades diversas. De igual manera, en Colombia se han usado las plataformas digitales como elementos para la resignificación de las historias de víctimas como relata Sergio Alvarado (7) con su proyecto de reinterpretación de relatos de VBG<sup>2</sup> por medio de contenido multimedia “objetivo general aborda el interés de resignificar historias que si bien han aparecido en medios parecen difuminarse rápidamente ante el acelerado ritmo de las rutinas de difusión”; es decir, resignificar los testimonios contados y que sean de ayuda en torno a catarsis de las víctimas y a las personas que están en situaciones similares hacerles ver que no están solas en el proceso.

En Medellín, desde la Universidad Minuto de Dios se ha tratado, González y Narvárez (8) en su investigación indican que “este proyecto de investigación propone recorrer las posibilidades de la digitalización para determinar el impacto que redes sociales como Facebook e Instagram pueden generar en la prevención de feminicidios” es decir, se está abordando desde las redes sociales, una alternativa para atacar el mayor proceso de agresión que se tiene contra una mujer y, por ende, el peor crimen que se hace a nombre de la misoginia.

### **3. Objetivo de la pasantía**

Diseñar una herramienta pedagógica para la prevención de riesgos, violencias y delitos presentes en entornos digitales que permita hacer estos espacios protectores para niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

---

<sup>2</sup> Violencia basada en género

### **3.1. Objetivos específicos**

Explicar los diferentes tipos de violencias digitales que vulneran los derechos humanos con un propósito preventivo que se divulgue entre diversos grupos etarios en el territorio nacional.

Proporcionar una ruta para informar, prevenir y actuar acerca de las violencias de género digital a partir de los ejes del programa 123 por TIC para promover la confianza, la seguridad y el cuidado en internet.

### **4. Marco teórico o referencia**

Como base teórica y conceptual de la pasantía se incluye violencia de género, violencia digital y herramienta pedagógica, cuyas definiciones se presentan a continuación:

*Violencia de género:* Según Segato (9) “la violencia contra las mujeres ha dejado de ser un efecto colateral de la guerra y se ha transformado en un objetivo estratégico de este nuevo escenario bélico”. Es decir, la violencia de género es una trasgresión a las barreras morales impuestas por la persona afectada, profanando la autoestima de alimentar a toda la introspección de la persona.

Se propone la adopción de los mismos principios que promulga la Ley 1257 del 2008 (10), emitida por el Congreso de Colombia, adicionando el principio de dignidad humana, en alusión a que las violencias contra las mujeres vulneran sus derechos humanos debido a su género, lo que configura un problema ético y moral para el estado colombiano. La propuesta de adoptar los mismos principios promulgados en dicha Ley, que se refiere a la prevención y sanción de formas de violencia y discriminación contra las mujeres en Colombia junto con la adición del principio de dignidad humana, es una medida significativa para abordar el problema de la violencia de género en el país. Esta iniciativa reconoce que las violencias contra las mujeres no sólo son una cuestión legal o social, sino que también representan una preocupación ética y moral. El principio de dignidad humana es fundamental en el contexto de los derechos humanos, ya que establece que todas las personas merecen ser tratadas con respeto y consideración, independientemente de su género, raza, religión u orientación sexual. Al incluir este principio en la legislación, se refuerza el compromiso del Estado

colombiano en proteger los derechos fundamentales de todas las personas y en garantizar que las mujeres no sean víctimas de violencia basada en su género.

*Violencia digital:* Se refiere al uso de la tecnología de la información y la comunicación (TIC), como internet y las redes sociales, para acosar, difamar, amenazar o dañar a otras personas. Puede manifestarse de diversas formas, como el ciberacoso, la difamación en línea, el envío de mensajes amenazantes, la divulgación de información privada sin consentimiento, entre otras. “En 2020, según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía, en la Ciudad de México más de un millón de personas de 12 años y más que utilizaron internet fueron víctimas de ciberacoso, de éstas 52.9% fueron mujeres y 47.1% hombres” (11) Existen varios tipos de violencia de género digital, los cuales como (12):

- **Acoso digital:** Se refiere al hostigamiento, amenaza, agresión, difamación o extorsión con la intención de discriminar, disuadir o amedrentar a una persona por razones de género. También conocido como ciberacoso o ciberbullying, se refiere al uso de la tecnología, como internet, redes sociales, mensajería instantánea y otros medios digitales, para hostigar, intimidar o difamar a personas.
- **Violencia sexual digital:** Se trata del hostigamiento, amenaza, agresión, difamación o extorsión de carácter sexual y/o con fines sexuales. Incluye aquellos actos que afectan al libre ejercicio de la sexualidad de las víctimas, incluidos los que se cometen por medio de intimidación, engaños, manipulación y violencia vulnerando la posibilidad de ejercer el consentimiento sexual de manera libre y consensuada. La violencia sexual digital es una forma especialmente perniciosa de abuso, ya que puede ser humillante y dejar un rastro digital que puede perseguir a las víctimas durante mucho tiempo. Las leyes y regulaciones en muchos lugares están evolucionando para abordar esta forma de violencia y castigar a quienes la perpetran. La educación y la concienciación también son fundamentales para prevenir la violencia sexual digital y promover un entorno en línea seguro y respetuoso.
- **Acceso no consentido a dispositivos, cuentas y servidores:** Es el acceso sin autorización a cuentas de redes sociales, páginas web, dispositivos (celulares, computadoras, laptop, etc.) y servidores de internet, con el fin de intimidar, extorsionar, vigilar, manipular o usurpar información personal, laboral u organizacional. El acceso no autorizado a cuentas y sistemas en línea es ilegal y está sujeto a sanciones legales. Puede infringir leyes relacionadas con la privacidad, la seguridad cibernética y el acceso no autorizado a sistemas

informáticos. Las consecuencias legales para quienes realizan estas acciones pueden incluir multas significativas, prisión y otras sanciones, dependiendo de las leyes específicas de cada país.

- **Difusión de información privada:** Se refiere a la acción de compartir información en línea sobre la identidad o la vida privada de una o varias personas sin su consentimiento. El doxing es una violación grave de la privacidad y puede tener consecuencias negativas significativas para las personas afectadas, incluyendo amenazas, acoso, intimidación y la exposición de su información personal a un público no deseado. Además, en muchos lugares, el doxing puede ser ilegal y estar sujeto a acciones legales.
- **Engaño y fraude:** Corresponde a la acción de mentir o engañar a través de las tecnologías digitales para perjudicar a una o varias personas. Puede implicar el uso de diferentes estrategias virtuales para el robo de información privada o sensible. En casos de violencia de género en línea, los perpetradores pueden utilizar el phishing como parte de una estrategia más amplia para acosar, intimidar o controlar a sus víctimas. Por ejemplo, un acosador podría utilizar correos electrónicos o mensajes falsos para obtener información personal de la víctima, como su ubicación o detalles de su vida privada, y luego utilizar esa información para acosarla o amenazarla.
- **Herramienta pedagógica:** las herramientas pedagógicas son tomadas como todos aquellos medios o elementos que intervienen en el proceso de enseñanza –aprendizaje de los estudiantes. (13) Las herramientas pedagógicas son esenciales para el proceso educativo, ya que permiten a los educadores adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y ofrecer una variedad de enfoques para la enseñanza. La elección de las herramientas pedagógicas adecuadas depende de los objetivos de aprendizaje, las necesidades de los estudiantes y el contexto educativo.

## **5. Resultados de la ejecución del plan de trabajo**

### **5.1 Reconocimiento de la problemática en su contexto**

La dedicación para la creación de este recurso fue de 15 horas semanales durante 13 semanas: Inicialmente se identifica la problemática desde el año 2022, donde la formadora Liney Giraldo, durante los espacios de sensibilización que realiza como conferencista con niños,

niñas, adolescentes y adultos abordando temáticas en prevención de riesgos y delitos digitales. Evidencia la necesidad de crear un recurso pedagógico que permita identificar, conocer y prevenir la violencia de género en línea, puesto que en los espacios de sensibilización concertados con las Instituciones Educativas se evidencia la necesidad de hablar de violencia de género en línea, dado que los participantes narran muchas historias, donde la mayoría de las veces las víctimas son mujeres o minorías como las personas pertenecientes al colectivo LGTQI+.

Se realizaron reuniones de manera periódica con el equipo técnico del programa 1,2,3 por TIC de MinTIC, las cuales fueron dirigidas por Juan Diego Galindo, tutor encargado de la pasantía delegado por el Ministerio TIC para el proceso, y acompañadas por Aruma Ríos, asistente técnica de Juan Diego Galindo.

Para dar respuesta a esa necesidad se define con el equipo técnico y el equipo de comunicaciones 1,2,3 por TIC diseñar un recurso pedagógico que permita trabajar con instituciones tanto oficiales como no oficiales, con estudiantes de primaria, de bachillerato y personas adultas el tema de la violencia de género en línea, para que conozcan este fenómeno, entiendan de qué se trata y a qué se hace referencia cuando se utiliza ese término y, en ese mismo sentido, puedan identificarla y prevenirla.

## **5.2 Búsqueda de literatura**

Para la creación del recurso pedagógico se inicia con la revisión de la literatura en violencia de género, seguido de esto con artículos de violencia de género en línea y se finaliza con la revisión de guías en prevención del mismo tema.

En la revisión que se realiza para el diseño del recurso se encuentran guías internacionales sobre prevención de violencia de género digital, sólidas y con basta información que son utilizadas para la construcción del recurso.

El recurso dentro de su estructura cuenta con 3 categorías, las cuales son: infórmate, previene y actúa. En la siguiente tabla podrá encontrar la información y bibliografía más relevante que fue utilizada en cada una de las categorías.

**Tabla 1. Resumen de información encontrada para el contenido de la herramienta pedagógica**

Categorías	Información identificada	Fuente
<b>Infórmate</b>	<p data-bbox="412 380 951 411"><b>¿Qué es la violencia de género en línea?</b></p> <p data-bbox="412 491 1094 1398">La Violencia de Género Digital es toda forma de discriminación, acoso, explotación, abuso y agresión que se produce a través del uso de redes sociales, correos electrónicos, teléfonos celulares, computadoras y todo medio y dispositivo que comprenden las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Esta violencia afecta principalmente a mujeres, niñas, niños, adolescentes y personas LGBTIQ+ debido a la reproducción de relaciones de poder que se dan en contextos de desigualdad social e histórica. Dichas relaciones de poder se manifiestan en brechas de acceso a servicios y recursos, incluidas las TICS: la reproducción de condiciones de vulneración en espacios fuera y dentro de línea y la limitación del ejercicio de los derechos humanos en el ejercicio de los derechos humanos, lo que se extiende a los derechos digitales.</p> <p data-bbox="412 1423 1094 1507"><b>¿Cuáles son los tipos de violencia de género digital?</b></p> <p data-bbox="412 1533 1094 1675">Si bien hoy en día son muchos los tipos de violencia de género de los que se hablan, vamos a hablar de los que más se presentan:</p> <ol data-bbox="464 1696 1094 1835" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="464 1696 1094 1835">1. <b>Acoso digital:</b> Se refiere al hostigamiento, amenaza, agresión, difamación o extorsión con la intención de discriminar, disuadir o</li> </ol>	<p data-bbox="1122 380 1435 741"><a href="https://help.unhcr.org/ecuador/wp-content/uploads/sites/34/2022/08/Guia-metodologica-sobre-Violencia-de-Genero-Digital-para-MH.pdf">https://help.unhcr.org/ecuador/wp-content/uploads/sites/34/2022/08/Guia-metodologica-sobre-Violencia-de-Genero-Digital-para-MH.pdf</a>.</p> <p data-bbox="1122 821 1435 1125"><a href="https://www.oas.org/es/sms/cicte/docs/Guia-conceptos-basicos-La-violencia-de-genero-en-linea-contra-las-mujeres-y-ninas.pdf">https://www.oas.org/es/sms/cicte/docs/Guia-conceptos-basicos-La-violencia-de-genero-en-linea-contra-las-mujeres-y-ninas.pdf</a></p>

---

amedrentar a una persona por razones de género. Las diferentes formas de acoso digital se suelen interrelacionar con otros tipos de violencia de manera sistemática. El acoso digital también se denomina ciberacoso o acoso en línea.

**Formas:** amenazas y mensajes intimidatorios, Cibercontrol: llamadas y mensajes reiterados, suplantación de identidad, ciberstalkeo, difamación, extorsión.

**2. Violencia sexual digital:** Se trata del hostigamiento, amenaza, agresión, difamación o extorsión de carácter sexual y/o con fines sexuales. Incluye aquellos actos que afectan al libre ejercicio de la sexualidad de las víctimas, incluidos los que se cometen por medio de intimidación, engaños, manipulación y violencia vulnerando la posibilidad de ejercer el consentimiento sexual de manera libre y consensuada.

**Formas:** Pornografía no consentida, acoso de naturaleza sexual, difamación de carácter sexual, extorsión sexual, Difamación de carácter sexual, explotación sexual facilitada por la tecnología, difusión de imágenes o videos de agresiones sexuales, exponer o buscar publicar la identidad de género o la orientación sexual sin consentimiento.

**3. Violencia sexual digital en NNA:**

Es fundamental agregar que, cuando las víctimas de este tipo de violencia son niñas, niños y adolescentes (NNA), la Violencia Sexual Digital adquiere

---

---

particularidades que se concretan en tipos de violencia adicionales o situaciones de especial gravedad y vulnerabilidad. De esta manera, la Violencia Sexual Digital contra la niñez y la adolescencia incluye todos los actos de naturaleza sexual que se cometen hacia cualquier persona y situaciones específicas que se producen a partir de las relaciones de poder ejercidas por las y los adultos hacia NNA.

**Formas:** Grooming, contenido de explotación sexual comercial.

**4. Acceso no consentido a dispositivos, cuentas y servidores:**

Es el acceso sin autorización a cuentas de redes sociales, páginas web, dispositivos (celulares, computadoras, laptop, etc.) y servidores de internet, con el fin de intimidar, extorsionar, vigilar, manipular o usurpar información personal, laboral u organizacional. Este tipo de acceso no consentido puede darse a través de técnicas de hackeo informático, de forma manual y a través de actos de intimidación, manipulación y violencia que fuerzan o presionan a las víctimas a entregar diferentes contenidos, datos e información personal o de otras personas y grupos.

**Formas:** Robo o eliminación de contraseñas, datos o imágenes, instalación de software espía, alteración y control de dispositivos y cuentas de forma manual, suplantación de identidad, entrega de claves mediante la intimidación y manipulaciones, revisar sin

---

---

consentimiento los dispositivos y cuentas de otra persona.

### **5. Difusión de información privada:**

Se refiere a la acción de compartir información en línea sobre la identidad o la vida privada de una o varias personas sin su consentimiento. Este tipo de agresión tienen como objetivo exponer a las personas de tal manera que su seguridad física y psicológica se ponga en riesgo. Este tipo de violencia digital también es conocida como *doxxing*.

**Formas:** Revelar la ubicación sin consentimiento, filtrar bases de datos personales por parte de instituciones, empresas o el Estado.

### **Datos importantes que debes saber sobre la violencia de género**

1. En varios informes se señala que las mujeres de 18 a 24 años se encuentran en particular riesgo de violencia digital, con una probabilidad 27% mayor de ser víctimas de ciberabuso en comparación con los hombres (APC, 2001 UNBC, 2015). El Pew Research Center informó también que estas mujeres son, particularmente vulnerables al ciberacoso (Pew Reserach Center, 2014 y 2017).
  2. Según Amnistía Internacional, una cuarta parte de las mujeres usuarias de internet han sido víctimas de doxxing al menos una vez en su vida (AI, 2001).
-

- 
3. Una investigación realizada por la Universidad Nacional de Australia reveló que las mujeres tienen 50% más de probabilidades que los hombres de ser víctimas de robo de identidad.
  4. Las investigaciones en la materia indican que 28% de las mujeres que fueron objeto de violencia perpetrada por medio de las TIC han reducido deliberadamente su presencia en línea (REVM-ONU, 2018, párr. 26) y se autocensuran por temor a que su privacidad o su seguridad se vean vulneradas (AI, 2017). Para peor, a las sobrevivientes con frecuencia les aconsejan “alejarse” o “retirarse” de las tecnologías tras un incidente de violencia.
  5. Las mujeres son las principales víctimas de violencia digital, que la afecta de manera desproporcionada en todo el mundo. En varios estudios se ha comprobado que 90% de las personas afectadas por la distribución digital de imágenes íntimas sin consentimiento son mujeres. (REVM-ONU, 2018; Cyber Civil Rights Initiative).
  6. Se ha documentado que, por lo menos en 29% de los casos de violencia doméstica o íntima, la pareja o expareja ha usado algún tipo de programa espía o equipo de geolocalización
-

---

instalado en las computadoras o los celulares de las mujeres afectadas (Women's Aid, 2014).

7. Varios estudios revelan que las mujeres tienen más de doble de probabilidades que los hombres de ser blanco de ciberacoso sexual (Reid, 2016).
8. Algunos estudios indican, por ejemplo, que entre 40% y 50% de las víctimas conocían a sus agresores en línea (una expareja sentimental, un miembro de la familia, un amigo o un colega) y que, en un tercio de los casos, los agresores tenían o habían tenido una relación íntima con la persona atacada (Pew Research Center, 2017; APC, 2015).

---

<b>Previene</b>	Para esta categoría no se utiliza bibliografía, puesto que, se trata del diseño de los talleres que se van a implementar con la población infantil y por otro lado con la población adulta y adolescente.	Ninguno
<b>Actúa</b>	<p><b>¿Qué puedo hacer si soy víctima de violencia de género en línea?</b></p> <p>Recurre a tu red de apoyo para proteger tu integridad, con familiares o personas en quien confíes, también será importante buscar alguna institución pública u organización. Es importante contar con una red de acompañamiento para denunciar.</p> <p>Inicialmente, guarda capturas de pantalla con hora y fecha visible, guarda la página como pdf, el link y cualquier mensaje o conversación que esté relacionada. Haz una carpeta del material fotográfico</p>	<p><a href="https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/LegalApp/Paginas/%C2%BFQu%C3%A9-puedo-hacer-si-soy-v%C3%ADctima-de-violencia-digital-por-un-integrante-de-mi-familia.aspx#:~:text=cu">https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/LegalApp/Paginas/%C2%BFQu%C3%A9-puedo-hacer-si-soy-v%C3%ADctima-de-violencia-digital-por-un-integrante-de-mi-familia.aspx#:~:text=cu</a></p>

---

---

o de los videos que la otra persona está exhibiendo en alguna de las plataformas digitales.

[enta...%E2%80%8B-](#)

[.1.2.](#)

Posteriormente, identifica el nombre de la persona que está haciendo el mal uso del material fotográfico o con el que intenta extorsionarte o amenazarte y, en general, cualquier otro dato que permita identificar a esa persona, por ejemplo, las conversaciones, un número telefónico, un domicilio, etcétera.

<https://caivirtual.policia.gov.co/>

Sumándole a lo anterior si es posible, ubica en qué medios, redes sociales o páginas de internet se está difundiendo el material que te involucra a ti.

### **¿Qué tengo que llevar para hacer la denuncia?**

Debes llevar tu documento de identidad y, de ser posible, una USB o disco (CD) del material fotográfico o videos que puedan servir de evidencia que la otra persona lo está difundiendo en una red social o página de internet, o que lo utiliza para amenazarte o extorsionarte. Ten presente que si llevas las evidencias sólo en tu celular tendrás que descargar las imágenes, por lo que te sugerimos que lleves un respaldo en otro medio. Si vas a presentar una denuncia donde un menor de edad está involucrado, se debe llevar el documento de identidad del adulto y del niño.

### **¿Qué evidencia necesito?**

Es importante a la hora de realizar la denuncia contar con las capturas de pantalla, fotografías, videos o audios que muestren que la otra persona está difundiendo el contenido del material en alguna red social o página de internet.

Intente tener la evidencia lo más ordenada posible y que además pueda guardar relación con las preguntas ¿qué hizo? ¿quién lo hizo? ¿Cuándo? ¿Cómo?

### **¿Qué pasa si son varias las personas que quieren denunciar el mismo hecho?**

Se recomienda que, antes de acudir a la entidad pública a realizar la denuncia, se reúnan en algún espacio común, para descargar o adjuntar las evidencias del material exhibido (fotografías y videos) en un solo archivo USB o en un CD, de esta

---

---

manera podrán contar con una representación común como víctimas.

Soy mayor de edad ¿Dónde puedo denunciar?

### **Centro Cibernético Policial**

CAI virtual

Ingresa a <https://caivirtual.policia.gov.co/>

Ingresa al chat del CAI virtual ubicado en la esquina inferior derecha de la página. Brinda tus detalles de contacto (nombre y correo electrónico) y escribe la pregunta o denuncia que quieres hacer. La policía Nacional recibirá y procesará en tiempo real tus denuncias y consultas en torno a la ciberseguridad.

Sistema Nacional de denuncia virtual

Ingresa [www.fiscalia.gov.co](http://www.fiscalia.gov.co) busca el icono ADenunciar. Haz click en denuncia virtual.

1. Lee y acepta los términos y condiciones.
  2. Identifica el delito que quieres denunciar.
  3. Registra tus datos y toda la información que tengas como videos, audios y documentos.
  4. Luego de reportar el delito recibirás vía correo electrónico la confirmación de la denuncia y el número de noticia criminal el que podrás hacerle seguimiento.
-

### 5.3 Construcción del Recurso pedagógico

Con base en lo anterior, se da pie a la construcción del recurso pedagógico el cual, dentro del Ministerio de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones y, específicamente del programa 1,2,3 por TIC, se considera un Mediakit (Herramienta pedagógica que cuenta con información, videos, talleres y guías de implementación para que facilitadores interesados en el tema puedan aplicarlo dentro del aula ya sea con niños, adolescentes o personas adultos) el cual, como se mencionó anteriormente, cuenta con tres categorías:

Categorías	Imágenes del Mediakit
<p><b>Infórmate:</b> Encontrarán todo lo relacionado con la definición de violencia de género digital, estadísticas, datos importantes y las formas en las que esta se presenta.</p>	
<p><b>Previene:</b> Los facilitadores podrán encontrar talleres para ser aplicados con los estudiantes. Encontrarán dos opciones, una de ellas para los estudiantes de primaria y en segundo lugar otra opción para los estudiantes de bachillerato. Cada taller está pensado y diseñado para la población a intervenir.</p>	

**Actúa:** Podrán encontrar información para identificar cuando se es un agresor y en qué casos se puede llegar a ser víctima, adicionalmente las consideraciones para realizar un proceso de denuncia y las consecuencias que deben asumir los victimarios. Sumándole a lo anterior podrá encontrar canales de denuncia en Colombia y además los pasos a seguir cuando se presenta una situación de violencia de género en línea.



El recurso tiene por nombre: “¡La Violencia de género trasciende las pantallas! Identifícala, reconócela y actúa. ¡Tú también puedes hacer la diferencia! Este Recurso podrá ser utilizado por docentes o facilitadores que designen para realizar esta labor, el cual cuenta con guía de implementación, una suerte de paso a paso para que se desarrollen las actividades y ejercicios

propuestos en cada taller, orientados al logro de objetivos. Los facilitadores tienen la posibilidad de aplicarla con niños, con adolescentes, o con personas adultas.

Imagen del inicio del Mediakit:



La estructura y contenido del recurso fue evaluado por parte del equipo técnico del programa 1,2,3 por TIC en la primera ocasión, solicitaron ajustes en la categoría de previene, en lo que refiere a la guía de implementación del taller de adolescente. En la segunda revisión solicitaron ampliar información en la categoría de actúa, donde se agregó información sobre las líneas de atención de violencia de género en Colombia ya que, en este caso la violencia digital, se considera una extensión de la violencia de género. Se realizaron las modificaciones pertinentes hasta alcanzar el aval de los participantes del equipo técnico en términos de los contenidos allí dispuestos.

Sumando a lo anterior, se le propone al equipo técnico del programa 1,2,3 por TIC la realización de un video sobre la temática, de tal manera que este también sea uno de los insumos del recurso pedagógico del cual se pueda disponer para implementación de los talleres por parte de los facilitadores.

---

**Nombre del video # 1: Cambia el Juego**

---

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=p7-RzKdj2jI&t=66s>

---

Temática: Cibercontrol

---

Objetivo del video:

---

---

Representar mediante una puesta en escena, una situación de cibercontrol (el cibercontrol se caracteriza por el control por parte de uno de los miembros de la pareja a través de la tecnología. Una de las consecuencias más graves, es el maltrato).

---

Población a quien va dirigido: Adolescentes, adultos.

---

Contenido del video:

[Escena 1: Martina está sentada en su escritorio estudiando en su computador mientras Francisco la observa de lejos.]

Francisco: (nervioso) Amor, ¿no ibas a llevarle a tu mamá el recibo que te pidió?

Martina: ¡Ay sí! Ya vengo amor.

[Escena 2: Martina agarra un papel y sale del cuarto y Francisco aprovecha ese momento y se sienta a revisar su chat de WhatsApp y las conversaciones de su novia, Martina llega y se queda mirándolo desde la sala]

Martina: ¿Qué estás haciendo?

Francisco: Nada, estaba revisando mi correo

Martina: No me digas mentiras, estabas revisando mi Facebook y mi correo (dice, mientras le cierra el computador)

Francisco: ya llevamos 5 años y no me has dado tus contraseñas. Todos mis amigos tienen las claves de sus novias, o, ¿es que tienes algo que esconderme?

Martina: Mira, Francisco, te lo dejo así de claro: mi privacidad es solo mía y con quién hablo, con quién salgo, con quién me escribo y lo que hago es asunto mío y solo mio. ¿te gustaría que hiciera lo mismo?

(Francisco se queda viendo su celular y no sabe qué responder)

[Escena 3: Martina se sienta en la mesa con él a tomar un café]

Martina: Mira, yo entiendo que puedas sentirte inseguro porque desde pequeño te enseñaron a no confiar, puesto que tu papa, hacia lo mismo con tu mamá.

Francisco: Sí, es pura inseguridad mía y solo mía. Mi papá siempre le exigía a mi mamá saber dónde estaba, es pura inseguridad mía.

---

---

Martina: Por eso, tú no tienes porqué repetir la historia de tu papá, tú, Francisco, puedes cambiar el juego, siempre podemos decidir quién queremos ser.

---

Sugerencias para la realización del video:

Lo que se pretende mostrar en la escena, es lo agobiante que puede llegar a ser, estar sometida al control constante de tu pareja mediante el uso de las tecnologías. Adicionalmente dejar claro que son acciones que no se pueden romantizar y que, por el contrario, son demostraciones contundentes de violencia.

---

#### **5.4 Diseño y Materialización del Mediakit**

Después de realizar todas las correcciones solicitadas por el equipo técnico del programa 1,2,3 por TIC, siendo estas aprobadas, desde el equipo técnico se pasa la estructura y contenido del Mediakit al equipo de comunicaciones para iniciar con el diseño y materialización del Mediakit de violencia de género digital.

También se pasa la ficha del video con toda la información requerida por parte del equipo de comunicaciones para dar lugar a su producción; en el punto anterior se deja el enlace del video que fue realizado para el Mediakit; se proponen dos videos, pero al final, se realiza uno de ellos.

Después de entregado el Mediakit por el equipo de comunicaciones, junto al equipo técnico se hace una revisión minuciosa, en cuanto a ortografía, piezas utilizadas, ubicación de la información; se realizan correcciones y se envían al equipo de comunicaciones para que realicen los cambios y ajustes pertinentes.

Por último, comunicaciones envía de nuevo el Mediakit con las correcciones realizadas, siendo ese el recurso que queda como producto final de la pasantía.

#### **6. Recomendaciones derivadas del proceso de pasantía**

Entendiendo que el diseño de este recurso pedagógico del Mediakit de violencia de género digital, exigió un trabajo riguroso y juicioso de diferentes instituciones como el Ministerio de Tecnologías Información desde el programa 1,2,3 por TIC, como el equipo técnico, el de comunicaciones y de la Universidad el Bosque. con la pasante de la Maestría en salud sexual

y reproductiva, se sugiere que sea implementado por diferentes instituciones y entidades en aras de prevenir y poner fin a la violencia de género digital.

**Link de descarga del recurso pedagógico:**

<https://drive.google.com/drive/folders/1ljUshWQwjTvS0PY1dS22NJzLvljk6cRQ?usp=sharing>

**Página web donde podrá encontrarlo para realizar la descarga:**

<https://123portic.gov.co/829/w3-channel.html>

**7. Lecciones aprendidas:**

Reconocer la importancia del trabajo en grupo, dado que, inicialmente las ideas para configurar la estructura y el contenido se generaban desde las reuniones realizadas con el equipo técnico, pero, posteriormente éstas tenían que ser enviadas al equipo de comunicaciones.

En dos ocasiones el equipo de comunicaciones hizo la devolución para hacer los ajustes a que hubo lugar; se realizaron los cambios solicitados y después, ellos procedieron al diseño y creación del producto.

Lo más interesante es como si bien durante el proceso hubo varias personas y equipos involucrados, desde esa divergencia se logró llegar a la convergencia.

Con la elaboración del informe de la pasantía se da la oportunidad para revisar la sistematización de la experiencia, de detectar una problemática social como la violencia de género digital y plantear una ruta de prevención y solución disponible para todo tipo de comunidad, contando con el apoyo del equipo del programa 123 por TIC en el territorio nacional, con la plena conciencia de que es un proceso que, si bien no será inmediato, es una acción concreta de MinTIC para confirmar que el uso de la tecnología no se limita a una alfabetización digital sino a la sensibilización de los niños, niñas, adolescentes y adultos, para que ejerzan su ciudadanía digital.

## 8. Conclusiones

*Comprensión y dimensión del impacto:* Tener la posibilidad de trabajar y ahondar en esta temática permite ver que no es menos grave cuando la violencia se presenta en entornos digitales pues tiene un impacto en lo emocional, en lo psicológico que puede llegar a generar un malestar significativo afectando de manera importante la salud mental de las víctimas.

*Responsabilidad y acción:* Tomar una posición activa contra la violencia de género en línea, lo que implica ser conscientes de los comportamientos, acciones, conductas e intervenir si se presencian o sospechan de algún tipo de violencia de género digital.

*Sensibilización frente a la necesidad de la equidad de género:* La creación de este recurso permite evidenciar que la violencia de género se extiende hasta llegar al mundo digital y que sin duda la solución fundamental para abordarla es desafiar las normas de género dañinas y promover relaciones y sociedades más igualitarias.

*Conocimiento de recursos:* saber que existe mucha información sobre organizaciones, líneas de ayuda y recursos disponibles para las víctimas, para que estas puedan ser acompañadas y no transiten estas situaciones de manera individual, sino que por el contrario busquen grupos de apoyo.

*Compromiso continuo:* Generar un recurso pedagógico para prevenir la violencia de género en línea puede ser un punto de partida porque se espera que los participantes, a partir de los espacios de sensibilización sigan comprometidos en la lucha contra la violencia de género en línea en sus vidas cotidianas y en sus comunidades.

Es importante recordar que la efectividad de un recurso pedagógico depende en gran medida de la calidad del contenido, que en este caso se hizo un gran esfuerzo para alcanzarlo y la participación de los asistentes. Cada persona puede llevarse lecciones diferentes basadas en sus propias experiencias y necesidades.

## Referencias bibliográficas

1. MinTIC. «LEY 1341 DE 2009.» 47426. Bogotá: Diario Oficial, 30 de julio de 2009. 42.  
<[https://colombiatic.mintic.gov.co/679/articles-620\\_doc\\_norma.pdf](https://colombiatic.mintic.gov.co/679/articles-620_doc_norma.pdf)>.
2. 123 por TIC. Media Kit Sexting. Ed. MinTIC. 2023.  
<<https://123portic.com/sexting/Informate.html>>.
3. García, Mónica. Violencia de género digital Una forma diferente de manifestar violencia contra las mujeres en relaciones vinculares. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 2020.
4. Díaz, S Camargo, M. Las redes sociales y su utilización en la violencia digital contra las mujeres en Colombia. Universidad Simón Bolívar, 2020.
5. Bastidas, S. Factores que promueven la violencia de género digital desde el punto de vista universitario. Medellín: Universidad Minuto de Dios, 2022.
6. Pastorini, Josefina y Mariano Refi. «Violencia de género digital: Nuevos desafíos para el Sistema Penal Argentino.» PERSPECTIVAS Revista de Ciencias Jurídicas y Políticas 3 (2020).
7. Alvarado, Sergio. «Arte digital y narrativas multimedia: reinterpretando relatos de violencia basada en género en Colombia.» Revista Escribanía 18.2 (2020).
8. González, Laura y Laura Narváez. González Vergara, L. V. y Narváez Patiño, V. (2022). La amenaza de ser mujer: el papel de las redes sociales en la prevención y difusión de feminicidios y violencia de género. [Trabajo de grado. Bello: UNIMINUTO, 2022.
9. Segato, Rita. La escritura en el cuerpo de las mujeres asesinadas en Ciudad Juárez. Territorio, soberanía y crímenes de segundo estado. Buenos Aires: Tinta Limón Ediciones, 2013.
10. Congreso de Colombia. «Ley 1257.» 2008. Unidad de víctimas. octubre de 2023.  
<[https://www.unidadvictimas.gov.co/es/documentos\\_bibliotec/ley-1257-de-2008/](https://www.unidadvictimas.gov.co/es/documentos_bibliotec/ley-1257-de-2008/)>.

11. Comisión de Derechos Humanos. «Violencia en el entorno digital.» Ciudad Defensora. Revista de Derechos Humanos 2.15 (2021): 44.  
<[https://piensadh.cdhcm.org.mx/images/2021\\_ciudaddefensora15\\_violenciadigital.pdf](https://piensadh.cdhcm.org.mx/images/2021_ciudaddefensora15_violenciadigital.pdf)>.
12. Godoy, Susana. «Guía Metodológica sobre violencia de género digital dirigida a equipos de atención a personas en movilidad Humana.» s.f. ACNUR. octubre de 2023. <<https://www.generoymetodologias.org/media/publicaciones/archivos/Guia-metodologica-sobre-Violencia-de-Genero-Digital-para-MH.pdf>>.
13. Gutiérrez, Marinela. «Influencia de las herramientas pedagógicas en el proceso de enseñanza del inglés.» 2021. Ed. Fundación Universitaria Luis Amigó. octubre de 2023. <[https://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/51\\_Influencia-herramientas-pedagogicas.pdf](https://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/51_Influencia-herramientas-pedagogicas.pdf)>.