

Cyberbullying: un mal uso en las nuevas tecnologías*

Cyberbullying: an inappropriate use in new technologies

Jorge Albeiro Betancourt Manjarrés**

Carlos Alberto Cerón***

Angélica Ramírez Marroquín****

RECIBIDO: 26 DE OCTUBRE DE 2011 • APROBADO: 24 DE OCTUBRE DE 2012

Resumen. El presente artículo contextualiza la problemática del matoneo virtual en el ambiente escolar. Inicialmente, se hace un breve recorrido por la historia del internet considerado un escenario de interacciones que integra visiones positivas y negativas para la sociedad. Luego, se introducen los conceptos de *sociedad red* y *comunidad virtual* haciendo énfasis en la forma como interactúan los internautas. Seguidamente, se hace un acercamiento al ambiente de las redes sociales,

- * Artículo corto que presenta los avances de investigación dentro de la línea de investigación de Educación y Derechos Humanos, de la Maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás.
- ** Licenciado en Lenguas Modernas y candidato a Magister en Educación de la Universidad Santo Tomás. Docente de Inglés de la Facultad de Educación de la Universidad San Buenaventura, Bogotá, Docente de Inglés en la Facultad de Medicina y Coordinador de Cursos de Inglés para niños de la Universidad Militar Nueva Granada. Docente de Inglés de la Universidad de La Salle. E-mail: ghederich@gmail.com
- *** Licenciado en Español e Inglés y Especialista en Pedagogía de la Universidad de La Salle. Candidato a Magister en Educación de la Universidad Santo Tomás. Coordinador Académico y Jefe de Departamento del Colegio Corazonista Antonio Nariño. Docente de Inglés en la Facultad de Medicina de la Universidad Militar Nueva Granada y Coordinador de cursos de Inglés para niños de misma Universidad. E-mail: caceronni@hotmail.com
- **** Licenciada en Español e Inglés y candidata Magister en Educación de la Universidad Santo Tomás. Docente de inglés en la Fundación Universidad Los Libertadores y en la Universidad de La Salle. E-mail: licamirez@hotmail.com

concentrándose en las redes sociales de amigos y la presencia de los escolares en este escenario donde pueden generarse relaciones tanto de amistad como de agresión. Posteriormente, se presentan las redes sociales en el escenario escolar y el concepto de matoneo virtual como problemática presente allí. Finalmente, se exponen las conclusiones a manera de reflexión acerca de este tipo de violencia escolar y el papel que desempeña la escuela frente al diagnóstico, evaluación y creación de estrategias de prevención para este tipo de violencia entre pares.

Palabras claves. Internet, redes sociales, violencia escolar, matoneo virtual, escuela.

Abstract. This article contextualizes the problem of cyberbullying in the school environment. Firstly, it shows a brief overview of the history of internet considered as an interactive environment integrating positive and negative visions for society. Then, concepts such as *network society* and *virtual community* are introduced, making an emphasis on the way users interact. After that, it approaches the social networks, focusing on the social networks of friends and the presence of students in this environment where both friendship and aggression interactions can appear. Subsequently, the social networks are shown in the school environment and the cyberbullying definition as a part of it. Finally, the conclusions are presented as a reflection about this school violence and the role the school plays over the diagnoses, evaluation and development of strategies for preventing this type of violence among peers.

Keywords. Internet, social networks, cyberbullying, school violence, school.

Internet: escenario de interacción y... violencia

Internet da nacimiento a un nuevo mundo, el mundo virtual, revolucionando la informática y las comunicaciones pues surge como una oportunidad para que todos los seres humanos que tengan acceso a ella puedan estar conectados en una red mundial; además, es un mecanismo de difusión de la información a nivel global y un medio a través del cual los individuos interactúan, independientemente de la ubicación en que se encuentren.

Internet surge de un proyecto que se desarrolló hacia los años 60 en Norteamérica –ARPANET– y cuyo objetivo fue dar apoyo a las fuerzas militares de ese país. Posteriormente, fue utilizado por agentes gubernamentales, universidades y otros centros educativos. Al principio, fue utilizada por algunos usuarios que podían financiar el uso de esta tecnología, por ejemplo, fue utilizada en una red llamada BITNET, que unía los computadores centrales del mundo académico a través de un correo electrónico de «postales». Poco a poco, la red fue tomando fuerza y popularidad hasta que se lograron desarrollar las estrategias necesarias para establecer una infraestructura de red amplia que ayudara a la comunidad investigadora y a la académica en general, es decir, que fuera de acceso para todos.

En 1995, se cierra NSFNET –servicio restringido derivado de ARPANET– y aparecen varios proveedores privados de internet con fines comerciales pues la mayoría de los computadores en Norteamérica podían ya ser conectados a la «inter-networking»; en este mismo año, Microsoft introduce su buscador, Internet Explorer, junto con el software Windows '95 (Castells, 2001). Desde entonces, la red se ha venido expandiendo rápidamente en los cinco continentes gracias a los avances en la tecnología y el desarrollo de programas que nos permiten «estar conectados» a través de la variada gama de herramientas que nos ofrece la internet.

Según Katz & Rice (2005) la Internet ha sido vista por diferentes autores desde dos puntos de vista. La primera visión la han llamado distópica (perjudicial) debido a que internet ha tenido consecuencias devastadoras y apunta a un futuro más desalentador aún. Esta visión presenta a los usuarios como víctimas potenciales de la desinformación, el engaño y la picardía del control que ejercen las fuerzas comerciales y tecnológicas en la red de redes. De la misma manera, los usuarios quedan expuestos a la violencia, la pornografía y los mensajes de grupos de personas o individuos que fomentan el odio. Además, según esta visión, las personas marginadas o que se sienten en soledad pueden llegar a perder su tiempo en relaciones sociales irreales.

La segunda visión la han llamado utópica (fuerza revolucionaria); los autores que se inclinan por esta visión exponen que internet aporta un importante potencial para el desarrollo de las comunidades que quieren liberarse, que desean crecer en su capital humano y social,

y buscan una plena participación de todos en las decisiones políticas de un determinado país o sector, es decir, esta visión presenta internet como una fuerza revolucionaria que facilita que las personas y los grupos lleguen a conformar una «sociedad multimediática igualitaria».

Sin embargo, Katz & Rice (2005) no están de acuerdo con estas dos visiones y expresan que la internet ha contribuido a la construcción de un rico «tapiz» de amistad, información personal y comunidad entre diferentes personas de todo el mundo, de varios grupos étnicos y clases económicas. Asimismo, ha permitido que las personas y los grupos pequeños hayan encontrado gustos comunes, que puedan participar en diversos tipos de intercambio y ha generado la creación de relaciones con preocupaciones similares, de apoyo y afecto que puede reunirlos o hacer que formen parte de una comunidad.

Según estos dos autores, las relaciones electrónicas y emocionales que se mantiene en la red da como resultado un «intrincado tapiz» de personas que desarrollan en ese contexto virtual, lo que hacen en otros contextos, bueno o malo, y que tienen la posibilidad de ampliar sus perspectivas ya que tienen acceso a nuevas maneras de pensar, de interrelacionarse y de actuar. De la misma forma, aseguran que internet es un ámbito creado para que las personas se interrelacionen, puedan expresarse, sientan emociones y hagan nuevas amistades, sin embargo, es también un lugar en el que se integran las personas que tienen intenciones de lastimar, engañar y explotar a las otras personas.

Sin duda alguna, esta discusión no descarta las visiones positivas y negativas de este espacio virtual sino que, por el contrario, las considera como componentes del mismo y propone una definición que se complementa con estos dos aspectos, los cuales reiteran la dinámica de una sociedad o comunidad cualquiera. Es evidente, que esta comunidad demanda un desempeño activo para el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas y los diferentes espacios que nos ofrece para el avance cultural, intelectual, político y social de quienes interactúan allí; sin embargo, exige una mirada continua de las problemáticas que la aquejan a través de procesos tan importantes como el diagnóstico, la indagación, la investigación y las propuestas de prevención e intervención para la solución de las mismas.

Internet: fácil acceso a un mundo de servicios

Hoy en día, los usuarios de internet tienen fácil acceso –por lo menos en las grandes ciudades donde existe la infraestructura necesaria para la conexión a la «red de redes»– a los diferentes servicios ofrecidos allí, tales como el correo electrónico, que permite tener un servicio de correo al cual, otros usuarios, pueden enviar mensajes, videos, fotos, etc.; la world wide web (www), servicio que pone en línea y a disposición de los usuarios, millones de páginas informativas acerca de los más variados temas y en múltiples idiomas, con la ventaja de encontrar información más reciente y actualizada que en el «mundo real»¹; los grupos de discusión, chat, video chat, teleconferencias, videoconferencias, en las cuales se puede discutir, conversar o escuchar conferencias respectivamente. Finalmente, y aún más reciente, aparece un nuevo servicio en la red mundial de información: las redes sociales. Estas redes emergen del seno de un tejido social que se entrelaza y se establece en la nueva sociedad virtual y las personas que «navegan» en ella, motivo por lo cual, se hace imprescindible definirla y conocer las nuevas formas de interacción presentes en ella.

La sociedad red: una nueva forma de interacción

Internet se sitúa como una red informática que ofrece a la comunidad educativa y a la comunidad en general, un nuevo ambiente de interacción social entre las personas, sin límites de espacio ni tiempo. De esta manera y según Castells (2001):

Las redes informáticas y las redes sociales muchas veces funcionan conjuntamente. Las redes informáticas unen a los individuos en redes sociales, y los individuos utilizan la experiencia adquirida en el espacio físico cuando utilizan las redes virtuales para comunicarse. Los vínculos sociales apoyados en Internet han transformado el ciberespacio en ciberlugares: la gente conecta con personas afines por medio de la red, mantiene relaciones sociales y de apoyo y llena su actividad virtual de significado, sentimiento de pertenencia e identidad (p. 137).

1 Se llamará «mundo real» o «espacio físico» a todas aquellas actividades que no pertenecen a la interacción a través de la red de información virtual.

Bajo este panorama y desde hace algún tiempo, las redes sociales en internet han dejado de ser un simple servicio para convertirse en un entorno más; un entorno donde las personas se pueden relacionar, sustituyendo el acto físico de socializarse como tradicionalmente se había venido haciendo puesto que no se hace necesaria la coincidencia espacial ni temporal entre los miembros que hacen parte de determinada red social. Además, esta interacción es evidentemente más amplia, dado que supera los niveles locales para desbordar los límites geográficos de países separados con mucha distancia entre sí, podríamos citar el caso de los países sudamericanos y los países asiáticos, por ejemplo.

Según Castells (2001), internet es y será el medio de comunicación y de relación esencial sobre el cual se basa una nueva forma de sociedad, que es lo que este autor llama «sociedad red». Es decir, las personas socializan en internet en lo que se ha llamado «las comunidades virtuales» en donde internet se convierte en un instrumento que desarrolla pero no cambia los comportamientos, sino que los comportamientos se apropian de la red amplificándose y potenciándose a partir de lo que son inicialmente, es decir, este autor señala enfáticamente que *«no es internet lo que cambia el comportamiento, sino que es el comportamiento el que cambia internet»* (p. 217). Además, señala que estas «comunidades virtuales» se caracterizan por ser comunidades que generan sociabilidad, relaciones y redes de relaciones entre los seres humanos que, a su vez, difieren de las comunidades físicas, pues no son las mismas, lo que quiere decir, que las comunidades «reales» o físicas tienen determinados tipos de relaciones y las virtuales manejan otro tipos de relaciones.

Comunidad virtual: otro tipo de lógicas

Howard Rheingold, citado por Hesselbein, Goldsmith, Beckhard & Schubert (1999), define la comunidad virtual como un instrumento para conectar a las personas por la afinidad en los intereses que estas tengan definiéndola como *un «grupo de personas que pueden o no encontrarse cara a cara, que intercambian palabras por medio de foros electrónicos y redes informáticas»* (p. 147) y que se relacionan con interacciones cotidianas (amistades, rivalidades, matrimonios, muertes, etc.) que afectan sus vidas en el mundo real. También menciona algunas diferencias entre la manera como se desarrollan las relaciones en este tipo de comunidad y que la diferencian de las relaciones establecidas en la comunidad «real» tradicional:

En las comunidades tradicionales lo habitual es que dos personas sean presentadas por un tercero y después se conozcan mejor. En las comunidades virtuales, uno conoce al otro y después decide si quiere que se lo presenten. En algunos casos, uno conoce muy bien al otro sin jamás reunirse físicamente con él. En la comunidad tradicional, uno busca entre los vecinos y los colegas, los conocidos y los conocidos de los conocidos para encontrar aquellos con quienes comparte valores e intereses. Con ellos intercambia información, discute asuntos de interés común y en ocasiones entabla una amistad. En la comunidad virtual uno puede ir derecho al lugar donde se discuten asuntos de su interés y conocer aquellos que comparten sus pasiones (pp. 149-150).

Estas son algunas de las diferencias que se encuentran en el momento de entender cómo funcionan estas comunidades virtuales, las cuales estar agrupadas por el tipo de interés que compartan los internautas, es decir, pueden ser redes sociales en las que los usuarios estén buscando relacionarse sentimentalmente con los demás o estén interesados en establecer relaciones profesionales o de negocios, o simplemente quieran compartir sus emociones, sentimientos, alegrías y eventos con sus amigos.

Redes sociales virtuales: amor, profesión o amistad...

Al hablar de las relaciones que se dan en las redes sociales en internet es necesario hacer un breve recuento de su historia, el cual basamos en el manual Web 2.0 elaborado por Roja, Antúnez, Gelado, Del Moral & Casas-Alatraste (s.f.):

Las redes sociales en internet aparecen hacia el año 2000 fomentando principalmente las redes de amigos; las primeras tres redes sociales más populares fueron *Tribe.net*, *LinkedIn* y *Friendster*, ésta última se dio a conocer mucho más ya que a través de ella se intensificó una de las campañas de las elecciones primarias de los Estados Unidos en el 2003. Así, la aparición de nuevas redes sociales se fue incrementando poco a poco, por ejemplo, en España aparece *eConozco* como la primera red social que al ser de uso profesional dejó a muchos usuarios por fuera de la interacción en este espacio. Más adelante en el 2004, Google lanza *Orkut* con la novedad de que esta red estaba orientada fundamentalmente a los contactos de tipo personal, sin embargo, no tuvo mucha acogida. Por otro lado, en países como Estados Unidos sor-

prendentemente nacen dos de las redes más populares en la actualidad: *Myspace* y *Facebook*. *Myspace* surge en julio de 2003 como una red social en la que los grupos musicales creaban su página personal con sus canciones y sus fans tenían la oportunidad de acceder a la música y suscribirse como amigos de las bandas convirtiéndose en la red más popular de ese país para entonces. Más tarde en el 2004, aparece *Facebook* (anuario) con una trayectoria muy parecida pero nace como una red dirigida a los universitarios; lo innovador de Facebook es la manera cómo une a sus usuarios debido a que se pueden integrar por carreras universitarias, regiones, lugares de trabajo, entre otros.

En este manual se distinguen tres tipos de redes sociales en el mundo virtual: redes para encuentros amorosos, redes profesionales y comunidades de amigos. Las redes para encuentros amorosos, que generalmente exigen el pago de una suscripción, tienen como finalidad entrar en contacto con una persona para relacionarse afectivamente con ella, por ejemplo, la red de *Match.com* proveniente de los Estados Unidos o *Meetic* de origen francés. Las redes profesionales como *Linkedin*, *Xing* o *eConozco* de origen norteamericano, alemán y español respectivamente y cuyo objetivo es conectar profesionales y compartir perfiles de tipo comercial. Finalmente están las comunidades de amigos, como *Yahoo 360°*, *sónico*, *facebook*, *hi5*, *tuenti* o *twitter*, que básicamente permiten conocer e interactuar con gente de acuerdo con los gustos, aficiones u opiniones de los usuarios.

Este último tipo de escenarios virtuales permiten diferentes tipos de interacción entre los usuarios quienes se ven atraídos por un mundo que ofrece la oportunidad de hablar, reír, crear, criticar, jugar o mirar en un ambiente de calidez virtual; además, crea en ellos la sensación de pertenecer a un grupo con el fin de no sentirse solos, a la vez que, disfrutan de la comodidad de interactuar desde un mismo lugar a través del computador. Sin embargo, no existe la certeza de que toda la información suministrada por los usuarios sea veraz puesto que no se puede verificar, es decir, existen usuarios que se registran con una edad determinada según el país de registro, por cumplir con un requisito mínimo que exige la suscripción a la red y que ha sido motivo de controversia mundial debido a que no se ha podido crear un filtro informático que garantice esta condición. De la misma manera, muchos usuarios de la red modifican sus datos, crean un perfil «ideal» mostrando fotos agradables, sus gustos y preferencias a sus amigos y posibles contactos en la red.

Comunidades de amigos: escenario de amistad y violencia

Las redes sociales en internet, según Roja, Antúñez, Gelado, Del Moral & Casas-Alatriste (s.f.) son sistemas que permiten que los usuarios establezcan relaciones unos con otros, conociéndose o no en el «mundo real» o en el virtual; además, este autor menciona que se pueden invitar a amigos y a conocidos a formar parte de la red social y que cada nuevo miembro puede traer consigo muchos nuevos miembros que podrán ser aceptados o no. De esta manera, las redes emergen como sitios virtuales donde las personas de todo el mundo pueden relacionarse compartiendo variado tipo de información. Es así como las redes sociales de amigos ofrecen diferentes aplicaciones para la interacción entre sus usuarios; cada usuario crea una cuenta donde comparten su información personal (perfil), fotos, videos, música, chat, comentarios e inclusive lo que se hace a cada instante; además, permite a las personas pertenecer a grupos que comparten los mismos intereses o gustos y buscar viejos amigos con los cuales se ha perdido contacto, o buscar personas con quienes se tenga cierta afinidad.

Es evidente que las redes sociales en internet nos ubican en un nuevo contexto donde las personas que forman parte de estas redes de amigos se relacionan entre sí, en principio, para extender sus relaciones del mundo «real» al mundo virtual, ya sea por el afán de pertenecer a un grupo social y ser aceptado, por el deseo de integrarse a los diferentes ámbitos que ofrece el mundo virtual, por el empeño de encontrar una identidad que está en constante formación, por querer hacer más amigos y ser más popular, o por el simple hecho de estar a la moda.

Redes sociales de amigos en el escenario escolar

Como ya se había mencionado anteriormente, las redes sociales virtuales resultan especialmente atractivas para los jóvenes estudiantes que pertenecen a un grupo social escolar, debido a que combinan el desarrollo y afianzamiento de la amistad a través de las novedosas herramientas que brinda la red, con la intimidad y el fácil acceso que este medio les ofrece.

Según la profesora Molina (2009), los estudiantes comparten con sus compañeros, amigos y conocidos, sus datos personales, fotografías

personales y de sus amigos, conversaciones privadas con amigos e inclusive sus pensamientos más íntimos en el marco de unas percepciones diferentes de los conceptos de territorio, tiempo e identidad pues «*La idea ya no es pasar desapercibido o ser anónimo, sino mostrarse y hacer de la intimidad un show en el que se reafirma la personalidad*». Explica también, que el uso de estas nuevas herramientas permite a los jóvenes conformar estos grupos de amigos en la red, generando sentido de pertenencia, haciendo las relaciones de amistad más intensas y generando nuevas amistades de forma «nutrida» así no se conozcan en persona; adicionalmente, afirma que les permite «navegar» y «conversar» con total libertad pues no tienen la restricción ni la interferencia de los adultos, lo cual les ha dado la posibilidad de estar construyendo una nueva cultura digital (virtual), que se basa principalmente en la imagen y en la comunicación vista desde múltiples perspectivas, caracterizada por la interacción permanente en la red y la creación de nuevos lenguajes. Sin embargo, este también ha sido un ambiente que favorece las expresiones de violencia que generan interacciones negativas entre los educandos y cuyo único objetivo es dañar o lastimar al otro dando cabida a lo que los investigadores han identificado como matoneo virtual (cyberbullying).

El concepto de Matoneo virtual ha sido trabajado por investigadores tan reconocidos como Willard (2007), quien lo define como la agresión o acoso llevado a cabo a través de cualquier medio electrónico; por otra parte, investigadores tales como Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russell & Tippett (2008), Ortega-Ruiz, Mora- Merchán & Jagger (2007), y Del Rio Pérez, Bringue Sala, Sádaba Chalezquer & González González (2009) se han dedicado a establecer la diferenciación existente entre este tipo de matoneo con el que comúnmente se conoce en el ámbito escolar como *matoneo convencional*, con el fin de ampliar y aclarar el concepto en cuestión.

Redes sociales y cyberbullying: una mirada reflexiva

De manera indiscutible, la escuela se halla frente a una generación de nativos digitales (Prensky, 2001) que permanentemente interactúan con las nuevas tecnologías, la internet y las redes sociales virtuales encontrándose con la posibilidad de utilizarlas como herramientas que apoyen su proceso educativo de aprendizaje, o por el contrario, pueden estar expuestos a enfrentarse al uso inadecuado de las tecnologías, como

en el caso específico de las agresiones y el acoso en las redes sociales definido ya como matoneo virtual o cyberbullying.

Es por esto que la escuela se encuentra con la problemática del acoso escolar virtual con el deber fundamental de trabajar en la construcción de espacios de exploración, reflexión y concientización del uso adecuado y responsable de las redes sociales como una de las «comunidades» disponibles fruto del desarrollo de las nuevas tecnologías y la interacción de sus usuarios. Es decir, la escuela debe ser conocedora de la problemática para que pueda crear conciencia de los posibles tipos de violencia entre pares que sus estudiantes pueden sufrir, pues se ven enfrentados a agresiones tales como la denigración, violación de la intimidad, suplantación de la personalidad, exclusión (Willard, 2007).

Además, la escuela debe estar preparada para enfrentar las nuevas características de la agresión virtual generadas implícitamente a través de las nuevas tecnologías; es decir, debe saber que se encuentra enfrentada a un escenario que cuenta con una mayor amplitud en la audiencia, la invisibilidad y el anonimato de los usuarios, un escenario sin límites de espacio y tiempo, especialmente caracterizado por rapidez y la comodidad con la que estos actos son llevados a cabo, entre otros Del Rio Pérez, Bringue Sala, Sádaba Chalezquer & González González (2009).

Finalmente, se debe entender que en la escuela se entrelazan el aprendizaje, la convivencia y las nuevas tecnologías creando un espacio educativo que juega un papel fundamental en la formación del ser humano enmarcada en la responsabilidad social, en la medida que contribuye al desarrollo integral de una comunidad educativa que da respuesta a las necesidades que cada sociedad genera. Es decir, la escuela debe ser un ambiente que beneficie la sana convivencia y la recuperación de los valores éticos y morales que hacen al ser humano un ser sensible, comprensivo, tolerante y capaz de vivir en armonía con su sociedad, convencidos de que la educación no es un escenario netamente académico sino que también debe ser entendido como un escenario humanizante que puede aportar en el diseño, desarrollo y evaluación de programas de intervención para la atención del problema tal como lo han hecho autores reconocidos como Ortega-Ruiz, Mora-Merchán & Jagger (2007).

Referencias

- Castells, M. (2001) *The Internet Galaxy: reflections on the internet, business and society*. Oxford: Oxford University Press. Recuperado de http://books.google.com.co/books?id=Q1Mo-3ObWWgC&printsec=frontcover&dq=internet+manuel+castells&hl=es&ei=WK_-S9XSNsL88Ab77K21DQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCoQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false
- Del Rio Pérez, J., Bringue Sala, X., Sádaba Chalezquer, Ch. & González González, D. (2009) *Cyberbullying: un análisis comparativo en estudiantes de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela*. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura. Foro Generaciones Interactivas, Universidad de Navarra. Recuperado de http://generacionesinteractivas.org/upload/libros/Cyberbullying_un%20an%C3%A1lisis%20comparativo.pdf
- Hesselbein, F., Goldsmith, M., Beckhard, R. & Schubert, R. (1999). (Compiladores). *La Comunidad del Futuro* (pp. 147-155). Ediciones Granica: Barcelona: Ediciones Granica.
- Katz, J.E & Rice, R.E. (2005). *Consecuencias sociales del uso de Internet*. Barcelona: Editorial UOC.
- Molina, R. (2009). La cultura digital de los jóvenes: Del anonimato al show de la intimidad. En *Aula Urbana Magazín*, (74), diciembre, pp. 18-19.
- Ortega-Ruiz, Mora-Merchán, Joaquín A. & Jagge, T. (Ed.) (2007). Actuando contra el *bullying* y la violencia escolar. El papel de los medios de comunicación, las autoridades e internet. [E-book]. Recuperado de http://www.bullying-in-school.info/uploads/media/e-book_-_Actuando_contra_el_bullying_y_la_violencia_escolar.pdf
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. MBC University Press. En *On the Horizon*. 9 (5). Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Roja, O. I., Antúnez, J.L., Gelado, J.A., Del Moral, J.A., & Casas-Alatriste, R. (s.f.) *Web 2.0. Manual (no oficial) de uso*. Madrid: Editorial ESIC. Recuperado de http://books.google.com.co/books?id=AyHLz6MN5FUC&pg=PA23&dq=facebook&lr=&ei=K2kSTOaGJ47ozAS-_vmfCw&cd=23#v=onepage&q=facebook&f=false

- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho M., Fisher, S., Russell Sh., & Tippett N., (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. En *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 4, 376–385. Recuperado de <http://mars.gold.ac.uk/media/SmithJCPP.pdf>
- Willard, N. (2007). *Cyberbullying and cyberthreads: responding to a challenge of an online social aggression, threads and distress*. United States of America: Malloy Inc.