

Normas de Convivencia Digital y Puntuaciones

EQUIPO DE CONVIVENCIA ESCOLAR Y PSICOLOGÍA



Disposiciones Generales

Temario

- 1 ¿Qué es la ciudadanía Digital?
- 2 Leyes/Derechos Digitales y Definiciones
- 3 Tipificación y Puntuaciones

El Liceo Bicentenario María Luisa Bombal, reconoce e identifica la necesidad de establecer las definiciones de aquellas faltas asociadas al desarrollo y formación ciudadana de nuestros estudiantes y en específico de la formación de “ciudadanos digitales” en tiempos de pandemia y confinamiento. Nuestro foco es poder mediar las habilidades y actitudes necesarias en nuestra comunidad para desenvolverse en el espacio digital.

Ser ciudadanos digitales implica considerar las normas de comportamiento, los deberes y derechos que tenemos cuando empleamos la tecnología, estar al tanto de la seguridad y el resguardo de la privacidad.

*Todos los conceptos y aspectos aquí definidos y tratados, serán considerados un anexo a nuestro actual manual de convivencia escolar, el cual sigue vigente.



¿Qué es la Ciudadanía Digital?

Son las habilidades y actitudes fundamentales para que niños/as, jóvenes y adultos se desenvuelvan en una sociedad democrática a través del uso de la tecnología, de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa entendiendo el impacto que puede generar en su vida y en la de los otros y que se basan en la promoción y uso de nuestros valores institucionales: responsabilidad, respeto, honestidad, solidaridad y empatía.

Derechos Digitales

Privacidad: Derecho a la intimidad. En concreto se suele usar en el mismo sentido que el derecho a la protección de nuestros datos personales ante cualquier intromisión o uso no autorizado por nosotros mismos.

Privacidad en internet: Control de la información que tiene y comparte un usuario que interactúa en la red. implica el derecho a la protección de la privacidad personal de los usuarios y que los datos no sean almacenados o compartidos en internet.

Espectador Prosocial: ayudan a la víctima, encaran al agresor, detienen el maltrato

Leyes digitales

Se ocupan de las normas y el uso ético de la tecnología dentro de una sociedad, relativas a la protección de la información personal, copyrights y transgresión de derechos. Nuestro colegio considerará la penalización de las siguientes situaciones digitales:

Pantalla Negra: Aquella persona que sin ser autorizada abandona la clase o instancia digital, bloqueando su pantalla.

Meme: Imagen, dibujo o gif al que se le agrega texto y se utiliza para expresar y/o recrea sentimientos o situaciones que viven o presencian las personas. Por lo general tienen un tono humorístico o de burla y se comparten a través de las redes sociales e internet.

Espectador/Testigo: Compañero o compañera de la víctima o del agresor que conoce, sospecha, observa y/o presencia los actos de intimidación ocurridos dentro o fuera del entorno escolar. **Espectador Activo:** ayudan al agresor, lo refuerzan indirectamente, sonriendo, asintiendo, etc. **Espectador Pasivo:** son testigos del maltrato, pero no intervienen..



Confesiones: Grupos privados en redes sociales creados originalmente para declararse románticamente de manera anónima para posteriormente derivar en confesiones de cualquier tipo, sin importar si se trata de información verdadera o falsa. *Estos grupos están siendo muy visitados desde 6° básico en adelante.

Funa: Espacio virtual donde se habla respecto de una persona acusándola de haber hecho algo, sin evidencias y donde otras personas pueden opinar al respecto.

Exclusión Social: Marginación de una persona de entornos virtuales como redes sociales, chat o foros.

Flamewar: Discusión en línea o RRSS con un argumento agresivo entre dos personas, provocando que los involucrados envíen ataques personales entre sí durante la discusión de un tema o en lugar de debatir el tema en cuestión.

Grooming: Conducta de una persona adulta que realiza acciones deliberadas para establecer lazos de amistad con un menor de edad en Internet, con el objetivo de obtener una satisfacción sexual mediante imágenes eróticas o pornográficas del niño, niña o adolescente, o incluso como preparación para un encuentro.

Violación de la intimidad: Revelar información privada de la víctima, difundiendo secretos, imágenes, enviando información íntima y comprometedoras de la persona.

Suplantación de identidad: Enviar mensajes o mail ofensivos haciéndose pasar por la víctima. Muchas veces emplean la misma cuenta de la persona acosada.

Pack: Conjunto de fotos y/o videos íntimos de una persona. PP: Pasa el Pack.

Sextorsión: Forma de explotación sexual en la cual se chantajea a una persona por medio de una imagen de sí misma desnuda que ha compartido a través de Internet mediante sexting o que le ha sido robada.

Hacker: Persona experta en lenguajes de programación, manipulación de hardware, software y otros conocimientos de informática, que puede acceder a sistemas para realizar modificaciones en ellos. Están categorizados en 3 tipos: Hackers con sombrero blanco: la motivación de este tipo de hackers es buscar y arreglar 47 52 fallas de seguridad de los sistemas; realizan pruebas de seguridad y detectan las vulnerabilidades. Una vez que las encuentran, notifican a las empresas para que estas susceptibilidades sean parchadas. Hackers con sombrero negro: este tipo de hackers busca fallas de seguridad en los sistemas y los usan en su propio beneficio. Son quienes roban datos, contraseñas, números de tarjetas de crédito o claves de acceso a los bancos, para luego obtener bienes financieros con esa información. Hackers con sombrero gris: este tipo de hackers transita entre los blancos y los negros. Buscan y detectan fallas de seguridad o vulnerabilidades, para luego vender la información. Si no consiguen algo a cambio, hacen pública dicha información.

Doxing: Práctica de investigar y posteriormente divulgar vía internet información privada con la que es posible identificar a quién pertenece. La información se obtiene desde redes sociales o a través de metodologías de ingeniería social.

Ciberacoso: Intimidación psicológica, hostigamiento o acoso que se produce entre pares; sostenida en el tiempo y cometida con cierta regularidad, utilizando como medio las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).



Tipificación y Puntuaciones

Tipificación y Puntuación

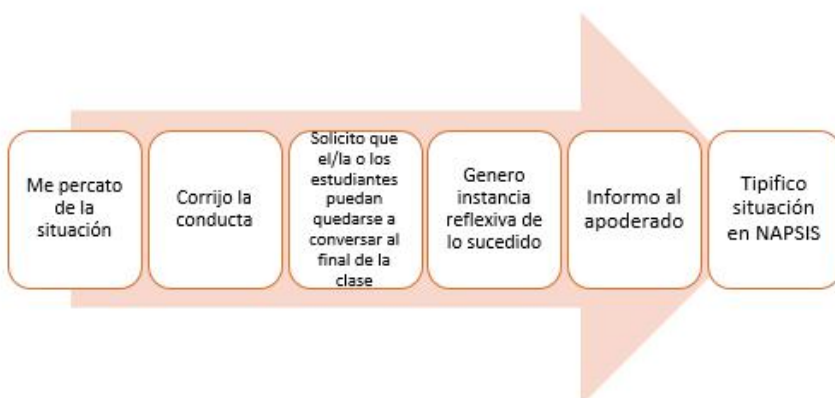
Situación Digital	Tipo de Falta	Puntuación
Pantalla Negra En asterisco un extracto de situaciones tipificadas en nuestro actual manual y que se pueden repetir en este periodo de clases online. *Uso de lenguaje inadecuado *Abandono de clases sin previa o posterior justificación *No saludar a funcionarios del liceo *Usar prendas de vestir y accesorios no autorizados *etc. (Manual de Convivencia pag. 50)	Leve	5
Funa	Grave	10
Flamewar	Grave	10
Exclusión Social	Grave	10
Espectador/Testigo	Grave	10
Confesiones	Gravisima	20
Meme	Gravisima	20
Violación de la intimidad	Gravisima	20
Suplantación de identidad	Gravisima	20
Pack	Gravisima	20
Grooming	Gravisima	20
Sextorsión	Gravisima	20
Hacker	Gravisima	20
Doxing	Gravisima	20
Ciberacoso	Gravisima	20





Disposiciones Específicas

- El encargado de registrar la situación digital y las puntuaciones será el profesor jefe o de asignatura (según corresponda el caso) del nivel en NAPSIS.
- El abordaje de casos con faltas “graves” o “gravísimas” deben ser siempre tipificados y acompañados por la Encargada de Convivencia Escolar y/o Inspector General de nuestro colegio.
- Procedimiento de Falta Leve:



- Procedimiento de Falta Grave y Gravísima:

