

PROTOCOLO DE RIESGOS VIRTUALES



SCOUTS[®]
Perú

Protocolo de Riesgos Virtuales
Mayo 2020

Asociación de Scouts del Perú
Av. Arequipa 5140, Miraflores,
15074 Tel.: + 51 1 4452431

gestion@scout.org.pe

asesoria.juridica@scout.org.pe

La reproducción está autorizada. Se
debe dar crédito por la fuente.

***El presente documento fue aprobado
a través de la Resolución de Jefatura
Scout Nacional N° 076-2020; con
fecha: 08 de mayo de 2020***

Aportes: Daniel Ignacio Dionicio Pino y Deizy Símbala Ríos

Agradecimientos: Patricia Ramírez Carrillo

APROBACIONES

Descripción	Nombre	Cargo	Fecha
Autor	Willian Custodio Ríos	Coordinador Nacional de Operaciones	14 de abril 2020
	Verónica Noemi Perea Málaga	Coordinadora Nacional de Asesoría Jurídica	14 de abril 2020
Revisor	Jorge Eddy Zelada Zuñiga	Director Nacional de Gestión Institucional	29 de abril 2020
	Cecilia Seminario Zúñiga	Jefe Scout Nacional	30 de abril 2020
Aprobador	Cecilia Seminario Zúñiga	Jefe Scout Nacional	08 de mayo 2020

REFERENCIAS

Revisión	Descripción del Documento
2016	Reglamento Asociación de Scouts del Perú
2007	Estatuto Asociación de Scouts del Perú
	Política para la Protección de Niños, Niñas, Adolescentes/Jóvenes Miembros Juveniles de la Asociación de Scouts del Perú
2017	Política de Adultos en el Movimiento Scout – Scouts del Perú
2017	A Salvo del Peligro - Política Mundial
2020	Normas para Actividades Virtuales Scouts

REGISTRO DE REVISIONES

Revisión	Descripción	Fecha
A	Para revisión	15 de abril 2020
B	Para revisión	29 de abril 2020
0	Para aprobación	07 de mayo 2020



TABLA DE CONTENIDOS

1. FINALIDAD.....	6
2. OBJETIVOS	6
3. MARCO NORMATIVO	6
CAPÍTULO 1: ANTES DE UNA ACTIVIDAD VIRTUAL	7
CAPÍTULO 2: DURANTE LA ACTIVIDAD VIRTUAL	8
CAPÍTULO 3: DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD VIRTUAL	8
CAPÍTULO 4: PROCEDIMIENTO DE ATENCIÓN DE CASOS	9
ANEXO 1 - EJEMPLO DE NORMAS DE CONVIVENCIA.....	11

1. FINALIDAD

El presente Protocolo de Riesgos Virtuales tiene como finalidad complementar la Norma de Actividades Virtuales. Tanto la norma como el protocolo representan el esfuerzo y compromiso de la Asociación de Scouts del Perú en la protección de los niños, jóvenes y adultos involucrados en el Movimiento Scout.

2. OBJETIVOS

El presente protocolo tiene como objetivos:

1. Indicar el procedimiento para abordar una acción riesgosa en actividades virtuales scout.
2. Recomendar las actitudes adecuadas durante el desarrollo de la actividad virtual scout. Desde la preparación de la actividad hasta la emisión del informe final.

3. MARCO NORMATIVO

El presente protocolo sustenta sus disposiciones en el marco normativo nacional e institucional; por tanto, toda situación que busca prevenir y atender una circunstancia de riesgo o peligro hacia un miembro juvenil o adulto voluntario en medios virtuales debe tener en cuenta la siguiente normativa:

Normatividad	Descripción
CÓDIGO DE LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES	Busca garantizar el derecho a la protección integral a los niños, niñas y adolescentes frente a todo tipo de violencia.
LEY N° 30096 "LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS"	Delitos informáticos contra la indemnidad y libertad sexual
CONVENIO SOBRE LA CIBERSEGURIDAD – CONVENIO DE BUDAPEST	Aprobado mediante Resolución Legislativa N° 30913 (2019). Implica modificar el Código Penal y/o la Ley de Delitos Informáticos para adaptar nuestra legislación. Primer tratado internacional que busca frenar los delitos informáticos, así como delitos en internet
LEY N° 29733 LEY DE PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES	Busca garantizar el derecho a la protección de los datos personales, a través de su adecuado tratamiento por las entidades públicas y privadas.
CÓDIGO PENAL, ARTÍCULOS 154, 183-A.	Violación de la Intimidad y pornografía infantil.
REGLAMENTO DE LA ASOCIACIÓN DE SCOUTS DEL PERÚ	Norma institucional que regula las sanciones a los miembros de la Asociación de Scouts del Perú.
POLÍTICA PARA PROTECCIÓN DE NIÑOS, NIÑAS, ADOLESCENTES / JÓVENES MIEMBROS JUVENILES DE LA ASOCIACIÓN DE SCOUTS DEL PERÚ	Declaración de intención que demuestra un compromiso para evitar que niñas, niños y adolescentes sufran daño,
SAFE FROM HARM	Política Mundial de la OMMS, cuyas acciones están diseñadas para garantizar que cada persona adulto voluntario sea responsable y se comprometa a proteger a los niños y jóvenes dentro o fuera del Movimiento Scout.

CAPÍTULO 1: ANTES DE UNA ACTIVIDAD VIRTUAL

El responsable de la actividad virtual (en adelante moderador virtual) deberá de conocer las distintas conductas usadas en los medios virtuales para la perpetuación del acoso virtual, podría asumirse como distintas tipologías de acoso:

- **Insultos electrónicos:** Son las ofensas que se realizan con o sin connotación sexual, los que pueden consistir en memes, audios, videos, fotografías, publicaciones, *stickers*, emoticones, entre otros.
- **Hostigamiento:** Es el envío reiterado de mensajes ofensivos, con o sin connotación sexual, a través de correo electrónico, chat, mensajes de texto, *WhatsApp*, Facebook, Instagram, Telegram, Twitter, entre otros.
- **Suplantación:** Cuando él o la acosador/a se hace pasar por la víctima, usando la contraseña de accesos de sus cuentas online enviando mensajes agresivos u ofensivos a terceras personas.
- **Ciber persecución:** Es el envío frecuente de comunicaciones electrónicas hostigadoras y amenazantes.
- **Happy slapping:** Es la publicación en alguna red social de una agresión física grabada por algún medio digital.
- **Extorsión sexual:** Es la extorsión o chantaje de una persona hacia otra con imágenes, audios, mensajes o videos de connotación sexual, que generalmente ha sido compartido mediante *sexting*.
- **Sexting:** Envío de mensajes, imágenes y videos de contenido erótico o pornográfico mediante dispositivos móviles.
- **Ciberamenaza:** Es la intimidación, hostigamiento, humillación, amenazas o molestias a través de mensajes de texto, chat, llamadas o correo electrónico.
- **Stalking (acoso):** Es la persecución obsesiva a la persona con la que se pretende establecer un contacto personal contra su voluntad. En muchos casos el acosador o acosadora, intenta retomar una relación sentimental que mantuvo anteriormente con la víctima.
- **Cyberbullying:** Es el acto o actos en el que una persona atormenta, amenaza, hostiga, humilla o molesta a otra persona mediante internet, teléfonos móviles, consolas de juegos u otras tecnologías informáticas.
- **Grooming:** Consiste en prácticas realizadas por personas adultas para ganarse la confianza de una persona menor de edad fingiendo empatía, cariño, etc. Con fines de satisfacción sexual (como mínimo, y casi siempre, obtener imágenes del/la menor desnudo/a, semi desnudo/a o realizando actos sexuales), a través de internet.

Sabemos que Internet puede ser una fuente de problemas graves como las descritas líneas arriba. Esto puede suceder al chatear y/o publicar en las redes sociales, plataformas de juegos e incluso en los canales scouts como los del JOTA-JOTI.

El comportamiento que es inaceptable en línea incluye: robar información privada, enviar, publicar o compartir contenido falso sobre otra persona, continuar contactando a alguien que pidió no ser contactado, enviar comentarios o fotos inapropiadas o pedir que lo hagan, enviar amenazas o discursos de odio, racistas o discriminatorios.

El moderador virtual deberá de CAPACITAR A LOS MIEMBROS JUVENILES y adultos voluntarios participantes sobre la correcta intervención en una actividad virtual.

Al respecto, la política SAFE FROM HARM para mantenerte a salvo en línea, **propone los siguientes consejos que deberás brindarle a tus miembros juveniles** y adultos voluntarios:

1. Ser amable

Trata a los demás con amabilidad, de la forma en que te gustaría ser tratado. Respeta las diferencias en sentimientos y opiniones.

2. Tener en cuenta lo que compartes

No compartas tu información personal, ni la de nadie, en línea. Esto incluye direcciones, números de teléfono, contraseñas e imágenes que no te gustaría que el público vea. Antes de compartir cualquier cosa sobre otra persona, pregúntale si está de acuerdo. Verifica las fuentes y asegúrate que las noticias o hechos que compartas sean verdaderos.

3. No te reúnas con las personas recién conozcas en línea

Las personas que conozcas en línea siguen siendo extrañas para ti, incluso si has estado hablando durante mucho tiempo con esta persona. A veces, una persona puede mentir sobre quiénes son (edad, sexo, etc.), lo que puede ser PELIGROSO.

4. Evitar compartir información privada

Verifica la "configuración de privacidad" en tus canales de redes sociales y haz que sean privados para que tu información personal solo se comparta con aquellos que elijas tener como amigos. Y nunca publiques información personal en Internet.

5. Reportar publicaciones dañinas

Aquí tú puedes ayudar a que Internet sea un lugar más seguro para todos. Si una publicación en línea te hace sentir incómodo, asume la responsabilidad de hacer clic en "Informar" si esa opción está habilitada en esa red social. Esto incluye publicaciones inapropiadas o perjudiciales para ti y tu unidad.

6. Comunicar a un adulto de confianza

Si recibes mensajes o ves publicaciones que te hagan sentir incómodo(a) o inseguro(a), cuéntale a un adulto de confianza, como un miembro de tu familia o un adulto voluntario de tu unidad, sobre el mensaje que recibiste o la publicación que viste.

Al aprender y tomar estas medidas, todos estamos colaborando a mantenernos a salvo del peligro en Internet.

Te recomendamos que para la actividad virtual se elaboren reglas de convivencia que todos los participantes deberán conocer con anticipación y comprometerse a respetar. Estas normas de convivencia deben ser comunicadas a los padres de familia y jóvenes, previo al inicio de las actividades virtuales. A modo de modelo, compartimos las reglas de convivencia que se utilizan en Scouts Perú TV (anexo 1).

CAPÍTULO 2: DURANTE LA ACTIVIDAD VIRTUAL

El moderador virtual, una vez iniciada la actividad, realizará un monitoreo constante a cada uno de los participantes tomando notas de las ocurrencias, si hubiera, las cuales servirán para la realización del informe de incidencias y del informe final.

Tanto el moderador virtual como los adultos voluntarios participantes de la actividad son los responsables de garantizar la atención oportuna y efectiva de los casos de violencia o peligro que ocurran en una actividad virtual contra los miembros juveniles o los adultos voluntarios participantes de dicha actividad.

CAPÍTULO 3: DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD VIRTUAL

Al finalizar la actividad virtual, el moderador virtual, responsable de la actividad, debe elaborar un **informe de incidencias** con el propósito de registrar las situaciones u ocurrencias de violencia, acoso o agresión que se puedan presentar en una actividad, tanto entre los miembros juveniles como entre los adultos voluntarios, o contra ellos.

Tanto el informe de incidencias como el informe final de la actividad formarán parte del bagaje de documentos que se presenten a la autoridad que autorizó la realización de dicha. Cabe señalar, que el contenido del informe de incidencias es de carácter reservado y confidencial.

CAPÍTULO 4: PROCEDIMIENTO DE ATENCIÓN DE CASOS

En caso ocurra alguna incidencia en la actividad virtual, se deberá seguir las siguientes disposiciones:

1. Se debe de adoptar acciones inmediatas para el cese de actos de RIESGO O PELIGRO que se estén realizando en contra de los miembros juveniles o los adultos voluntarios participantes de la actividad virtual.
2. Al momento de intervenir, el moderador virtual debe de identificar el tipo de agresión en que ha incurrido el acosador o agresor. En todo momento debemos tener presente las leyes peruanas y normativas institucionales vigentes a fin de hacer prevalecer la protección de los miembros juveniles y adultos voluntarios participantes de la actividad virtual.
3. Se debe buscar y recopilar las pruebas del acto delictivo como: capturas de pantalla, conversaciones, mensajes, etc., todo aquello que pueda demostrar las acciones del agresor o dar pistas sobre su paradero o modo de actuar, todo esto será de gran utilidad a efecto de la investigación.
4. Debemos mantener estricta confidencialidad y la reserva del caso hasta que concluyan las investigaciones en el entorno grupal, local, regional y/o nacional.
5. El moderador virtual deberá comunicar lo ocurrido al jefe de grupo y en caso la víctima sea un menor de edad, deberá comunicarlo inmediatamente al padre, madre o tutor y este deberá acompañar al menor durante el procedimiento de investigación que se inicie.
6. La autoridad grupal, local, regional o nacional, según corresponda, deberá de comunicar inmediatamente lo sucedido a la Coordinación Nacional de Asesoría Jurídica, al correo electrónico asesoria.juridica@scout.org.pe, bajo responsabilidad funcional y penal si fuera el caso. En dicha comunicación se deberá adjuntar una copia del informe de incidencias y los medios probatorios que se haya podido recopilar.
7. La Coordinación Nacional de Asesoría Jurídica en el uso de sus facultades y respetando el debido proceso iniciará el procedimiento de investigación o sancionador según corresponda.
8. Recibida la denuncia, o en caso el moderador virtual haya sido testigo de la agresión, se citará al menor o adulto voluntario que haya sido víctima a una entrevista presencial o virtual a fin de iniciar las investigaciones. Si la víctima fuera menor de edad, el menor deberá ser acompañado por uno de sus padres o tutor. En la entrevista podrá participar de forma virtual un representante de la Coordinación Nacional de Asesoría Jurídica o de la Jefatura Scout Nacional.
9. Protocolo por seguir con la víctima durante la entrevista:
 - a. **Trata con dignidad y respeto a la víctima**, en todo momento.
 - b. **Cree lo que la víctima te está contando**, trata de escuchar atentamente lo que la persona te está diciendo sin expresar dudas acerca de lo que te cuenta.
 - c. **Conoce el contexto de lo sucedido**, haciéndole preguntas acerca de los hechos, ten cuidado y evita presionar. Puedes utilizar preguntas o frases como:
 - ¿Me puedes decir un poco más de lo que pasó?
 - Entiendo la situación que estas pasando, pero para comprender mejor la situación es necesario que me cuentes un poco más de lo que ha sucedido.
 - d. **No juzgues**, deja que la víctima exprese toda clase de sentimientos, manteniendo la neutralidad y la calma en todo momento. No expreses emociones fuertes. Evita decirle a la víctima frases que puedan trivializar o reducir la importancia de lo sucedido.
 - e. **Recuerda lo que te dice**, escucha con atención y trata de recordar las palabras que la víctima utiliza para describir la situación. Después de la conversación con la víctima, es importante que anotes lo que has escuchado, por si es necesario recordarlo más adelante. Trata la información como confidencial, compartiéndola sólo con las autoridades pertinentes.

- f. **No prometas guardar silencio, o que la situación se resolverá pronto**, puedes decirle que tratarás de ayudar. Nunca prometas que te quedarás callado ya que no sabes lo que te va a decir. Puede que tengas que romper esa promesa y esa persona perderá la confianza.
 - g. **Reacciona con tranquilidad**, una reacción de asombro o susto puede sobrecoger a la víctima y provocar sentimientos de culpa.
10. Al final de la entrevista se levantará un acta de la reunión, la misma que será firmada por todos los presentes. En el caso de una entrevista virtual, se levantará un acta y cada persona dará su conformidad expresa al texto de esta, considerándose esa confirmación como firma. El moderador virtual guardará un video o grabación de audio de la reunión a fin de tener una prueba de dicha reunión, y el consentimiento respecto del texto final del acta.
11. La Coordinación Nacional de Asesoría Jurídica, según la gravedad de los hechos que comprometan a adultos voluntarios o juveniles, procederá a resolver aplicando la sanción que corresponda señalada en el REGLAMENTO DE LA ASOCIACIÓN DE SCOUTS DEL PERÚ y haciendo de conocimiento lo ocurrido a las autoridades policiales o judiciales pertinentes.
12. Si el agresor fuese alguien ajeno al movimiento scout, la Coordinación Nacional de Asesoría Jurídica brindará el apoyo necesario tanto al juvenil como a sus padres de familia o al adulto voluntario involucrado y se realizará la denuncia policial o judicial pertinente.

ANEXO 1 - EJEMPLO DE NORMAS DE CONVIVENCIA

Scouts Perú TV® es un esfuerzo de la Asociación de Scouts del Perú por llevar a los miembros juveniles y adultos voluntarios los diferentes temas en los que se puedan capacitar. Buscamos de esa manera acortar distancias acercando la Asociación a cada uno de nuestros asociados en todo el país.

Con la finalidad de lograr este objetivo y que todos los participantes desarrollen una experiencia agradable y productiva, se han establecido las siguientes reglas para asegurar la convivencia pacífica y respetuosa que todos merecemos durante las sesiones de capacitación virtual.

1. Se recomienda ingresar media hora antes de la hora de inicio de sesión para que puedas asegurarte de acceder sin contratiempos.
2. Identifícate con tus datos personales (nombre y apellido) no con alias y/o sobrenombres tanto antes de iniciar la sesión como durante todo el desarrollo de la misma. Ten presente que si no te identificas adecuadamente, no se permitirá tu ingreso a la sala de sesión.
3. No distraer a los demás durante el desarrollo de la sesión.
4. El micrófono se mantendrá bloqueado durante la sesión para que no se filtre ruido que interrumpa o distraiga a los demás participantes.
5. Si deseas realizar una pregunta o hacer una intervención, deberás "levantar la mano" utilizando el menú de zoom. Será el moderador quien administre las intervenciones dentro de la sesión.
6. Mantén apagada la cámara de tu dispositivo para garantizar un mejor uso del ancho de banda.
7. Recomendamos no desplazarte durante la sesión para evitar posibles interferencias.
8. Todos los comentarios que se escriban en el chat serán visibles para todos los participantes.
9. Cada persona es responsable de sus intervenciones, tanto por escrito en el chat como verbalmente en las intervenciones que realice durante la sesión.
10. Las intervenciones deben ser pertinentes y estar vinculadas con el tema de la transmisión.
11. Recordemos que todos somos scouts y debemos ser ejemplo de nuestra vivencia de nuestra promesa y ley, inclusive en los entornos virtuales.
12. Si por cualquier motivo alguna persona incumple alguna de estas disposiciones, será retirado inmediatamente de la sesión por el moderador.

Muchas Gracias por tu comprensión y tolerancia.