

Tecnología de la información en una sociedad global
Nivel superior y nivel medio
Prueba 2

Miércoles 20 de mayo de 2015 (mañana)

1 hora 15 minutos

ARTÍCULO

Instrucciones para los alumnos

- No dé la vuelta a esta hoja hasta que se lo autoricen.
- Esta hoja contiene el artículo necesario para la prueba 2 de nivel superior y nivel medio de tecnología de la información en una sociedad global.

Área temática: Intimidación cibernética entre alumnos en las redes sociales

Sistema de TI: Uso de las tecnologías informáticas y las redes sociales

Según una encuesta reciente, más del 10 % de los padres encuestados en todo el mundo dijeron que sus hijos habían sido objeto de intimidación cibernética y casi el 25 % conocían a un niño o joven que la había padecido. El método de intimidación cibernética en línea más denunciado es utilizando redes sociales, tales como Facebook.

- 5 Los resultados de la encuesta indicaban que el 32 % de los padres de la India señalaron que su hijo había experimentado la intimidación cibernética, seguido por el 20 % en Brasil, el 18 % en Canadá y Arabia Saudita, y el 15 % en los Estados Unidos.
- 10 Billye, de Utah (EE. UU.), y Olivia, del país de Gales (Reino Unido), son dos adolescentes que han sido víctimas del fenómeno en Ask.fm. Esta es una red social popular entre los adolescentes. El sitio permite que un usuario envíe preguntas anónimas desde un teléfono móvil o desde un computador portátil a otro usuario. Cuando se recibe una respuesta, el intercambio de mensajes se publica, para que todos puedan leerlo. Tanto Billye como Olivia recibieron un flujo constante de mensajes desagradables en el sitio, y sintieron que no podrían sobrevivir a esta intimidación cibernética. Las víctimas llegan a padecer una variedad de problemas de salud relacionados con el estrés, entre ellos la ansiedad y la depresión. En los casos de Billye y Olivia, pudieron tomar control de la situación y superar la intimidación. Cuando los “matones cibernéticos” publican anónimamente en el colegio, se pueden usar los sistemas de seguridad internos para identificarlos.
- 15
- 20 Quienes practican la intimidación cibernética pueden atemorizar permanentemente a sus víctimas utilizando aplicaciones* de teléfonos móviles para publicar directamente en redes sociales. Los mensajes pueden incluir una variedad de información personal, fotos o videos destinados a perjudicar o ridiculizar a la víctima. La naturaleza anónima de estos sitios web facilitan que los “matones” se comporten aún más agresivamente que como lo harían en la vida real.
- 25 Existen considerables pruebas de que la intimidación cibernética es una problemática mundial. No obstante, los niños y alumnos suelen sentirse indefensos cuando se ven envueltos en esa situación. Los padres no saben cómo ayudar a sus hijos si son objeto de intimidación mediante los servicios de teléfonos móviles y redes sociales. En algunos lugares, los padres de los niños que realizan la intimidación cibernética pueden ser considerados responsables de las acciones de sus hijos.
- 30 Los profesores y el personal de dirección de los colegios a menudo no están seguros de cuál es su función y responsabilidad con respecto a la intimidación cibernética que se produce tanto dentro como fuera del colegio. También les preocupa cómo esta práctica perturba el ambiente de aprendizaje positivo del colegio y no saben qué curso de acción tomar. A menudo no está claro si existe legislación apropiada para algunos casos de intimidación cibernética. En otras situaciones se han aprobado rápidamente leyes nuevas, pero pueden resultar difíciles de aplicar.
- 35 No obstante, las redes sociales no desean perder a sus anunciantes y clientes. Por tanto, suelen declarar en sus respectivos sitios web que están tratando los problemas relacionados con la intimidación cibernética.

[Fuente: www.reuters.com; www.ksl.com; www.bbc.co.uk y deletecyberbullying.eu]

* aplicaciones o “apps”: normalmente son pequeños programas informáticos especializados que se descargan a dispositivos móviles; las aplicaciones también pueden ejecutarse en Internet, en un computador, o bien, en un teléfono móvil o en otros dispositivos electrónicos