

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

Viernes 4 de mayo de 2018 (mañana)

1 hora 15 minutos

# ARTÍCULO

---

**Instrucciones para los alumnos**

- No abra este cuadernillo hasta que se lo autoricen.
- Este cuadernillo 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: Hogar y ocio

### Sistema de IT: Recopilación, transmisión y almacenamiento de información desde un dispositivo móvil

Los dispositivos móviles se han convertido en una parte central de nuestra vida cotidiana. Sin embargo, existe el riesgo de que algunas personas se encuentren atrapadas por una “adicción” a los medios sociales que puede tener consecuencias sociales, psicológicas y físicas (Figura 1).

5

Figura 1: ¿Somos adictos a nuestros dispositivos móviles?



[Fuente: © Monkey Business Images Dreamstime.com  
<https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photography-family-using-gadgets-whilst-eating-breakfast-image25665387>]

Muchos de nosotros no somos conscientes de cuánto tiempo pasamos usando nuestros dispositivos. Hay informes que muestran que algunos adolescentes pasan entre seis y nueve horas al día usando la tecnología de los medios sociales. Eso es más tiempo de lo que los adolescentes suelen dormir, y más tiempo del que pasan con sus padres y profesores.

- 10 ¿Este flujo interminable de información de los medios sociales está saturando nuestras mentes? ¿Es posible que el miedo que tenemos a perdernos algo (FOMO, por sus siglas en inglés) haga que nos perdamos, por ejemplo, las oportunidades creativas que nos ofrece el estar aburridos?

- 15 Un estudio reciente del Dr. Sandi Mann, profesor de Psicología en la Universidad de Lancashire Central del Reino Unido, descubrió que aburrirse puede aumentar la creatividad porque nos da tiempo para soñar despiertos, es decir, dejar que nuestras mentes divaguen y establezcan nuevas conexiones mentales.

- 20 Un grupo de padres asistió a una charla del Dr. Sandi Mann y decidieron instalar una app\* llamada Moment Family en todos los dispositivos de la familia. Esta app, creada por la empresa *Moment*, está diseñada para concienciar a la gente de cuánto tiempo pasa interactuando con sus dispositivos móviles y animarles a limitar su “tiempo de pantalla”.

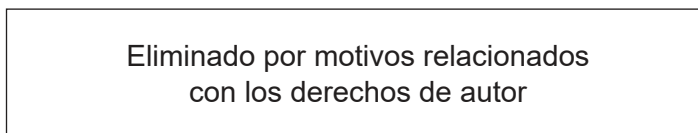
La app recopila información del sistema y de los sensores del dispositivo para determinar cuándo y cómo se usa. También recopila información sobre qué otras aplicaciones usa una persona.

Esta información se almacena en el dispositivo y se comparte con todos los miembros de la familia. También se envía a *Moment* y es almacenada por la compañía, junto con otra información

25 sobre el dispositivo y el usuario. Esto incluye información que el usuario ingresó al instalar la app  
por primera vez.

Moment Family también permite que cualquier miembro de la familia haga cumplir un período de  
1 hora de tiempo “sin pantalla” (**Figura 2**). Las personas siguen pudiendo hacer y recibir llamadas  
30 telefónicas, escuchar música, etc., con sus pantallas apagadas pero el dispositivo emitirá un fuerte  
sonido de alarma si tratan de usarlo para otra cosa.

**Figura 2: Tiempo obligatorio “sin pantalla”**



En un mundo interconectado, Moment Family ofrece una forma de hacer frente al uso excesivo de dispositivos móviles, pero plantea varios otros problemas potenciales.

[Fuente: © Organización del Bachillerato Internacional, 2018]

---

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

---