



UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO DE MEXICO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CONDUCTA



CYBERBULLYING EN ALUMNOS DE NIVEL MEDIO SUPERIOR

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGIA

PRESENTA:

ROCIO MARTINEZ VILCHIS

No. DE CUENTA 0925845

ASESOR:

M.C.E. DAVID AARON MIRANDA GARCIA

TOLUCA, MEXICO, AGOSTO DE 2014

AGRADECIMIENTOS

Al cuerpo académico de Psicología y Educación, a mi profesor y director de tesis David A. Miranda García; así como a mis revisores de tesis, Tania Morales Reynoso y Javier M. Serrano García, gracias por brindarme la oportunidad de colaborar en la investigación sobre entornos virtuales, por guiarme durante el tiempo que estuve a su cargo y por la confianza depositada en mí.

También agradezco a las personas que contribuyeron revisando el instrumento que se utilizó en esta tesis, Juan Calmaestra Villén, Luis Antonio Lucio López y Brenda Mendoza González, gracias por el tiempo dedicado y por sus recomendaciones.

A mis amigos y amigas, Emilio, Juan Carlos, Juan, David, Yesica y Gaby.

A Jesús Pozas, mi compañero en diversas facetas, por las innumerables horas de trabajo colaborativo y las múltiples conversaciones que tuvimos al respecto.

Por último, pero no menos importante, a mi extensa familia; mamá, papá, Diana, Néstor, César, Dánica, abuela, bisabuela y bisabuelo, gracias por su apoyo en sus distintas formas.

En general, gracias a todos y a todas, mi estilo de escritura no ha plasmado adecuadamente el gran aprecio y afecto que les tengo, ni la importancia que han tenido en mi formación y en mi vida.



8.5 Voto Aprobatorio : Evaluación Profesional

Universidad Veracruzana
Escuela de Psicología
Centro de Estudios de Evaluación Profesional



Versión Vigente No. 04

Fecha: 22/05/2014

VOTO APROBATORIO

Toda vez que el trabajo de evaluación profesional, ha cumplido con los requisitos normativos y metodológicos, para continuar con los trámites correspondientes que sustentan la evaluación profesional, de acuerdo con los siguientes datos:

Nombre del pasante	ROCÍO MARTÍNEZ VILCHIS		
Licenciatura	PSICOLOGÍA	Nº de cuenta	0925845
Opción	TESIS	Escuela de Procedencia	CIENCIAS DE LA CONDUCTA
Nombre del Trabajo para Evaluación Profesional	CYBERBULLYING EN ALUMNOS DE NIVEL MEDIO SUPERIOR		

	NOMBRE	FIRMA DE VOTO APROBATORIO	FECHA
ASESOR	MTRO. DAVID MIRANDA GARCÍA		13/VIII/2014

	NOMBRE	FIRMA Y FECHA DE RECEPCIÓN DE NOMBRAMIENTO	FIRMA Y FECHA DE ENTREGA DE OBSERVACIONES	FIRMA Y FECHA DEL VOTO APROBATORIO
REVISOR	DRA. TANIA MORALES REYNOSO	 13/Ago/2014	 19/Ago/2014	 19/Ago/2014
REVISOR	MTRO. JAVIER MARGARITO SERRANO GARCÍA	 13/08/2014	 20/08/2014	 20/08/2014

Derivado de lo anterior, se le AUTORIZA LA REPRODUCCIÓN DEL TRABAJO DE EVALUACIÓN PROFESIONAL de acuerdo con las especificaciones del anexo 8.7 "Requisitos para la presentación del examen de evaluación profesional".

	NOMBRE	FIRMA	FECHA
ÁREA DE EVALUACIÓN PROFESIONAL	DRA. GUADALUPE MIRANDA BERNAL		25/Ago/2014



8.11 Carta de Cesión de Derechos de Autor: Evaluación Profesional

Facultad de Ciencias de la Conducta
Subdirección Académica
Departamento de Evaluación Profesional



Versión Vigente No. 00

Fecha: 22/05/2014

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

El que suscribe Rocio Martinez Vilchis Autor(es) del trabajo escrito de evaluación profesional en la opción de tesis con el título "Cyberbullying en alumnos de nivel medio superior", por medio de la presente con fundamento en lo dispuesto en los artículos 5, 18, 24, 25, 27, 30, 32 y 148 de la Ley Federal de Derechos de Autor, así como los artículos 35 y 36 fracción II de la Ley de la Universidad Autónoma del Estado de México; manifiesto mi autoría y originalidad de la obra mencionada que se presentó en Toluca (lugar) México para ser evaluada con el fin de obtener el Título Profesional de Licenciado en Psicología.

Así mismo expreso mi conformidad de ceder los derechos de reproducción, difusión y circulación de esta obra, en forma NO EXCLUSIVA, a la Universidad Autónoma del Estado de México; se podrá realizar a nivel nacional e internacional, de manera parcial o total a través de cualquier medio de información que sea susceptible para ello, en una o varias ocasiones, así como en cualquier soporte documental, todo ello siempre y cuando sus fines sean académicos, humanísticos, tecnológicos, históricos, artísticos, sociales, científicos u otra manifestación de la cultura.

Entendiendo que dicha cesión no genera obligación alguna para la Universidad Autónoma del Estado de México y que podrá o no ejercer los derechos cedidos.

Por lo que el autor da su consentimiento para la publicación de su trabajo escrito de evaluación profesional.

Se firma presente en la ciudad de Toluca, a los 17 días del mes de septiembre de 2014.

Rocio Martinez Vilchis

Nombre y firma de conformidad

ÍNDICE

RESUMEN	7
PRESENTACIÓN.....	9
INTRODUCCIÓN	10
MARCO TEÓRICO.....	13
CAPÍTULO I. LOS ADOLESCENTES Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN....	13
I.I Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC): Conceptualización	13
I.II Web 1.0, 2.0 y 3.0.....	16
I.III Nativos digitales	19
I.IV Competencia digital, ciudadanía digital	21
I.V Usuarios de TIC en México.....	22
CAPÍTULO II. CYBERBULLYING	29
II.I Definición y características del cyberbullying	29
II.II Tipos de cyberbullying.....	34
II.III Roles y características de los implicados.....	37
II.IV Diferenciación entre bullying, cyberbullying y violencia virtual	38
II.V Prevalencia de cyberbullying.....	40
MÉTODO.....	46
TIPO DE ESTUDIO O INVESTIGACIÓN	46
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA O PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	46
DEFINICIÓN DE VARIABLES.....	54
Cyberbullying.....	55
Edad.....	58
Sexo	59
Dispositivos tecnológicos	59
Conexión a internet.....	60
Redes sociales.....	61
PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS.....	61
DEFINICIÓN DEL UNIVERSO DE ESTUDIO	63
Definición de la muestra	64
DISEÑO DEL INSTRUMENTO	66

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN..... 70

CAPTURA DE LA INFORMACIÓN 71

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN 71

 Prueba de hipótesis 72

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS 76

ANÁLISIS DE RESULTADOS..... 94

CONCLUSIONES 97

SUGERENCIAS 98

APÉNDICE 108

RESUMEN

En los últimos años se ha extendido el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todo el mundo y México no es la excepción a esta tendencia, pues aunque en nuestro país no toda la población tiene las TIC a su alcance, se presentan incrementos anuales respecto a su acceso y utilización, en especial entre los adolescentes y jóvenes (Instituto Nacional de Estadística y Geografía [INEGI], 2012; Interactive Advertising Bureau México [IAB México], Televisa.com y Millward Brown, 2013a, 2013b y 2014).

En medio de este incremento de uso de TIC, han aparecido diversos fenómenos propios de los ambientes virtuales en la población joven, uno de ellos es denominado como cyberbullying, que es considerado un tipo de bullying (Calmaestra, 2011) y entendido en esta investigación como diversos tipos de conductas violentas que tienen lugar entre iguales a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

En el ámbito internacional, existe un número considerable de investigaciones sobre el cyberbullying, pero en nuestro país éstas son reducidas, por lo cual se considera pertinente realizar estudios al respecto en población mexicana y comenzar a correlacionarlo ya no sólo con el bullying tradicional sino con elementos propios del ambiente en el que se presenta, es decir, elementos de las TIC; así como enfocarlos en la población que las utiliza predominantemente (los adolescentes y jóvenes). Debido a lo expuesto, el objetivo general que se planteó esta investigación fue *determinar la prevalencia general de cyberbullying en alumnos de nivel medio superior y su incidencia por rol de implicación y tipo; además de determinar si existe correlación entre cyberbullying y las variables sexo y edad; así como explorar posibles correlaciones entre el fenómeno y el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación.*

Para alcanzar el objetivo planteado, se realizó una investigación descriptiva para determinar la incidencia general, así como los índices por tipo y por rol de los participantes; también se incluyeron elementos correlacionales para sexo y edad y se realizó una exploración respecto a la correlación entre TIC y cyberbullying. Los datos se recabaron a través del cuestionario “Cyberbullying y Aprendizaje virtual”, que fue elaborado como parte de la investigación “Ambientes virtuales: aprendizaje y violencia” del cuerpo académico Psicología y Educación de la Facultad de Ciencias de la Conducta. El instrumento se aplicó a una muestra de 637 alumnos de las preparatorias de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Los resultados obtenidos a través del instrumento mencionado indicaron una prevalencia general del fenómeno de 36.10 %, desprendiéndose una victimización de 23.83 %, mientras que los victimarios representan al 7.69 % y los observadores al 67.66 %. Respecto a la prevalencia por tipos, se detectó que las actividades predominantes son insultos electrónicos en un 77.23 % y exclusión y ostracismo con 59.96 %.

Considerando los resultados de correlación (con sexo, edad y uso de TIC), no se encontró correlación entre cyberbullying y las variables sexo y edad; y en el caso de uso de TIC, se establecieron algunas correlaciones exploratorias (con Smartphone, tiempo de conexión a internet, los lugares de conexión casa de otros, calle y sitios públicos, así como con redes sociales).

PRESENTACIÓN

La presente tesis se derivó de la investigación “Entornos virtuales: aprendizaje y violencia”, del cuerpo académico Psicología y Educación perteneciente a la Facultad de Ciencias de la Conducta, UAEMéx. La investigación general obtuvo resultados acerca de cyberbullying y aprendizaje virtual, pero para los fines de este estudio, se descartaron los datos correspondientes a aprendizaje virtual.

En el apartado de marco teórico, se presentarán dos capítulos; el primero de ellos dedicado a los adolescentes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación, debido a que es a través de las TIC que tiene lugar el cyberbullying y resulta pertinente comprender el ambiente en el que se presenta antes de entender el fenómeno; por lo tanto, el segundo capítulo del marco teórico corresponderá propiamente al cyberbullying, e incluirá sus definiciones desde la óptica de distintos autores, los tipos, los roles de los implicados, diferenciación entre bullying y cyberbullying, así como la diferencia respecto a otros tipos de violencia, por último se abarcará la prevalencia considerando al panorama internacional y nacional, además de la incidencia en relación con las variables de la investigación.

Como parte del método, se abordarán tipo de estudio, planteamiento del problema, definición de variables, planteamiento de hipótesis, universo y muestra, diseño de instrumentos, diseño de la investigación, captura y procesamiento de información y se finalizará con prueba de hipótesis.

Posteriormente, se presentarán los resultados obtenidos a través de texto, tablas y gráficos, así como el análisis de resultados y se cerrará con las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años, se han elevado el acceso y el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) tanto en el ámbito internacional como en nuestro país; de entre las TIC, se consideran particularmente importantes la red de internet y la red de telefonía móvil, así como los diversos dispositivos vinculados a estas redes. El uso de las TIC es especialmente importante en el caso de los adolescentes, ya que además de ser los mayores usuarios, a través de las TIC se construyen redes de sociabilidad, las cuales permiten a los adolescentes satisfacer sus necesidades de interacción, esparcimiento, pertenencia e identidad (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2009).

El uso de las TIC e internet ha repercutido en las formas tanto positivas como negativas de relacionarse con otras personas; en el caso de los adolescentes, resulta relevante el cyberbullying, ya que además del acoso escolar tradicional o bullying, “los niños de hoy en día están viviendo una nueva forma de acoso que se ha vuelto posible gracias a los nuevos avances tecnológicos, tales como el teléfono móvil o internet (Kowalski, Limber y Agatston, p. 79, 2008)”, esta mencionada forma es conocida como acoso cibernético, crueldad social online, acoso electrónico o cyberbullying.

Se entiende por cyberbullying al “acoso que es realizado a través de las nuevas tecnologías tales como internet y los teléfonos móviles.” (Kowalski, et. al., 2008); Calmaestra (2011, p. 107) lo define como una “nueva forma de bullying que implica el uso de los teléfonos móviles (textos, llamadas, vídeo clips), Internet (E-mail, mensajería instantánea, Chat, páginas Web) u otras Tecnologías de la Información y la Comunicación para acosar, amenazar o intimidar deliberadamente a alguien”.

El cyberbullying parece especialmente importante de estudiar porque a diferencia del bullying tradicional, el acoso cibernético sobrepasa los límites de la escuela y se

puede presentar a cualquier hora y en cualquier lugar; además, las TIC permiten la perdurabilidad y la difusión de contenidos generados para acosar a la víctima; otro matiz importante que presenta el cyberbullying y que hace importante su estudio es que suele ser difícil de detectar (Kowalski, et. al., 2008).

Respecto a las investigaciones realizadas, el cyberbullying se comenzó a estudiar de forma considerada reciente, principalmente en otros países (el primer estudio se realizó en el 2000 en Estados Unidos). El cyberbullying en México ha sido aún menos estudiado, ya que hasta 2009 se realizó un estudio comparativo por Del Río, Bringué, Sádaba y González, (citado por Calmaestra, 2011 y Garaigordobil, 2011) entre Argentina, Chile, Brasil, Colombia, México, Perú y Venezuela, que concluyó que el 12.1 % de los encuestados había experimentado alguna forma de cyberbullying. Enfocado sólo en México, Lucio (2009) concluyó que el 22.6 % de su muestra (1066 alumnos de escuelas preparatorias) había sido insultado a través de Internet y el 49.9 % a través del teléfono celular. En el Estado de México, Velázquez-Reyes (2011) realizó un estudio acerca de la violencia social online en 708 estudiantes de preparatoria y licenciatura, y encontró que el 43.87 % de la población conoce a alguien que ha sido acosado a través de internet o celular, el 7.35 % ha acosado a alguien por estos medios y el 30.60 % ha sido víctima. También en el Estado de México, Velázquez-Reyes (2012) realizó otro estudio sobre violencia a través de las TIC en 455 estudiantes de secundaria y encontró que el 9.01 % de los alumnos ha sido espectador, el 16.26% ha acosado a alguien y el 10.54% ha sido acosado.

Debido a que en comparación con el ámbito internacional, nuestro país ha producido pocas investigaciones al respecto, se detectó la importancia de realizar estudios dedicados al cyberbullying. Se consideró como población oportuna para realizar una investigación sobre el tema a la conformada por alumnos de nivel medio superior inscritos en los planteles de las escuelas preparatorias de la UAEMéx, debido a que cumplen características en las cuales puede presentarse el cyberbullying (edad y contexto escolar), además de que, como ya se mencionó, las TIC tienen especial

impacto en los procesos de sociabilidad de la población joven (PNUD, 2009), y a que en nuestro país, los mayores usuarios de las TIC son los adolescentes (IAB México et al., 2013a; INEGI, 2012).

Como cualquier otra variable de estudio, el cyberbullying es un fenómeno extenso, sin embargo, al ser un tema que no se ha estudiado ampliamente en México, el estudio se enfocó en la prevalencia del cyberbullying en la población seleccionada (cyberbullying general, por rol y por tipo). Por lo tanto, se planteó como objetivo general *determinar la prevalencia general de cyberbullying en alumnos de nivel medio superior y su incidencia por rol de implicación y tipo; además de determinar si existe correlación entre cyberbullying y las variables sexo y edad; así como explorar posibles correlaciones entre el fenómeno y el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Para alcanzar tal objetivo, se desarrolló un instrumento que permitiera detectar la prevalencia por tipos y roles por medio del autoinforme de los mismos alumnos.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I. LOS ADOLESCENTES Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

En este primer capítulo, se contextualizará el ambiente virtual en el que se desenvuelven los adolescentes, lo cual permitirá identificar cómo se posibilita el fenómeno de cyberbullying. Para empezar, se abordarán nociones básicas acerca de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Web. Mientras que para acercarnos a la comprensión de la población estudiada, también se hará referencia a las características de esta “nueva” generación inmersa en las TIC, la competencia digital que se busca que éstos desarrollen por el uso de estas tecnologías y en concreto a la ciudadanía digital que podría protegerlos de algunos usos indebidos de las TIC. Por último, se abordarán los usos de TIC e internet, en términos estadísticos y características distintivas que presentan los jóvenes.

I.1 Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC):

Conceptualización

A pesar de que en la actualidad se encuentra bastante extendido el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), tanto de forma vivencial como conceptual, es difícil encontrar una definición consensuada acerca del término, sin embargo, algunos organismos internacionales y entidades educativas ofrecen sus propias definiciones; al respecto, Cobo (2009) ha realizado un análisis comparativo sobre distintas definiciones de las TIC, considerando sus herramientas, uso e impacto en el contexto presente.

De acuerdo con el análisis realizado por Cobo (2009), los dispositivos que conforman las TIC varían según la definición que se consulte, pero pueden englobarse en tres categorías principales: electrónica, informática y telecomunicaciones. Acerca de sus usos, destacan actividades relacionadas con el procesamiento de la información,

así como la difusión y la comunicación de esta. Mientras que el impacto de las TIC involucra su presencia en diferentes áreas de la humanidad, como la economía, la cultura, la política, la salud, la educación, la ciencia y la sociedad (a tal punto que en la llamada sociedad del conocimiento, las TIC interpretan un rol protagónico); así como el aprendizaje y las competencias digitales.

En el análisis mencionado, la definición que obtuvo mayor puntaje fue la de Fernández (citado en Cobo, 2009), esta es:

Las TIC se definen colectivamente como innovaciones en microelectrónica, computación (hardware y software), telecomunicaciones y optoelectrónica - microprocesadores, semiconductores, fibra óptica- que permiten el procesamiento y acumulación de enormes cantidades de información, además de una rápida distribución de la información a través de redes de comunicación. La vinculación de estos dispositivos electrónicos, permitiendo que se comuniquen entre sí, crea sistemas de información en red basados en un protocolo común. Esto va cambiando radicalmente el acceso a la información y la estructura de la comunicación, extendiendo el alcance de la red a casi todo el mundo (Fernández, citado en Cobo, 2009, p. 11).

Como puede notarse, la definición de TIC proporcionada por Fernández Muñoz (citado en Cobo, 2009) enfatiza distintos dispositivos que se encuentran interconectados por medio de redes; lo cual por una parte, posibilita el acceso a la información, y por la otra, implica modificaciones a las formas de comunicación en las redes, logrando la interactividad y la comunicación en diferentes direcciones.

Además de presentar la definición que obtuvo mayor puntaje en la investigación, Cobo (2009) propone la siguiente definición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación:

Dispositivos tecnológicos (hardware y software) que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información que cuentan con protocolos comunes. Estas aplicaciones, que integran medios de informática, telecomunicaciones y redes, posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal (persona a persona) como la multidireccional (uno a muchos o muchos a muchos). Estas herramientas desempeñan un papel sustantivo en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento.

La acelerada innovación e hibridación de estos dispositivos ha incidido en diversos escenarios. Entre ellos destacan: las relaciones sociales, las estructuras organizacionales, los métodos de enseñanza aprendizaje, las formas de expresión cultural, los modelos de negocios, las políticas públicas, la producción científica, entre otros. En el contexto de las sociedades del conocimiento, estos medios pueden contribuir al desarrollo educativo, laboral, político, económico, al bienestar social, entre otros ámbitos de la vida diaria (Cobo, 2009, p. 18).

En una línea similar a la de Cobo (2009), Belloch (s. f.) engloba a las herramientas que conforman las TIC en informáticos (tecnologías de la información) y telemáticos (tecnologías de la comunicación), especificando que los dispositivos más representativos son la computadora y la red de internet; en concordancia con el término, Belloch define a las Tecnologías de la Información y la Comunicación como “tecnologías para el almacenamiento, recuperación, proceso y comunicación de la información” (Belloch, 2012, p. 2).

Respecto a internet, Cabero (citado por Belloch, s. f.) menciona algunas de sus principales características: inmaterialidad, interactividad, interconexión de las tecnologías, instantaneidad, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, digitalización, mayor influencia sobre los procesos cognitivos que sobre los productos, penetración en todos los sectores humanos, innovación en diferentes áreas, tendencia hacia la automatización de actividades y diversidad de su utilidad.

De acuerdo con lo anterior, al abordar el tema del cyberbullying, éste no debe ser entendido como un fenómeno que se presenta solamente a través de unos cuantos medios o dispositivos representativos, como el internet, el teléfono celular y la computadora; sino que tiene lugar por medio de diversos dispositivos pertenecientes a la electrónica, la informática y las telecomunicaciones; también habría que agregar que debido a las propias características del desarrollo tecnológico, los dispositivos y los programas o aplicaciones por los que se presenta el cyberbullying en la actualidad corren el riesgo de quedar obsoletos el día de mañana y de ser reemplazados continuamente. Por lo tanto, resulta más adecuado referirse al cyberbullying no solamente como un tipo de bullying que se presenta por medio de dispositivos específicos, sino de manera amplia y general, como un tipo de bullying que tiene lugar a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Por supuesto, para entender el fenómeno, es necesario primero entender qué son las TIC más allá de su concepción cotidiana.

I.II Web 1.0, 2.0 y 3.0

Se considera que el primer desarrollador de lo que conocemos como web fue Tim Berners Lee, quien desde 1980 planteó un proyecto para que los investigadores intercambiaran información constantemente a través del hipertexto; pero fue hasta 1990 que dicho proyecto se enriqueció con el uso de la red de internet, en 1990 junto con Roberto Cailliau, Berners Lee publicó un proyecto "para construir una telaraña (web) de documentos vinculados con enlaces llamada WorlWideWeb (WWW o W3) que se pudieran visualizar desde un navegador" (Marín, 2010, p. 17).

Tal y como fue concebida, la web estaba destinada a los investigadores, para que estos pudieran intercambiar conocimientos y realizar trabajos colaborativos a través del acceso a documentos sin que la ubicación física representara un impedimento. Esta primera web o web 1.0 fue la de acceso a los documentos solamente a nivel de lectura y escritura por medio de la red de internet (Marín, 2010).

En un primer momento, la denominada Web 1.0 estuvo conformada por los medios de entretenimiento y consumo pasivo, ya que las páginas de internet surgidas en la web 1.0 son consideradas estáticas, presentan poca interacción con el usuario y fueron fundamentalmente diseñadas para leer (Belloch, 2012).

La Web 2.0 es la sucesora evolutiva de la primera web, esta incorporó nuevas características que la hicieron más interactiva entre los usuarios; dicha web suele entenderse como un conjunto de aplicaciones y servicios con características distintivas (Marín, 2010). Fue O'Reilly (citado por Pardo, 2007) quien en 2004 acuñó el término Web 2.0, marcando terminológicamente la obsolescencia de la anterior web estática para dar paso a una web conformada por una "plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios" (2007, p. 15).

El mismo O'Reilly (2005) estableció siete patrones de diseño para la siguiente generación de servicios web, los cuales serán explicados a continuación. El primero de estos principios es la web 2.0 como plataforma de servicios, lo cual implica que las aplicaciones no deben ser softwares que se vendan para ser instalados, sino servicios disponibles en la web para ser usados, recurriendo a la gestión de base de datos para actuar como intermediarios de los usuarios que pagan por estos servicios. El segundo principio es que la Web 2.0 aprovecha la inteligencia colectiva, esto indica que los hipervínculos sostienen a la web formando una red de conexiones entre sitios web que crece y se hace más fuerte a medida que los usuarios aportan más contenido. El tercer principio enaltece la importancia de las bases de datos que gestionan a las aplicaciones. Como cuarto principio, las aplicaciones se encuentran permanentemente en versión "beta", mejorando constantemente a través del apoyo de los usuarios que se convierten en codesarrolladores durante el uso del servicio. El quinto principio indica que la programación del software debe ser ligera y reciclable. El sexto principio establece que las aplicaciones web deben ser accesibles desde distintos dispositivos electrónicos. El séptimo principio indica que las interfaces del usuario son cada vez más parecidas a las de la computadora.

Por lo tanto, la web 2.0 involucra la autogeneración del contenido en medios de entretenimiento y consumo activo, las páginas de internet son dinámicas e interactivas, además de que el usuario puede compartir información y recursos con otros usuarios (Belloch, 2012).

Más allá de lo que menciona el autor del término, Cobo y Pardo consideran que la Web 2.0 hace referencia a "las aplicaciones web dominantes y la fase actual en la que se encuentra la red" (2007, p. 15).

Además de los principios característicos de la Web 2.0, Cobo (2007) esquematiza las herramientas que la conforman en cuatro ejes que se esbozan a continuación. Las redes sociales son herramientas que conforman espacios virtuales para la interacción social; los contenidos son las herramientas relacionadas con la escritura y la lectura en línea; en relación con los contenidos, la organización social e inteligente de la información se refiere a las herramientas que buscan el almacenamiento y ordenamiento de los recursos disponibles en la red; por último, las aplicaciones y servicios presentan una gran diversidad como herramientas, software y plataformas en línea.

Debido a que la web se modifica constantemente, también se habla de la Web 3.0; término que hace referencia al auge de las sociedades virtuales, la realidad virtual, la web semántica y la búsqueda inteligente (Belloch, 2012). Küster y Hernández (2013) enfatizan la noción de la web semántica, que consiste en proporcionar resultados de búsqueda de acuerdo al significado personal de las palabras, lo cual puede identificarse detectando los patrones y preferencias de los usuarios para proporcionar recomendaciones y publicidad acorde a su perfil; se trata de la personalización del contenido para el usuario de la web.

De acuerdo con las características de la Web 3.0, esta no se encuentra sustituyendo a la 2.0, sino basándose en la interacción entre usuarios propia de las aplicaciones de la Web 2.0, pero complementándola con programas de inteligencia

artificial que detecten la gran cantidad de datos que proporcionan cada uno de los usuarios.

Por lo tanto, la misma evolución de la web es la que ha posibilitado “nuevos” fenómenos a través de internet; con la web 1.0 las probabilidades de verse involucrado en el cyberbullying eran bastante bajas, y en el más grave de los casos sólo podía presentarse a través de correos electrónicos; sin embargo, en la actualidad nos encontramos navegando en internet dentro de la web 2.0 y de manera incipiente dentro de la 3.0 por lo que casi todas las páginas y aplicaciones son interactivas y nos desenvolvemos continuamente a través de relaciones virtuales con un alto número de personas, debido a lo cual las posibilidades de implicarse en el cyberbullying han aumentado.

I.III Nativos digitales

En 2001, Prensky incorporó los términos nativos digitales e inmigrantes digitales, haciendo referencia a una brecha generacional y digital entre ambos grupos. De acuerdo con su explicación, los nativos digitales son los estudiantes del siglo XXI que crecieron utilizando la lengua digital, haciendo referencia al uso cotidiano y naturalizado de algunas TIC, como las computadoras, los videojuegos, los teléfonos móviles e internet; debido a esta exposición a las TIC, los nativos digitales procesan la información de forma distinta, muestran alta destreza tecnológica y una serie de características específicas: prefieren que la información se les presente con rapidez, optan por las multitareas y los procesos paralelos, prefieren las imágenes sobre los textos, se inclinan hacia el acceso al azar, trabajan mejor en la red, son conscientes de su progreso y prefieren el trabajo lúdico e informal en lugar del tradicional.

Respecto a los inmigrantes digitales, Prensky (2001) establece que son los adultos que se han adaptado a este nuevo (para ellos) ambiente, aprendiendo la lengua digital y usando las TIC pero conservando un acento que delata su origen predigital.

Prensky (2001) atribuyó las características de los nativos digitales a la exposición y estimulación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las cuales modifican el funcionamiento del sistema nervioso central y sus procesos cognitivos.

Además de la denominación nativos digitales de Prensky (2001), Rubio (2010) menciona otros términos que se usan para referirse a la generación de jóvenes que se ha formado utilizando las TIC de forma cotidiana, como Generación @, Net-generation, Generación interactiva, Internet generation, Generación Z o Byte. Rubio opta por el término generación digital, haciendo referencia a características como: gustos homogeneizados mundialmente, mayor destreza en el uso de las TIC, igualdad entre géneros, movilidad geográfica, uso del inglés, comunicación en tiempo real, preferencia por la imagen y lo audiovisual y formas distintas de comunicación y socialización. Rubio también enfatiza que el acceso y procesamiento de la información es distinto en esta generación, su aprendizaje es interactivo y secuencial.

Aunque Prensky (2001) es uno de los autores más representativos que hacen referencia a una diferenciación generacional entre adultos y personas más jóvenes sobre el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, queda claro que no se trata de una situación regional o limitada a pocos autores; es extendido y usualmente aceptado que existen marcadas diferencias y características entre las generaciones. Si bien existen características de las generaciones jóvenes que crecieron en contacto con las TIC como las habilidades digitales son aceptadas, éstas mismas habilidades pueden ser utilizadas por los nativos digitales de forma inadecuada, lo cual también incrementa la probabilidad de que se presente violencia dentro de los ambientes digitales. El crecer con estrecha relación con las TIC también proporciona indicios de lo importantes que son los entornos virtuales para éstas generaciones jóvenes y lo serias que pueden ser las consecuencias del cyberbullying para las víctimas, ya que para éstos la convivencia virtual posee el mismo peso que la que se da cara a cara.

I.IV Competencia digital, ciudadanía digital

Como se ha abordado previamente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación se hallan presentes en prácticamente cualquier ámbito; su implementación en la vida cotidiana está relacionada con una serie de competencias digitales: e-conciencia, alfabetismo informacional, alfabetismo tecnológico, alfabetismo digital y alfabetismo mediático (Cobo, 2009).

El alfabetismo tecnológico es el uso de las TIC aplicado a la educación, el trabajo y el entretenimiento; el alfabetismo informacional involucra distintos procesos cognitivos relacionados con la evaluación de la información; el alfabetismo digital también implica diversos procesos que permiten crear nueva información y compartirla con otros usuarios; el alfabetismo mediático con la digitalización de los medios de comunicación tradicionales; por último, se puede considerar que la e-conciencia se refiere a la capacidad que tiene una persona de vislumbrar las consecuencias positivas y negativas que pueden acarrear el uso de las TIC en la actualidad (Cobo, 2009).

En México, la e-conciencia es denominada como ciudadanía digital, y hace referencia al uso responsable y seguro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; por lo cual es el componente actitudinal de la competencia digital, que busca una convivencia digital o virtual basada en valores, ética y legalidad (Habilidades Digitales para Todos, s.f.).

Dentro de la competencia digital, sus cinco componentes son importantes para desenvolverse óptimamente en la actualidad; sin embargo, la ciudadanía digital resalta especialmente en el caso del cyberbullying porque es la que determina el buen o el mal uso que hace la población joven de las otras cuatro habilidades. De acuerdo con esto, como probable caso se puede presentar el de algún joven con habilidades digitales bien desarrolladas, pero que las ejerce para dañar a otros dentro de los entornos virtuales; y a su vez, puede presentarse el caso contrario en el que otro joven con habilidades digitales más deficientes corra riesgo de convertirse en víctima de cyberbullying debido a que no posee conocimientos básicos sobre bloqueo en redes sociales, de llamas

telefónicas o cualquier otro elemento que le ayude a mantenerse seguro dentro de los ambientes digitales.

I.V Usuarios de TIC en México

En los siguientes párrafos se abordarán datos sobre la accesibilidad y la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación por parte de los usuarios mexicanos; la primera parte se enfocará en los aspectos cuantitativos a nivel nacional, y debido a las características de la población del presente estudio, también se incluirán datos correspondientes al Estado de México, así como al segmento nacional de usuarios adolescentes; posteriormente, se abordará información cualitativa que permita comprender el comportamiento de los adolescentes en relación con las TIC.

Para comenzar, en nuestro país, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía define al usuario de las TIC como la persona con seis años o más que posee conocimientos y habilidades para usar por sí misma (sin considerar la actividad ni la destreza) la computadora, el internet o el teléfono celular (INEGI, 2012).

De acuerdo con el mismo INEGI (2012), cada año se acrecienta la disponibilidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en general (no sólo de computadora e internet) en los hogares mexicanos, considerando el período que va de 2001 a 2011, algunas TIC mostraron un aumento mínimo, el de la televisión fue del 91.9 % al 94.7 % y el de la telefonía fija del 40.3 % al 44.1 %; mientras que otras TIC incrementaron marcadamente su disponibilidad en los hogares, como la computadora, que subió del 13.5 % al 30 %, la televisión de paga que aumentó del 11.8 % al 30.4 % e internet, que pasó de un 6.2 % de usuarios al 23.3 %; También el teléfono celular representa un medio importante en nuestro país, con más cobertura que internet, ya que se calcula que se encuentra disponible al menos un dispositivo en el 90 % de los hogares mexicanos.

Pero apegándonos solamente a las tecnologías incluidas en la definición anterior, los porcentajes de alcance de las TIC también se incrementan si se considera no sólo a los hogares, sino a los usuarios en general, el INEGI (2012) calcula que en México el 37.2 % de la población utiliza internet, el 58.1 % es usuario de la computadora y el 55.1 % usa teléfono celular. De los usuarios de computadora e internet, la mayoría de ellos tiene entre 12 y 17 años; en cuanto a su género, no se presentan diferencias significativas, ambos grupos muestran un porcentaje cercano al 50 %.

Respecto a internet en particular, datos más recientes también muestran aumento en su acceso y uso, de acuerdo con la quinta edición del “Estudio de consumo de medios entre internautas mexicanos” (IAB México et al., 2013a), en 2012 existían 46, 600, 000 usuarios de internet en México; y para la sexta edición del estudio (IAB México, et al., 2014), en 2013 este número se incrementó a 59.2 millones de usuarios.

Por lo tanto, el internet en México es un medio que muestra tendencia a incrementar su alcance, así lo muestran sus porcentajes de penetración que en 2009 era del 30 %, en 2010 del 33 %, en 2011 se incrementó al 40 %, en 2012 alcanzó el 46 % y en 2013 llegó al 52 % (IAB México, et al., 2014).

A pesar del acelerado incremento de uso de internet en nuestro país, se considera un servicio en rezago si se le compara con los índices que presentan otras naciones; en relación con los países latinoamericanos de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe de la ONU (CEPAL), México se encuentra entre los cuatro países con porcentajes más altos, que en promedio cubren a una cuarta parte de la población; pero si se le compara con países miembros de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), México se ubica entre los tres países con promedios más bajos de cobertura (INEGI, 2012).

Los porcentajes sobre accesibilidad y uso de TIC varían un poco si sólo nos enfocamos en el Estado de México, ya que de las 32 entidades federativas en el país, éste ocupa el puesto número 14 respecto a usuarios de computadora (45.1 %), el 12

sobre usuarios de internet (40.6 %) y la posición 20 en cuanto a usuarios de teléfono celular (54.1 %) (INEGI, 2012).

Es claro que los adolescentes son los principales usuarios internet en nuestro país (IAB México et al., 2013a; INEGI, 2012; World Internet Project, 2012); sin embargo, los rangos concretos de edad de éstos usuarios varían un poco dependiendo del estudio del cual se trate, World Internet Project (2012) establece que el 40 % de los usuarios de internet en México tiene menos de 19 años, INEGI (2012) enmarca el rango de edad de los 12 a los 17 años y establece que éstos usuarios representan el 25.6 %, mientras que IAB México et al. (2013a) consideran un rango de 13 a 18 años de edad que representa al 25 % de la población.

Además del incremento en la disponibilidad, las TIC también muestran una tendencia global a la convergencia digital, ya que no solamente son utilizadas para el uso original con el que fueron concebidas, sino que ahora los dispositivos cuentan con funciones múltiples (INEGI, 2012).

En relación con la convergencia digital, IAB México et al. (2014) demuestran que los mexicanos acceden a internet desde una amplia variedad de dispositivos, poseyendo 2.4 dispositivos en promedio. Si nos enfocamos sólo en el segmento adolescente de la población (IAB México et al., 2013b), se muestra la misma tendencia, con pequeñas variabilidades posicionales y porcentuales, las laptops son las más usadas por los adolescentes para conectarse a internet (65 %), les siguen las computadoras de escritorio (49 %), los smartphones (34 %), los teléfonos celulares (31 %), las consolas de videojuegos (28 %), los reproductores MP3 (16%), las tablets (11 %) y los televisores con conexión a internet (5 %); de los mencionados, los adolescentes se conectan a internet desde un promedio de 2.33 dispositivos. En comparación con la edición 2014 de IAB México et al., se agregaron las categorías consola fija de videojuegos y consola portátil de videojuegos, con el 13 % y el 7 % de usuarios mexicanos de todos los rangos de edad.

Es importante apuntar que tanto los dispositivos para acceder a internet como sus porcentajes se modifican continuamente, tan sólo en comparación con la edición anterior del estudio de IAB México et al. (2013a), se incrementó el uso de las tablets, los smartphones y las tv con conexión a internet; mientras que disminuyó el uso de laptops y teléfonos celulares. También en el caso de los adolescentes mexicanos, se incrementó el acceso a internet a través de dispositivos móviles, alcanzando el 64 % (IAB México et al., 2013b).

En lo que respecta al lugar desde el cual los usuarios acceden, el INEGI (2012) calcula que la mayoría de la población mexicana accede desde su casa a la computadora (53.6 %) y a internet (49.2 %); en segundo lugar, se accede desde un sitio público con costo a la computadora (30.9 %) y a internet (37.4 %); en tercer lugar, lo hacen desde el trabajo (21,8 % a la computadora y 18.5 % a internet); mientras que el cuarto puesto corresponde a la escuela (21.8 % a la computadora y 11.0 % a internet); y por último, el 4.9 % accede a la computadora y el 5.6 % a internet desde sitios distintos a los mencionados.

Con datos similares sobre el lugar de acceso, IAB México et al. (2014) calculan que el 88 % de los mexicanos acceden a internet desde su casa, el 42 % desde el trabajo, el 32 % lo hace desde la escuela, el 27 % desde lugares con acceso público, el 25 % se conecta desde la casa de otros, el 19 % desde el café internet y el 18 % desde la calle; el promedio de lugares desde los cuales se conectan a internet los mexicanos es de 2.51. En el caso de los adolescentes, nuevamente se presentan modificaciones posicionales y porcentuales, ya que el 92 % se conecta desde su casa, el 59 % desde la escuela, el 33 % desde la casa de otros, el 32 % desde lugares de acceso público, el 17 % lo hace en la calle, el 15 % en el café internet y el 12 % en el trabajo; resultando en un promedio de sitios de acceso de 2.62 (IAB México et al., 2013b).

Una tendencia importante sobre el lugar de acceso a internet, es que se están incrementando los usuarios que no acceden desde un sitio en específico, ya que se encuentran todo el tiempo conectados a internet desde sus smartphones y tablets (48

); además, el 65 % de los usuarios navega en internet a través de sus dispositivos móviles (IAB México et al., 2014). Con los adolescentes ocurre lo mismo, a través de sus dispositivos móviles se conectan con más frecuencia desde lugares de acceso público o la calle (IAB México et al., 2013b). Aunado a lo anterior, el 90 % de la población mexicana utiliza internet al menos una vez por semana (55.4 % semanalmente y 34.6 % diariamente) (INEGI, 2012).

Ligado a lo anterior, también se está incrementando el tiempo de conexión a internet en los adolescentes, alcanzando un promedio de 4 horas con 9 minutos; respecto a los rangos de tiempo de conexión de los adolescentes, los rangos bajos están disminuyendo (sólo el 6 % se conecta menos de 1 hora y el 17 % lo hace de 1 a 2 horas), mientras que los rangos más altos están incrementándose (el 22 % se conecta de 5 a 12 horas y el 12 % lo hace durante más de 12 horas), sin embargo, la mitad de los adolescentes (el 49 %, que representa a la mayoría de ellos) pasan conectados a internet de 2 a 5 horas (IAB México et al., 2013b).

Igualmente hay que mencionar que los adolescentes navegan en internet mientras realizan diversas actividades fuera de línea, como estudiar, escuchar música, ver televisión, comer, entre otras (IAB México et al., 2013b).

Además de datos sobre la accesibilidad a internet, se sabe que los principales usos de internet son obtención de información (61.9 %), comunicación (60.9 %), apoyo educativo (31.6 %), entretenimiento (28.3 %), operaciones bancarias (2.4 %), interacción con el gobierno (1.3 %) y otros usos (1.3 %) (INEGI, 2012). Del mismo modo, se sabe que los sitios web más visitados y las aplicaciones más descargadas por los mexicanos son las redes sociales, seguidos de otros sitios y aplicaciones que tienen relación con la interacción social (IAB México et al., 2014).

También se conocen las actividades que los adolescentes realizan en internet, algunas de estas se mencionarán a continuación. De acuerdo con IAB México et al. (2013b), los videos son uno de sus contenidos preferidos, el 94 % de los adolescentes

ven videos a través de internet; las redes sociales son su principal fuente de información (85 %); 1 84 % de ellos sube fotos (principalmente a Facebook) y el 45 % sube videos (sobre todo a YouTube) a internet a través de diversas redes sociales; igualmente se sabe que el 86 % están registrados en una red social y que pertenecen a 3.6 redes en promedio; la mayoría (98 %) posee cuenta en Facebook, en segundo lugar se encuentra Twitter (69 %); el 97 % mantiene una relación activa con las redes sociales, mientras que el 94 % tiene una relación pasiva, entre las actividades sobresalen enviar mensajes instantáneos (85 %) y ver fotos (88 %).

Pero el impacto de las TIC en relación con la población adolescente va más allá de su accesibilidad y uso en términos cuantitativos, el “Informe sobre desarrollo humano para Mercosur” del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2009) establece que estas tecnologías han posibilitado la transformación del papel de la juventud en la reproducción de las sociedades; dicha transformación se debe a la creciente importancia de las TIC en la economía, la maleabilidad de niños y jóvenes en su manejo y las redes de sociabilidad que se construyen a partir de ellas. A continuación, se ahondará en las implicaciones de la sociabilidad en las TIC, que es especialmente importante en relación con los adolescentes y jóvenes.

Hoy en día, a través de la tecno-sociabilidad o sociabilidad a través de las TIC, los jóvenes satisfacen sus necesidades de interacción, esparcimiento, pertenencia e identidad (PNUD, 2009). Respecto a la identidad digital, ésta es definida como "la imagen y el lugar que un individuo proyecta y por la que es percibido en la comunidad virtual" (Córica, 2013, p. 48); la identidad implica lo que una persona es, cree o pretende ser, y la reputación es la opinión que otros tienen acerca de una persona (Alonso, 2011). Por lo tanto, dentro de la sociabilidad virtual, se intercalan procesos de identidad y reputación, que además se mezclan con intenciones tanto positivas como negativas de las personas con quienes se interactúa (Córica, 2013).

Los procesos en que están involucrados los adolescentes y jóvenes (y cualquier persona incluida digitalmente) transcurren en dos escenarios simultáneamente, en el

mundo virtual y en el mundo real, entendiendo por mundo virtual el asociado a las TIC (Córica, 2013). Consecuentemente, la interacción o la comunicación virtual es la interacción real establecida a través de las TIC (Córica, 2013). Estas dos vidas (real y virtual) de las personas incluidas digitalmente comparten básicamente los mismos fenómenos, ya que dentro de las mismas tienen lugar procesos sociales, intelectuales, lúdicos y afectivos; además, frecuentemente se interactúa con las mismas personas, como los compañeros de escuela, amigos y familiares (Córica, 2013). Reig (2013) denomina a lo anterior sociedad aumentada, haciendo referencia a la importancia de la interacción que se tiene con los pares para definir la realidad, de manera que internet apoya y refuerza los lazos de interacción que tienen lugar fuera de línea.

Los ambientes real y virtual también comparten cierta peligrosidad, pero en el caso del mundo virtual, se considera que el nivel de peligrosidad potencial aumenta, no porque uno u otro mundo sea en sí más peligroso, sino porque al menos en el mundo real, los niños y jóvenes poseen referentes (que pueden ser sus padres o profesores), pero si éstas figuras se niegan a incluirse digitalmente, los menores resultan huérfanos y no escolarizados en el mundo virtual, sin personas adultas que representen contención, consejo y referencia (Córica, 2013).

En relación con lo mencionado, ya desde 2002, Castells sostenía que "Internet es un instrumento que desarrolla pero no cambia los comportamientos, sino que los comportamientos se apropian de Internet y, por tanto, se amplifican y se potencian a partir de lo que son (p. 8)". Retomando el concepto de sociabilidad aumentada de Reig (2013), la autora sostiene que de la misma manera que fuera de línea se presenta el fenómeno del bullying, tiene lugar el cyberbullying en los espacios virtuales, al cual se refiere como "la peor manifestación del fenómeno de la "organización sin organizaciones" que ocurre en la capa más social de Internet (Reig, 2013, p. 63)".

Rubio (2010) considera que para los jóvenes, las TIC no sólo representan un medio de comunicación, sino que se trata de un medio de socialización secundaria,

además de que son un medio que les permite apropiarse simbólicamente de la realidad y que posibilita el sentido de pertenencia a su generación y al mundo en general.

Tomando en cuenta lo abordado previamente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación presentan un alto impacto en la población joven en nuestro país (principalmente en los adolescentes), lo cual se evidencia tanto en las cifras estadísticas acerca de su uso como en los estudios que resaltan la importancia que posee la interacción a través de las TIC para los jóvenes. El hecho de que las TIC representen un aspecto fundamental y cotidiano en las vidas de estos jóvenes también indica la importancia de estudiar al cyberbullying, ya que al incrementar el acceso y uso se aumentan también las probabilidades de verse involucrado en algún incidente de ese tipo; de forma similar, debido a la importancia que poseen este tipo de medios en los jóvenes, si llegan a verse involucrados las consecuencias pueden resultar bastante graves, principalmente en el caso de las víctimas.

CAPÍTULO II. CYBERBULLYING

II.1 Definición y características del cyberbullying

Algunas autoras (Campbell, 2005; Velázquez-Reyes, 2012) acreditan a Belsey como el primero en utilizar el término cyberbullying, también el mismo Belsey (2005) menciona que frecuentemente es citado como la primera persona en utilizar esa palabra y definir el fenómeno; aunque en opinión de Shariff (2008), no se sabe con certeza si el término fue acuñado por Belsey o por Willard (2005). En cualquiera de los casos, ambos autores marcaron pautas que se han mantenido en cuanto a definiciones, clasificaciones y estudios posteriores, por lo cual es oportuno entrar en detalles sobre sus respectivas concepciones.

Comenzando con la definición de Belsey (2005), en el cyberbullying las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son utilizadas por un individuo o un grupo para dañar a otros, a través de una conducta deliberada, repetitiva y hostil;

como formas de cyberbullying, el autor hace referencia a las vías que se utilizan para ejecutarlo.

Por otra parte, Willard (2005) distinguió entre los términos cyberbullying y cyberthreats (amenazas cibernéticas). El primer término se refiere a participar en diversas formas de crueldad social utilizando internet u otras TIC, una de estas formas consiste en difundir contenidos dañinos o crueles, la autora hizo referencia a siete tipos de actividades y además de esta clasificación, realizó una mención acerca del acoso sexual dentro del cyberbullying. Respecto al término cyberthreats, Willard lo utiliza para denominar a las amenazas directas o material amenazante en contra de otros (ser testigo) o de uno mismo (ser víctima) a través de internet u otras TIC.

De acuerdo con las definiciones de Willard (2005) acerca del cyberbullying y las cyberthreats, la diferencia entre uno y otro término radica en que en el caso de las cyberthreats la amenaza puede o no llevarse a cabo y aun así causar en la víctima temor de verse involucrada en un acto de violencia, mientras que el término cyberbullying engloba distintas formas de violencia que van más allá de las amenazas y sí son llevadas a cabo a través de las TIC.

También hay que mencionar que tanto Belsey (2005) como Willard (2005) desprenden la noción del cyberbullying del bullying “cara a cara”, por lo cual se ocupan de comparar y contrastar ambos fenómenos dentro de sus trabajos, de hecho, el considerar al cyberbullying como una “nueva” forma de bullying es un rasgo que se ha mantenido en investigaciones posteriores (Bulega, Cava y Musitu, 2010; Calmaestra, 2011; García-Fernández, 2011; Kowalski, Limber y Agatston, 2008).

Las similitudes entre ambos autores radican en que al considerar al cyberbullying como una forma de bullying, se mantienen algunas de sus características, siendo mencionadas por Belsey (2005) y Willard (2005) en sus definiciones de cyberbullying, como dañar o ser cruel con otros, sólo que en este caso los actos no se realizan “cara a cara” sino a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Algunos años después, Smith et al. (2008) lo definieron como un acto agresivo realizado por un individuo o un grupo, contra una víctima que no puede defenderse fácilmente, a través de las formas electrónicas de contacto, dicha agresión debe cumplir con las características de intencionalidad y repetición.

Buelga y Pons (2012) lo definen como:

Se trata del acoso a través de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación que supone el uso, por parte de un individuo o grupo, de medios electrónicos, tales como teléfonos móviles, email, conversadores, redes sociales, blogs y páginas web, para acosar deliberada y reiteradamente a alguien, mediante ataques personales, difamaciones u otras formas (p. 91).

Garaigordobil (2011) lo define como difusión y publicación de contenido dañino en formato electrónico a través de medios de comunicación o dispositivos, para que sea considerado cyberbullying, los involucrados deben ser exclusivamente menores. Esta última característica suele tomarse como sobreetendida en muchas de las definiciones, incluidas las que se han presentado hasta ahora; pero es especialmente importante puesto que si se involucran personas distintas, se convierte en otras formas de violencia, distintas del cyberbullying.

Para Aftab (2010), se trata de un tipo de violencia en la que un niño o adolescente es victimizado por otro menor mediante actividades como atormentar, amenazar, acosar, humillar o avergonzar utilizando internet, celular y tecnologías interactivas y digitales. Entre las características que enfatiza Aftab, están que los involucrados sean menores (frecuentemente compañeros escolares que interactúan de forma directa), intencionalidad, deseo de hacer daño, así como posibilidad de intercambiar entre roles de víctima y victimario.

Kowalski et al. (2008), lo definen como una nueva forma de acoso realizada a través de TIC como internet y teléfonos celulares, recurriendo a diversas modalidades

de comunicación como mensajería instantánea, correo electrónico, mensajes de texto, redes sociales *online*, chats, blogs, páginas webs, tableros de encuentros sociales, videojuegos en línea, entre otros; las autoras consideran una clasificación conformada por ocho tipos de cyberbullying según las conductas que se realizan, ésta será abordada en un apartado posterior.

Velázquez-Reyes (2012) agrega a las anteriores, características propias del bullying que se presenta a través de las TIC, siendo éstas: propiciar anonimato al victimario, dificultar la toma de acciones debido respecto a la conducta del agresor, presentarse en cualquier tiempo y lugar, así como que el agresor no vea el sufrimiento que provoca en la víctima.

Calmaestra (2011) advierte la carencia de una definición única y consensuada acerca del fenómeno, el autor menciona identifica como elementos comunes en varias definiciones del cyberbullying el ser considerado un tipo de bullying, realizarse a través de las TIC, intencionalidad, repetición, implicar daño y o/crueldad; en menor proporción se incluyen en las definiciones la dimensión social del problema y el desequilibrio de poder.

Calmaestra (2011) termina definiéndolo de la siguiente manera:

... nueva forma de bullying que implica el uso de los teléfonos móviles (textos, llamadas, vídeo clips), Internet (E-mail, mensajería instantánea, Chat, páginas Web) u otras Tecnologías de la Información y la Comunicación para acosar, amenazar o intimidar deliberadamente a alguien. Al ser un tipo de bullying debe mantener sus mismas características aunque con los matices que ofrecen las TIC, especialmente: el desequilibrio de poder que puede establecerse en el hecho de que la víctima no pueda eliminar el contenido desagradable o en el anonimato del agresor; y la repetición puede ser sobre la acción de acoso o a través de volver a ver o leer la agresión. (p. 104).

El modelo teórico del cyberbullying elaborado por Ortega, Calmaestra, Mora-Merchán, Elipe y Vega (citados por Calmaestra, 2011) incluye al agresor, la víctima y el espectador para indicar que se puede presentar de forma privada (agresor y víctima) o pública (implicando además a la audiencia), el agresor puede o no ser anónimo, es repetitivo en el sentido de que se prolongue en el tiempo o se presente una vez (las TIC posibilitan la reproductibilidad), y el canal puede ser abierto (la víctima está siempre disponible) o cerrado (la víctima se mantiene en contacto ocasionalmente), dependiendo de los hábitos de uso del menor.

Debido a que García-Fernández (2013) y Calmaestra (2011) también consideran al cyberbullying como un tipo de bullying, por lo que debe cumplir con las mismas características que el fenómeno del cual se desprende, siendo éstas las que a continuación se mencionan: intencionalidad de producir daño, el desequilibrio de poder entre víctima y victimario, la repetición de las acciones agresivas, anonimato por parte del victimario, manifestaciones públicas o privadas de la agresión, canal siempre abierto (oportunidad de realizar la agresión en cualquier momento), perversión moral y poca retroalimentación acerca de las reacciones físicas y sociales entre los involucrados.

Garaigordobil (2011) previene acerca de la dificultad para definir conceptual y operacionalmente el fenómeno del cyberbullying, llegando a variar en su concepción según el contexto poblacional y la evolución de las TIC, que vuelve obsoletas las definiciones y clasificaciones.

Como se ha evidenciado al revisar distintas definiciones sobre el cyberbullying, estas presentan variaciones dependiendo del autor del cual se trate, si bien algunas de ellas presentan características en común, frecuentemente estas son las que se derivan de la definición de bullying tradicional. También puede notarse que existen nociones básicas que son pasadas por alto, como aquellas que especifican la población a la cual es aplicable el término. Una de las problemáticas que pueden surgir es que resulta inexacto comparar los resultados de diferentes investigaciones, ya que no están abordando el fenómeno con los mismos elementos.

II.II Tipos de cyberbullying

Existen dos enfoques para clasificar al cyberbullying, uno de ellos es la vía por la que se produce la agresión y el otro es el tipo de conducta que se lleva a cabo (Ortega, Calmaestra y Mora-Merchán, 2008; Calmaestra, 2011; García-Fernández, 2013; León, Felipe, Fajardo y Gómez-Carroza, 2012).

Smith et al. (2008) consideran siete medios a través de los cuales se presenta el cyberbullying: llamadas telefónicas acosadoras, recepción de mensajes de texto (SMS), correo electrónico insultante o amenazante, difusión de fotografías o videos (MMS), acoso mediante mensajería instantánea, páginas web para difamar y agresión o exclusión en salas de chat. Estas siete vías, sólo toman en cuenta la perpetración por medio de teléfonos móviles e internet, además, se considera que esta clasificación limita los medios a través de los cuales pueden manifestarse las agresiones; por mencionar sólo uno de los tipos, la exclusión no sólo se puede presentar en las salas de chat, sino también en redes sociales o cualquier otro medio.

La otra clasificación se refiere a las acciones que se llevan a cabo como parte del cyberbullying, Willard (2005) menciona los siguientes tipos, que se esbozarán a continuación. La provocación incendiaria (flaming) es el intercambio de mensajes insultantes; el hostigamiento (harassment) es el envío repetido de mensajes insultantes; el cyberacoso (cyberstalking) se refiere al envío repetido de amenazas de daño o mensajes altamente intimidantes; la denigración (denigration) consiste en la publicación de declaraciones falsas o crueles acerca de la víctima; la suplantación (impersonation) se refiere a hacerse pasar por la víctima para hacerla quedar en mal o ponerla en peligro; la violación de la intimidad y artimañas (outing and trickery) consisten en publicar o divulgar material, información privada o mensajes privados de la víctima; la exclusión (exclusion) se refiere a excluir intencionalmente a una persona dentro del ambiente en línea.

Willard (2005) complementa su clasificación mencionando que estas actividades pueden incluir textos, imágenes, audio y video. La autora también incluye formas de diseminación, las cuales son equiparables a la clasificación del cybebrullying por las vías que se produce. Entre ellas incluye la web y la comunicación electrónica en general, específicamente menciona páginas web, blogs, e-mail, grupos de discusión, chat, mensajería instantánea, mensajes de texto o multimedia a través del teléfono celular y redes sociales.

De manera similar a Willard (2005), Kowalski, Limber y Agatston (2008) optan por la clasificación basada en las actividades que se realizan y consideran ocho tipos de cyberbullying, en los párrafos siguientes se especificará en qué consiste cada uno de éstos.

Los insultos electrónicos son intercambiados entre dos o más personas y están caracterizados por la brevedad (no es una situación que se prolongue por mucho tiempo) y la intensidad de estos insultos. El hostigamiento también hace referencia a insultos, sólo que en este caso son muy frecuentes, como si se tratase de un bombardeo incesante de mensajes. En la denigración se difunde información falsa y ofensiva de la víctima a través de las TIC para perjudicar a la víctima o burlarse de ella; la difusión puede ser pública o privada e incluye diversas actividades, como como alteración de fotos, creación de videos o canciones y comentar en una página web. En la suplantación el victimario se hace pasar por la víctima en sus cuentas virtuales, ya sea utilizando su clave de acceso o creando cuentas falsas; a través de la suplantación, el acosador realiza actividades variables, como enviar contenidos negativos, crueles o fuera de lugar a los contactos, enviar mensajes sexualmente explícitos, cambiar el perfil de la víctima, enviar mensajes hostigadores y realizar comentarios inapropiados. El desvelamiento y sonsacamiento son actividades con la misma base, por lo cual se agrupan juntas, en el desvelamiento la víctima revela información personal al victimario, mientras que en el sonsacamiento el victimario convence a la víctima de revelar la información privada; en ambos casos, la información proporcionada es difundida a otras

personas. Exclusión y ostracismo se refieren a excluir socialmente a la víctima de los ambientes virtuales, valiéndose de diversas conductas, como la eliminación de la víctima de las listas de contactos, no responder sus mensajes (o demorarse en hacerlo) e ignorar a la persona de diversas formas. La ciberpersecución se vale de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para perseguir a alguien valiéndose de mensajes hostigadores y amenazantes de forma persistente. La paliza feliz consiste en videograbar la agresión a la víctima, siendo la agresión física la más extendida, para posteriormente difundirlo a través de internet, la red de telefonía celular, o cualquier otro medio.

Spears, Slee, Campbell y Cross (2013) consideran al sexting como una forma de cyberbullying, de acuerdo con estos autores, se trata de un fenómeno que muchas de las veces se presenta en las relaciones de pareja, ocurre cuando una o ambas partes crea y comparte de forma privada material como fotografías o videos con desnudos totales o parciales; se trate de contenido que la misma víctima proporciona confiando en que se mantendrán sólo dentro del ámbito privado de la relación, pero cuando existen problemas en ésta, el material se difunde a otras personas a través de las TIC para denigrar y humillar a la víctima.

Como derivado de no poseer una definición consensuada acerca del cyberbullying, también se presentan distintas clasificaciones al respecto, aunque son dos los enfoques principales, igualmente es difícil comparar los resultados obtenidos por las investigaciones que usan uno u otro enfoque.

Desde una concepción psicológica, parece más idóneo optar por las clasificaciones basadas en los tipos de conductas que se realizan, ya que permite detectar con exactitud las actividades específicas que se presentan como parte del cyberbullying. Por otra parte, en este estudio se consideran más inexactas las clasificaciones que solamente están basadas en las vías a través de las cuales se

presentan, porque como se mostró en el capítulo anterior, las estadísticas sobre uso de TIC se modifican constante y velozmente, de forma que las vías que hoy puedan considerarse dominantes pueden resultar obsoletas pronto. Aun así, no se descarta la importancia de conocer las vías a través de las que tiene lugar el cyberbullying, ya que contribuyen a un conocimiento más enriquecido del problema, si se le toma más como parte de la definición y las características del fenómeno que como tipos.

II.III Roles y características de los implicados

De acuerdo con Calmaestra (2011), la mayoría de las investigaciones se centran en los implicados directamente en el cyberbullying, es decir, en las figuras del agresor y la víctima; mientras que una cantidad menor de investigaciones incorporan el estudio del espectador; esos tres suelen ser los roles principales, pero dependiendo de la incorporación de otros matices o características, pueden surgir más subtipos, como en el caso del tipo mixto o agresor victimizado (en el que se cumplen tanto el rol de víctima como el de victimario).

ReachOut.com (2014) también identifica tres roles distintos en el cyberbullying, el espectador (bystander) es la persona que atestigua la situación entre el agresor y la víctima, pero no está involucrada directamente. De acuerdo con el mismo sitio, un espectador de cyberbullying puede tomar tres caminos diferentes: ignorar lo que ocurre, ser testigo y no actuar adecuadamente y ser testigo reconfortándose a sí mismo sobre no ser la víctima de lo que ocurre; consecuentemente, lo que diferencia a los espectadores de los agresores o las víctimas es que tienen la posibilidad de elegir entre quedarse fuera de la situación o hacer lo que consideren mejor para ellos mismos. A pesar de que los espectadores tienen la opción de elegir qué hacer respecto a la situación, la mayoría de ellos optan por quedarse como meros observadores que no intervienen para detener lo que está ocurriendo, ya sea por temor, para no ser considerados entrometidos o por creer que no serán de ayuda.

Para ReachOut.com (2014), los espectadores juegan un papel importante en el cyberbullying debido a que el no tomar acciones en contra incrementa las oportunidades de los agresores para intimidar a sus víctimas, sosteniendo incluso que cerca de la mitad de los casos podrían ser detenidos si los espectadores tomaran la iniciativa de intervenir.

Calmaestra (2011) menciona que los mismos roles presentes en el bullying son aplicables y aplicados al cyberbullying. Stopbullying (s.f.) enfatiza que debe evitarse catalogar a los involucrados, por lo cual recomienda llamar niños que acosan y niños que son acosados a los actores principales, mientras que los espectadores presentan varias subdivisiones. Los niños que ayudan son considerados asistentes de aquellos que acosan, colaboran animándolos o incluso participando; los niños que refuerzan forman parte del público, animan las situaciones riéndose o apoyando; los no participantes son observadores que usualmente no hacen nada ante el acoso; mientras que los que defienden consuelan a los acosados e incluso pueden defenderlos.

De acuerdo con lo abordado, los implicados en el cyberbullying se consideran los mismos que los correspondientes al bullying tradicional, de forma que en este aspecto los mismos papeles son aceptados por la mayoría de los autores. También se puede notar que existe un número variable de roles a tomar en cuenta dentro del cyberbullying, pero se puede considerar como un estudio completo del fenómeno a aquel que aborde las tres figuras básicas del agresor, la víctima y el observador.

II.IV Diferenciación entre bullying, cyberbullying y violencia virtual

De acuerdo con Calmaestra (2011), la definición más extendida de bullying es la de Olweus, la cual indica que éste fenómeno se presenta cuando una persona o un grupo de ellas realizan acciones negativas, en contra de otra persona; las acciones negativas son entendidas como aquellas que implican una intencionalidad de causar

daño; además, se deben cumplir las características de repetición y prolongación en el tiempo de estas acciones. Calmaestra agrega que se trata de un tipo de agresión que involucra un desequilibrio de poder y que se manifiesta dentro del contexto escolar.

La definición anterior involucra a dos tipos de implicados, los cuales son el agresor y la víctima, aunque también se encuentra implicado indirectamente el espectador (Calmaestra, 2011).

Más que diferencias, la mayoría de los autores establecen similitudes entre bullying y cyberbullying, debido a que consideran al último como un tipo desprendido del primero. Sin embargo, las diferencias están relacionadas con el matiz propio de los ambientes virtuales, como lo menciona Calmaestra (2011), la replicabilidad puede ser una característica común en ambos fenómenos, pero adquirirá una diferencia a través de las TIC porque ésta puede contabilizarse un número indefinido de veces a través de su alcance a un gran número de personas pese a que sólo se presente en una ocasión.

Respecto a la violencia virtual, esta es una forma de violencia que no se presenta a nivel directo, sino indirectamente a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación; aunque no exista una interacción directa, una víctima de violencia virtual puede presentar efectos psicosociales e individuales (Durosimni, s. f.).

Álvarez-García et al. (2011) definen a este tipo de violencia como una conducta intencionada causante de daño o perjuicio a través de las TIC, en especial a través de internet y del teléfono celular; los autores utilizan este término como una ampliación del cyberbullying que además incluye violencia de alumnos a profesores y situaciones de violencia entre alumnos que sólo se presentan una vez.

De la misma forma, Velázquez-García (2012) también considera que el término cyberbullying no es apropiado porque excluye otros tipos de violencia que se presentan a través de las TIC, entre los tipos que la autora considera excluidos, se encuentran el

happy slapping, el trollismo, el bombing, el dating violence, el stalking, el cortejo amoroso online hostigante, el sexting, el sexcasting, la sextorsión y el grooming.

Ha sido importante abordar brevemente otros tipos de violencia para delimitar el tema de esta tesis, ya que aunque el cyberbullying suele considerarse un tipo de bullying, este presenta características especiales por manifestarse a través de las TIC, igualmente no todos los tipos de violencia que se presentan en las TIC cumplen criterios para ser consideradas cyberbullying.

En la presente tesis se prefiere el término cyberbullying debido a que diferentes investigadores sí consideran a varios de los tipos mencionados como parte del fenómeno; por mencionar a algunos, Spears, Slee, Campbell y Cross (2013) incluyen al trollismo, happy slapping y sexting como tipos de cyberbullying.

II.V Prevalencia de cyberbullying

El estudio realizado en Estados Unidos en el año 2000 por Finkelhor, Mitchell y Wolak suele ser citado (Buelga, Cava y Musitu, 2010; Calmaestra, del Rey, Ortega y Mora-Merchán, 2008; Ortega, Calmaestra y Mora-Merchán, 2008; Garaigordobil, 2011; García-Fernández, 2013; León et al., 2012) como el primero acerca de cyberbullying. En ese entonces, la investigación de Finkelhor, Mitchell y Wolak (2000) que denominaba al fenómeno victimización en la red (*online victimization*) mostraba una prevalencia de víctimas del 6 % y de victimarios del 1 % en adolescentes de entre 11 y 17 años.

Garaigordobil (2011) presentó una revisión de las investigaciones realizadas a nivel internacional desde aquel considerado primer estudio en el año 2000 hasta el 2011 acerca de la prevalencia del cyberbullying, concluyendo que entre un 40 % y un 55 % de los estudiantes está involucrado en el fenómeno, ya sea como víctima, victimario u observador. El caso particular de víctimas en el panorama internacional va del 20 % al 50 %, específicamente, el porcentaje de victimización grave va del 3 % al 10

%, mientras que en niveles menos graves de violencia, los porcentajes van del 20 % al 30 %. Sin embargo, la autora apunta que las cifras varían considerablemente dependiendo del país, de manera que los porcentajes más altos de victimización se encuentran en Asia y EEUU (55 %), mientras que en el resto de países americanos (incluido México) las cifras bajan a un 22 %, en Canadá y Oceanía el promedio es del 25 % y en Europa del 30 %.

Otras de las conclusiones a las que llegó Garaigordobil (2011) es que el cyberbullying es un fenómeno que se encuentra en aumento; que hasta el momento de la revisión había mayor incidencia de mensajes de texto insultantes y amenazadores a través de internet o del celular, así como de difusión de vídeo o fotos; que mientras la probabilidad de ser víctima aumenta de acuerdo al nivel de uso de TIC, ésta disminuye según el nivel educativo; y que no es clara la prevalencia determinada por el género.

García-Fernández (2013) identifica un porcentaje de incidencia de cyberbullying que va del 10 % al 40 % en el panorama internacional. Mientras que León et al. (2012) identifican un porcentaje internacional de entre el 5 % y el 20 % solamente considerando la victimización, además de que también apuntan que el fenómeno va en aumento.

Patchin y Hinduja (citados en Patchin, 2013) también hicieron una revisión de las investigaciones que publicaron datos sobre prevalencia de cyberbullying del 2002 al 2013; los autores consultaron un total de 73 artículos disponibles en revistas académicas, 51 acerca de la incidencia de víctimas y 42 sobre victimarios. La prevalencia de víctimas osciló del 2.3 % al 72 %, con un promedio de 21.3 %; el porcentaje de victimarios varió del 1.2 % al 44.1 %, y el promedio fue de 15.2 %.

Debido a que en la presente investigación se ha investigado la incidencia en relación con variables específicas, también es importante incluir la prevalencia detectada hasta ahora al respecto.

Sobre la incidencia de cyberbullying en relación al sexo, Garaigordobil (2011) concluye que los resultados aún no son determinantes, ya que mientras algunas investigaciones internacionales encuentran diferencias significativas, otras no lo hacen; en el caso de España, se ha identificado una tendencia a ser víctimas por parte de las mujeres y a ser agresores por parte de los hombres. Debido a la inconsistencia en los resultados, la autora sugiere realizar más estudios para determinar la relación entre sexo o género y cyberbullying.

Otra correlación que Garaigordobil (2011) identifica como recurrente es la edad y/o el nivel educativo de los alumnos, la investigadora recurre a Tokunaga, quien estableció que primero la violencia a través de las TIC aumenta según aumente el acceso a las tecnologías y posteriormente decrecería progresivamente según se tenga más edad o estén en cursos más avanzados. Calmaestra (2011) menciona que tomando en cuenta diferentes estudios, no es clara la relación entre curso y cyberbullying; de manera que una importante cantidad de investigaciones no ha encontrado diferencias estadísticamente significativas en relación con el curso de los implicados en el cyberbullying; mientras que las investigaciones que sí han detectado éstas diferencias también indican que el cyberbullying disminuye conforme se avance en los cursos o se tenga mayor edad, alrededor de los 15 años éste comienza a disminuir.

La variable redes sociales, ha sido incluida en menos investigaciones, encontrando relación significativa con el cyberbullying (Del Río, Sádaba y Bringué, 2010; León, Castaño, Fajardo y Gómez-Carroza, 2012). El estudio de Del Río et al. también incluye días de conexión a la semana a redes sociales, siendo el que más

cercanía guarda con la variable tiempo de conexión diaria del presente estudio en cuanto a tiempo de conexión diaria a internet, no se ha encontrado más información que correlacione tiempo conectado a internet diariamente ni dispositivos que utiliza el alumno. Calmaestra (2011) ha abordado el uso de celulares y el acceso a internet en una muestra española, pero sólo a nivel descriptivo. En general, parece que cuanto mayor es el nivel de uso de TIC, se incrementa el riesgo de ser víctima o agresor (Garaigordobil, 2011).

El cyberbullying en población mexicana ha sido poco estudiado, hasta 2009 se presentó un estudio comparativo entre Argentina, Chile, Brasil, Colombia, México, Perú y Venezuela por Del Río, Bringué, Sádaba y González (citados por Calmaestra, 2011; y por Garaigordobil, 2011), que concluyó que el 12.1 % de los encuestados había experimentado alguna forma de cyberbullying a través del celular y de Messenger; el 13.3 % reconoció haber victimizado a alguien mediante el celular, el 22.4 % de estudiantes hombres y el 13.4 % de mujeres habían usado celular o Messenger para victimizar, mientras que el 19.25 % de hombres y el 13.8 % de mujeres habían sido víctimas.

En población exclusivamente mexicana, Lucio (2009) encontró que el 22.6 % de su muestra (1066 alumnos de escuelas preparatorias) había sido insultado a través de Internet y el 49.9 % a través del teléfono celular.

También en nuestro país, García-Maldonado et al., (2012) realizaron una investigación que correlacionó cyberbullying con consecuencias, características y factores de riesgo en 603 alumnos (53.4 % hombres y 46.6 % mujeres) de una secundaria de Tamaulipas. Los resultados de este estudio indicaron que en los últimos seis meses, el 3.5 % de los alumnos habían sido cibervíctimas, el 2.8 % ciberagresores y el 1.3 % cibervíctimas-ciberagresores. Las formas de cyberbullying que se presentaron fueron ser ignorado (21 % tanto en hombres como mujeres), ofensas (37 %

en hombres y 19 % en mujeres), apodos (43 % en hombres y 24 % en mujeres), falsos rumores (34 % en hombres y 58 % en mujeres), amenazas (20 % en hombres y 10 % en mujeres), críticas (40 % en hombres y 60 % en mujeres) y burlas (28 % en hombres y 19 % en mujeres). El principal factor de riesgo para ser víctima que se detectó fue sentirse inseguro en la escuela y para ser victimario fue el uso de la computadora sin supervisión parental a altas horas de la noche.

Concretamente en el Estado de México, Velázquez-Reyes (2011) realizó un estudio acerca de la violencia social online en 708 estudiantes (64 % mujeres y 36 % hombres) de preparatoria y licenciatura. En esta investigación se encontró que el 43.87 % de la población conoce a alguien que ha sido acosado a través de internet o celular, el 7.35 % ha acosado a alguien por estos medios y el 30.60 % ha sido víctima. Entre los tipos de violencia social online que encontró la autora, se incluyen extorsiones telefónicas, sextorsión, sexcasting, sexting y cyberbullying; en el caso de las mujeres, ellas reciben más sexcasting, sexting, grooming y sextorsión y ellas también ejercen sexting.

También en el Estado de México, Velázquez-Reyes (2012) realizó otro estudio acerca de la violencia a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en estudiantes de secundaria, este estudio incluye la accesibilidad a las TIC que tienen las víctimas y engloba tanto cyberbullying como conductas violentas específicas que pese a presentarse una sola vez dañan a la víctima, además considera las perspectivas de la víctima, el victimario y el espectador.

La población de la investigación de Velázquez-Reyes (2012) estuvo conformada por 455 estudiantes de secundarias del Estado de México, de entre 12 y 14 años, 50.32 % eran mujeres y 49.67 % hombres. Los resultados de dicho estudio indican que el 9.01 % de los estudiantes conoce a alguien que ha sido violentado a través de las TIC (ha sido espectador), el 16.26 % ha acosado a alguien y el 10.54 % ha sido acosado.

Considerando a los espectadores, las víctimas y los victimarios, el 35.8 % de la población ha estado implicada en la violencia a través de las TIC, 61.42 % de ellos con una implicación severa (una vez por semana) y 38.57 % de forma moderada (una o dos veces al mes). Respecto a las TIC que se utilizan para perpetuar la violencia, el 52.2 % se realiza a través del celular, el 43.3 % a través de internet y el 4.4 % implica a la cámara web. Acerca del tipo de violencia y la vía por la que se presenta, los resultados fueron los siguientes: 23.3 % mensajes de texto intimidantes, 20 % propuestas sexuales, 15.5 % llamadas acosadoras, 7.7 % mensajes y/o correos electrónicos insultantes o amenazadores, 6.6 % envío de material pornográfico, 5.5 % mensajes o llamadas amenazantes y/o denigrantes, 5.5 % violencia en las salas de chat, 4.4 % publicación de mensajes denigrantes en redes sociales, 3.3 % suplantación de personalidad, 3.3 % propuestas ilegales, 2.2 % robo de datos o hackeo y 1.1 % videovictimización clandestina.

También en el caso de la incidencia del cyberbullying se ha detectado variabilidad, esta depende principalmente del país en que se lleven a cabo los estudios, del rango de edad que se considere, de los roles de implicados que se tomen en cuenta, de la definición y la clasificación por las que se opte y de la correlación que se haga con otras variables. Aun dentro de las revisiones que incluyen un amplio número de estudios, se hallan diferentes cifras. E inclusive, los índices de prevalencia en México y concretamente en el Estado de México presentan diferencias.

MÉTODO

TIPO DE ESTUDIO O INVESTIGACIÓN

El tipo de estudio empleado fue descriptivo, ya que los objetivos planteados buscaban describir cómo se manifiesta el fenómeno del cyberbullying en alumnos de nivel medio superior. Específicamente, se midió la prevalencia de víctimas, victimarios y observadores de cyberbullying en general y su incidencia por tipos (según las clasificaciones basadas en las conductas que se realizan); así como la prevalencia en relación con algunas variables como sexo, edad y uso de TIC (dispositivos que utilizan, tiempo que se conectan a internet, sitios desde los que navegan y redes sociales en que tiene cuenta).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA O PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Durante los últimos años, se ha elevado el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) alrededor del mundo, éstas son tecnologías que incluyen dispositivos electrónicos, informáticos y de telecomunicaciones cuyos principales usos son el procesamiento y la difusión de información, así como la comunicación (Cobo, 2009). A pesar de la amplitud de las TIC, suele proporcionárseles un papel central a las redes de telefonía móvil e internet y sus dispositivos vinculados, como el celular y la computadora (Belloch, s.f.; INEGI, 2012). La reductibilidad conceptual acerca de los dispositivos que abarcan las TIC también se ve reflejada en las definiciones acerca del cyberbullying, que en líneas generales es entendido como un tipo de bullying que se manifiesta a través de las TIC, siendo mencionados principalmente el internet y el teléfono celular (Calmaestra, 2011; Kowalski et al., 2008; Willard, 2005).

El incremento en el acceso y el uso de TIC se evidencia en las estadísticas mexicanas, el INEGI (2012) calcula que el 37.2 % de la población utiliza internet, el 58.1 % es usuario de la computadora y el 55.1 % usa teléfono celular. El caso de internet es

notable, ya que se trata de un medio con tendencia a incrementar su alcance, en 2012 existían 46, 600, 000 usuarios de internet en México (IAB México, Televisa.com y Millward Brown, 2013a) y en 2013 este número se incrementó a 59.2 millones de usuarios, con un porcentaje de penetración del 52 % (IAB México, Televisa.com y Millward Brown, 2014). El alcance de las TIC también se nota en el Estado de México, que cuenta con 45.1 % de usuarios de computadora, 40.6 % de internet y 54.1 % de teléfono celular (INEGI, 2012).

Particularmente, los adolescentes de entre 12 y 19 años son los principales usuarios de internet en nuestro país (IAB México et al., 2013a; INEGI, 2012; World Internet Project, 2012), los cuales representan alrededor del 25 % de los internautas mexicanos (IAB México et al., 2013a; INEGI, 2012); cada vez más, éstos adolescentes se conectan a internet desde prácticamente cualquier dispositivo y lugar, por lo cual se ha incrementado el número de horas que pasan en internet (IAB México et al., 2013b).

Pero el impacto de las TIC en relación con la población adolescente va más allá de su accesibilidad y uso en términos cuantitativos, el “Informe sobre desarrollo humano para Mercosur” del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) establece que estas tecnologías han posibilitado la transformación del papel de la juventud en la reproducción de las sociedades, debido en parte a las redes de sociabilidad que se construyen a partir de ellas; actualmente, es por medio de la sociabilidad a través de las TIC que los jóvenes satisfacen sus necesidades de interacción, esparcimiento, pertenencia e identidad (PNUD, 2009); dentro de esta sociabilidad virtual, se intercalan procesos de identidad y reputación, que además se mezclan con intenciones tanto positivas como negativas de las personas con quienes se interactúa (Córica, 2013).

Debido a lo mencionado, los procesos en que están involucrados los adolescentes transcurren tanto en el mundo virtual como en el mundo real, entendiendo

por mundo virtual el asociado a las TIC y por interacción virtual es la interacción real establecida a través de las TIC (Córica, 2013). Éstas dos vidas (real y virtual) de las personas incluidas digitalmente comparten los mismos fenómenos, ya que en ambas tienen lugar procesos sociales, intelectuales, lúdicos y afectivos; además, frecuentemente se interactúa con las mismas personas, como los compañeros de escuela, amigos y familiares (Córica, 2013).

Los ambientes real y virtual también comparten cierta peligrosidad, pero en el caso del mundo virtual, se considera que el nivel de peligrosidad potencial aumenta, no porque uno u otro mundo sea en sí más peligroso, sino porque al menos en el mundo real, los niños y jóvenes poseen referentes (los cuales pueden ser sus padres o profesores), pero si éstas figuras se niegan a incluirse digitalmente, los menores resultan huérfanos y no escolarizados en el mundo virtual, sin personas adultas que representen contención, consejo y referencia (Córica, 2013).

En relación con la peligrosidad potencial en internet, ya desde 2002, Castells sostenía que "Internet es un instrumento que desarrolla pero no cambia los comportamientos, sino que los comportamientos se apropian de Internet y, por tanto, se amplifican y se potencian a partir de lo que son (p. 8)". Tomando el concepto de sociabilidad aumentada de Reig (2013), la autora sostiene que de la misma manera que fuera de línea se presenta el fenómeno del bullying, tiene lugar el cyberbullying en los espacios virtuales, al cual se refiere como "la peor manifestación del fenómeno de la "organización sin organizaciones" que ocurre en la capa más social de Internet (Reig, 2013, p. 63)".

Como se puede notar, el uso de las TIC ha repercutido en las formas tanto positivas como negativas de relacionarse con otras personas; en el caso de los adolescentes, resulta relevante el cyberbullying, ya que además del acoso escolar tradicional o bullying, "los niños de hoy en día están viviendo una nueva forma de acoso que se ha vuelto posible gracias a los nuevos avances tecnológicos, tales como el

teléfono móvil o internet (Kowalski et al., p. 79, 2008)”, dicha forma es conocida como acoso cibernético, crueldad social online, acoso electrónico o cyberbullying (Calmaestra, 2011). Llegados a este punto, es pertinente dejar en claro qué se entiende por bullying y cyberbullying, lo cual se realizará a continuación.

La definición de bullying aportada por Olweus (citado por Calmaestra, 2011) en la década de los 90 continúa siendo una de las más aceptadas:

...una persona está siendo acosada cuándo ella o él es expuesto, repetidamente y de forma prolongada en el tiempo, a acciones negativas por parte de una o más personas. Es una acción negativa cuándo alguien intencionalmente causa, o trata de causar, daño o molestias a otro (p. 51).

Analizando otras definiciones, Calmaestra (2011) identifica tres características básicas del fenómeno: intencionalidad de agredir a la víctima; duración de la agresión, repetición en el tiempo; y desequilibrio de poder; además, el bullying se enmarca en el contexto específico del centro escolar y se trata de una forma de violencia que involucra a personas de la misma edad o similar.

En lo que se refiere al cyberbullying, este es entendido como el “acoso que es realizado a través de las nuevas tecnologías tales como internet y los teléfonos móviles.” (Kowalski, et. al., 2008); Calmaestra (2011, p. 107) lo define como una “nueva forma de bullying que implica el uso de los teléfonos móviles (textos, llamadas, vídeo clips), Internet (E-mail, mensajería instantánea, Chat, páginas Web) u otras Tecnologías de la Información y la Comunicación para acosar, amenazar o intimidar deliberadamente a alguien”. Además, Calmaestra agrega que el cyberbullying posee como características las de intencionalidad, repetición, desequilibrio de poder, anonimato, dimensiones pública y privada, canal siempre abierto, perversión moral y escaso feedback físico y social entre participantes.

Respecto a las clasificaciones del cyberbullying, existen dos enfoques básicos, la vía por la que se produce o las conductas que se realizan (Calmaestra, 2011). Se ha optado por la clasificación basada en las conductas que se llevan a cabo, presentada por autores como Willard (2005) o Kowalski et. al. (2008) por dos razones que se expondrán a continuación.

La primera razón es que se considera un enfoque más completo, clasificaciones como las de Willard (2005) y Kowalski et al. (2008) consideran como tipos de cyberbullying propiamente dichos las conductas que se realizan, pero no dejan de lado las modalidades de comunicación elegidas para la práctica del cyberbullying (equivalente a las vías por las que se produce); aunque no tomen a las vías como tipos, las mencionan como referencia para visualizar se alcance y los distintos medios a través de los cuales puede manifestarse el fenómeno.

El segundo motivo es que parece inconveniente clasificar al fenómeno según las vías por las que se produce el cyberbullying, debido a que éstas se modifican continuamente; en el caso de las aplicaciones web, algunas adquieren más popularidad que otras en algún momento y son sustituidas; los dispositivos que se utilizan también evolucionan constantemente, el cyberbullying ya no sólo tiene lugar a través del teléfono celular o la computadora, hoy en día se usan cada vez más dispositivos, como consolas de videojuegos (fijas o portátiles), smart tv, tablets o smartphones. En resumen, los sitios web o los dispositivos que se incluyan hoy en una clasificación basada en las vías por las que se produce, pueden quedar desfasadas el día de mañana.

Retomando los tipos de cyberbullying en términos de las conductas que se presentan, éstos puede variar un poco según los autores que se consulten, los que se tomaron para esta investigación son: insultos electrónicos, hostigamiento, denigración,

suplantación, desvelamiento y sonsacamiento, exclusión y ostracismo, ciberpersecución, paliza feliz (Kowalski, et. al., 2008) y sexting (Spears et al., 2013).

El cyberbullying parece especialmente importante de estudiar ya que a diferencia del bullying tradicional, el acoso cibernético sobrepasa los límites de la escuela y se generaliza a prácticamente cualquier contexto, de manera que este acoso no se puede detener aun si la víctima se encuentra en su casa, en un sitio público o si se cambia de escuela; debido a que el victimario puede seguir acosando a su víctima a través de la red de telefonía celular o de internet por medio de una amplia variedad de dispositivos, a cualquier hora y en cualquier lugar; además, estas mismas tecnologías posibilitan la perdurabilidad y difusión de cualquier contenido que se genere para acosar a la víctima, no importa si la persona acosada intenta borrarlo, probablemente alguien haya almacenado el contenido y esto continúe perjudicándole (Kowalski, et. al., 2008).

De acuerdo con Boyd (citado por Reig, 2013), el bullying en el entorno online resulta más grave por las siguientes características: la persistencia (lo que se publica puede durar mucho tiempo), la buscabilidad (poder buscar sobre cualquier persona), la replicabilidad (compartición de contenidos) y las audiencias invisibles (se desconoce cuál será la audiencia y el alcance del contenido). Alonso (2011) también señala características en la interacción online, refiriéndose a la permanencia de la información, la visibilidad o la facilidad para encontrar contenidos online, mayor credibilidad en las fuentes de información en línea, los aficionados de internet (en oposición a los profesionales) son importantes influenciadores y existe mayor velocidad en cuanto a disponibilidad de la información.

Asimismo, en el cyberbullying muchas veces la víctima no tiene idea de quién es la persona que le está acosando, ya que no se trata de un enfrentamiento cara a cara, sino que los victimarios pueden aprovechar el anonimato que posibilita internet o la red

de telefonía si se utilizan números desconocidos para la víctima (Kowalski, et. al., 2008).

Otro matiz importante que presenta el cyberbullying y que hace importante su estudio es que suele ser difícil de detectar. Cuando el bullying se presenta en la escuela, es más probable que los profesores o algún otro miembro de la comunidad pueda presenciarlos, pero como ya se dijo, el cyberbullying escapa del contexto escolar y se generaliza al amplio ambiente virtual, de manera que muchas veces los adultos no están al tanto de la situación; además, debido a la misma agresión y los efectos que produce, puede ser difícil que la víctima denuncie lo que le está ocurriendo.

Respecto a las investigaciones realizadas, el bullying tradicional comenzó a estudiarse desde la década de los 70, mientras que el cyberbullying se ha comenzado a estudiar más recientemente (el primer estudio se realizó en el 2000 en Estados Unidos), principalmente en otros países.

El cyberbullying en población mexicana ha sido poco estudiado, hasta 2009 se presentó un estudio comparativo entre Argentina, Chile, Brasil, Colombia, México, Perú y Venezuela por Del Río, Bringué, Sádaba y González (citados por Calmaestra, 2011; y por Garaigordobil, 2011), que concluyó que el 12.1 % de los encuestados había experimentado alguna forma de cyberbullying a través del celular y de Messenger; el 13.3 % reconoció haber victimizado a alguien mediante el celular, el 22.4 % de estudiantes hombres y el 13.4 % de mujeres habían usado celular o Messenger para victimizar, mientras que el 19.25 % de hombres y el 13.8 % de mujeres habían sido víctimas.

En población exclusivamente mexicana, Lucio (2009) encontró que el 22.6 % de su muestra (1066 alumnos de escuelas preparatorias) había sido insultado a través de Internet y el 49.9 % a través del teléfono celular.

También en nuestro país, García-Maldonado et al., (2012) realizaron una investigación que presentó la prevalencia por roles y por tipo de conducta realizada, también correlacionó cyberbullying con consecuencias, características y factores de riesgo en 603 alumnos de una secundaria de Tamaulipas; los resultados indicaron que en los últimos seis meses, el 3.5 % de los alumnos habían sido cibervíctimas, el 2.8 % ciberagresores y el 1.3 % cibervíctimas-ciberagresores; el principal factor de riesgo para ser víctima que se detectó fue sentirse inseguro en la escuela y para ser victimario fue el uso de la computadora sin supervisión parental a altas horas de la noche.

En el Estado de México, Velázquez-Reyes ha realizado algunas investigaciones sobre el tema; en un estudio sobre violencia social online en 708 estudiantes de preparatoria y licenciatura, el 43.87 % ha sido observador, el 7.35 % ha sido victimario y el 30.60 % ha sido víctima (2011); en otra investigación, realizó otro estudio acerca de la violencia a través de las TIC en 455 estudiantes de secundaria de entre 12 y 14 años, mostrando el 35.8 % de la población ha estado implicada, el 9.01 % como espectador, el 16.26 % acosando a alguien y el 10.54 % siendo acosado (2012).

Por lo tanto, debido a las pocas investigaciones sobre cyberbullying en México, y concretamente en el Estado de México, resultó pertinente realizar una investigación al respecto. De acuerdo con las características del fenómeno y de las TIC (edad y contexto escolar, impacto de las TIC en la sociabilidad de la población joven y que los mayores usuarios de internet sean los adolescentes), se consideró apropiada la población conformada por alumnos de nivel medio superior de las preparatorias de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Como cualquier otra variable de estudio, el cyberbullying es un fenómeno amplio, sin embargo, al ser un tema que no se ha estudiado ampliamente en México, el estudio se enfocó en la prevalencia del cyberbullying en la población seleccionada. Por lo tanto, el estudio buscó responder a la pregunta de investigación ¿cuál es la prevalencia del cyberbullying en alumnos de nivel medio superior? Además, se plantearon como preguntas específicas las siguientes: ¿cuáles son las tendencias de usos de TIC en los alumnos?; ¿cuál es la prevalencia de víctimas, victimarios y observadores de cyberbullying?; ¿cuál es la incidencia de los tipos de cyberbullying según las conductas que se realizan?; ¿existe correlación entre cyberbullying y la variable sexo?; ¿hay correlación entre cyberbullying y la variable edad?; y ¿existe correlación entre cyberbullying y uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación?

Para responder a tales interrogantes, se desarrolló un instrumento denominado “Cyberbullying y Aprendizaje virtual”, desprendido de la investigación “Ambientes virtuales: aprendizaje y violencia” del cuerpo académico Psicología y Educación de la Facultad de Ciencias de la Conducta, Universidad Autónoma del Estado de México, por medio del autoinforme de los mismos alumnos.

DEFINICIÓN DE VARIABLES

A continuación se presentan las definiciones conceptuales y operacionales de cyberbullying y tipos de cyberbullying (insultos electrónicos, hostigamiento, denigración, suplantación, desvelamiento y sonsacamiento, exclusión y ostracismo, ciberpersecución, paliza feliz, sexting y otras formas de violencia); así como las variables asociadas en el presente estudio (edad, sexo, y las correspondientes a las TIC).

Cyberbullying

Definición conceptual

De acuerdo con las concepciones mencionadas en el marco teórico, el cyberbullying en esta investigación es entendido como diversos tipos de conductas violentas que tienen lugar entre iguales a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Aclarando a qué se refieren los términos de la definición, los implicados (víctima, victimario y observador) suelen ser menores, a menudo niños y adolescentes de una edad similar que frecuentemente son compañeros escolares; pero en el caso de la muestra de este estudio, existen estudiantes que superan la mayoría de edad en México, siendo normal que en el último curso (tercer grado o sexto semestre) los alumnos tengan 18 años cumplidos, además de que un mínimo porcentaje de ellos tiene entre 19 y 23 años; sin embargo, se considera que se trata de iguales puesto que cursan el mismo nivel educativo.

Respecto a las conductas violentas, son entendidas como los tipos de cyberbullying y suelen presentar las características de intencionalidad, implicación de daño, repetición, desequilibrio de poder, manifestación pública o privada y en ocasiones anonimato.

Y acerca de las TIC, las conductas violentas pueden realizarse a través de una amplia variedad de tecnologías electrónicas, informáticas, y de telecomunicaciones; por mencionar sólo a algunas, se encuentran dispositivos móviles y fijos, videojuegos en línea, mensajería, aplicaciones y páginas web; pero no se especifica una clasificación, puesto que las TIC evolucionan constante y rápidamente.

Además, las características de las conductas violentas deben ser entendidas a la luz del medio (las TIC) en el que se llevan a cabo; tomando el caso de la repetición como ejemplo, se puede denigrar a alguien publicando una fotografía en Facebook sólo una vez, pero ésta puede reenviarse y replicarse en innumerables ocasiones.

Definición operacional

Se trata de una variable con nivel de medición ordinal que fue medida utilizando el instrumento “Cyberbullying y Aprendizaje virtual” para determinar la prevalencia del fenómeno en la muestra; tomando en cuenta a las víctimas, los victimarios y los observadores; los reactivos de cyberbullying para los tres implicados abarcan 10 tipos basados en la clasificación sobre las conductas que se realizan y se presentan 5 opciones de respuesta para determinar la frecuencia de las acciones.

Tipos de cyberbullying

En los párrafos siguientes se incluyen las definiciones conceptuales de los tipos de cyberbullying desprendidos de la clasificación basada en las acciones que se realizan; tomando en los primeros ocho tipos las definiciones de Willard (2005) y Kowalski et al. (2008); la definición del noveno tipo está basada en Spears et al. (2013) y el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación de España (2011); mientras que la definición del último tipo está basada en un estudio previo del Cuerpo académico Psicología y Educación.

Las definiciones operaciones de los tipos de cyberbullying siguen la misma lógica, fueron medidos a través de una escala Likert con cinco opciones de respuesta (que indican la frecuencia de las acciones) donde cada tipo corresponde a un factor.

Insultos electrónicos (*flaming*) son el intercambio público o privado de contenido insultante entre dos o más personas a través de las TIC (basada en Kowalski et al., 2008 y Willard, 2005).

Hostigamiento (*harassment*) es el contenido insultante o molesto reiterado, éste es unidireccional, sólo dirigido a la víctima por parte de una persona o un grupo a través de las TIC (basada en Kowalski et al., 2008 y Willard, 2005).

Denigración (*denigration*) es la difusión a través de las TIC de contenido falso, despectivo o cruel sobre una persona por parte de un individuo o grupo para perjudicar o burlarse de la víctima (basada en Kowalski et al., 2008 y Willard, 2005).

En la **suplantación** (*impersonation*) el acosador se hace pasar por la víctima a través de las TIC para perjudicarla recurriendo a diversas actividades (basada en Kowalski et al., 2008 y Willard, 2005).

En el **desvelamiento y sonsacamiento** (*outing and trickery*) la víctima revela información privada a su acosador, quien la divulga a través de las TIC; en ocasiones la víctima revela su información debido al engatusamiento o artimañas del victimario (basada en Kowalski et al., 2008 y Willard, 2005).

En la **exclusión y ostracismo** (*exclusion*), un individuo o grupo de forma intencional excluye socialmente a la víctima en los ambientes virtuales surgidos de las TIC (basada en Kowalski et al., 2008 y Willard, 2005).

Ciberpersecución o ciberacoso (*cyberstalking*) es el uso reiterado y en ocasiones a largo plazo de las TIC para amenazar a la víctima con dañarla o seguirla en los ambientes virtuales (basada en Kowalski et al., 2008 y Willard, 2005).

La **paliza feliz** (*happy slapping*) combina la violencia a través de las TIC con violencia directa; consiste en que uno o más acosadores agreden a la víctima (a

menudo físicamente), además de que almacenan y difunden el material (regularmente grabación en video) a través de las TIC (basada en Kowalski et al., 2008).

El **sexting** consiste en la creación y el envío de contenido (texto, fotografía o video) sexual (como insinuaciones, proposiciones, desnudos parciales o totales) por medio de las TIC; en este caso la víctima comparte el contenido en el ámbito privado (a menudo dentro de una relación de pareja) pero posteriormente éste se difunde haciéndose público (basada en el Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación de España, 2011; Spears et al., 2013).

Otras formas de violencia sólo incluye como criterio el envío por parte del victimario y recepción por parte de la víctima de contenido sobre maltrato a otros (como videos o fotografías de maltrato a animales o bebés).

Las definiciones conceptuales y operacionales de las variables para correlacionar prevalencia de cyberbullying se mencionan a continuación.

Edad

Definición conceptual: Tiempo vivido por una persona, considerando como punto de partida su nacimiento, usualmente, los alumnos tienen entre 15 y 18 años en el nivel medio superior mexicano, pero pueden presentarse edades arriba o abajo de ese rango. Como ya se mencionó, en otras investigaciones la edad es medida operacionalmente tomando en cuenta el curso al cual pertenecen los alumnos, en el caso de la población, el curso se toma como semestre, el cual se define conceptualmente como lapso temporal conformado por seis meses.

Definición operacional: Debido a que en el sistema de la escuela preparatoria el nivel de avance del alumno se toma por semestre, al 1er año o grado corresponden primero y segundo semestres, al 2do año o grado corresponden tercero y cuarto semestres, mientras que al 3er año o grado corresponden quinto y sexto semestres. Al

tratarse de una variable con nivel de medición nominal, el alumno indica el semestre que cursa, eligiendo de entre las opciones Segundo, Cuarto y Sexto; los cuales fueron los semestres en curso durante la aplicación (mayo de 2014).

Sexo

Definición operacional: Conjunto de características fisiológicas que diferencian a un hombre de una mujer.

Definición operacional: Se trata de una variable con nivel de medición ordinal, que toma como sexo del alumno las opciones de Hombre o Mujer.

Las últimas variables tienen que ver con el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, aunque no se incluyen en las hipótesis, forman parte de los objetivos y preguntas de investigación, además de presentarse en resultados, por lo cual también resulta pertinente definir las.

El uso de TIC se separó por reactivo en el proceso de datos, ya que cada reactivo presentaba formas distintas, algunos de ellos tenían opciones múltiples, por lo cual la correlación exploratoria se establecerá para cada caso, por lo cual es pertinente definir cada uno.

Dispositivos tecnológicos

Definición conceptual: Aparatos pertenecientes a las TIC que el alumno utiliza.

Definición operacional: Como TIC que el alumno utiliza, se consideran las opciones de respuesta laptop, computadora de escritorio, smarthphone, teléfono celular, consola de videojuegos, reproductor mp3, Tablet y Tv con conexión a internet. Se considera una variable con nivel de medición nominal y debido al procesamiento de los datos, debido a que se podían elegir varias opciones, la prueba de hipótesis y los resultados establecieron correlaciones o ausencia de ellas para cada dispositivo.

Conexión a internet

Definición conceptual: Acceder a la red de internet a través de dispositivos electrónicos (como laptop, computadora de escritorio, smarthphone, teléfono celular, consola de videojuegos, reproductor mp3, tablet, Tv con conexión a internet o cualquier otro que cumpla esta función).

Definición operacional: Se mide a través de la pregunta directa “¿Te conectas a internet?” del instrumento mencionado, las opciones de respuesta son Sí y No. Es una variable nominal.

Tiempo de conexión a internet

Definición conceptual: Lapso de tiempo que los alumnos pasan conectados a internet.

Definición operacional: Se mide el tiempo de conexión diaria a internet, tomando como rangos los de IAB México et al. (2013b), siendo éstos Menos de 1 hora, 1 a 2 horas, 2 a 5 horas, 5 a 12 horas y Más de 12 horas. A pesar de que las opciones de respuesta marcan rangos, en el procesamiento estadístico ésta se redujo a una variable con nivel de medición ordinal.

Lugar de conexión a internet

Definición conceptual: Espacio físico desde el cual los alumnos acceden a internet.

Definición operacional: Es una variable con nivel de medición nominal para la cual se tomaron los sitios establecidos por IAB México et al. (2013b), siendo éstos Casa, Escuela, Casa de otros, Lugares con acceso público, En la calle, Trabajo, Café internet y Trabajo; también se incluyó la opción de escribir otro sitios distinto a los mencionados. También debido al procesamiento de los datos, debido a que se podían elegir varias opciones, la prueba de hipótesis y los resultados establecieron correlaciones o ausencia de ellas para cada sitio.

Redes sociales

Definición conceptual: Medio de comunicación social cuya función principal es relacionarse con otras personas a través de internet.

Definición operacional: Se trata de una variable con nivel de medición nominal para la cual se tomaron las principales redes sociales establecidas por IAB México et al. (2013b) y determinadas como las más utilizadas en los pilotajes previos; se les pide a los alumnos indicar las redes sociales que utilizan (pudiendo elegir más de una), siendo las opciones de respuesta Facebook, Twitter, Hi5, MySpace, Google +, Youtube y Tumblr; también podían colocar otras redes distintas a las mencionadas. Como en casos anteriores, debido al procesamiento de los datos, debido a que se podían elegir varias opciones, la prueba de hipótesis y los resultados establecieron correlaciones o ausencia de ellas para cada red.

PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS

De acuerdo con lo abordado en el marco teórico, los índices de prevalencia de cyberbullying por rol de implicación y tipo presentan variabilidad dependiendo de las características metodológicas de las investigaciones y las poblaciones estudiadas, por lo cual se optó por establecer solamente una hipótesis estadística de estimación acerca del cyberbullying como variable general. En el caso de las variables que buscaban correlación (sexo y edad), las hipótesis también se establecieron tomando el cyberbullying como variable general. Mientras que el resto de los objetivos de investigación (prevalencia por roles y tipos, así como correlación exploratoria entre cyberbullying y TIC) serán abordados en la sección de resultados y contrastados en el análisis de resultados.

En seguida se presentarán las hipótesis de investigación (Hi) con sus respectivas hipótesis nulas (Ho), surgidas de los objetivos de investigación y de los resultados de estudios previos.

Considerando al cyberbullying como variable general, se ha calculado una prevalencia internacional promedio del 40% al 55% (Garaigordobil, 2011; García-Fernández, 2013); y se ha encontrado que no presenta una incidencia estable, sino de un fenómeno que va en aumento (Garaigordobil, 2011; García-Fernández, 2013; León et al., 2012). Por lo tanto, se establecieron como hipótesis de estimación las siguientes:

Hi1: El porcentaje de incidencia de cyberbullying es menor al 65%.

Ho1: El porcentaje de incidencia de cyberbullying es mayor al 65%.

Por otra parte, sobre la incidencia de cyberbullying en relación al sexo y/o género, Garaigordobil (2011) concluyó que los resultados aún no son determinantes debido a que mientras algunas investigaciones internacionales encuentran diferencias significativas, otras no lo hacen. Ocurre lo mismo con la relación entre edad (aquí medida con el semestre) y cyberbullying. (Calmaestra, 2011; Garaigordobil, 2011). Por lo tanto, las siguientes hipótesis no especifican estimaciones porcentuales ni direcciones de influencia, simplemente buscan detectar si existe o no correlación entre las variables.

Hi2: Existe correlación entre cyberbullying y sexo.

Ho2: No existe correlación entre cyberbullying y sexo.

Hi3: Existe correlación entre cyberbullying y edad.

Ho3: No existe correlación entre cyberbullying y edad.

DEFINICIÓN DEL UNIVERSO DE ESTUDIO

La población estuvo conformada por los estudiantes de los nueve planteles del nivel medio superior de la Universidad Autónoma del Estado de México. Se utilizaron los datos más actuales disponibles al momento de la investigación, correspondientes al ciclo escolar 2013-2014, de acuerdo con los cuales existían 16 127 (N=16 127) estudiantes en nivel medio superior.

La tabla 1 corresponde a la matrícula del turno matutino, y la tabla 2 a la del turno vespertino; en ambas se presentan el número de alumnos considerando turno, plantel (nueve en total), grado (1º, 2º y 3º) y sexo (hombre y mujer), así como los totales correspondientes.

Plantel de la Escuela Preparatoria	Matrícula MATUTINO por ciclo escolar conforme a la RIEMS						Matrícula RIEMS		Total
	Primero		Tercero		Quinto		H	M	
	H	M	H	M	H	M			
Lic. Adolfo López Mateos	203	310	192	271	170	256	565	837	1402
Nezahualcoyótl	227	287	197	297	180	281	604	865	1469
Cuauhtémoc	230	305	202	287	175	269	607	861	1468
Ignacio Ramírez Calzada	154	206	148	197	129	201	431	604	1035
Dr. Ángel Ma. Garibay Kintana	161	224	170	199	137	208	468	631	1099
Pablo González Casanova	123	167	122	157	100	151	345	475	820
Texcoco	146	232	140	218	154	198	440	648	1088
Sor Juana Inés de la Cruz	116	133	82	102	106	132	304	367	671
Atlacomulco	103	144	84	133	24	50	211	327	538
	1463	2008	1337	1861	1175	1746	3975	5615	9590

Tabla 1. Matrícula del turno matutino por estratos de los planteles de la escuela preparatoria

Plantel de la Escuela Preparatoria	Matrícula VESPERTINO por ciclo escolar conforme a la RIEMS						Matrícula RIEMS		Total
	Primero		Tercero		Quinto		H	M	
	H	M	H	M	H	M			

Lic. Adolfo López Mateos	232	238	205	204	178	208	615	650	1265
Nezahualcoyótl	207	248	166	179	145	172	518	599	1117
Cuauhtémoc	227	202	146	178	118	147	491	527	1018
Ignacio Ramírez Calzada	159	172	123	130	81	99	363	401	764
Dr. Ángel Ma. Garibay Kintana	152	184	139	168	111	100	402	452	854
Pablo González Casanova	105	62	49	48	47	38	201	148	349
Texcoco	197	157	97	123	64	84	358	364	722
Sor Juana Inés de la Cruz	97	116	71	84	37	43	205	243	448
Atlacomulco	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1376	1379	996	1114	781	891	3153	3384	6537

Tabla 2. Matrícula del turno vespertino por estratos de los planteles de la escuela preparatoria

Definición de la muestra

Se realizó un muestreo aplicando la fórmula:

$$n = \frac{Z^2 pq N}{NE^2 + Z^2 pq}$$

Donde:

n= tamaño de la muestra

Z= nivel de confianza (2.575= .99 de confianza)

p= variabilidad positiva (0.5)

q= variabilidad negativa (0.5)

N= tamaño de la población

E= error (0.05)

Y se obtuvo una muestra de 637 alumnos (n=637); posteriormente, se obtuvo la muestra por estratos (turno, plantel, sexo, semestre y sexo); el número de alumnos que conforma la muestra por estratos se presenta en las tablas, la número 3 corresponde al turno matutino y la número 4 al vespertino.

Plantel de la Escuela Preparatoria	Matrícula MATUTINO por ciclo escolar conforme a la RIEMS												Muestra		Total
	Segundo				Cuarto				Sexto				H	M	
	H	Muestra	M	Muestra	H	Muestra	M	Muestra	H	Muestra	M	Muestra			
Lic. Adolfo López Mateos	203	8	310	12	192	8	271	11	170	7	256	10	22	33	55
Nezahualcoyótl	227	9	287	11	197	8	297	12	180	7	281	11	24	34	58
Cuauhtémoc	230	9	305	12	202	8	287	11	175	7	269	11	24	34	58
Ignacio Ramírez Calzada	154	6	206	8	148	6	197	8	129	5	201	8	17	24	41
Dr. Ángel Ma. Garybay Kintana	161	6	224	9	170	7	199	8	137	5	208	8	19	25	43
Pablo González Casanova	123	5	167	7	122	5	157	6	100	4	151	6	14	19	32
Texcoco	146	6	232	9	140	6	218	9	154	6	198	8	17	26	43
Sor Juana Inés de la Cruz	116	5	133	5	82	3	102	4	106	4	132	5	12	15	27
Atlacomulco	103	4	144	6	84	3	133	5	24	1	50	2	8	13	21
	146	58	200	79	133	53	186	74	117	46	174	69	15	22	379,
	3		8		7		1		5		6		7	2	4

Tabla 3. Distribución de la muestra por estratos del turno matutino de los planteles

Plantel de la Escuela Preparatoria	Matrícula VESPERTINO por ciclo escolar conforme a la RIEMS												Muestra		T
	Segundo				Cuarto				Sexto				H	M	
	H	Muestra	M	Muestra	H	Muestra	M	Muestra	H	Muestra	M	Muestra			
Lic. Adolfo López Mateos	232	9	238	9	20	8	204	8	17	7	20	8	24	26	50
Nezahualcoyótl	207	8	248	10	16	7	179	7	14	6	17	7	20	24	44
Cuauhtémoc	227	9	202	8	14	6	178	7	11	5	14	6	19	21	40
Ignacio Ramírez Calzada	159	6	172	7	12	5	130	5	81	3	99	4	14	16	30
Dr. Ángel Ma. Garybay Kintana	152	6	184	7	13	5	168	7	11	4	10	4	16	18	34
Pablo González Casanova	105	4	62	2	49	2	48	2	47	2	38	2	8	6	14
Texcoco	197	8	157	6	97	4	123	5	64	3	84	3	14	14	29
Sor Juana Inés de la Cruz	97	4	116	5	71	3	84	3	37	1	43	2	8	10	18
Atlacomulco	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	137	54	137	55	99	39	111	44	78	31	89	35	12	13	25
	6		9		6		4		1		1		5	4	9

Tabla 4. Distribución de la muestra por estratos del turno vespertino de los planteles

Para finalizar, se llevó a cabo un procedimiento de muestreo aleatorio simple para determinar que los alumnos que participarían en la investigación fueran elegidos al azar; esto se realizó a partir de las listas de cada plantel, generando números aleatorios en Excel que representaran casos de alumnos tomados al azar, aplicando la fórmula

ALEATORIO.ENTRE para cada una de los estratos. Los estratos en que se aplicó cada vez la fórmula, siguieron un orden como el del siguiente ejemplo: Alumnos del turno matutino/Plantel Lic. Adolfo López Mateos/Segundo semestre/Hombres; en este caso el número de la muestra indicaba tomar a 8 alumnos, por lo que se obtuvieron 8 números al azar y otros más como muestra de reemplazo.

DISEÑO DEL INSTRUMENTO

Como se mencionó anteriormente, se desarrolló un instrumento denominado “Cyberbullying y Aprendizaje virtual”, desprendido de la investigación “Ambientes virtuales: aprendizaje y violencia” del cuerpo académico Psicología y Educación de la Facultad de Ciencias de la Conducta, UAEMéx.

La versión final del instrumento (puede consultarse en Apéndices) se obtuvo a partir de modificaciones surgidas de dos pilotajes y por recomendaciones del jueceo de expertos en el tema, los jueces que colaboraron fueron: Dr. Juan Calmaestra Villén, Dr. Luis Antonio Lucio López y Dra. Brenda Mendoza González. Obtenida la versión final, se realizó la digitalización del instrumento para que se contestara a través de internet.

Dicho instrumento, está conformado por cuatro partes: Datos generales, Usos de TIC, Cyberbullying y Aprendizaje virtual; de éstas, se utilizaron los datos obtenidos por las tres primeras partes (exceptuando aprendizaje virtual). La estructura general y el número de reactivos del instrumento puede observarse en la Tabla 5. A pesar de que el instrumento está conformado por 156 reactivos, se monitoreó el tiempo de aplicación en los pilotajes realizados, comprobando que la digitalización del instrumento disminuía el tiempo que los alumnos tardaban en contestar.

SECCIÓN	FACTORES	NÚMERO DE REACTIVOS
<i>I. Datos generales</i>	Sexo Edad Plantel Semestre	4
<i>II. Usos de TIC</i>	Dispositivos electrónicos Conexión a internet Tiempo de conexión Lugar de conexión Redes sociales	5
<i>III. Cyberbullying</i>	Insultos electrónicos Hostigamiento Denigración Suplantación Desvelamiento y sonsacamiento Exclusión y ostracismo Ciberpresecución Paliza feliz Sexting Otras formas de violencia	93
<i>IV. Aprendizaje Virtual</i>	Investigación y manejo de información Creatividad e innovación Comunicación, interacción social y colaboración Ciudadanía digital	54

Tabla 5. Estructura general del instrumento “Cyberbullying y Aprendizaje virtual”

Como puede verse, la sección de datos generales cuenta con 4 reactivos que solicitan información sobre sexo, edad, plantel y semestre, considerados datos importantes para correlacionar la prevalencia de acuerdo con estas variables. La sección de usos de TIC se conforma por 5 reactivos y fue diseñada para correlacionar

incidencia con dispositivos tecnológicos que utilizan los alumnos, tiempo que pasan conectados a internet diariamente, sitios desde los cuales se conectan y redes sociales que utilizan; las opciones de respuesta se basaron en los datos proporcionados por IAB México et al., (2013a, 2013b y 2014) e INEGI (2012). Estas dos primeras secciones presentan diversos formatos de reactivos y de respuestas, según la información solicitada.

La sección dedicada al cyberbullying es una escala tipo Likert, con cinco opciones de respuesta sobre la frecuencia con que se presentan los tipos según las conductas que se realizan (nunca, casi nunca, algunas veces, casi siempre y siempre).

La parte de cyberbullying está conformada por 10 factores que toman en cuenta los tipos según la conducta que se lleva a cabo (insultos electrónicos, hostigamiento, denigración, suplantación, desvelamiento y sonsacamiento, exclusión y ostracismo, ciberpersecución, paliza feliz, sexting y otras formas de violencia). Los primeros 8 factores se basaron en la clasificación de Kowalski et al. (2008) y la de sexting en Spears et al. (2013). El factor sobre otras formas de violencia solamente abarca contenido acerca de maltrato a otros; éste surgió de una investigación previa del cuerpo académico Psicología y Educación, en la que al pedir a los participantes relatar un caso de violencia en internet se encontró incidencia de recepción de material sobre maltrato a otros (distinto de la paliza feliz), como animales o bebés.

Además de los factores e indicadores, la sección de cyberbullying se divide en tres subsecciones (víctima, victimario y observador) con 31 reactivos cada una; el diseño de éstas tres partes obedece a una estructura en espejo, buscando que posean la misma base y solamente se modifique el sujeto que realiza la acción. La estructura y número de reactivos de la sección dedicada a cyberbullying se esquematiza en la Tabla 6.

SECCIÓN III. CYBERBULLYING

FACTORES	INDICADORES	NÚMERO DE REACTIVOS			T
		Parte 1 Víctima	Parte 2 Victimario	Parte 3 Observador	
<i>Insultos electrónicos</i>	En contextos privados	2	2	2	6
	En contextos públicos				
<i>Hostigamiento</i>	Mensajes ofensivos reiterados (unilateral)	5	5	5	15
	A largo plazo				
	Envío de virus				
	Envío de spam				
	Atormentadores online (sabotaje e insultos en videojuegos, publicaciones, etc.)				
<i>Denigración</i>	Divulgación de información despectiva y falsa (texto)	3	3	3	9
	Alteración y difusión de imágenes digitales				
	Alteración y difusión de videos o canciones				
<i>Suplantación</i>	Robo de cuenta	2	2	2	6
	Creación de cuenta haciéndose pasar por otra persona				
<i>Desvelamiento y sonsacamiento</i>	Revelar información a alguien y que esa persona lo divulgue	4	4	4	12
	Engatusar a alguien para que revele información y después difundirla				
<i>Exclusión y ostracismo</i>	Eliminación de listas de contactos	4	4	4	12
	Sentirse ignorado por no recibir respuestas instantáneas				
	Exclusión en juegos online				
	Sentirse ignorado en publicaciones de redes sociales				
	No recibir invitaciones en redes sociales				
	Solicitudes rechazadas en redes sociales				
<i>Ciberpresecución</i>	Amenazas	6	6	6	18
	Seguimiento a largo plazo				
	Seguimiento sigiloso (stalkear)				
<i>Paliza feliz</i>	Video de alumnos golpeando a un compañero	1	1	1	3
<i>Sexting</i>	Envío de pornografía (links, formatos multimedia)	3	3	3	9
	Recepción de proposiciones sexuales				
<i>Otras formas de violencia</i>	Maltrato a seres vivos (links, formatos multimedia)	1	1	1	3
TOTAL		31	31	31	93

Tabla 6. Estructura de la sección sobre cyberbullying en el instrumento “Cyberbullying y Aprendizaje virtual”

Por último, además de las instrucciones pertinentes, se agregaron explicaciones breves (qué son las TIC y qué es el cyberbullying) para que los alumnos identificaran el fenómeno y evitar la confusión con otros tipos de violencia a través de las TIC; agregar explicaciones previas también permitió reducir el número de palabras en cada reactivo y consecuentemente agilizar el tiempo de respuesta.

La versión final del instrumento, que fue la que se utilizó en la investigación, obtuvo un Alfa de Cronbach de 0.953, indicando una alta fiabilidad. El alfa de Cronbach de las tres primeras secciones (excluyendo aprendizaje virtual, cuyos resultados no se procesaron para esta tesis) es de 0.960, mientras que el alfa de la sección sobre cyberbullying es de 0.970.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Se utilizó un diseño no experimental de tipo transversal descriptivo y correlacional (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista-Lucio, 2010) para medir la prevalencia del cyberbullying en alumnos de nivel medio superior en un único momento; así como determinar la incidencia del fenómeno en relación con las variables sexo, semestre. También fue exploratorio (Hernández-Sampieri et al., 2010) respecto a una posible correlación entre cyberbullying y uso de TIC (dispositivos electrónicos, conexión a internet, tiempo de conexión a internet, sitio desde el que navegan, y redes sociales).

Los pasos que se siguieron fueron los siguientes (Hernández-Sampieri et al., 2010):

1. Elaboración las preguntas de investigación.
2. Localización fuentes de información para la elaboración del marco teórico y construcción del instrumento.
3. Selección de una población.

4. Selección de la muestra por estratos.
5. Diseño del instrumento tomando en cuenta las variables que se pretenden medir para la elaboración de los reactivos, así como que el lenguaje fuera apropiado para la población.
6. Jueceo del instrumento y corrección a partir de las observaciones de los jueces.
7. Planeación de la logística para la aplicación de la instrumento.
8. Aplicación del instrumento.
9. Codificación y transformación de los datos obtenidos.
10. Realización del análisis e interpretación de los resultados.

CAPTURA DE LA INFORMACIÓN

La captura de información se realizó utilizando algunas herramientas de las TIC. La versión final del instrumento se digitalizó creando un formulario en Google docs para que los alumnos de la muestra pudieran contestarlo a través de internet.

Al haber concluido las aplicaciones del instrumento en la muestra, se descargaron los datos recopilados desde la plataforma Google docs, que generó un archivo de valores separado por comas (.csv por sus siglas en inglés) de Microsoft Excel; posteriormente, ese archivo se transformó a una hoja de cálculo en Excel, donde se ordenaron los datos para convertirlos y codificarlos desde un formato de texto a uno numérico; finalmente, se exportó a un archivo en el Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), donde se colocaron etiquetas y valores de acuerdo con las variables y el nivel de medición de éstas, para poder procesar los casos.

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

El procesamiento de la información se realizó en SPSS, los análisis realizados fueron los siguientes:

- Para determinar la confiabilidad del instrumento se aplicó el Alfa de Cronbach del instrumento total considerando todos los reactivos, así como de las partes del instrumento.
- Se realizó un análisis de frecuencias y se sometió a un análisis descriptivo para observar las tendencias de todos los reactivos y determinar las características de la muestra.
- Se calculó el valor de las subescalas del instrumento obteniendo el promedio de las respuestas dadas en los reactivos de cada una de ellas.
- Se recalcuraron y codificaron variables que permitieran obtener los índices de prevalencia general, por roles y por tipos.
- Con el fin de ver la relación entre variables, se aplicaron chi-cuadrado (sexo y edad) y coeficiente de correlación de Spearman (TIC).

Prueba de hipótesis

En esta sección se contrastarán las hipótesis planteadas con los resultados derivados del presente estudio, primero se enunciarán nuevamente las hipótesis por par (H_i y H_o) y posteriormente se decidirá cuáles de ellas se aceptan y cuáles se rechazan, a la luz de los datos obtenidos que serán presentados a través de texto, tablas y gráficos.

El primer par de hipótesis corresponde a la prevalencia del cyberbullying (como variable general), se enunciaron las siguientes:

H_i1 : El porcentaje de incidencia de cyberbullying es menor al 65%.

H_o1 : El porcentaje de incidencia de cyberbullying es mayor al 65%.

En la tabla 7 y en el gráfico 1 se presentan los resultados obtenidos sobre prevalencia de cyberbullying, tomando en cuenta su frecuencia y porcentaje.

Prevalencia de cyberbullying

<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
<i>Nunca</i>	63.89
<i>Casi nunca</i>	33.59
<i>Algunas veces</i>	2.35
<i>Casi siempre</i>	0
<i>Siempre</i>	0.15

Tabla 7. Prevalencia de cyberbullying por frecuencia y porcentaje

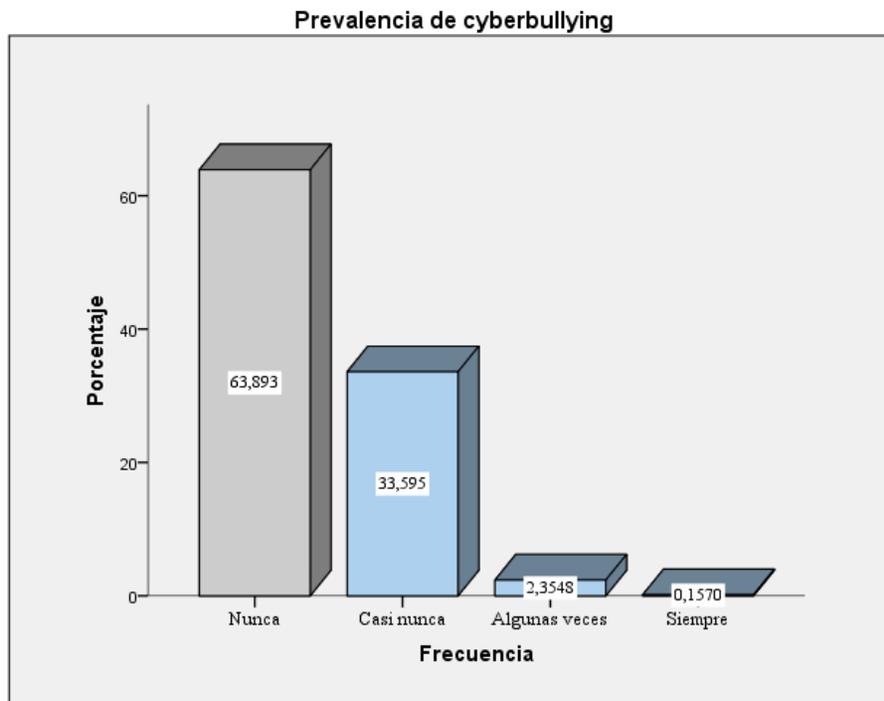


Gráfico 1. Prevalencia de cyberbullying por frecuencia y porcentaje

La prevalencia de cyberbullying se obtuvo excluyendo el porcentaje correspondiente a la frecuencia “Nunca”, la cual indica ausencia del fenómeno y calculando el porcentaje acumulado de las opciones “Casi nunca”, “Algunas veces” y “Siempre”. De acuerdo con lo anterior, existe una prevalencia de cyberbullying de 36.09% en alumnos de nivel medio superior, ya sea que se impliquen como víctimas, victimarios u observadores. Por lo tanto, se acepta H_{i1} , el porcentaje de incidencia de cyberbullying es menor al 65%.

Los siguientes pares de hipótesis fueron:

Hi2: Existe correlación entre cyberbullying y sexo.

Ho2: No existe correlación entre cyberbullying y sexo.

Para abordar estas hipótesis, se calculó Chi-cuadrado (χ^2), para lo cual nuevamente sólo se tomó la prevalencia de cyberbullying excluyendo los casos en los cuales “Nunca” se presentó el fenómeno y tomando en cuenta a los alumnos que se encontraban implicados como víctimas, victimarios y observadores. Se obtuvieron las tablas 8 y 9.

		Sexo	
		Hombre	Mujer
		Recuento	Recuento
Cyberbullying	Casi nunca	95	119
	Algunas veces	8	7
	Casi siempre	0	0
	Siempre	0	1

Tabla 8. Tabla de contingencia de las variables cyberbullying y sexo

Pruebas de chi-cuadrado de Pearson		
		Sexo
Cyberbullying	Chi cuadrado	1,268
	gl	2
	Sig.	,531 ^{a,b}
Los resultados se basan en filas y columnas no vacías de cada subtabla más al interior.		
a. Más del 20% de las casillas de esta subtabla esperaban frecuencias de casilla inferiores a 5. Puede que los resultados de chi-cuadrado no sean válidos.		
b. Las frecuencias esperadas de casilla mínimas en esta subtabla son inferiores a uno. Puede que los resultados de chi-cuadrado no sean válidos.		

Tabla 9. Prueba de chi-cuadrado de Pearson para las variables cyberbullying y sexo

Como se observa en la prueba de chi-cuadrado, no se detectó ninguna relación entre las variables cyberbullying y sexo, es decir, se rechaza Hi2 y se acepta la hipótesis nula (Ho2). Sin embargo, este resultado debe interpretarse con cautela, ya que como lo especifica la tabla 9, existe la posibilidad de que éste no sea válido.

El último par de hipótesis corresponde a la correlación con la edad:

Hi3: Existe correlación entre cyberbullying y edad.

Ho3: No existe correlación entre cyberbullying y edad.

Para abordar estas hipótesis, también se calculó chi-cuadrado (χ^2), para lo cual igualmente sólo se tomó la prevalencia de cyberbullying excluyendo los casos en los cuales “Nunca” se presentó el fenómeno y tomando en cuenta a los alumnos que se encontraban implicados como víctimas, victimarios y observadores. Se obtuvieron las tablas 10 y 11.

		Semestre		
		Segundo	Cuarto	Sexto
		Recuento	Recuento	Recuento
Cyberbullying	Casi nunca	84	74	56
	Algunas veces	6	3	6
	Casi siempre	0	0	0
	Siempre	0	0	1

Tabla 10. Tabla de contingencia de las variables cyberbullying y edad

Pruebas de chi-cuadrado de Pearson		
		Semestre
Cyberbullying	Chi cuadrado	4,533
	gl	4
	Sig.	,339 ^{a,b}
Los resultados se basan en filas y columnas no vacías de cada subtabla más al interior.		
a. Más del 20% de las casillas de esta subtabla esperaban frecuencias de casilla inferiores a 5. Puede que los resultados de chi-cuadrado no sean válidos.		
b. Las frecuencias esperadas de casilla mínimas en esta subtabla son inferiores a uno. Puede que los resultados de chi-cuadrado no sean válidos.		

Tabla 11. Prueba de chi-cuadrado de Pearson para las variables cyberbullying y edad

Como se observa en la prueba de chi-cuadrado, no se detectó ninguna relación entre las variables cyberbullying y edad (medida como semestre), es decir, se rechaza Hi3 y se acepta la hipótesis nula (Ho3). Al igual que en el caso anterior, es necesario interpretar ésta hipótesis con cautela, puesto que las notas indican que es probable que los resultados de la prueba no sean válidos.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

En este apartado se presentarán los resultados por medio de texto y gráficas, comenzando con la distribución muestral respecto a datos generales y usos e Tecnologías de la Información y la Comunicación. Posteriormente se presentará la prevalencia general del cyberbullying en alumnos de nivel medio superior, también se incluirá la incidencia por roles de implicación y por tipos. Por último, se mostrarán los resultados sobre las posibles correlaciones exploratorias entre cyberbullying (variable general) y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Como aclaración sobre los cálculos de prevalencia general, por roles y por tipos de cyberbullying, éste se realizó tomando en cuenta todos los decimales de los porcentajes (que podrán visualizarse en los gráficos), pero los resultados en el texto sólo presentarán los dos primeros decimales.

Distribución muestral

Antes de presentar los resultados, es pertinente mencionar que se presentaron modificaciones respecto a la cantidad de casos planeada por plantel y la cantidad final obtenida, en la tabla 12 se muestran las aplicaciones esperadas y obtenidas; en ambos casos se obtuvo el mismo total de (637), pero con variaciones entre el número de casos planeados y el número final de casos para cada plantel.

<i>PLANTEL</i>	<i>APLICACIONES</i>	
	Esperadas	Obtenidas
<i>Lic. Adolfo López Mateos</i>	105	81
<i>Nezahualcoyótl</i>	102	101
<i>Cuauhtémoc</i>	98	108
<i>Ignacio Ramírez Calzada</i>	71	60
<i>Dr. Ángel Ma. Garybay Kintana</i>	77	86
<i>Pablo González Casanova</i>	46	46
<i>Plantel Texcoco</i>	72	75
<i>Plantel Sor Juana Inés de la Cruz</i>	45	59
<i>Plantel Atlacomulco</i>	21	21
<i>TOTAL</i>	637	637

Tabla 12. Número de aplicaciones por plantel de la escuela preparatoria

La distribución resultante de la muestra por plantel puede observarse en el gráfico 2.

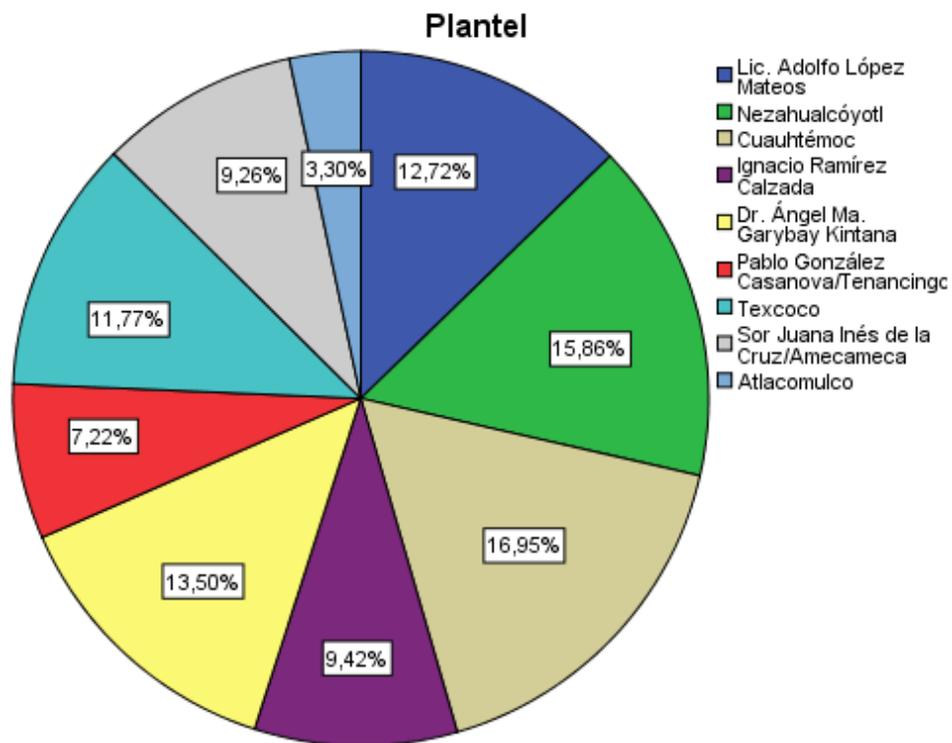


Gráfico 2. Distribución muestral por plantel

La distribución por semestre resultó similar, como puede notarse en el gráfico 3. El semestre con porcentaje más alto fue segundo.

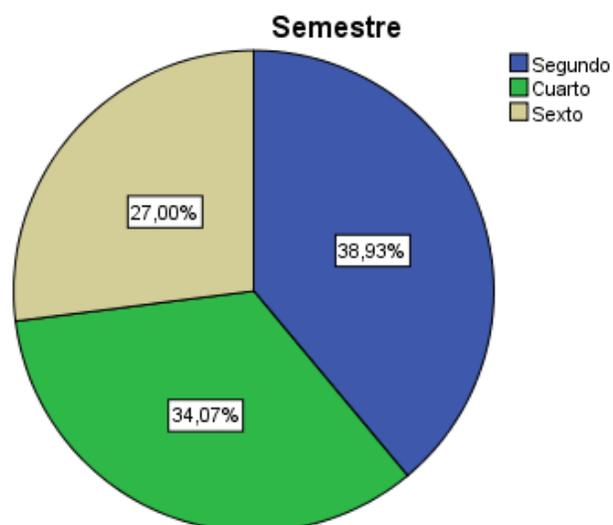


Gráfico 3. Distribución muestral por semestre

En el caso de la distribución muestral por edad (gráfico 4), la mínima fue de 14 años y la máxima de 23 años; sin embargo, las edad de 14, 19, 20 y 23 se presentaron en pocos casos, obteniendo porcentajes que no llegan al 2%. También puede observarse que la mayoría de los alumnos tienen entre 15 y 18 años, según lo esperado en el nivel medio superior en nuestro país; la edad predominante fue 16 años, lo cual también es lo esperado debido a que el segundo semestre el porcentaje más alto.

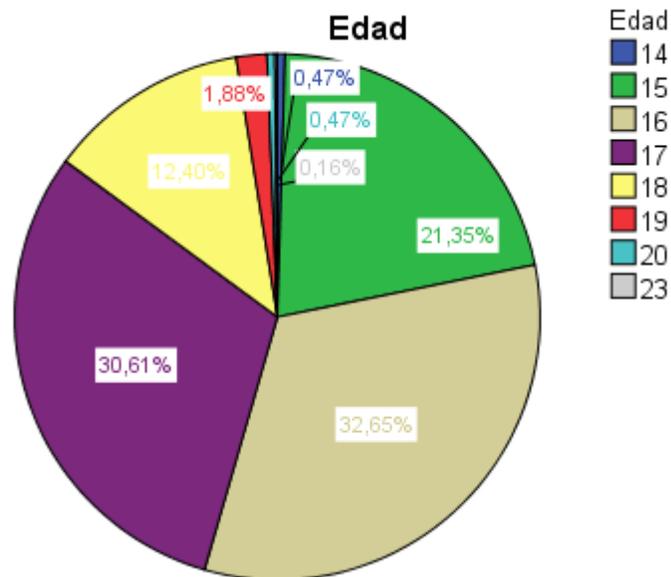


Gráfico 4. Distribución muestral por edad

Respecto a hombres y mujeres, la proporción muestral no presentó grandes diferencias, como puede notarse en el gráfico 5.

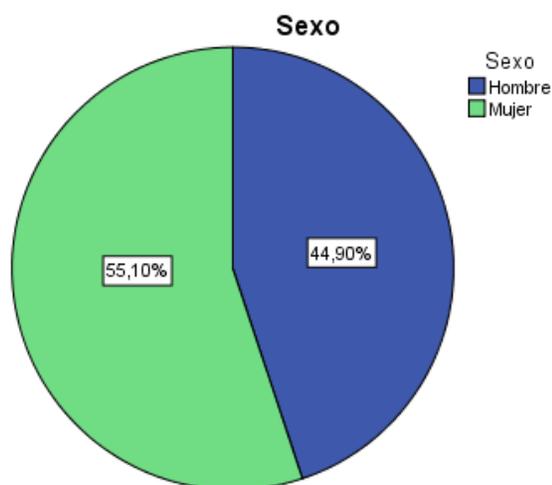


Gráfico 5. Distribución muestral por sexo

Uso de TIC

Puede verse en el gráfico 6 que los alumnos utilizan una amplia variedad de dispositivos, predominando el uso de teléfono celular, laptop y computadora de escritorio.

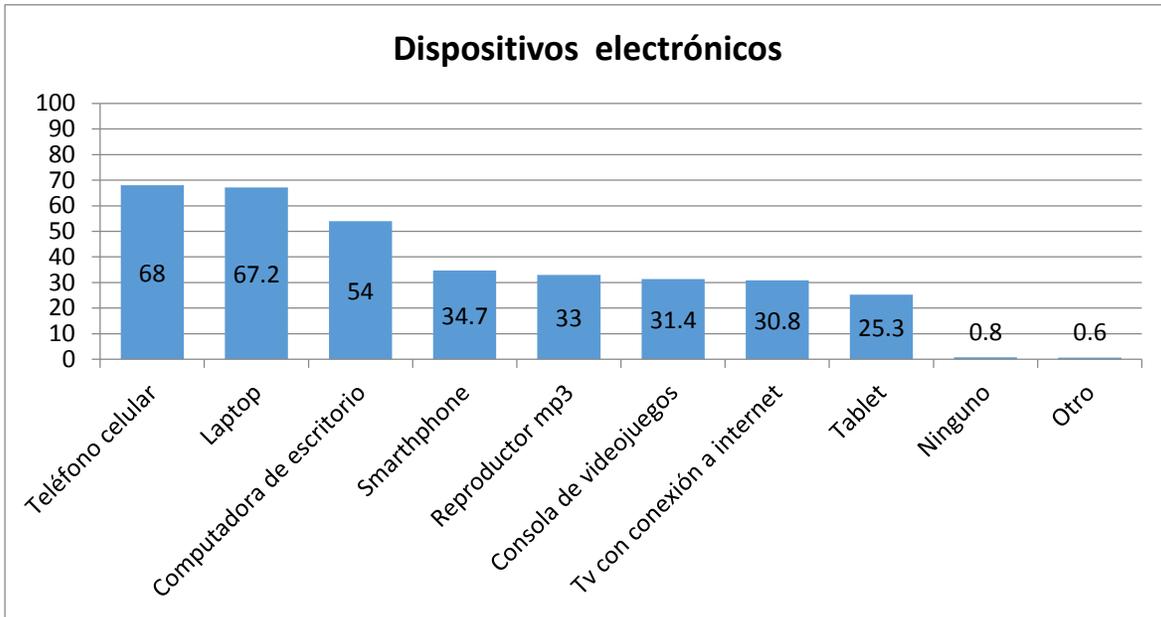


Gráfico 6. Porcentajes de alumnos que utilizan cada dispositivo, donde el 100% implicaría que es utilizado por toda la muestra

En el gráfico 7 puede observarse que la gran mayoría de alumnos tienen acceso a internet.

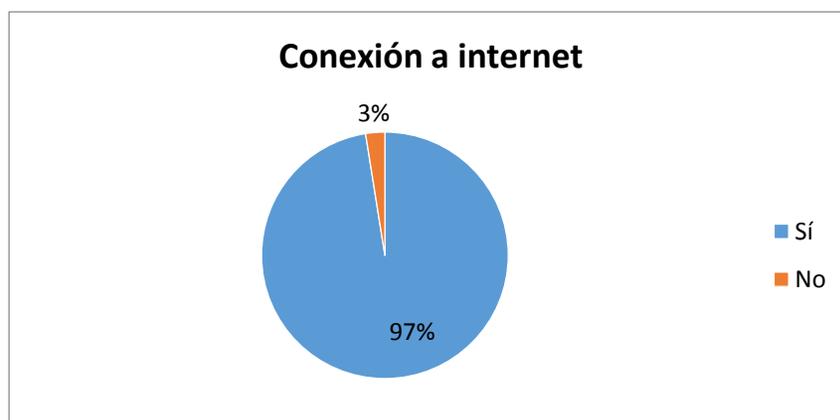


Gráfico 7. Conexión a internet de los alumnos, ante la pregunta ¿te conectadas a internet?

El gráfico 8 sobre tiempo de conexión a internet indican predominancia de alumnos que se conectan tanto de 1 a 2 horas como de 2 a 5 horas, siendo estos rangos medios de conexión diaria.

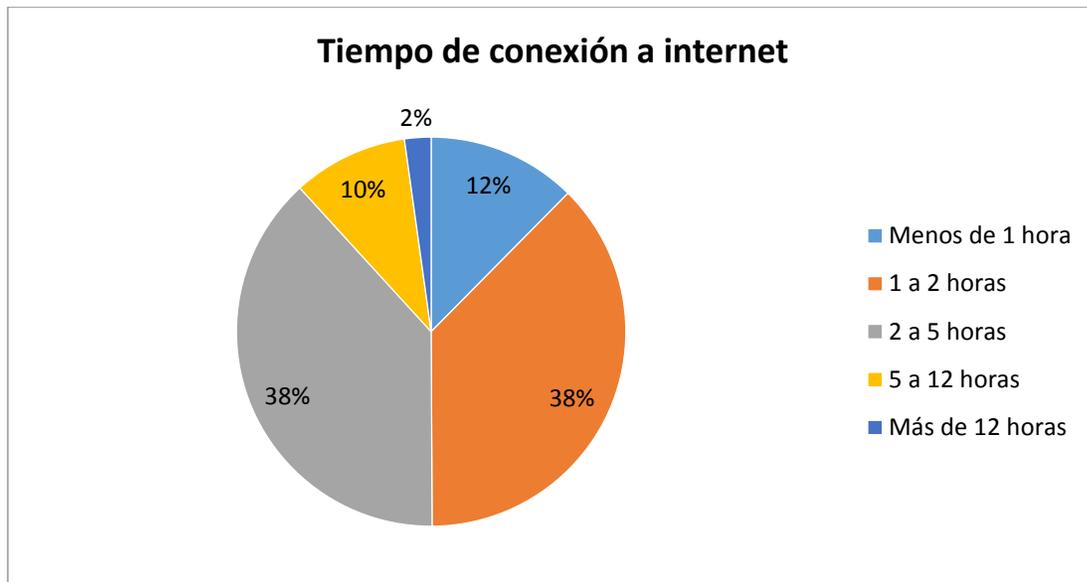


Gráfico 8. Tiempo diario de conexión a internet

Respecto a los lugares desde los cuales acceden a internet, predominan la casa y la escuela, aunque otros sitios también muestran porcentajes relevantes, como se visualiza en el gráfico 9.

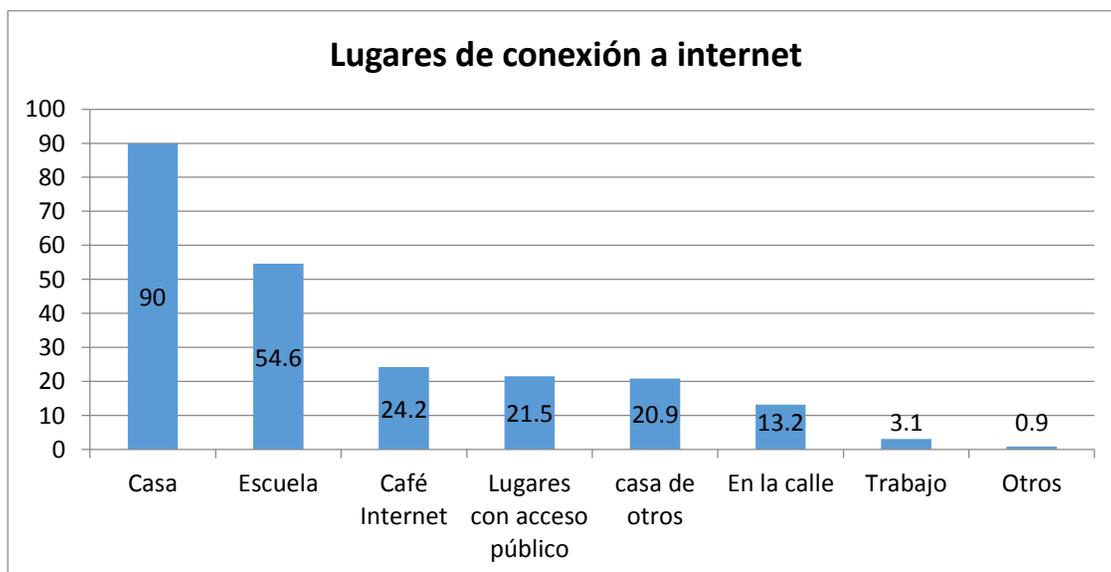


Gráfico 9. Lugares desde los cuales los alumnos acceden a internet

Por último respecto a las TIC, la red social más utilizada es Facebook, usada por la gran mayoría de los alumnos, YouTube también muestra un marcado porcentaje (gráfico 10).

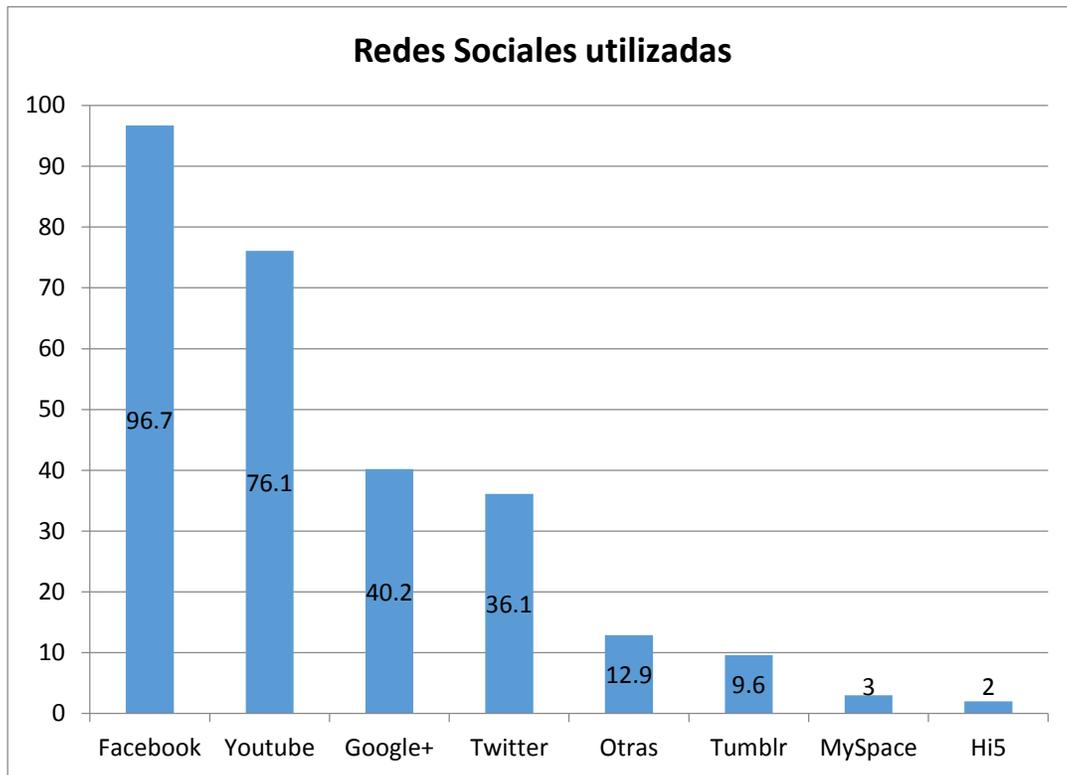


Gráfico 10. Redes sociales utilizadas por la muestra, donde el 100% indicaría que todos utilizan determinada red

Prevalencia cyberbullying

Como se muestra en el gráfico 11, la prevalencia del cyberbullying en alumnos de nivel medio superior es del 36.10%, con una frecuencia de incidencia variable (casi nunca el 33.59%, algunas veces el 2.35% y siempre el 0.15%); ya sea como víctimas, victimarios u observadores y tomando en cuenta todos los tipos abordados de cyberbullying. Debido a que la prevalencia total se obtuvo recalculando variables (según roles y tipos), la frecuencia correspondiente a casi siempre obtuvo un valor de 0%.

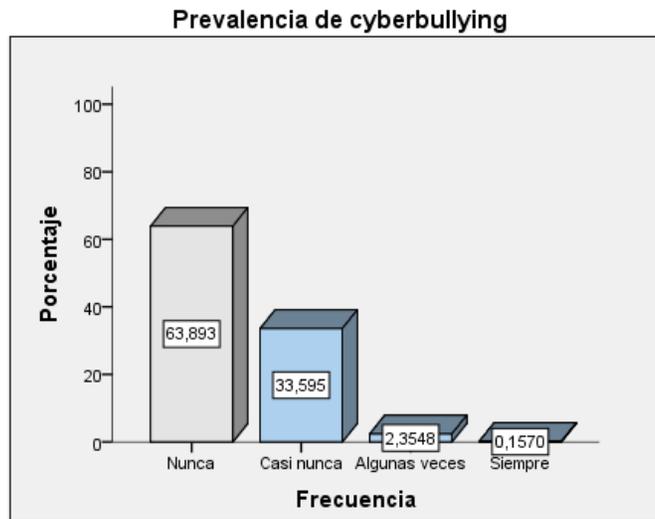


Gráfico 11. Prevalencia de cyberbullying

Prevalencia de roles de implicación en el cyberbullying

De forma particular, la prevalencia de víctimas de cyberbullying fue del 23.86%; y considerando la frecuencia de victimización en los alumnos, ésta se presentó casi nunca el 23.08%, algunas veces el 0.62% y siempre el 0.15%.

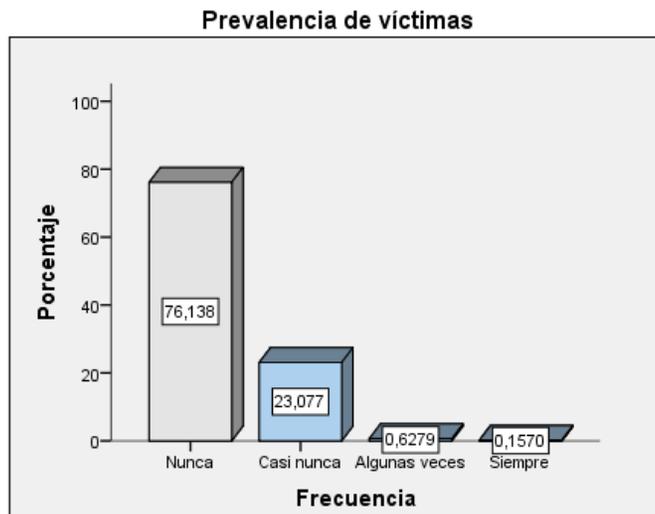


Gráfico 12. Prevalencia de víctimas de cyberbullying

Por otra parte, la prevalencia detectada de victimarios fue del 7.69%; y considerando la frecuencia, ésta se presentó casi nunca el 7.22%, algunas veces el 0.31% y siempre el 0.15%.



Gráfico 13. Prevalencia de victimarios de cyberbullying

Por otra parte, la prevalencia de observadores fue del 67.66%; considerando la frecuencia de victimización en los estudiantes, ésta se presentó casi nunca el 40.35%, algunas veces el 21.19%, casi siempre el 4.39 y siempre el 1.72%.



Gráfico 14. Prevalencia de observadores de cyberbullying

Prevalencia por tipos

La prevalencia de cyberbullying por tipos de conducta que se realiza se obtuvo de forma total para cada uno, considerando a los tres implicados que se consideraron para esta investigación. Nuevamente, no se incluyó para el cálculo la frecuencia nunca,

debido a que indica la ausencia del fenómeno, pero su porcentaje puede consultarse en los gráficos junto con el resto de frecuencias.

La incidencia obtenida de insultos electrónicos fue del 77.23%; se presentaron casi nunca el 59.02%, algunas veces el 17.11%, casi siempre el 0.94% y siempre el 0.15% (gráfica 10).

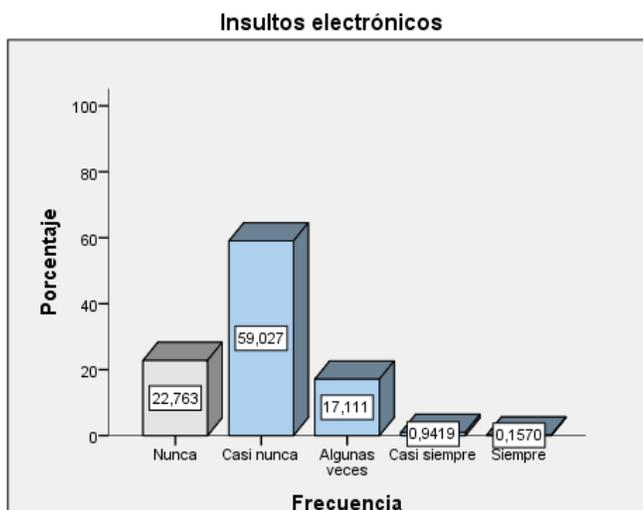


Gráfico 15. Prevalencia de insultos electrónicos

Respecto al hostigamiento, mostró una prevalencia del 42.22%; éste se presentó casi nunca el 40.03%, algunas veces el 2.04% y siempre el 0.15%.

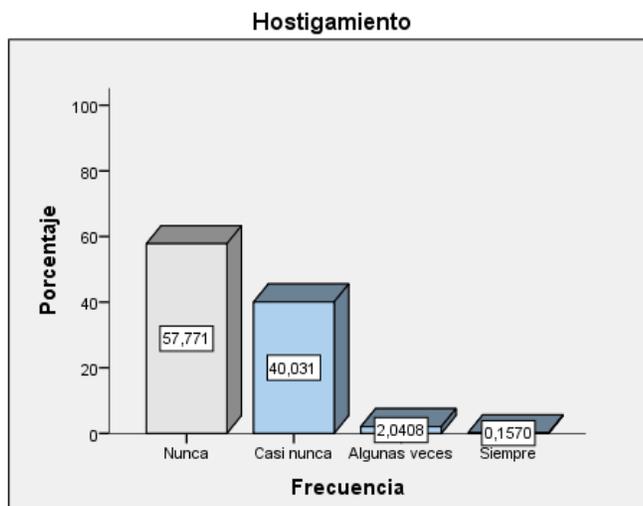


Gráfico 16. Prevalencia de hostigamiento

La denigración mostró una incidencia del 38.77%; y se presentó con casi nunca el 36.89% de los casos, algunas veces el 1.72% y siempre el 0.15%.

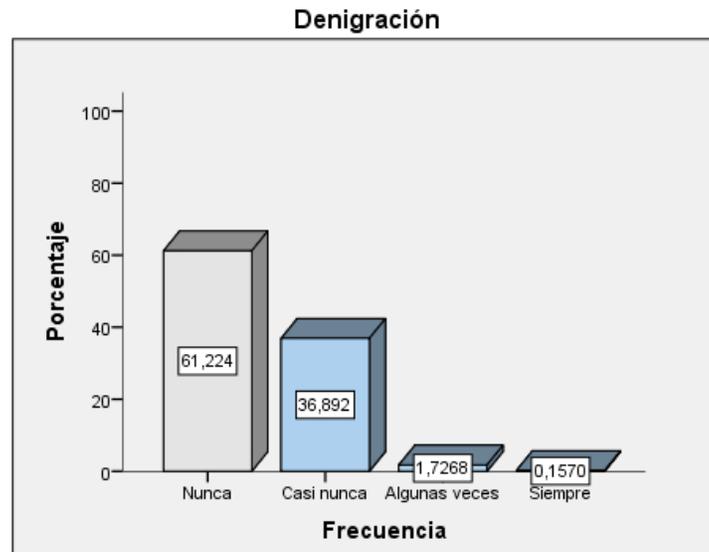


Gráfico 17. Prevalencia de denigración

La suplantación obtuvo una prevalencia de 48.82%; y en relación con su frecuencia, ese manifestó casi nunca el 43.01%, algunas veces el 5.49%, casi siempre el 0.15% y siempre también el 0.15%.

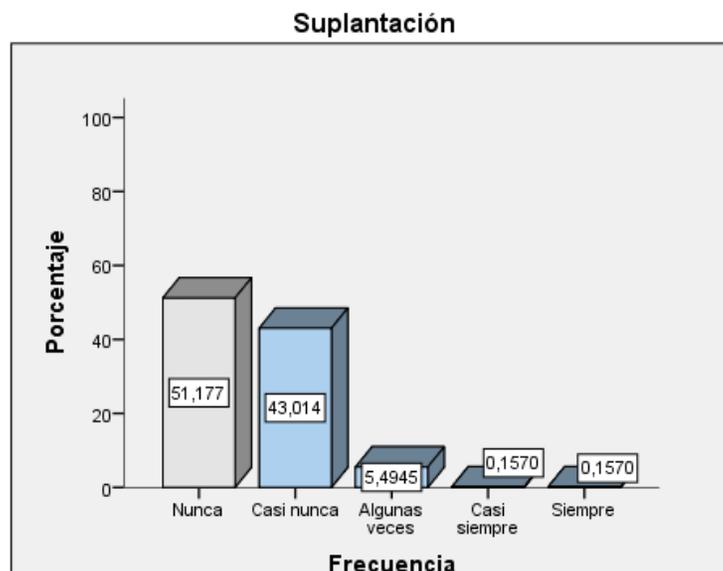


Gráfico 18. Prevalencia de suplantación

Desvelamiento y sonsacamiento mostraron una prevalencia de 26.37%; sus frecuencias de ocurrencia fueron de casi nunca el 25.43%, algunas veces el 0.78% y siempre el 0.15%.

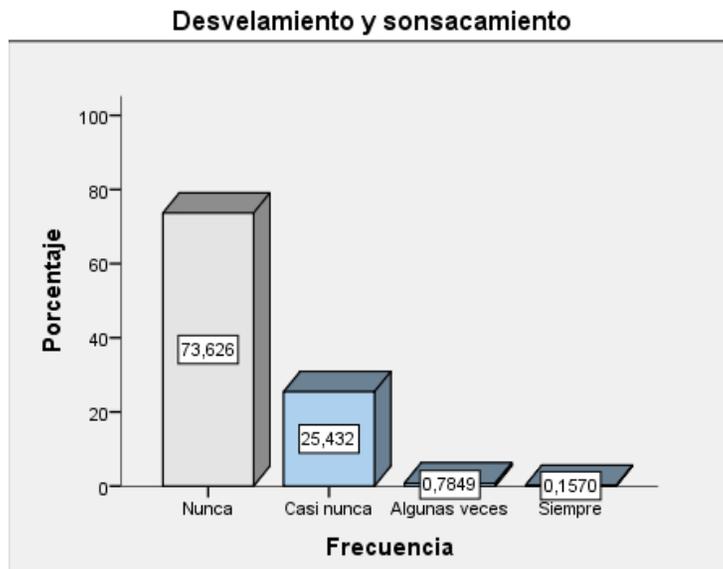


Gráfico 19. Prevalencia de desvelamiento y sonsacamiento

Las actividades relacionadas con exclusión y ostracismo presentaron una incidencia del 59.96 con una frecuencia de casi nunca el 45.68%, algunas veces el 13.50%, casi siempre el 0.62% y siempre el 0.15%.

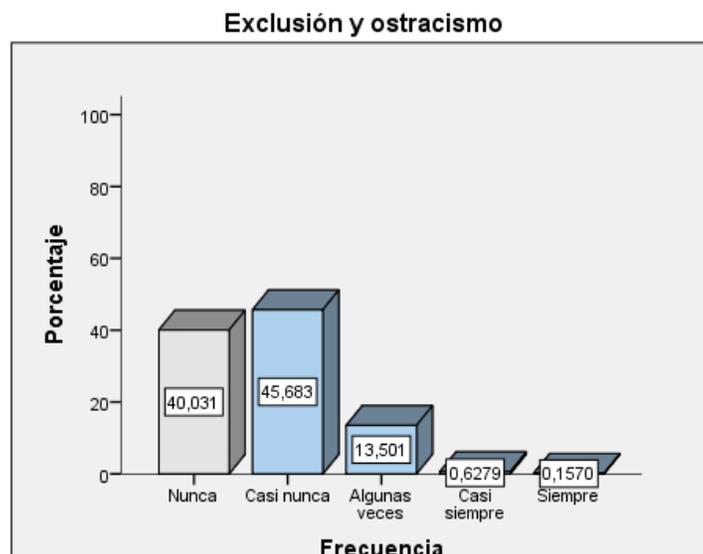


Gráfico 20. Prevalencia de exclusión y ostracismo

La ciberpersecución obtuvo una incidencia del 26.06%; con frecuencias del 24.01% en casi nunca, 1.88% algunas veces y 0.15% siempre.

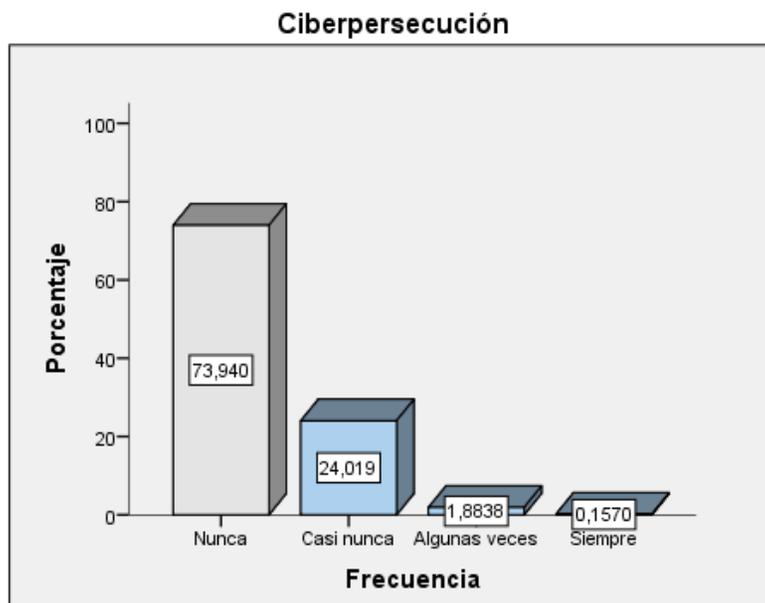


Gráfico 21. Prevalencia de ciberpersecución

La paliza feliz obtuvo un porcentaje de incidencia del 26.53%; presentándose con una frecuencia de casi nunca el 26.06%, el 0.31% algunas veces, y 0.15 siempre.

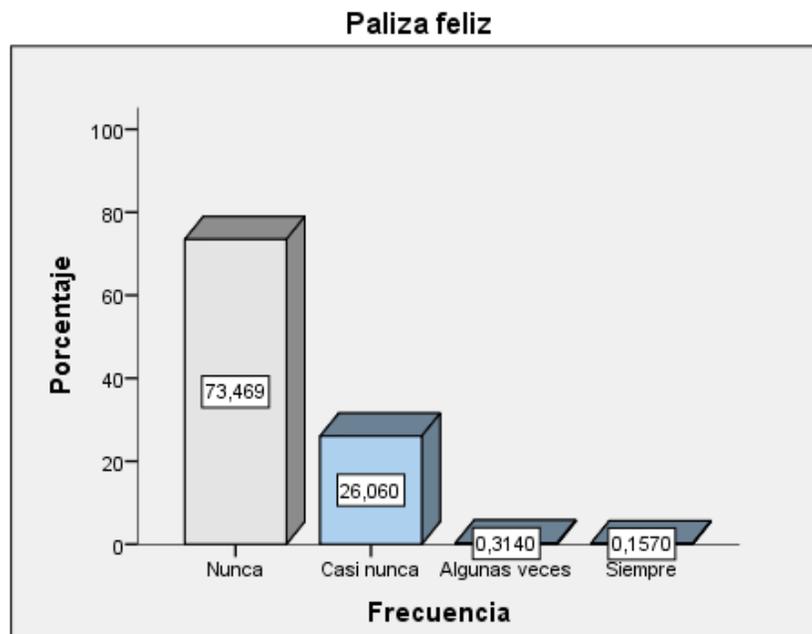


Gráfico 22. Prevalencia de paliza feliz

Por otra parte, se detectó una incidencia de 21.50% de sexting; manifestándose con una frecuencia de casi nunca el 20.09%, algunas veces el 0.62%, casi siempre el 0.47% y siempre el 0.31%.

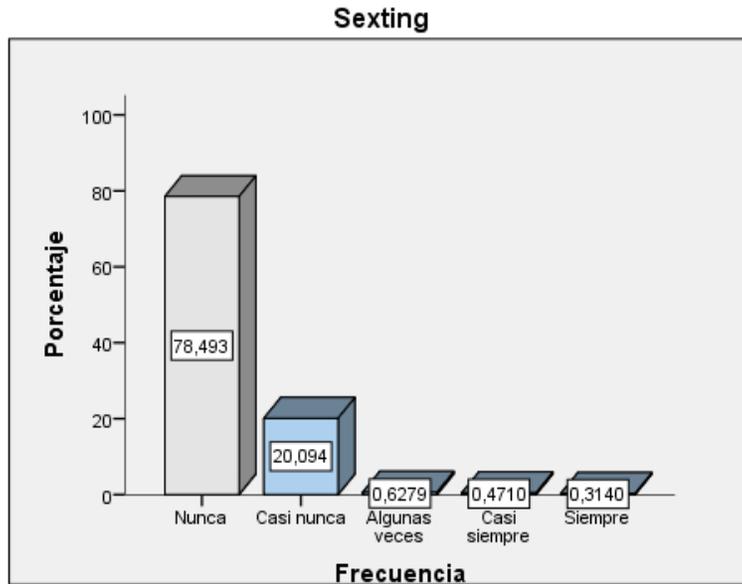


Gráfico 23. Prevalencia de sexting

Por último, otras formas de violencia (que sólo incluye contenido maltrato a otros y fue abordado en la definición de variables) mostró una incidencia del 30.92%; con frecuencias de casi nunca el 27.47%, algunas veces el 2.82%, casi siempre el 0.47% y siempre el 0.15%.

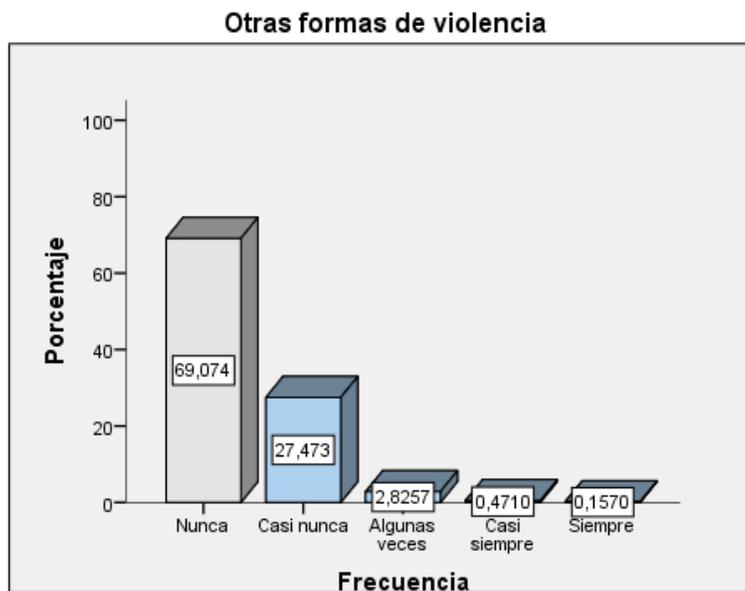


Gráfico 24. Prevalencia de otras formas de violencia

Correlación cyberbullying y TIC

Por último, se incluyen las posibles correlaciones entre cyberbullying y Tecnologías de la Información y la Comunicación, para las cuales cada variable se incluye en una tabla.

En este caso, se obtuvo Rho de Spearman, recordando que la correlación entre TIC y cyberbullying se obtendría tomando en cuenta por cada una de las variables tomadas para el uso de TIC. Se obtuvo la tabla 13 para dispositivos electrónicos, la 14 para conexión a internet, la 15 para tiempo de conexión a internet, la 16 para lugar de conexión a internet y la 17 para redes sociales.

Dispositivos electrónicos y cyberbullying

De acuerdo con los datos de la tabla 13, de los dispositivos incluidos, sólo el Smartphone mostró correlación con el cyberbullying, resultando significativa al nivel 0.01 (bilateral).

Dispositivos electrónicos		Cyberbullying	
Rho de Spearman	Ninguno	Coeficiente de correlación	,055
		Sig. (bilateral)	,163
		N	637
	Laptop	Coeficiente de correlación	,024
		Sig. (bilateral)	,548
		N	637
	Computadora de escritorio	Coeficiente de correlación	,045
		Sig. (bilateral)	,261
		N	637
	Smartphone	Coeficiente de correlación	,160**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	637
	Teléfono celular	Coeficiente de correlación	-,006
		Sig. (bilateral)	,872
		N	637
Consola de videojuegos	Coeficiente de correlación	,019	

		Sig. (bilateral)	,634
		N	637
	Reproductor mp3	Coeficiente de correlación	,043
		Sig. (bilateral)	,275
		N	637
		Tablet	Coeficiente de correlación
	Sig. (bilateral)		,930
		N	637
		Tv con conexión a internet	Coeficiente de correlación
	Sig. (bilateral)		,897
		N	637
		Otros	Coeficiente de correlación
Sig. (bilateral)	,370		
	N	637	

Tabla 13. Coeficiente de correlación de Spearman para cyberbullying y dispositivos electrónicos

Conexión a internet y cyberbullying

No se manifestó correlación entre acceso a internet y cyberbullying.

Conexión a internet		Cyberbullying	
Rho de Spearman	¿Te conectas a internet?	Coeficiente de correlación	-,030
		Sig. (bilateral)	,454
		N	637

Tabla 14. Coeficiente de correlación de Spearman para cyberbullying y conexión a internet

Tiempo de conexión

Se detectó correlación entre tiempo de conexión a internet y cyberbullying, resultando significativa al nivel 0.01 (bilateral).

Tiempo de conexión		Cyberbullying	
Rho de Spearman	¿Cuánto tiempo pasas diariamente conectado(a) a internet de manera activa?	Coeficiente de correlación	,147**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	637

Tabla 15. Coeficiente de correlación de Spearman para cyberbullying y tiempo de conexión

Lugar de conexión a internet

Se presentó correlación entre cyberbullying y los conectarse a internet desde la casa de otros, así como desde lugares con acceso público, siendo significativas al nivel 0.01 (bilateral); mientras que al nivel de 0.05 (bilateral) se presenta correlación entre cyberbullying y conectarse desde la calle.

Lugar de conexión a internet			Cyberbullying
Rho de Spearman	Casa	Coeficiente de correlación	,013
		Sig. (bilateral)	,750
		N	637
	Escuela	Coeficiente de correlación	,045
		Sig. (bilateral)	,258
		N	637
	Casa de otros	Coeficiente de correlación	,146**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	637
	Lugares con acceso público	Coeficiente de correlación	,133**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	637
	En la calle	Coeficiente de correlación	,080*
		Sig. (bilateral)	,043
		N	636
	Café internet	Coeficiente de correlación	,061
		Sig. (bilateral)	,123
		N	637
Trabajo	Coeficiente de	,067	

		correlación	
		Sig. (bilateral)	,090
		N	637
	Otros	Coefficiente de correlación	,071
		Sig. (bilateral)	,073
		N	637

Tabla 16. Coeficiente de correlación de Spearman para cyberbullying y lugar de conexión a internet

Redes sociales

De las redes sociales incluidas, sólo Twitter y Hi5 mostraron correlación con cyberbullying, siendo significativa al nivel de 0.01 (bilateral); mientras que otras redes sociales distintas de las presentadas, mostraron correlación con cyberbullying, al nivel de 0.05 (bilateral).

Redes sociales			Cyberbullying
Rho de Spearman	Facebook	Coefficiente de correlación	-,020
		Sig. (bilateral)	,623
		N	636
	Twitter	Coefficiente de correlación	,082*
		Sig. (bilateral)	,038
		N	636
	Hi5	Coefficiente de correlación	,080*
		Sig. (bilateral)	,044
		N	636
	MySpace	Coefficiente de correlación	,013

		Sig. (bilateral)	,746
		N	636
	Google+	Coeficiente de correlación	-,073
		Sig. (bilateral)	,067
		N	636
	Tumblr	Coeficiente de correlación	,027
		Sig. (bilateral)	,502
		N	636
	YouTube	Coeficiente de correlación	,055
		Sig. (bilateral)	,165
		N	636
	Otras	Coeficiente de correlación	,113**
		Sig. (bilateral)	,004
		N	636

Tabla 17. Coeficiente de correlación de Spearman para cyberbullying y redes sociales

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La prevalencia de cyberbullying fue la esperada (Hi1), mostrando una prevalencia de la prevalencia de 36.10% en alumnos de nivel medio superior y una frecuencia que manifiesta mayor tendencia hacia los niveles bajos y moderados (33.59% y 2.35%), mientras que el nivel de incidencia grave corresponde al 0.15%. A pesar de haberse comprobado la estimación realizada, es difícil comparar la incidencia detectada con otros estudios, ya que las revisiones que se han hecho al respecto presentan variabilidad (Calmaestra, 2011; Garaigordobil, 2011; García-Fernández, 2013; León et al., 2012; Patchin y Hinduja, 2013).

Respecto a las variables sexo y edad, parece que los resultados apoyan a los estudios que no encuentran correlaciones entre éstas variables y cyberbullying; sin embargo, hay que recordar que de acuerdo con lo calculado, existe la probabilidad de que éstos resultados correlacionales no sean válidos.

También es difícil comparar estos resultados con los obtenidos en otras poblaciones, incluso en los casos de los estudios que han empleado muestras mexicanas (Lucio, 2009; García-Maldonado et al., 2012; Velázquez-Reyes, 2012).

La incidencia por roles de implicación en el cyberbullying indica un porcentaje de víctimas de 23.86, principalmente en niveles bajos de gravedad; por otra parte, la prevalencia de victimarios es del 7.69%, también sobresalen en este caso los niveles bajos de gravedad; mientras que la prevalencia de observadores es del 67.66%, igualmente con niveles bajos de gravedad.

Respecto a lo anterior, la investigación realizada obtuvo datos similares a los de Velázquez-Reyes (2011) sobre prevalencia de víctimas, victimarios y observadores;

aunque los porcentajes considerando los roles de implicación no son exactamente la misma, la autora también encontró una alta prevalencia de observadores, media en el caso de víctimas y baja de victimarios. Esto puede ser debido a que ambas investigaciones emplearon una muestra mexicana e incluyeron alumnos de nivel medio superior (en el caso de Velázquez-Reyes, también alumnos de licenciatura).

La prevalencia por tipos permite conocer cuáles son las actividades que más se presentan cuando existe incidencia de cyberbullying, en orden descendente, los porcentajes se resumen de la siguiente manera: insultos electrónicos 77.23, exclusión y ostracismo 59.96, suplantación 48.82, hostigamiento 42.22, denigración 38.77, otras formas de violencia (que sólo incluye contenido de maltrato a otros) 30.92, paliza feliz 26.53, desvelamiento y sonsacamiento 26.37, ciberpersecución 26.06 y sexting 21.50. En todos los tipos predominó casi nunca como frecuencia de ocurrencia.

Las posibles correlaciones entre cyberbullying y uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación fueron divididas para su estudio; en el caso de los dispositivos electrónicos, sólo el Smartphone mostró correlación con el cyberbullying; no se manifestó correlación entre acceso a internet y cyberbullying; en cambio sí se detectó correlación entre tiempo de conexión a internet y cyberbullying; también se presentó correlación entre cyberbullying y conectarse a internet desde la casa de otros, desde lugares con acceso público y desde la calle; de las redes sociales incluidas, sólo Twitter, Hi5 y otras redes sociales distintas de las presentadas mostraron correlación con cyberbullying.

Aunque estas correlaciones no buscaban alcance explicativo, de acuerdo con el marco teórico sobre TIC, la correlación entre cyberbullying y Smartphone podría deberse a que estos dispositivos presentan la característica de convergencia digital, son multifunciones e incluso es probable que muchas de ellas pudieran verse involucradas en el cyberbullying.

La correlación entre tiempo de conexión a internet y cyberbullying también llaman la atención, tampoco en este caso se estableció dirección o se cuantificó la relación, pero es pertinente recordar que ambos muestran una tendencia a aumentar en la actualidad por lo que podría ser probable que entre más tiempo pasen los adolescentes en internet se incrementen también las posibilidades de verse implicados en el cyberbullying.

Los lugares de conexión (casa de otros, calle y sitios públicos) que guardan relación con el cyberbullying tal vez podrían estar involucrados con lo que se mencionaba en el marco teórico acerca de que los padres o adultos en general no suelen estar incluidos digitalmente, por lo cual los menores carecen de guía y contención en los ambientes vinculados a las TIC.

De las correlaciones anteriores, sólo el de redes sociales había sido estudiado; al igual que en la presente investigación, se encontró cierto nivel de correlación con el cyberbullying.

El resto de las correlaciones son meramente exploratorias, por lo cual sus resultados no se consideran determinantes; aun así, se consideran variables de estudio importantes que deberían abordarse en otras investigaciones.

CONCLUSIONES

La prevalencia general de cyberbullying fue la esperada en la hipótesis, sin embargo, resultó difícil de comparar (también por rol y tipo) debido a que los resultados de investigaciones internacionales previas varían dependiendo de las características metodológicas de los estudios y de la población en que se hayan realizado.

Con muestras mexicanas también resulta difícil de contrastar los resultados obtenidos debido a que aún no hay un volumen suficiente de ella, ni se han abordado de la misma forma; aun así se encontraron las mismas tendencias en la prevalencia de roles en un estudio realizado en población mexiquense.

Considerando sólo a esta investigación, se alcanzaron los objetivos establecidos, estableciendo que la prevalencia del fenómeno corresponde a 36.10%, de victimización a 23.83%, los victimarios representan al 7.69% y los observadores al 67.66%. Respecto a la prevalencia por tipos, se detectó que las actividades predominantes son insultos electrónicos 77.23, exclusión y ostracismo 59.96, mientras que el resto de tipos muestran porcentajes menores al 50.

También se alcanzaron los objetivos de correlación (con sexo, edad y uso de TIC), sin embargo, los de sexo y edad no fueron los que se esperaban en hipótesis, de manera que no se encontró correlación. En el caso de uso de TIC, se establecieron algunas correlaciones exploratorias (con Smartphone, tiempo de conexión a internet, los lugares de conexión casa de otros, calle y sitios públicos, así como con redes sociales). En ambos casos, la existencia o ausencia de correlaciones entre las variables no se consideran determinantes.

SUGERENCIAS

Es necesario generar más investigaciones sobre el fenómeno en población mexicana.

En el ámbito internacional sería conveniente el establecimiento de parámetros consensuados, debido a que varían numerosos elementos, como las definiciones operacional y conceptual, las clasificaciones, las consideraciones de frecuencia y los roles involucrados.

En el futuras investigaciones, sería adecuado plantear correlaciones con las TIC continuando la exploración al respecto; también sería oportuno que éstas correlaciones buscaran determinar con mayor exactitud de qué manera afectan la una a la otra.

En el instrumento que se usó, es necesario corregir la parte sobre uso de TIC, para abordarlo de forma que permitiera el procesamiento por factor o por reactivo sin tener que separar las respuestas múltiples para su uso individual.

REFERENCIAS

- Alonso, J. (2011). Identidad y reputación digital. En Cerezo, J. (dir.). *Identidad y reputación online*. Madrid: Evoca Comunicación e Imagen. Recuperado el 1 de octubre, de <http://www.evocaimagen.com/cuadernos/cuadernos5.pdf>
- Belloch, C. (2012) Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Belloch, C. (s.f.). *Las tecnologías de la información y la comunicación (T.I.C.)*. Recuperado el 29 de septiembre de 2013, de http://salonvirtual.upel.edu.ve/pluginfile.php/14174/mod_resour
- Belsey, B. (2005). Cyberbullying: An Emerging Threat to the “Always On” Generation. Recuperado el 23 de febrero de 2014 de www.cyberbullying.ca/pdf/Cyberbullying_Article_by_Bill_Belsey.pdf
- Boyd, D. (2008). Taken Out of Context: American Teen Sociality in Networked Publics. Berkeley: Universidad de California. Citado en Reig, D. (2013). Describiendo al hiperindividuo, el nuevo individuo conectado. En Fundación Telefónica y Fundación Encuentro. Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas (pp. 21-90). Madrid: Artes Gráficas ALBADALEJO. Recuperado el 3 de octubre de 2013, de https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CDEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fund-encuentro.org%2Finforme_espana%2Fdescargar-notas.php%3Fid%3DTF-2012&ei=AKkBUvLbCOWyAHe7oGABg&usg=AFQjCNEUbBoXLWKSld0GHJ0HJ14HiUQXhQ&sig2=3Bu-d2HnA3xddxqJ5jPmNA&bvm=bv.50310824,d.aWc

Buelga, S., Cava, M.J. y Musitu, G. (2010). Cyberbullying: victimización entre adolescentes a través del teléfono móvil y de Internet. *Psicothema*, 22(4), 784-789. Recuperado el 16 de marzo de 2014, de <http://www.psicothema.com/resumen.asp?id=3802>

Buelga, S. y Pons, J. (2012). Agresiones entre Adolescentes a través del Teléfono Móvil y de Internet. *Psychosocial Intervention* 21(1), 91-101. Recuperado el 23 de mayo de 2014, de <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oa?id=179824383008>

Calmaestra, J. (2011). *Cyberbullying: Prevalencia y Características de un nuevo tipo de bullying indirecto*. Tesis doctoral. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Córdoba. Recuperado el 30 de septiembre de 2013, de <http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/5717/9788469490976.pdf?sequence=1>

Calmaestra, J., del Rey, R., Ortega, R. y Mora-Merchán, J.A. (2008). Introducción al Ciberbullying. Recuperado el 21 de enero de 2014 de <http://www.cybertraining-project.org/book/printerfriendly/es/Module%203%20-%20Spanish.pdf>

Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise?. *Australian Journal of Guidance and Counselling* 15(1), pp. 68-76. Recuperado el 25 de febrero de 2014 de eprints.qut.edu.au/1925/1/1925.pdf

Castells, M. (2001). *Internet y la Sociedad red*. Recuperado el 2 de octubre de 2013, de <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf>

Castells, M. (2001). *Internet y la Sociedad red*. Recuperado el 2 de octubre de 2013, de <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf>

Cobo, J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Zer 14(2), pp. 295-318. Recuperado el 17 de febrero de 2014, de www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer27-14-cobo.pdf

Cobo J.C. y Pardo, H. (2007). Planeta web 2.0. Recuperado el 17 de marzo de 2014, de www.oei.es/tic/planeta_web2.pdf

Córica, J. L. (2013). Capítulo I: El rol de los entornos virtuales y la complejidad de la interacción humana en la sociedad virtualizada. En Chiecher, A.C., Donolo, D.S. y Córica, J.L. (comps.). *Entornos virtuales y aprendizaje: Nuevas perspectivas de estudio e investigaciones* (pp. 47-72). Mendoza: Editorial Virtual Argentina. Recuperado el 03 de octubre de 2013, de http://www.editorialeva.net/libros/EVyA_Chiecher_Donolo_Corica.pdf

Del Río, J., Sádaba, C. y Bringué, X. (2010). Menores y redes ¿sociales?: de la amistad al cyberbullying. *Revista de Estudios de la Juventud*, 88, 115-129. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3254538>

Durosimni, B. (s.f.). Virtual violence. University of Nevada. Recuperado el 10 de junio de 2014 de www.unce.unr.edu/publications/files/cy/other/fs9741.pdf

Fernández-Muñoz, R. (2005). Marco conceptual de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Universidad de Castilla-La Mancha. En Cobo, J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Zer 14(2), pp.295-318. Recuperado el 17 de febrero de 2014, de www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer27-14-cobo.pdf

Finkelhor, D., Mitchell, KJ., y Wolak, J. (2000). Online victimization: A report on the nation's youth. Alexandria, VA: National Center for Missing and Exploited Children. Recuperado el 18 de febrero de 2014, de http://scholar.google.com.mx/scholar_url?hl=en&q=http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED442039.pdf&sa=X&scisig=AAGBfm33XEsD_8RpvOGw1M7ukilhpTxl-Q&oi=scholar&ei=rHbYU_73NIbVOeaJgMAL&ved=0CBsQgAMoADAA

Garaigordobil, M. (2011). Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy* 11(2), 233-255. Recuperado el 30 de septiembre de 2013, de <http://www.federicofroebel.org/secondary/presentacion-redes/prevalencia-y-consecuencias-del-cyberbullying.pdf>

García-Fernández, C. M. (2013). Acoso y ciberacoso en escolares de primaria: factores de personalidad y de contexto entre iguales. (Tesis doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Córdoba. Recuperado el 23 de abril de 2014 de <http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/10949/2013000000831.pdf?sequence=1>

García-Maldonado, G., Martínez-Salazar, G.J., Saldívar-González, A.H., Sánchez-Nuncio, R., Martínez-Perales, M., Barrientos-Gómez, M.C. (2012). Factores de riesgo y consecuencias del cyberbullying en un grupo de adolescentes: Asociación con bullying tradicional. *Boletín médico del Hospital Infantil de México*, 69(6), 463-474. Recuperado el 29 de febrero de 2014, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-11462012000600007&lng=es&tlng=es.

Habilidades Digitales para Todos. (s.f.) *Ciudadanía digital*. Recuperado de <http://www.hdt.gob.mx/hdt/ciudadania-digital/>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta ed.). México: Mc Graw Hill.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2012). *Estadísticas sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los Hogares, 2011*. Recuperado el 11 de septiembre de 2013, de http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/encuestas/especiales/endutih/ENDUTIH2011.pdf

Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. (2001). *Guía sobre adolescencia y sexting: qué es y cómo prevenirlo*. España: Observatorio de la Seguridad de la Información.

Interactive Advertising Bureau México, Televisa.com y Millward Brown. (2013a). *Estudio de consumo de medios entre internautas mexicanos, 5ta. edición*. Recuperado el 29 de agosto de 2013, de <http://boletines.prisadigital.com/Estudio%20de%20consumo%20de%20medios%20en%20Mexico.pdf>

Interactive Advertising Bureau México, Televisa.com y Millward Brown. (2013b). *Estudio de consumo de medios entre internautas mexicanos: Segmento teens, 5ta. edición*. Recuperado el 29 de agosto de 2013, de <http://www.slideshare.net/iabmexico/iab-mx-ecmoteens08082013>

Kowalski, R., Limber, S. y Agatston, P. (2008). *Cyber Bullying: El acoso escolar en la era digital*. Urduliz: Desclée De Brouwer.

Küster, I. y Hernández, A. (2013). De la Web 2.0 a la 3.0: antecedentes y consecuencias de la actitud e intención de uso de las redes sociales en la Web semántica. *Universia bussines review* (primer trimestre), pp. 104-119. Recuperado de http://ubr.universia.net/pdfs_web/UBR37_Web/06.pdf

Lucio, L.A. (2009). *Agresores escolares en el ciberespacio; el cyberbullying en preparatorias mexicanas*. Trabajo presentando en XI Asamblea General de ALAFEC. Guayaquil-Ecuador, 22 al 25 de septiembre (paper).

Marín, J. L. (2010). Web 2.0. Una descripción muy sencilla de los cambios que estamos viviendo. Netbiblo. Recuperado de http://books.google.com.mx/books?id=MOD3bCJR1T8C&pg=PA24&dq=web+definicion&hl=es&sa=X&ei=X4coU_D1K6fF2wWdHQ&ved=0CDEQ6AEwAQ#v=onepage&q=web%20definicion&f=false

O'Reilly, T. (2005). *Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software*. Fundación telefónica: España. Recuperado de http://telos.fundaciontelefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146

Ortega, R., Calmaestra, J. y Mora-Merchán, J. (2008). *Cyberbullying*. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 8(2), 183-192.

Patchin, J.W. (2013). Cyberbullying Research: 2013 Update. Recuperado el 23 de enero de 2014 de <http://cyberbullying.us/cyberbullying-research-2013-update/>

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital inmigrants: Do they really think differently? *Horizon*, 9(6). Recuperado de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2009). *Innovar para incluir: jóvenes y desarrollo humano: informe sobre desarrollo humano para Mercosur, 1ra edición*. Recuperado el 02 de octubre de 2013, de http://hdr.undp.org/en/reports/regional/latinamericathecaribbean/RHDR_Mercosur_2009_ES.pdf

ReachOut. (2014). *Bystanders role in cyberbullying*. Recuperado el 16 de junio de 2014, de <http://us.reachout.com/facts/factsheet/bystanders-role-in-cyberbullying>

Reig, D. (2013). Describiendo al hiperindividuo, el nuevo individuo conectado. En Fundación Telefónica y Fundación Encuentro. *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas* (pp. 21-90). Madrid: Artes Gráficas ALBADALEJO. Recuperado el 3 de octubre de 2013, de https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CDEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.fund-encuentro.org%2Finforme_espana%2Fdescargar-notas.php%3Fid%3DTF-2012&ei=AKkBUvLbCO-WyAHe7oGABg&usg=AFQjCNEUbBoXLWKSld0GHJ0HJ14HiUQXhQ&sig2=3Bu-d2HnA3xddxqJ5jPmNA&bvm=bv.50310824,d.aWc

Rubio, A. (2010). Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social. *Revista de estudios de juventud*, 88, recuperado el de www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-14.pdf

Shariff, S. (2008). *Cyber-Bullying: Issues and Solutions for the School, the Classroom and the Home*. Recuperado el 19 de febrero de 2014 de <http://books.google.de/books?id=WxF9AgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Silva, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado el 30 de septiembre del 2013, de: http://books.google.com.mx/books?id=_OdFFeq_wbMC&pg=PA77&dq=aprendizaje+virtual&hl=es&sa=X&ei=R35JUs37C-702wWHxoAI&ved=0CDwQ6AEwAg#v=onepage&q=aprendizaje%20virtual&f=false

Smith, P.K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S. y Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 49(4), 376–385. doi:10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x

Spears, B., Slee, P., Campbell, M. y Cross, D. (2013). Submission to: Senate Select Committee on Cyber Safety. Inquiry into and report on options for addressing the issue of sexting by minors. Recuperado el 23 de febrero de 2014 de <https://senate.aph.gov.au/submissions/comittees/viewdocument.aspx?id=ac6b7d59-0e1b-4a1a-a9b6-cecd10e45db0>.

Stopbullying. (s.f.). Papel de los niños. Stopbullying.gov. Recuperado el 10 de abril de 2014 de <http://espanol.stopbullying.gov/qué-es-el-acoso/papeles-que-juegan-los-niños/342t/>

Velázquez-Reyes, L.M. (2011). Sexting, sextasting, sextorsión, grooming y cyberbullying. El lado oscuro de las TICs. Ponencia presentada en el XI Congreso Nacional de Investigación Educativa, Nuevo León, México, 7-11 de noviembre, (paper). Recuperado el 17 de febrero de 2014 de www.comie.org.mx/congreso/.../v11/docs/.../0121.pdf

Velázquez-Reyes, L.M. (2012). Violencia a través de las TIC en estudiantes de secundaria. Rayuela: Revista Iberoamericana sobre Niñez y Juventud en Lucha por sus Derechos, 6(4), pp. 81-91.

Willard, N. (2005). Cyberbullying and Cyberthreats. Trabajo presentado en la Conferencia Nacional del Center for Safe and Responsible Use of the Internet, Washington, 15 de agosto. Recuperado el 22 de mayo de 2014 de bcloud.marinschools.org/SafeSchools/Documents/BP-CyberBandT.pdf

World Internet Project. (2012). *World Internet Project: International report (third edition)*. University of Southern California. Recuperado el 01 de octubre de 2013, de: www.worldinternetproject.net

APÉNDICE



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CONDUCTA
CUERPO ACADÉMICO PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN



Estamos recabando información acerca de algunas situaciones que pueden presentarse a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por lo que solicitamos tu colaboración respondiendo el siguiente cuestionario.

Te pedimos que contestes sinceramente. Tus respuestas son anónimas (puedes notar que no pedimos tu nombre) y la información que proporcionas sólo será utilizada con fines académicos y de investigación.

DATOS GENERALES

Sexo:

Hombre()

Mujer ()

Edad (en años cumplidos): _____

Plantel:

Lic. Adolfo López Mateos ()

Nezahualcóyotl ()

Cuauhtémoc ()

Ignacio Ramírez Calzada ()

Dr. Ángel Ma. Garybay Kintana ()

Pablo González Casanova(Tenancingo) ()

Sor Juana Inés de la Cruz(Amecameca) ()

Atlacomulco ()

Semestre:

Segundo ()

Cuarto ()

Sexto ()

USOS DE TIC

A continuación se te presenta una serie de preguntas sobre tu uso general de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) e internet, marca la respuesta o respuestas que concuerden con tu experiencia.

¿Qué dispositivos tecnológicos utilizas? (Puedes elegir más de una opción).

Ninguno	<input type="checkbox"/>	Reproductor mp3	<input type="checkbox"/>
Laptop	<input type="checkbox"/>	Tablet	<input type="checkbox"/>
Computadora de escritorio	<input type="checkbox"/>	TV con conexión a internet	<input type="checkbox"/>
Smartphone	<input type="checkbox"/>	Otro (¿cuál?)	
Teléfono Celular	<input type="checkbox"/>		
Consola de videojuegos	<input type="checkbox"/>		

¿Te conectas a internet?

Sí ()

No ()

¿Cuánto tiempo pasas diariamente conectado(a) a internet de manera activa? (Realizando actividades).

Menos de 1 hora	<input type="checkbox"/>
1 a 2 horas	<input type="checkbox"/>
2 a 5 horas	<input type="checkbox"/>
5 a 12 horas	<input type="checkbox"/>
Más de 12 horas	<input type="checkbox"/>

¿En cuáles de los siguientes lugares te conectas a internet regularmente? (Puedes elegir más de una opción).

Casa	<input type="checkbox"/>
Escuela	<input type="checkbox"/>
Casa de otros	<input type="checkbox"/>

Lugares con acceso público	<input type="checkbox"/>
En la calle	<input type="checkbox"/>
Café internet	<input type="checkbox"/>
Trabajo	<input type="checkbox"/>
Otro (¿cuál?)	<input type="checkbox"/>

¿Cuáles son las redes sociales que utilizas? (Puedes marcar más de una opción).

Facebook	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>
Hi5	<input type="checkbox"/>
MySpace	<input type="checkbox"/>
Google+	<input type="checkbox"/>
Tumblr	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>
Otro (¿cuál?)	<input type="checkbox"/>

CYBERBULLYING

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son herramientas electrónicas, informáticas y de telecomunicaciones; algunos ejemplos de éstas son: dispositivos como teléfonos celulares, computadoras, tablets, consolas de videojuegos o reproductores de música; también incluyen las redes de comunicación (como internet o telefonía); así como softwares y aplicaciones, como redes sociales, videojuegos, mensajería instantánea, chats o correo electrónico.

El cyberbullying es una forma de violencia que se presenta a través de las TIC entre personas de aproximadamente la misma edad.

A continuación aparecen una serie de enunciados sobre el cyberbullying, léelos y contesta si se han presentado o no y con qué frecuencia.

PARTE 1

¿Qué tan seguido TE HAN SUCEDIDO A TI las siguientes situaciones?

ENUNCIADOS	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1. Alguien ha comenzado a discutir conmigo y nos hemos insultado mutuamente de forma pública (por ejemplo, en publicaciones en redes sociales, comentarios en algún blog o en un chat público).					
2. Alguien ha comenzado a discutir conmigo y nos hemos insultado mutuamente de forma privada (por ejemplo, chat de Facebook, correo electrónico, mensajes de texto o mensajes de WhatsApp).					
3. He recibido una gran cantidad de mensajes ofensivos a través de vías de comunicación personal (como correo electrónico, mensajes de texto o chat de Facebook).					
4. Me han insultado públicamente (como en publicaciones en redes sociales, comentarios en algún blog o en un chat público), pero yo no he respondido.					
5. He recibido una gran cantidad de mensajes no deseados (por celular, chat, correo electrónico, etc.).					
6. He recibido virus electrónicos que dañan o espían mi equipo (como computadora, laptop, celular, Tablet, etc.).					
7. Me han molestado en videojuegos en línea (arruinando la partida, haciéndome perder, atacándome varias veces).					
8. Han inventado chismes sobre mí y los han difundido a través de las TIC.					
9. Han modificado mis fotos y las han difundido a través de las TIC.					
10. Han hecho videos o canciones sobre mí y los han compartido usando las TIC.					
11. Han entrado a alguna de mis cuentas (de correo o de alguna					

red social) y se han hecho pasar por mí.					
12. Han creado cuentas falsas (de correo electrónico o de alguna red social) y se han hecho pasar por mí.					
13. Han difundido a través de las TIC algún un video personal que yo le había confiado a alguien.					
14. Han difundido a través de las TIC una foto personal que yo le había confiado a alguien.					
15. Han dado a conocer a través de las TIC, información privada que yo le había confiado a alguien.					
16. Me han presionado para revelar mi información personal y después la han difundido a través de las TIC.					
17. Mi novio o novia me ha dejado sin darme la cara, a través de las TIC.					
18. Me han discriminado a través de las TIC (por mi apariencia física, condición racial, gustos, orientación sexual, nivel socioeconómico, grupo al que pertenezco, etc.).					
19. Me han eliminado de sus listas de contacto (como en redes sociales o correo electrónico), lo cual me ha hecho sentir rechazado(a).					
20. Me he sentido ignorado(a) a través de las TIC (cuando no responden mis mensajes o publicaciones, cuando no recibo invitaciones para agregar contactos, etc.).					
21. Me han espiado a través de las TIC, siguiendo e investigando mi actividad (me han <i>stalkeado</i>).					
22. A través de las TIC, me han amenazado con golpearme.					
23. A través de las TIC, me han amenazado con secuestrarme.					
24. A través de las TIC, he recibido amenazas de robo.					
25. A través de las TIC, me han amenado de muerte.					
26. Alguien que antes me molestaba de manera directa o por las TIC, me sigue molestando por medio de las TIC.					
27. Han difundido por medio de las TIC, un video donde me					

están golpeando.					
28. He recibido por medio de las TIC, páginas web, videos, imágenes donde se muestran desnudos parciales o completos.					
29. He recibido por medio de las TIC, páginas web, videos o imágenes donde se muestran actos sexuales explícitos.					
30. A través de las TIC, he recibido mensajes con proposiciones sexuales.					
31. Me han molestado enviándome contenido a través de las TIC (enlaces de páginas, videos o imágenes) acerca de maltrato a seres vivos, como animales o bebés.					

PARTE 2

¿Qué tan seguido HAS REALIZADO TÚ las siguientes acciones?

ENUNCIADOS	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1. He comenzado a discutir con alguien y nos hemos insultado mutuamente de forma pública (por ejemplo, en publicaciones en redes sociales, comentarios en algún blog o en un chat público).					
2. He comenzado a discutir con alguien y nos hemos insultado mutuamente de forma privada (por ejemplo, chat de Facebook, correo electrónico, mensajes de texto o mensajes en WhatsApp).					
3. He enviado una gran cantidad de mensajes ofensivos a través de vías de comunicación personal (como correo electrónico, mensajes de texto, mensajes en WhatsApp o chat de Facebook).					
4. He insultado públicamente (como en publicaciones en redes sociales, comentarios en algún blog o en un chat público), pero no me han respondido.					

5. He enviado una gran cantidad de mensajes no deseados (por celular, chat, correo electrónico, etc.).					
6. He enviado a alguien virus electrónicos que dañan o espían su equipo (como computadora, laptop, celular, Tablet, etc.).					
7. He molestado en videojuegos en línea (arruinando la partida, haciendo perder, atacando varias veces).					
8. He inventado chismes sobre alguien y los he difundido a través de las TIC.					
9. He modificado fotos de alguien y las he difundido a través de las TIC.					
10. He hecho videos o canciones sobre alguien y los he compartido usando las TIC.					
11. He entrado a la cuenta de alguien (de correo o de alguna red social) y me he hecho pasar por esa persona.					
12. He creado cuentas falsas (de correo electrónico o de alguna red social) y me he hecho pasar por alguien.					
13. He difundido a través de las TIC algún un video personal de alguien que me lo había confiado.					
14. He difundido a través de las TIC una foto personal de alguien que me la había confiado.					
15. He dado a conocer a través de las TIC, información privada que alguien me había confiado.					
16. He presionado a alguien para revelarme su información personal y después la he difundido a través de las TIC.					
17. He dejado a mi novio o novia sin darle la cara, a través de las TIC.					
18. He discriminado a través de las TIC (por apariencia física, condición racial, gustos, orientación sexual, nivel socioeconómico, grupo de pertenencia, etc.).					
19. He eliminado a alguien de mis listas de contacto (como en					

redes sociales o correo electrónico), haciéndole sentir rechazado(a).					
20. He ignorado a alguien a través de las TIC (no respondiendo mensajes o publicaciones, rechazando invitaciones para agregar contactos, etc.).					
21. He espiado a alguien a través de las TIC, siguiendo e investigando su actividad (he <i>stalkeado</i>).					
22. A través de las TIC, he amenazado a alguien con golpearle.					
23. A través de las TIC, he amenazado a alguien con secuestrarlo(a).					
24. A través de las TIC, he amenazado a alguien con robarle.					
25. A través de las TIC, he amenazado de muerte a alguien.					
26. Antes molestaba a alguien de manera directa o por medio de las TIC, y ahora lo(a) sigo molestando por medio de las TIC.					
27. He difundido por medio de las TIC un video donde estoy golpeando a alguien.					
28. He enviado por medio de las TIC, páginas web, videos o imágenes donde se muestran desnudos parciales o completos.					
29. He enviado por medio de las TIC, páginas web, videos o imágenes donde se muestran actos sexuales explícitos.					
30. A través de las TIC, he enviado mensajes con proposiciones sexuales.					
31. He molestado a alguien enviándole contenido a través de las TIC (enlaces de páginas, videos o imágenes) acerca de maltrato a seres vivos, como animales o bebés.					

PARTE 3

¿Qué tan seguido HAS SIDO TESTIGO o HAS SABIDO DE CASOS en que hayan ocurrido las siguientes situaciones?

ENUNCIADOS	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1. He visto a personas discutir e insultarse mutuamente de forma pública (por ejemplo, en publicaciones en redes sociales, comentarios en algún blog o en un chat público).					
2. He sabido de personas que han discutido y se han insultado mutuamente de forma privada (por ejemplo, chat de Facebook, correo electrónico, mensajes de texto o mensajes en WhatsApp).					
3. He sabido de alguien que envía una gran cantidad de mensajes ofensivos a otra persona a través de vías de comunicación personal (como correo electrónico, mensajes de texto, mensajes en WhatsApp o chat de Facebook).					
4. He observado que alguien insulta públicamente a otra persona (como en publicaciones en redes sociales, comentarios en algún blog o en un chat público), pero esa persona no le ha respondido.					
5. He sabido de alguien que ha enviado una gran cantidad de mensajes no deseados a otra persona (por celular, chat, correo electrónico, etc.).					
6. He sabido que alguien ha enviado virus electrónicos que dañan o acceden al equipo de otra persona (como computadora, laptop, celular, Tablet, etc.).					
7. He visto que alguien molesta a otra persona en videojuegos en línea (arruinándole partida, haciéndola perder, atacándola varias veces).					
8. He observado que alguien ha inventado chismes sobre otra					

persona y los ha difundido a través de las TIC.					
9. He visto que alguien ha modificado las fotos de otra persona y las ha difundido a través de las TIC.					
10. He visto que alguien ha hecho videos o canciones sobre otra persona y los ha compartido usando las TIC.					
11. He observado que alguien ha entrado a la cuenta de otra persona (de correo o de alguna red social) y se ha hecho pasar por ella.					
12. He observado que alguien ha creado cuentas falsas (de correo electrónico o de alguna red social) y se ha hecho pasar por otra persona.					
13. He visto que alguien ha difundido a través de las TIC algún un video personal que otra persona le había confiado.					
14. He visto que alguien ha difundido a través de las TIC una foto personal que otra persona le había confiado.					
15. He observado que alguien ha dado a conocer a través de las TIC, información privada que otra persona le había confiado.					
16. He visto que alguien ha presionado a otra persona para que revele su información personal y después la ha difundido a través de las TIC.					
17. He sabido que alguien ha dejado a su novio o novia sin darle la cara, a través de las TIC.					
18. He visto que han discriminado a alguien través de las TIC (por su apariencia física, condición racial, gustos, orientación sexual, nivel socioeconómico, grupo de pertenencia, etc.).					
19. He visto que alguien ha eliminado a otra persona de sus listas de contacto (como en redes sociales o correo electrónico), haciéndole sentir rechazada.					
20. He visto que alguien ha ignorado a otra persona a través de					

las TIC (no respondiendo mensajes o publicaciones, no mandando invitaciones para agregar a contactos, etc.).					
21. He sabido que alguien espía a otra persona a través de las TIC, siguiendo e investigando su actividad (la han <i>stalkeado</i>).					
22. He sabido que alguien, través de las TIC, ha amenazado a otra persona con golpearla.					
23. He sabido que alguien, a través de las TIC, ha amenazado a otra persona con secuestrarla.					
24. He visto que alguien, a través de las TIC, ha amenazado a otra persona con robarle.					
25. He sabido que alguien, a través de las TIC, ha amenazado a otra persona de muerte.					
26. He sabido que alguien que antes acosaba a otra persona de manera directa o por medio de las TIC, la sigue acosando a través de las TIC.					
27. He visto que alguien ha difundido por medio de las TIC un video donde está golpeando a otra persona.					
28. He sabido que alguien ha enviado a otra persona, por medio de las TIC, páginas web, videos o imágenes donde se muestran desnudos parciales o completos.					
29. He sabido que alguien ha enviado a otra persona, por medio de las TIC, páginas web, videos o imágenes donde se muestran actos sexuales explícitos.					
30. He sabido que alguien, a través de las TIC, ha enviado mensajes con proposiciones sexuales a otra persona.					
31. He sabido que alguien ha molestado a otra persona enviándole contenido a través de las TIC (enlaces de páginas, videos o imágenes) acerca de maltrato a seres vivos, como animales o bebés.					

APRENDIZAJE VIRTUAL

De las actividades que se enuncian a continuación, marca según tu experiencia dónde las aprendiste.

NOTA: “Informalmente” se refiere a aprenderlas por cuenta propia o con ayuda de un conocido.

PARTE 1

ACTIVIDADES	EN CLASES	INFORMALMENTE	AMBAS	NO LO HAGO
1. Usar distintos buscadores y bases de datos en línea para obtener información sobre algún tema.				
2. Buscar información en diccionarios, enciclopedias, atlas, directorios, almanaques y manuales en línea.				
3. Obtener información de instituciones, asociaciones o personas.				
4. Revisar que la información que encuentro en internet es cierta.				
5. Calificar la información que encuentro en línea, basándome en su utilidad o importancia.				
6. Dar mi opinión o comentario constructivo y fundamentado en foros o blogs.				
7. Colocar etiquetas o palabras clave de temas en línea.				
8. Acceder a etiquetas o palabras clave de temas en línea.				
9. Utilizar discos duros virtuales (como dropbox o skydrive) para guardar información.				
10. Utilizar internet para descargar software.				
11. Instalar software.				
12. Publicar en internet información sobre algún tema.				
13. Elaborar materiales como imágenes, videos, canciones, documentos.				
14. Organizar la información que encuentro en línea.				
15. Enviar correos para mantenerme en contacto con otras personas.				
16. Trabajar en plataformas virtuales.				
17. Participar en debates virtuales.				
18. Usar redes sociales para mantener contacto con otras personas.				
19. Tomar cursos online para aprender nuevas habilidades y conocimientos.				
20. Denunciar páginas con contenido que esté cometiendo algún acto ilícito (plagio, robo, extorsión, etc.).				

21. Usar contraseñas seguras para proteger mis cuentas en sitios en sitios de internet.				
22. Responsabilizarme de la información que difundo en internet.				
23. Leer los términos y condiciones de uso de las páginas web a las que accedo.				
24. Leer términos y condiciones de uso del software que ocupo.				
25. Apoyar a mis compañeros respondiendo a dudas que publican.				
26. Guardar en secreto lo que me cuentan mis amigos a través de las TIC.				
27. Responder solicitudes de información a través del foro o chat de la plataforma de mi escuela.				

PARTE 2

ACTIVIDADES	NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1. Usar distintos buscadores y bases de datos en línea para obtener información sobre algún tema.					
2. Buscar información en diccionarios, enciclopedias, atlas, directorios, almanaques y manuales en línea.					
3. Obtener información de instituciones, asociaciones o personas.					
4. Revisar que la información que encuentro en internet es cierta.					
5. Calificar la información que encuentro en línea, basándome en su utilidad o importancia.					
6. Dar mi opinión o comentario constructivo y fundamentado en foros o blogs.					
7. Colocar etiquetas o palabras clave de temas en línea.					
8. Acceder a etiquetas o palabras clave de temas en línea.					
9. Utilizar discos duros virtuales (como dropbox o skydrive) para guardar información.					
10. Utilizar internet para descargar software.					
11. Instalar software.					
12. Publicar en internet información sobre algún tema.					
13. Elaborar materiales como imágenes, videos, canciones, documentos.					

14. Organizar la información que encuentro en línea.					
15. Enviar correos para mantenerme en contacto con otras personas.					
16. Trabajar en plataformas virtuales.					
17. Participar en debates virtuales.					
18. Usar redes sociales para mantener contacto con otras personas.					
19. Tomar cursos online para aprender nuevas habilidades y conocimientos.					
20. Denunciar páginas con contenido que esté cometiendo algún acto ilícito (plagio, robo, extorsión, etc.).					
21. Usar contraseñas seguras para proteger mis cuentas en sitios en sitios de internet.					
22. Responsabilizarme de la información que difundo en internet.					
23. Leer los términos y condiciones de uso de las páginas web a las que accedo.					
24. Leer términos y condiciones de uso del software que ocupo.					
25. Apoyar a mis compañeros respondiendo a dudas que publican.					
26. Guardar en secreto lo que me cuentan mis amigos a través de las TIC.					
27. Responder solicitudes de información a través del foro o chat de la plataforma de mi escuela.					

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!