



**E**

Editorial

## Ciberacoso escolar

**Prácticamente todos los estudiantes tienen un teléfono celular y muchos de ellos lo usan incluso al interior del aula.**

**S**i bien las redes sociales surgieron como herramientas de conexión entre las personas, han dado lugar a dinámicas de exclusión y violencia. Una de ellas es el ciberacoso, fenómeno que afecta severamente el bienestar emocional de los jóvenes, llevándolos a sufrir depresión, ansiedad y otros trastornos de salud mental. De hecho, la Superintendencia de Educación registra una serie de denuncias de maltrato entre estudiantes, de las cuales un importante porcentaje estaba relacionado con el acoso virtual, subrayando la urgencia de abordar este problema.

A ello hay que agregar el uso excesivo que hacen los niños y adolescentes de los dispositivos móviles, siendo este uno de los problemas a los que a diario se enfrentan los docentes en el aula.

Frente a esto han surgido ideas que buscan restringir el uso de este dispositivo al interior de los establecimientos, lo que ha generado un profundo debate del que se han hecho parte tanto las autoridades, los docentes, como las mismas familias.

**Es fundamental que las comunidades educativas puedan buscar la mejor forma para darle un uso didáctico y pedagógico al celular, a fin de evitar un uso incorrecto de estos dispositivos.**

Al respecto, el Ministerio de Educación presentó una serie de orientaciones tendientes al abordaje de este tema al interior de los colegios. Estas entregan sugerencias para el uso de dispositivos según las diferentes etapas de desarrollo en que se encuentren las y los estudiantes.

Sin embargo, además de la importancia de regular el uso de estos dispositivos en el aula, también se

debe poner atención en las horas que los niños y adolescentes usan sus móviles fuera del colegio, ya que los espacios virtuales es donde se produce mayor cantidad de bullying.

Según los expertos, en los espacios virtuales este fenómeno es más extremo, debido a que hay un anonimato del victimario, que naturaliza la toxicidad de los juegos y normaliza la situación de agresividad, perdiendo el sentido de responsabilidad, lo cual también provoca que las víctimas no puedan afrontar la situación, lo que les genera ansiedad y frustración.