Educar para proteger

Guía de formación TIC para padres y madres de adolescentes

Crecer en Red

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA

1 Familia y adolescentes 03

2 Los adolescentes y las TIC 16

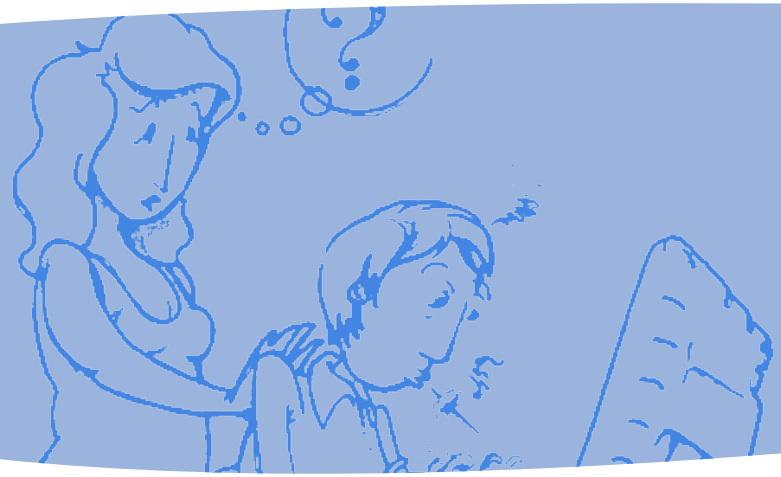
3 Perfiles de las TIC 34

4 Educar para prevenir 103

5 Glosario 53

2

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA



Familia y adolescentes

Si estás leyendo esta guía es porque seguramente tienes un hijo o una hija adolescente. Puedes pensar que vuestra relación con él o ella es a veces confusa y poco satisfactoria. Quizás te sientas desorientado o desorientada, casi tanto como cuando tras varios meses aprendiendo a bailar notas de repente una variación brusca en la música. O quizás te sientas como si sufrieras un cambio, sin previo aviso, en el libro de texto para un examen que llevas preparando más de una década. ¿Es este tu caso?

Así nos sentimos muchos padres y madres de adolescentes. La situación es que tras años conviviendo con nuestros hijos e hijas en una relación fluida y gratificante, vemos como la adolescencia lo cambia todo. Nuestros hijos e hijas antes eran curiosos y seguían nuestras indicaciones, mientras que ahora pocas cosas les interesan y están en contra de casi todo: de repente parece que han dejado de confiar en nosotros y nos ven como si fuésemos unos extraños. Este alejamiento nos puede provocar desconcierto, pero no hay de qué preocuparse: en esta guía encontrarás muchas claves para comprender estos cambios que experimentamos en la relación con nuestros hijos adolescentes y veréis como no es ningún problema teniendo en cuenta una serie de consideraciones.

Pero, ¿por qué tenemos que hablar también de las TIC? ¿Y qué quiere decir esa palabra? Vayamos por partes. Tendremos que hablar de las TIC porque el alejamiento de los y las adolescentes hacia las madres y los padres muchas veces supone un acercamiento a sus amigos a través de estas mismas TIC. Y las TIC no son otra cosa que las Tecnologías de la Información y Comunicación (teléfono, páginas de Internet, blogs, chats, videojuegos, etc.), algo con lo que tú también estás en contacto aunque no utilices esta misma terminología para definirlo. Tus hijos e hijas también utilizan estas tecnologías porque son los sistemas de comunicación más rápidos, baratos y efectivos que podemos encontrar en nuestros días.

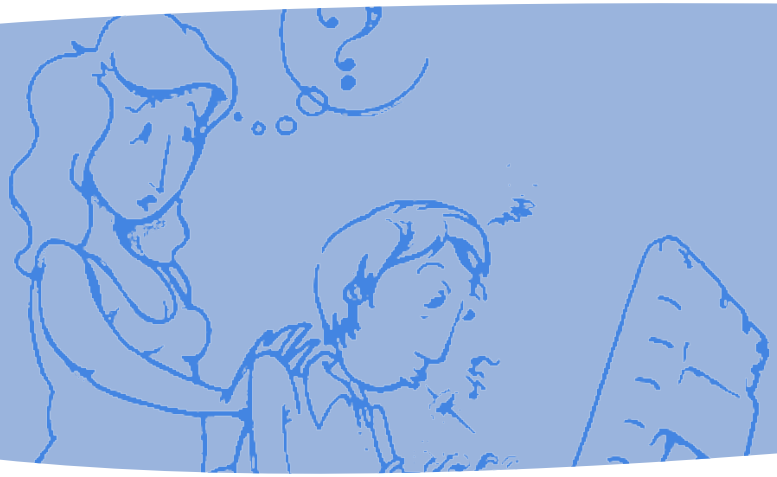
Para ayudar a nuestros hijos e hijas debemos comprender qué son las TIC, cómo funcionan y cuál es la mejor forma en que ellos y ellas pueden usarlas. Sin duda son las claves para propiciar el entendimiento común y descubrir juntos un nuevo horizonte de colaboración y comunicación familiar.

Lo único que necesitamos es un poco de orientación, algo como los postes indicadores de las carreteras que nos indican la dirección a seguir y cómo llegar a cada pueblo que vemos a lo lejos. Si entramos en cada uno de esos pueblos, se llame Guadalinex, Wikanda o TerritorioK, lo pasaremos bien y aprenderemos mucho. Si decidimos continuar, conoceremos el espacio en el que se mueven nuestros hijos, y con su mapa en nuestras manos les entenderemos mejor.

¡Que comience la aventura!

3

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA



¿Qué es la adolescencia?

Tenemos que hacer el ejercicio de pensar en nuestros hijos e hijas no como en niños y niñas, sino como adolescentes. Muchas veces vemos más mayores o adultos a los hijos de los otros. Los nuestros siempre son niños.

Debemos reconocer su nuevo estado. Es necesario porque ya es bastante difícil para ellos esta etapa de la vida, en la que creen que todo el mundo les ataca y nadie se detiene a comprenderles. El mundo de tu hijo o hija antes de la adolescencia no era más que una parte de nuestro propio mundo como padres y madres, mientras que ahora son ellos y ellas las que deben empezar a definir su propio universo. La adolescencia es el momento en que nuestras hijas e hijos comienzan a conocerse mejor y buscar las diferencias entre ellos y ellas y el resto de su familia. Este proceso es necesario para poder afrontar los duros cambios que se avecinan, y de hecho es la única forma de convertirse en hombres y mujeres fuertes, un proceso social y evolutivo por el que hemos pasado todos y todas.

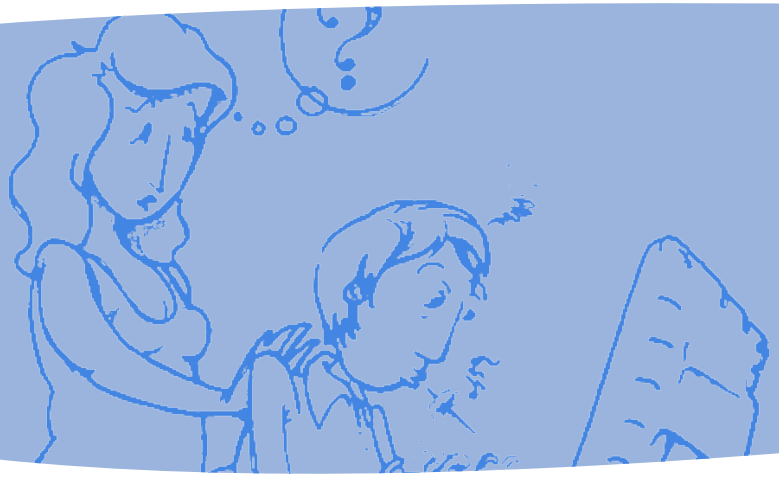
La adolescencia es una etapa del ser humano que no se encuentra presente en todas las épocas o culturas, sino que es un concepto meramente occidental. En algunas civilizaciones africanas se practican ritos de iniciación tras los cuales el niño "se convierte" en adulto sin ningún tipo de transición, con todas sus responsabilidades y privilegios. Sin embargo, en la sociedad occidental no existen estos rituales, y el niño y la niña no saben cuándo dejan de serlo, lo cual los sume en un estado de gran confusión. Tu hijos, por ejemplo, se pueden estar preguntando en este mismo momento "¿Soy un hombre o un niño todavía?". Y tu hija se preguntará si ya es una mujer. Es normal que pasen por este periodo y es nuestra labor como madres y padres hacer que sea lo más llevadero posible.

Si recordamos la primera vez que nos pusimos al volante de un coche, tal vez reconozcamos que fuimos bastante torpes, pero que hemos progresado mucho desde entonces. Esto nos pasará cada vez que pensemos en nuestra primera vez de algo que era muy complicado. Y ahora tenemos que asumir que para nuestras hijas y nuestros hijos adolescentes es la primera vez para todo. Por eso muchas veces les sale mal y se sienten inseguros.

Es alguien que por primera vez tiene ese cuerpo, que además va cambiando día a día. Es alguien que por primera vez tiene pensamientos y sensaciones nuevas. Es alguien que por primera vez se enfrenta a su futuro y sabe que debe hacerlo solo.

Un adolescente es alguien que se despierta y por primera vez descubre que todas las opciones están delante de él, que abarcan todo el mundo y toda su vida, y que se da cuenta de que no está preparado para elegir. En ese instante se siente huérfano, no sabe qué quiere, y lo que es peor, no sabe de dónde viene ni a dónde va. Acaba de asomarse a su propio futuro y a su propia vida, y le da vértigo.

4



Características del comportamiento típico de un adolescente

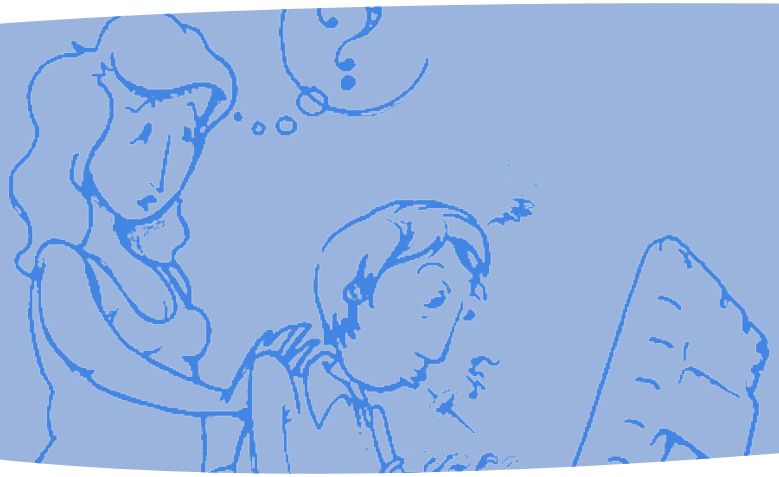
- Mantiene una actitud distante y poco afectuosa hacia su familia
- Quiere cambiar las normas
- Permanece absorto muchas veces
- No asume responsabilidades
- Tiene una actitud negativa hacia las personas, y muchas veces hacia sí mismo
- Le interesan más los amigos que la familia
- Le interesan más los amigos que nos disgustan a nosotros
- Le falta motivación, lo que suele verse reflejado en sus resultados académicos
- Tiene una tendencia a la agresividad de la que antes carecía

De alguna forma, todo adolescente es un ser que se siente profundamente solo y perdido. Su comportamiento no es el mismo que conocíamos.

Como punto de partida vemos que la adolescencia se convierte en una etapa de transición cuyos límites no están definidos; el niño o niña llega a este estado y no sabe cuánto tiempo dura, ni qué debe o puede hacer todavía. La sociedad y la familia tampoco definen esta indeterminación, ya que no se espera lo mismo de los adolescentes que de los adultos. Las exigencias son muy distintas pero la adolescencia de hoy se encuentra entre ambos mundos y nuestros hijos no saben qué papel adoptar. El pasado ya no les vale porque saben que han dejado de ser niños y niñas, aunque el camino de la responsabilidad laboral y la independencia económica aún se ve lejos. ¿Qué pueden hacer entonces?

Esta transición hacia la madurez es más larga y costosa en cada generación por el tipo de sociedad en la que

5



vivimos. La independencia económica y la emancipación se retrasan varios años porque actualmente la etapa educativa se prolonga más allá de la mayoría de edad. Sin embargo, desde el punto de vista biológico ya pueden desempeñar actividades sexuales y laborales absolutamente completas y funcionales. La situación es que, personas físicamente maduras, dependen aún de sus familias y no tienen responsabilidades importantes, o, lo que es lo mismo, la llamada paradoja de los jóvenes en occidente: se goza de una gran libertad pero se tarda en alcanzar la madurez necesaria para disfrutarla.

A la vista de este panorama ya podemos asumir que tu hijo o hija actúa así porque está viviendo un periodo único en la vida que le definirá para siempre, un momento irrepetible, una fase necesaria para llegar a la edad adulta, donde se encontrará como persona y conocerá sus límites y posibilidades. ¡No puede haber nada más importante!

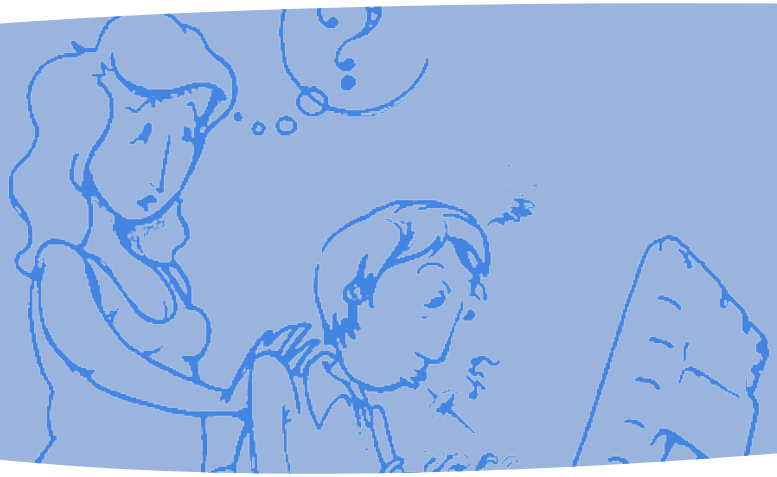
Sin embargo, no todo es un mero acto de descubrimiento. Debido a la frustración de no poder definir plenamente su identidad de un día para otro, como muchos y muchas quisieran, los y las adolescentes suelen reaccionar con irritabilidad e inseguridad. Estos sentimientos no deben ser un gran problema si las madres y los padres mantenemos una adecuada comunicación con nuestros hijos e hijas. Por ello debemos utilizar los mismos canales que ellos usan, porque así conoceremos perspectivas de sus vidas que hasta ahora permanecían ocultas y podremos iniciar una comunicación más rica y efectiva. Cada medio de comunicación que compartimos arroja una luz nueva sobre nuestros hijos e hijas, mucho más que la simple convivencia.

Por eso debemos comprender que están en la época en la que más ayuda necesitan de nosotros, sus progenitores, aunque paradójicamente es el momento en el que más rechazan esta ayuda. ¡Pero no todo está perdido! Nuestra experiencia, amor y paciencia son la clave para que superen este momento. Y para aportarles todo lo que necesitan es necesario que nos comuniquemos con ellos y ellas eficazmente, para lo que es vital entender las herramientas que usan para comunicarse: las TIC.

Si un padre se hace o una madre se hace “seguidor” de sus hijos en Twitter, gracias a los mensajes que dejan en Internet para sus amigos y seguidores, sabrán cosas sorprendentes de sus hijos, porque les verán desde una perspectiva nueva.

Mantener con nuestros hijos e hijas una comunicación basada en la confianza, como es el caso de la anécdota anterior, hace que puedas saber quiénes son sus amigos, con quién se relacionan y por qué. En el lado opuesto de la comunicación existen prácticas como el espionaje, algo muy negativo y que no dice nada bueno de nosotros y nosotras. Hacerlo a través de las TIC, es decir, invadiendo su espacio personal informático, su ordenador, estamos traicionando su confianza, y casi

6



Adolescentes y familia

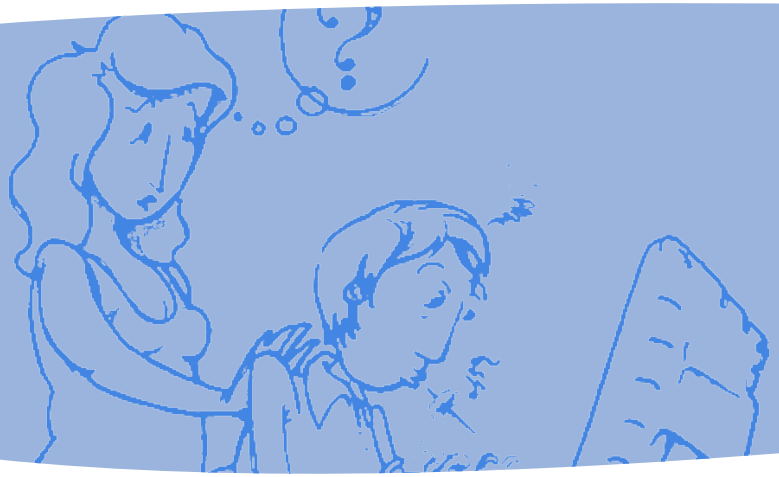
con total seguridad, cerrándonos las puertas a su vida durante mucho tiempo. Es vital respetar su espacio privado porque en la adolescencia nuestras hijas y nuestros hijos forjarán su personalidad para siempre y luego serán adultos basados en los valores e ideas esenciales que hayan adquirido durante este proceso. Por eso es fundamental mantener una buena relación con ellas y ellos y procurar un acercamiento no invasivo a través de las TIC, ¡no queremos que se pasen el resto de su vida desconfiando de los demás!

Así que piensa en positivo: podemos compartir con los nuestros el mismo espacio de comunicación. Los adolescentes ya han dejado de ser nuestros "condescendientes", es decir que ya no se acomodan al gusto y voluntad de sus padres. Piensa además que durante la adolescencia los cambios físicos y hormonales les causan sensaciones y sentimientos desconocidos, y que ante estas novedades, el o la adolescente no buscará consejo en su madre y padre por miedo o vergüenza, sino que lo hará entre sus iguales utilizando sobre todo las TIC. Por eso debes educar a tus hijos e hijas para que sepan utilizar correctamente estas herramientas y obtengan la mejor información en este importante momento de su desarrollo si no optan por tu ayuda desde un primer momento. Todo esto sin olvidar, por supuesto, que debéis ser su referente y su pilar de confianza cuando decidan acercarse a vosotros y vosotras... ¡y eso acabará ocurriendo!

Definimos la familia como el núcleo donde el niño o niña ha crecido, un concepto que todos y todas entendemos. Pero la familia no es una unidad estática, sino que también cambia y evoluciona. En este punto, el o la adolescente necesita extender su radio de acción a toda la sociedad como parte de su crecimiento. Nosotros y nosotras ya lo hicimos a su edad, ¿No lo recuerdas?

Es en este viaje "solo", donde el y la adolescente pueden correr riesgo, pero no nos alarmemos; esto no es debido a las nuevas tecnologías en sí (que son sólo el vehículo de la comunicación), sino a la falta de experiencia vital o sentido común que nuestros hijos o hijas puedan tener a la hora de utilizar estas tecnologías. Aquí encontramos el primer punto en el que debemos proporcionarles consejo. Y ésta es una de las ideas más importantes de esta guía: el proceso de educación de nuestros hijos o hijas en el uso de las tecnologías, como cualquier otro aspecto de la vida, es absolutamente necesario, ya que nadie nace sabiendo, y las TIC son un aspecto

7



fundamental del complejo mundo en el que vivimos. Pero no te preocupes, no debes ser un experto en las TIC para educar a tu hijo correctamente en su uso. Tan sólo debes usar tus valores, experiencia y sentido común.

Hay una cosa que debemos entender, y es que las tecnologías en sí mismas no son buenas ni malas, pero son susceptibles de usarse bien o mal. Cuando éramos adolescentes también existía tecnología, muy rudimentaria si la comparamos con la que disponemos ahora, pero se regía por los mismos principios. La figura paterna siempre ha visto con miedo los adelantos puestos en manos de sus hijos porque cree que encierran un gran peligro; históricamente este sentimiento se ha venido repitiendo aunque es un temor que carece totalmente de fundamento. Las tecnologías no son peligrosas, sino que facilitan nuestra vida y nos ofrecen nuevas oportunidades de desarrollo y prosperidad. Las claves para que inculquemos a nuestros hijos e hijas estos principios son un acercamiento transparente y una buena comunicación: demonizar los aparatos no sirve de nada, sino que tenemos que buscar siempre los motivos de un posible mal uso en las personas.

Así, hace muchos años se criticó la generalización de la calculadora en los centros educativos porque solucionaba los problemas matemáticos; igualmente, los colonos *amish* de Estados Unidos, por ejemplo, piensan que el coche es un invento del demonio, y también lo pensaron nuestros abuelos con el teléfono o la televisión. ¿Crees que estos juicios son acertados? Debemos superar los prejuicios, ya que las TIC mejoran nuestras vidas y enriquecen nuestra realidad social e individual. Y no nos olvidemos de que nuestros hijos e hijas las tienen presentes como parte vital de su adolescencia. Las TIC influyen en sus comportamientos, gustos, modas, estéticas... ¡Son uno de los pilares de su mundo!

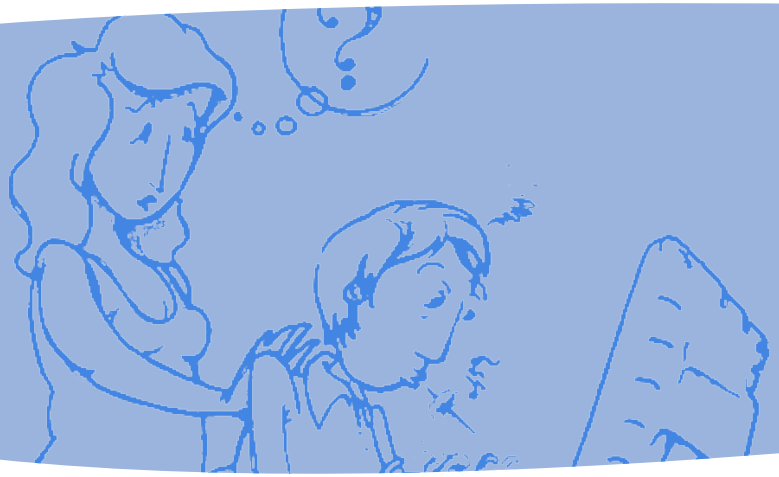
Internet se parece un poco a un coche. Con él pueden ver mundo e ir a visitar a sus amigos, pero también entraña riesgos. Aunque los de Internet no sean tan grandes ¡hay que enseñarles a conducir!

Como en las carreteras, sobre todo nos encontramos con muchos domingueros que son una molestia, pero es estadísticamente difícil encontrarse con kamikazes. Lo más frecuente es que nosotros vayamos con exceso de velocidad y sin cinturón. Por eso hay que recordar a nuestros hijos que pongan el antivirus, que sean prudentes con sus datos personales y todas esas cosas que a ellos les parecen monsergas porque no ven el riesgo.

Igual que en la carretera, en Internet y el resto de las TIC hay unas normas que conocer y respetar.

Los comportamientos de los adolescentes también han cambiado con el paso de las generaciones, ya que no sólo evoluciona la tecnología, sino también los modelos y los roles sociales. Nuestros hijos adolescentes no suelen

8



ocuparse de su habitación, mientras que nosotros a su edad ya nos hacíamos cargo de nuestros hermanos pequeños. Y nuestros padres, a su edad, tal vez también se ocupaban del huerto y de los animales de la granja; ¡los tiempos cambian!

Pero esta diferencia no ha sido creada por nuestros hijos e hijas, sino por la sociedad en conjunto. Por eso debemos ser muy prudentes antes de criticarles y de establecer comparaciones entre épocas y sociedades diferentes, ya que seguramente seremos muy injustos unos con otros.

Los padres y madres de hoy día también hemos sido adolescentes, e igualmente hemos experimentado unos cambios similares a los que ellas y ellos están viviendo, sólo que adaptados a nuestro tiempo. Por tanto, debemos ser tolerantes e intentar entender el mundo en el que les ha tocado desarrollarse, por lo que volvemos al importante papel de las TIC.

Ahora bien, podemos pensar que, independientemente del periodo de cambios y descubrimientos, el distanciamiento que sufrimos no es normal, y no hay nada más alejado de la realidad. Las y los jóvenes descubren en su recién adquirido estado físico-psíquico, que hay un mundo más allá de la propia familia, y éste es el motivo de que a veces tengamos la sensación de distanciamiento y que pensemos no nos necesitan. Pero no es cierto. Nos siguen necesitando igual; sólo tenemos que comprender que las necesidades ahora son más complejas.

¿Por qué nos siguen necesitando?

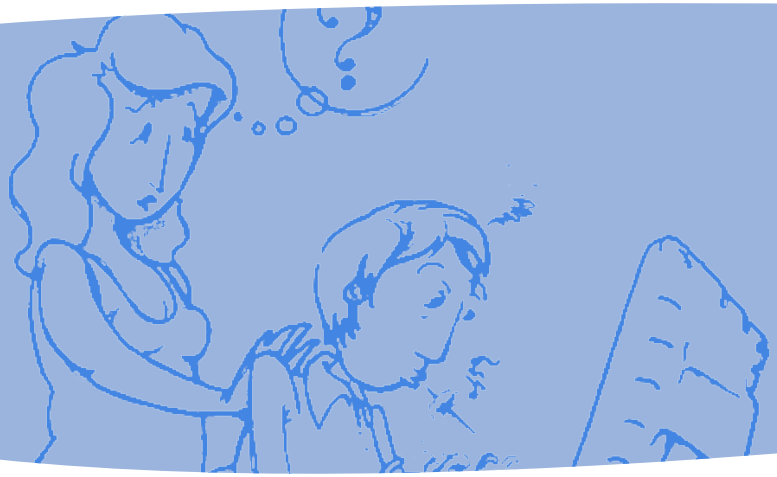
Porque somos el primer vínculo afectivo y social que han tenido nunca, y por ello somos las primeras personas en las que han confiado.

Porque somos nosotros y nosotras quienes les mostramos el camino para relacionarse con los demás. Nuestra influencia marca profundamente el tipo de persona en la que se van a convertir. Y es por esto vital que les ayudemos a enfocar bien sus relaciones usando correctamente las TIC o cualquier otra vía, o de lo contrario los pondríamos en desigualdad con el resto de su grupo.

Porque somos la primera fuente de información para evitar cualquier tipo de riesgo: salud, alimentación, drogas, sexualidad, etc. Al principio es difícil hablar de estos temas porque son muy delicados, pero aunque busquen respuestas en fuentes alternativas (como las TIC), nuestros hijos e hijas deben saber y sentir que pueden confiar en nosotras y nosotros para que les ayudemos y orientemos incondicionalmente ante cualquier duda cuando ellos lo deseen.

Porque somos el modelo más cercano que tienen para poder enfrentarse al futuro. Saben que nosotras y nosotros hemos pasado por lo mismo que ellas y ellos, aunque con otra perspectiva histórica.

9



Entonces ¿a qué son debidos tantos conflictos?

¿Son tantos? En realidad, la mayoría de los problemas surgen por cuestiones superficiales: "¡Mira la ropa que llevas!", "¡En casa a las once!", "¡Ordena tu cuarto!" ¿A que resulta familiar? Ya han dejado de ser niños y niñas, ahora son críticos y utilizan argumentos sólidos en sus discusiones. Y en el fondo a nosotros y nosotras también nos molesta perder nuestra autoridad.

Hay que recordar que están en plena exploración de su identidad. Serán comunes las discusiones en las que empezarán a manifestar sus opiniones y necesitarán diferenciarlas de las nuestras. Pensar de manera distinta a quienes los criaron es una forma de reafirmar su autonomía, lo cual es algo positivo.

También es cierto que, en estas edades, nuestros hijos e hijas empiezan a pasar menos tiempo con su familia y a salir de casa. Esto hace que estemos tentados de volver más duras nuestras normas, lo cual no es una buena idea. Debemos aprender paulatinamente a ser más flexibles y adaptarnos a sus nuevas necesidades: ¡no olvidemos que nuestros hijos e hijas ya no son unos niños pequeños!

Recordemos una última cosa: nosotros y nosotras tampoco somos siempre iguales, también cambiamos y también evolucionamos; nuestros cambios también les desconciertan. Así pues, debemos ser tolerantes y comprensivos.

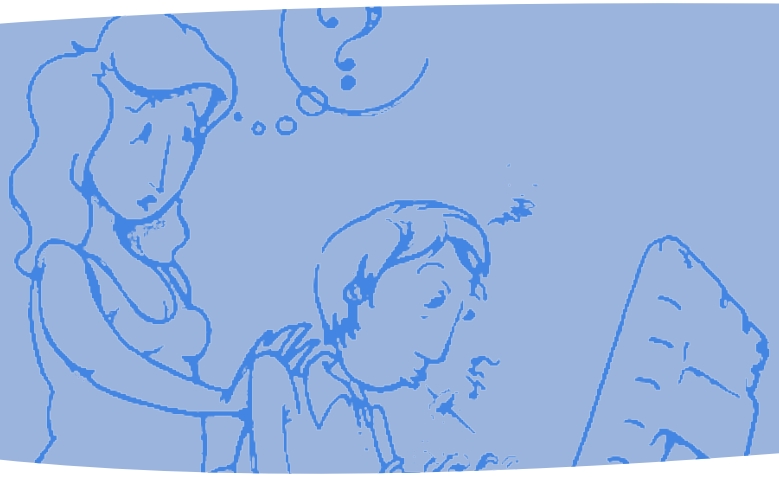
JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA

Adolescentes y sociedad

¿La sociedad también es siempre la misma? Sabemos que la respuesta es negativa; hemos pasado de una sociedad industrial a una tecnológica. Y los cambios de esta civilización son tan rápidos que incluso a los jóvenes les cuesta adaptarse a ellos con la celeridad necesaria. Es por eso que la sociedad debe ayudarles para que sus experiencias colectivas, ya sea con las TIC o en cualquier otro ámbito, sean las mejores para su desarrollo y prosperidad.

Ahora bien, ¿por qué es tan importante reflexionar sobre la sociedad que tenemos? Pues principalmente porque la interacción con la sociedad ha tomado mucho peso en la educación de los y las adolescentes en los últimos años. Y esto es debido a que las familias de hoy día son mucho más pequeñas que las de antes, que solían estar compuestas por varios tíos, primos y abuelos que se relacionaban entre sí formando una gran unidad. Sin embargo, hoy las familias tienen menos relación, y llegan a ser monoparentales, por lo que están más alienadas

10



y aisladas; antes eran muy estables, mientras que hoy son familias cambiantes. El concepto de "familia monoparental" se refiere al tipo de familia nuclear, con un sólo padre o madre, y es cada vez más frecuente en el contexto actual.

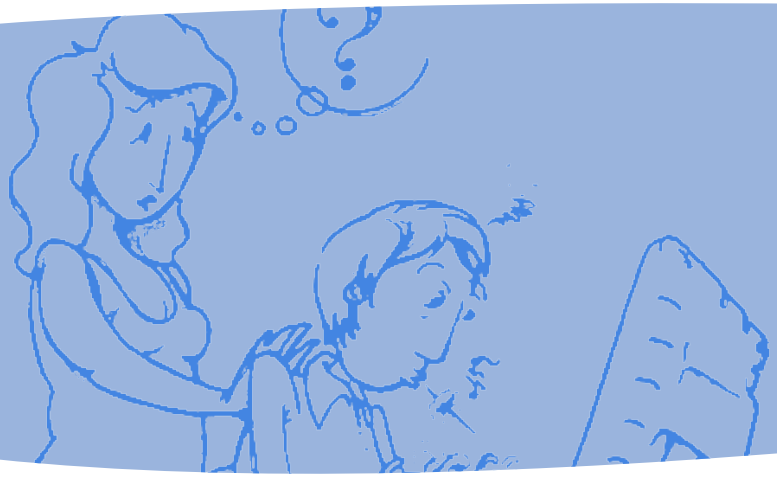
Esto explica por qué los y las adolescentes buscan modelos externos a la familia para formarse en la sociedad. Y esto se hace mucho más asiduamente que hace unos años, debido principalmente a los cambios que hemos comentado, junto con los experimentados por las tecnologías o el modo de vida. Todo conforma un cóctel en el que los y las adolescentes se adaptan mal a los cambios que padecen, perdiendo la sensación de seguridad.

La sociedad y las instituciones educativas deben por su parte ayudar a transmitir un conjunto homogéneo y compatible de maneras adecuadas de vivir, pero los valores educativos deben ser sobre todo responsabilidad de los padres y madres. Es nuestra misión transmitir a nuestros hijos e hijas lo que está bien o mal, mientras que las practicas educativas en las que participa el y la adolescente, dentro y fuera de la escuela, completan su ciclo de desarrollo.

¿Cómo complementa la escuela este periodo de formación? En primer lugar, por la posibilidad de establecer formas de relación interpersonal apoyadas en la cooperación y la reciprocidad. En un segundo sentido, porque la escuela se configura como un contexto intermedio entre lo infantil y lo adulto. Y en tercer lugar, planifica de manera explícita y ordenada su acción educativa.

Pero el entorno que definirá al adolescente no queda en la familia o la escuela, sino que se extiende a las relaciones personales que establezca con sus semejantes. La amistad durante la adolescencia se basa en la intimidad, la reciprocidad y la empatía. Esto es posible gracias a las capacidades de abstracción recién adquiridas. Los y las jóvenes son propensos a la introspección, a hablar de sí mismos todo el tiempo, a contar sus angustias y problemas, por lo que necesitan el contacto con iguales para compartir esos estados. Los amigos y las amigas son necesarios porque por primera vez se toma conciencia de que, a diferencia de la familia, este tipo de relaciones no son impuestas, sino elegidas. Conocer a personas parecidas les hace sentirse aceptados, y por medio de este proceso refuerzan y valoran sus características comunes. Compartir información íntima les ayuda a comprender a los demás y a sí mismos, lo que les dota de mayores habilidades sociales para saber cómo tratar a los otros. Estas amistades suponen un apoyo emocional a la hora de superar obstáculos, además de una fuente de información vital en temas académicos y sexuales. De esta forma, es lógico que los amigos y amigas de tus hijos e hijas terminen convirtiéndose en sus principales aliados, sus compañeros de viaje en la vida. Sin embargo, esta necesidad de comunicación con sus iguales no es

11



Superar los tópicos

para siempre: a medida que la identidad es más estable, la necesidad es menos intensa.

Pero nuestros hijos e hijas aún no han alcanzado ese estado, por lo que todavía sienten un fuerte deseo de comunicación, búsqueda de amistad y pertenencia a un grupo, y las TIC tienen vital importancia en sus vidas. Basta con observar los nuevos sistemas multimedia que convierten a los y las adolescentes en actores y actrices protagonistas en vez de espectadores. Debemos explorar las TIC para comprender muchas de las motivaciones y preocupaciones de nuestros hijos e hijas.

En muchos momentos nuestros prejuicios afectan negativamente al desarrollo de nuestros hijos e hijas. En algún momento de nuestras vidas, todas y todos hemos oído frases como éstas:

"Nuestra juventud gusta del lujo y es mal educada, no hace caso a las autoridades y no tiene el menor respeto por los de mayor edad. Nuestros hijos hoy son unos verdaderos tiranos. No se ponen de pie cuando una persona anciana entra. Responden a sus padres y son simplemente malos."

"Ya no tengo ninguna esperanza en el futuro de nuestro país si la juventud de hoy toma mañana el poder, porque esa juventud es insoportable y desenfrenada, simplemente horrible."

"Nuestro mundo ha llegado a su punto crítico. Los hijos ya no escuchan a sus padres. El fin del mundo no puede estar muy lejos."

"Esta juventud está malograda hasta el fondo del corazón. Los jóvenes son malhechores y ociosos. Jamás serán como la juventud de antes. La juventud de hoy no será capaz de mantener nuestra cultura."

12

Es posible que estés de acuerdo con alguna de estas frases, pero conviene que sepas que:

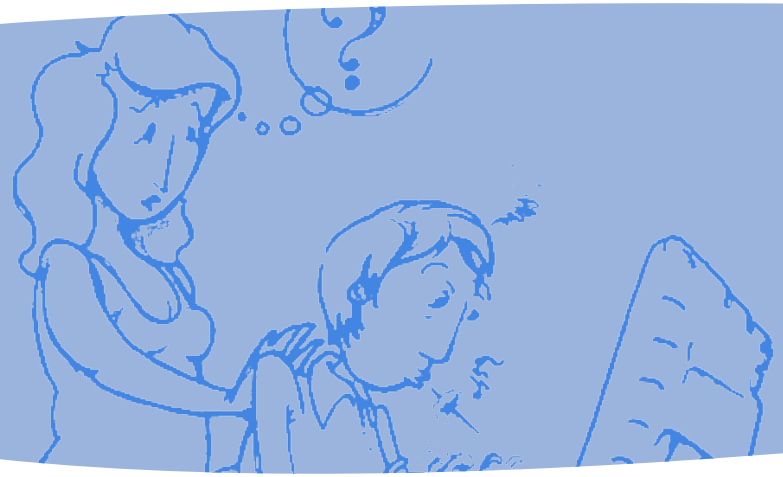
La primera frase es de Sócrates (470 – 399 A a.C.).

La segunda es de Hesíodo (720 a .C.).

La tercera es de un sacerdote egipcio (2.000 a .C.).

La cuarta estaba escrita en un vaso de arcilla descubierto en las ruinas de Babilonia y con más de 4.000 años de existencia.

Cuando teníamos la edad de nuestros hijos e hijas, nuestros padres y madres también estaban preocupados porque estábamos en crisis. Igual que ahora estamos



en medio de una revolución tecnológica, entonces estábamos en una revolución científica que no se ha detenido. Nos encontrábamos en medio de una nueva era económica con el inicio de la globalización que marcaron las primeras multinacionales y con la llegada de la mujer al mercado laboral fuera del ámbito doméstico. Esto hizo que se cambiasen los valores, exactamente igual que ahora.

Hay gente que demoniza las TIC, al igual que se hizo con la máquina de vapor o la electricidad, pero todo cambio tecnológico plantea oportunidades y riesgos, es una constante del cambio histórico y las TIC no son muy diferentes en ese sentido. Es verdad que la mayor parte de nuestras hijas e hijos quieren tener el último modelo de teléfono móvil, ya que es un símbolo de representación social, pero es una disfunción social provocada por nuestra sociedad de consumo, del mismo modo que nuestros hijos e hijas puedan querer un pantalón de marca o un producto anunciado en televisión y de moda.

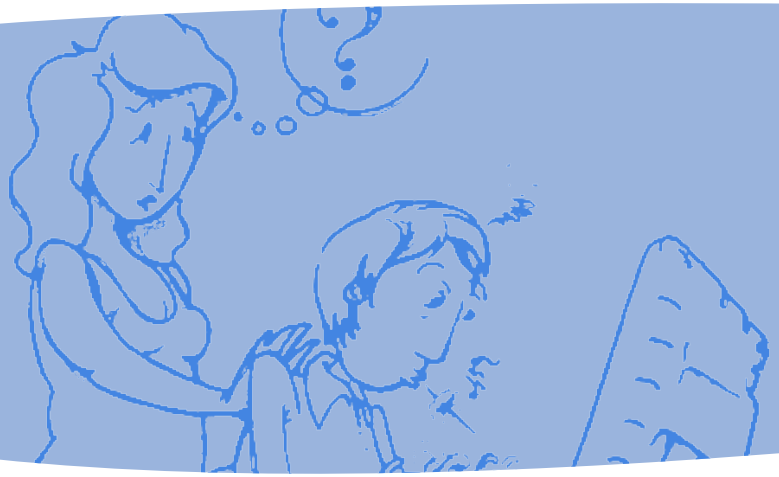
Aparte de estos, hay decenas de tópicos sobre la adolescencia. En esencia son frases que se repiten generación tras generación como una consigna, sin pensar demasiado en lo que se está diciendo sobre nuestros jóvenes. La mayor parte de estos tópicos no son ciertos y ya es hora de desterrarlos:

"Es una época problemática". No tiene por qué. Si una familia piensa que la adolescencia es una época tormentosa, el chico o la chica pensará que no hay otra opción, que es lo normal, y entrará en una dinámica de conflictos. Los problemas que surgen a estas edades preocupan especialmente a la familia y a veces se generalizan, creyendo que es algo característico de estas edades, aunque no sea así. La realidad es mucho más sencilla: igual que el niño aprende a hablar y caminar cuando deja de ser un bebé, el o la adolescente aprende a discutir y a razonar. Es la primera vez que nuestros hijos e hijas argumentan, y eso desconcierta, y por eso nos parece un momento problemático. Sin embargo los adultos discuten constantemente y nadie piensa que la edad adulta "sea una época problemática".

"No quiere nada con nosotros". La idea general es creer que los chicos y chicas "pasan" de su familia y que viven en su mundo propio. Es cierto que parece haber una reducción del tiempo compartido, ya que conocen a nuevas amistades y éstas cobran cada vez más importancia, pero siguen necesitando a su familia. La relación en estas edades dependerá de cómo era anteriormente. Por ejemplo, si se trataba de una familia con intercambios escasos y fríos, ahora la situación se agravará con las nuevas experiencias. Pero si sus contactos eran cálidos y afectivos habrá mayor probabilidad de que siga siendo así. En realidad, la mayoría de adolescentes sí hablan con sus padres y madres, aunque menos sobre temas como sexo o drogas, donde sus primeros confidentes serán sus amigos y amigas.

"Sólo hace caso a sus amigos". Los amigos y amigas no

13



compiten con la familia, sino que, como hemos visto, satisfacen necesidades complementarias. Es ahora cuando los adolescentes buscan más lo que su grupo les puede aportar. Pero eso no quiere decir que ya no necesiten lo que su familia le proporciona: seguridad, protección, incondicionalidad e incluso control. El problema es, de nuevo, que la familia pasa de ser la única influencia a tener que compartir ese rol con otros, como los profesores o los amigos; eso hace que se perciba que "el caso que hacía antes" haya disminuido. La mayoría de veces las amistades suelen moverse en un círculo parecido al núcleo familiar: mismo barrio, mismo nivel sociocultural... Es más usual, por tanto, que refuercen los valores aprendidos en casa que otros negativos o contrarios.

"Todas y todos los jóvenes son iguales". Aunque intentemos dar una visión general de lo que es la adolescencia como etapa, cada persona es un mundo. Su paso por esta etapa dependerá de su entorno, personalidad y experiencias, y por supuesto de lo que les hayamos enseñado en casa como padres y madres. En última instancia deberíamos pensar en ellos y ellas como en un espejo que nos refleja a nosotros mismos. Como se dice popularmente, "cada uno es hijo de su madre y de su padre".

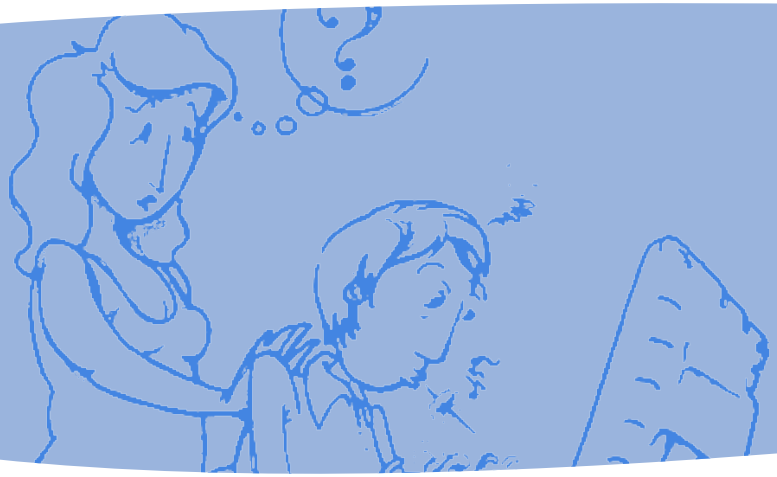
"Siempre será así". Que un o una adolescente se comporte a estas edades de determinada manera no quiere decir que lo haga siempre. La personalidad cambia durante toda la vida. Las experiencias que vivimos van moldeando nuestro carácter y nuestra forma de actuar.

"Ya no es el mismo". No, afortunadamente no lo es, ya que eso significa que está creciendo como una persona normal, con sus dificultades y progresos. Es un periodo crítico para mucha gente: nuevas exigencias, nuevas experiencias y nuevas formas de verlo todo. Pero estos años son para la gran mayoría tan sólo una prolongación de sus características anteriores. Nos vamos haciendo lo que somos a lo largo de toda nuestra vida, no existe una única época de formación de la personalidad.

"Mis hijos e hijas son estupendos, pero con su grupo de amigos parecen tontos". En este momento otros padres y madres pueden estar pensando lo mismo de nuestros hijos e hijas. La personalidad se forma, entre otras cosas, a partir de las opiniones e influencias de los demás, y esto no pasa sólo en la adolescencia. También nosotros gritamos en un campo de fútbol, bailamos en una boda, somos formales con los jefes, cuidadosos con la familia y distendidos con los amigos. Personalidad y comportamiento social se influyen mutuamente, así que hay que evitar realizar ese tipo de afirmaciones tan a la ligera.

"Tras la adolescencia ya nos hemos formado como personas". Estos años están protagonizados por la cristalización de la identidad y las primeras definiciones completas de nosotros mismos, pero eso no significa que

14



esté todo hecho. Aún nos queda sobrepasar los límites de la propia identidad y mirar más allá de uno mismo mediante relaciones de intimidad en las que el sujeto "yo" se transforma en "nosotros". Queda también la extensión de uno mismo, mediante hijos, obras creativas o actos y, en definitiva, la integración de todo: observar nuestro ciclo vital desde fuera, hasta comprender nuestros límites y reconocer nuestra trayectoria como única y diferente a las demás.

Del mismo modo que quizás hayamos repetido alguna vez sin pensar uno de estos tópicos sobre los adolescentes, lo podemos haber hecho sobre las TIC.

"Entonces, ¿no son malas las TIC como he escuchado en algún comentario?" Cualquier abuso es inadecuado, no sólo de las TIC. Por eso, si un joven pasa la mayor parte de su tiempo ante un ordenador y no con los amigos, puede presentar un problema de socialización del que las TIC son el síntoma, pero no la causa. En ningún caso debemos tener miedo de la tecnología, sino que debemos encontrar la causa de los problemas y no culpar a las herramientas.

Si nuestras hijas e hijos pasan demasiado tiempo ante un ordenador o un teléfono móvil, lo mejor que podemos hacer es pedirles que compartan estos instrumentos con nosotros. Que nos enseñen a utilizarlos y a divertirnos con ellos. De esa manera entenderemos mejor a nuestros hijos e hijas en su entorno y estableceremos un canal de comunicación que nunca debe cerrarse.

Por supuesto nos superarán de manera abrumadora en todo lo que emprendan con estas tecnologías, pero podemos proponerles que nos enseñen juegos de estrategia, donde nuestro sentido común aplicado a las TIC les dará pistas prácticas de qué hacer en muchas cuestiones de la vida. Es fácil establecer analogías entre el mundo real y el virtual que muchas veces entienden mejor, y es una oportunidad que no podemos desaprovechar.

Dialogar con el máximo respeto sobre lo que están haciendo es la manera de que abran una puerta de entendimiento común que podríamos estar cerrando. Igualmente, conocer sus pensamientos y que ellos conozcan los nuestros es fundamental. En la cuarta parte de esta guía te ofrecemos algunos consejos sobre cómo reaccionar en algunas situaciones que nos pueden parecer más complicadas.

15

Los adolescentes y las TIC

02

16

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA

Las TIC y el cambio social

Nuestra sociedad ha cambiado: ya no hay tantas desigualdades como en épocas pasadas. Las grandes diferencias en este momento estriban en el acceso a las TIC, pero, ¿qué son las TIC?

De una forma general, las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos que sirven para transmitir, almacenar y procesar datos, es decir, cualquiera de los aparatos modernos que nos permite estar en contacto en cualquier lugar, así como hacer más sencillo nuestro trabajo o generar nuevas oportunidades educativas y pedagógicas. Estos sistemas han transformado el mundo profundamente y están preparando el camino para adelantos con los que todavía ni soñamos. Y todo esto por la importancia de la información y la comunicación. Tanto nosotros y nosotras como nuestras hijas e hijos tendremos más oportunidades en nuestras vidas en función de la cantidad y calidad de información de la que dispongamos, además de lo fuertes y saludables que sean nuestras relaciones con los demás.

El enorme potencial de estas tecnologías de la comunicación y el conocimiento suele ser ignorado por parte de los mayores, pero los y las adolescentes exploran sus nuevos usos con una gran imaginación para cubrir sus necesidades sociales, como veremos en el siguiente apartado.

Nuestros hijos e hijas mezclan, organizan, clasifican, ordenan y distribuyen la información de maneras que jamás habrían pensado los creadores de las tecnologías que utilizan ni las personas que generaron las fuentes de la información con las que tratan.

En sus ratos libres tus hijas e hijos tienen acceso a una enorme cantidad de información que necesita ser organizada y analizada con espíritu crítico; ésta es nuestra tarea como madres y padres, un aspecto más en la tarea educadora.

Este aprendizaje es necesario para nuestras hijas e hijos, aunque nosotros y nosotras no lo hemos vivido. Y es que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un puente que une las brechas, una herramienta que no existía cuando teníamos la edad de nuestros hijos e hijas, pero que ahora son imprescindibles para entender nuestro tiempo.

Por ejemplo, la manera en la que las personas aprenden, se comunican o trabajan ha cambiado, y nuestros hijos tienen ahora una oportunidad única de acceder al conocimiento y al mercado laboral, vivan donde vivan. Éste es un privilegio que debemos potenciar, no limitar. La economía, el trabajo y toda la sociedad se ha reconfigurado en torno a las nuevas tecnologías, y las TIC son la herramienta básica de contacto de esta sociedad. ¡Son el motor del cambio!

Aunque es cierto que para los adolescentes de hoy la familia es menos un lugar de educación y más un lugar

17

Educar sobre las TIC

de refugio y sustento, no podemos olvidarnos de enseñar valores de una forma explícita y clara. Esto no tiene nada que ver con ideologías políticas, sino que se trata de emitir y transmitir juicios éticos sobre lo que es correcto o no en la vida. Es importante que aportemos a nuestros hijos e hijas estas visiones valiosas sobre la vida para que sean personas adultas y felices en el futuro: respeto por nuestros semejantes, educación en el trato con los demás, generosidad, etc.

Quizás éste sea el trabajo más delicado que haremos en nuestra vida, y requiere de un tiempo del que no disponemos a causa del ritmo trepidante de la sociedad en la que vivimos. No es culpa nuestra, pero tampoco de nuestros hijos ni de las TIC. Aun así, debemos poner todos los medios a nuestro alcance para fomentar el correcto crecimiento de nuestros hijos e hijas.

El hogar debería servir para educar y la escuela para formar. Como padres y madres sin tiempo intentamos delegar en la escuela nuestra responsabilidad, pero esa opción pocas veces funciona. Si tenemos mucha suerte, nuestros hijos y nuestras hijas se toparán con docentes abnegados que harán su trabajo y el nuestro, pero no tenemos que desviar la responsabilidad; se trata al fin y al cabo de la nuestra. Y somos los primeros interesados en que se desarrollen correctamente, por supuesto.

De esta forma, no es suficiente con que nuestros hijos tengan un buen rendimiento académico. La educación no termina en ningún momento de la vida ni es algo que se ciña únicamente a los centros de enseñanza. Es obra de toda la sociedad, empezando por los padres y las madres, y acabando en los medios de comunicación, cuya influencia puede ser nefasta si no se analizan sus contenidos de forma crítica.

Aunque nuestros hijos e hijas son ahora adolescentes, no han dejado de necesitar nuestro amor o nuestra experiencia. Nuestra responsabilidad no acabará nunca, y tampoco debe mermar nuestra alegría de ser madres y padres. Por eso nuestra intención no debe ser que nuestros hijos e hijas tengan facilidades tecnológicas, sino que sean personas felices.

Quizás no tengamos todos los conocimientos técnicos que nos gustaría para enseñarles a interactuar con las TIC, pero eso no es lo importante, ya que disponemos de la experiencia y el sentido común que son imprescindibles en el uso de cualquier tecnología.

Las TIC son, de hecho, una ventana a través de la cual nuestros hijos e hijas miran un mundo con efectos tan reales como éste, pero que no se puede tocar.

Algunas personas creen que lo que hacen nuestros hijos en Internet no sirve para nada, porque opinan que lo que no se ve no es real. Pero eso es como decir que no es real el viento que mueve las velas de los barcos o que hace girar los aerogeneradores. Muchas veces las TIC son

18

como el viento, porque no se puede ver, pero sí tiene un efecto real.

No debemos evitar los problemas de nuestros hijos e hijas, sino enseñarles a que se enfrenten a ellos. Y esa enseñanza es independiente de la tecnología. Especialmente ahora que son adolescentes, ellos y ellas van a intentar saber si son capaces de actuar como adultos. Y también van a experimentar como si fuesen adultos, aunque nosotros sepamos que son niños en un cuerpo de mayor recién estrenado. Como madres y padres, hemos trabajado mucho para construir fuertes alas para que nuestros hijos vuelen alto y no se estrellen contra el suelo. No tendría sentido limitarles ahora, privándoles de las TIC. Lo que debemos hacer es apoyarles y acompañarles en ese viaje de descubrimiento del mundo que ahora nos rodea, en gran parte, ayudado por las nuevas tecnologías.

La educación de un hijo o una hija se lleva a cabo con la mezcla equilibrada de diferentes factores que han de estar en la justa medida. El resultado de este equilibrio es la felicidad de nuestras hijas y nuestros hijos en su desarrollo y su futuro. Los ingredientes son los valores ¡que cada vez son más difíciles de encontrar! Así pues, en torno a estos valores debemos aplicar nuestros esfuerzos.

Cómo usan las TIC

Los niños que han nacido en la época de Internet y los teléfonos móviles han sido socializados culturalmente bajo la influencia de las nuevas tecnologías, por lo que su comportamiento social y cultural es distinto al de los niños y niñas que nacieron antes. Por esta razón, los padres y madres debemos tener en cuenta y conocer en qué ha consistido esa influencia.

19

Para los y las adolescentes las nuevas tecnologías son una necesidad, no una opción. Resuelven los problemas cotidianos usando las TIC porque a través de ellas reciben información, se comunican, se divierten y estudian. ¡Son vitales!

Cuando estamos en lugares nuevos, en ciudades diferentes, tenemos tendencia a desorientarnos. Los hombres y los adolescentes son bastante reacios a preguntar. Los primeros tendrán tendencia a dar muchas vueltas, mirar al sol y otros recursos tradicionales y poco efectivos. Los adolescentes tendrán tendencia a

consultar el GPS de su móvil y, si no lo tienen, enviarán un SMS o un MMS a un colega de los que siempre están conectados, para que les guíe con Google Maps, un potente sistema de cartografía por Internet. Como es todavía un poco textual, seguramente se ayudará con Street View o Google Earth, utilidades gratuitas que se basan en fotografías de todas las calles de la ciudad o del planeta.

Un conferenciante tuvo que desplazarse a Sevilla para dar una charla en un lugar que no conocía, pero el tren llegó tarde. Su destino estaba cerca de la estación y no tenía sentido coger un taxi, así que decidió ir andando, pero era mediodía y reinaba un calor insoportable, por lo que todo el mundo estaba encerrado en su casa. El conferenciante no encontró a nadie para preguntarle cómo llegar. En ese momento le llamó su hijo pequeño y el hombre, tras explicarle el problema, le pidió que le guiase con Google Maps. Pero aún así seguía perdido, ya que por desgracia, parecía que el sol había derretido las

20

placas con los nombres de las calles, y se encontraba completamente desorientado. ¡No sabía qué iba a hacer!

Entonces el hijo del conferenciante le preguntó desde el otro lado del teléfono si veía una farmacia. La ubicó a lo lejos y así se lo confirmó a su hijo, que le pidió que fuese hacia ella y que le avisase cuando encontrase una fuente. El hombre estaba cada vez más sorprendido porque su hijo le guiaba por las formas de las casas y los tipos de comercio. Cuando llegó a su destino preguntó a su hijo como lo había hecho, y respondió que era algo que se llamaba Street View, que se basa en fotografías tridimensionales de todas las calles de la ciudad, en las que se habían borrado los rostros de todas las personas que aparecen en las imágenes para garantizar su intimidad y confidencialidad.

El sistema Street View de Google te permite visitar ciudades como Sevilla casi en su totalidad, a través de fotos realizadas desde ingenios móviles.

21

Ésta es la prueba de que nuestros hijos utilizan sus conocimientos tecnológicos con gran inteligencia. Casi parece que hereden el conocimiento tecnológico, más que aprenderlo. Es prioritario entonces adaptarnos a los nuevos tiempos, los cambios introducidos por las TIC y cerrar la brecha tecnológica que divide a padres e hijos.

Gracias a la radio, a la televisión y a la prensa, nosotros hemos tenido mucha más información que nuestros padres, pero no tanta como nuestros hijos. Con las TIC, nuestras hijas y nuestros hijos tienen el mundo en la punta de sus dedos, ¡Y debemos transmitirles esta idea!

Nuestros hijos muchas veces no utilizan libros, sino que buscan información en Internet y con ella se hacen esquemas, resúmenes y amplían información.

Uno de los mayores ejemplos en el cambio de modelo de enseñanza lo suponen las enciclopedia libres hechas por los propios usuarios de Internet, como Wikipedia y

22

wikanda
Registrarse/Entrar
Buscar
Artículo aleatorio
NAVEGACIÓN
Portada
Portal de la comunidad
Actualidad
Cambios recientes
AYUDA
Resuelve tus dudas
Practica cómo editar
Cómo puedo colaborar
Cómo editar un artículo
Cómo crear un artículo
Cómo subir una imagen
Cómo subir un vídeo
Manual de usuario
Tutorial de vídeos
Preguntas frecuentes
Solicita contenidos
artículo
conversación
ver código fuente
historial
Portada
¡Bienvenido a Wikanda! el sitio del saber popular de Andalucía.
Wikanda se hace con el conocimiento de todos los usuarios
Cordobapedia
Granadapedia
Malagapedia
Jaenpedia
Sevillapedia
Almeriapedia
Huelvapedia
Cadizpedia

Educar sobre las TIC

Wikanda, la Wikipedia andaluza.

Si vemos que nuestros hijos e hijas están en Wikipedia o en Wikanda, deberíamos alabar el esfuerzo de colaboración y generosidad de los miles de personas que comparten sus conocimientos gratuitamente para distribuir y aumentar el conocimiento. De esta manera les enviamos el mensaje adecuado acerca de los valores en los que creemos.

Creer en la colaboración por encima de la competencia, en la generosidad en lugar de en el egoismo y en la bondad en lugar de en la maldad será una magnífica herencia para nuestros hijos e hijas adolescentes.

Ya sabrán determinar que también hay malvados, aunque no sean la mayoría, pero es necesario que tengan una disposición positiva hacia la vida y que la disfruten en un entorno de optimismo y sin angustias.

Las influencias negativas a las que están expuestos nuestros hijos pueden ser, como en cualquier aspecto de la vida, encontradas voluntaria o casualmente.

La ingente cantidad de información que se encuentra en Internet, que es un reflejo del mundo y de la vida, hace que allí se puedan encontrar tanto cosas buenas como malas. Muchas veces las malas llaman la atención en los medios de comunicación, pero son un porcentaje muy pequeño comparándolo con todo lo positivo que encontramos en Internet. Sí, nuestros hijos e hijas pueden encontrar cosas malas en la Red, exactamente igual que en la calle. Tienen la información, pero les falta el conocimiento.

Se ha hecho célebre la forma en la que los estudiantes pueden copiar sus trabajos en Internet, pero para ser justos también se debería tener en cuenta todo lo que aprenden allí. El problema no es el acceso a la información, sino su exceso y la falta de criterio o visión crítica.

24

¿Os imagináis que cuando erais adolescentes alguien le hubiera dicho a vuestros padres que estabais hablando hasta altas horas de la noche con extraños? ¿Qué habría pasado? ¿Cómo habrían reaccionado vuestros padres? Definitivamente, el mundo es más seguro con las TIC que sin ellas. Saber que están hablando o jugando con alguien del otro lado del mundo pero que al mismo tiempo están físicamente en su habitación es bastante tranquilizador, ¿verdad?

Nuestros hijos e hijas reciben con las TIC un influjo y unas posibilidades ciertamente beneficiosas, pero también una importante saturación de datos que no les ayuda ni a la comprensión ni al conocimiento. Así pues, deben aprender a discriminar la información que reciben.

Lo que más necesitan ahora nuestras hijas y nuestros hijos es un análisis crítico y una fuerte carga ética. El conocimiento no existe si para nuestros hijos los datos carecen de significado. Y nosotros, como madres y padres, no debemos conformarnos con el conocimiento para ellos, que es la mera acumulación de datos, sino que deberíamos aspirar a que alcancen la sabiduría, que es la relación de estos conocimientos aplicados a un fin concreto. Y eso sólo se logra experimentando de forma directa el conocimiento.

La superficialidad de la televisión que va permeando en la prensa, en la música y en la literatura no ayuda en nada a que nuestros hijos tengan un sentido trascendente de la vida. En general, nuestros hijos e hijas tienen mucha información y un pobre y fragmentado conocimiento.

Hace años, cuando eramos adolescentes, el criterio de nuestros padres para saber si una cosa era cierta, consistía en que lo hubiesen dicho en las noticias de la televisión. Nuestros hijos e hijas acceden con un solo botón a cientos de medios de comunicación al mismo tiempo, medios entre los que tienen que escudriñar la verdad. Esto es bastante complicado, ya que la “verdad” es algo que dejamos en manos de los medios de comunicación sin establecer previamente un filtro o una interpretación. De eso va a depender el comportamiento de nuestros hijos e hijas, que no será seguramente el más adecuado si han basado sus valores en errores y mentiras.

Los padres y las madres vivimos un ajetreado ritmo de vida que hace que no nos ocupemos apenas de la escuela o de lo que los medios de comunicación cuentan a nuestros hijos e hijas. Y esto es un error, ya que son algunos medios de comunicación, como ciertos programas de televisión, quienes tienen mayor influencia sobre ellos y ellas. La primera consecuencia es que a tus hijos e hijas no les importe tanto sus notas en la escuela como la opinión de sus amigos.

El mundo de fronteras difusas del adolescente, en el que ya no es un niño o una niña pero tampoco un adulto, es realmente complicado. Deben dedicar la mayor parte de su tiempo en aprender a ser adultos

25

Un plan de acción

responsables, aunque los tenemos casi todo el tiempo aprendiendo matemáticas o literatura. Es verdad que esos conocimientos son mucho más necesarios hoy para ganarse la vida que cuando nosotros o nuestros padres tenían su edad, pero no es el único conocimiento que necesitan. Ni siquiera es el más importante.

Lo más importante no es que nuestros hijos e hijas aprendan determinadas asignaturas, sino cómo utilizar ese conocimiento en la vida real. Es decir, que adquieran experiencias que les hagan poner en práctica el conocimiento para que se convierta en algo útil para ellos y ellas. Un niño o una niña va a aprender a ordenar su habitación antes en un videojuego que en la realidad. Y mientras que los adolescentes de antes aprendían imitando a sus mayores, hoy aprenden de los modelos que observan en la televisión y en los videojuegos, de ahí que debamos intentar pasar más tiempo con nuestras hijas e hijos y educarlos sobre aquellos mensajes que están recibiendo continuamente.

A los que nos gusta cocinar le damos mucha importancia a la calidad de los ingredientes y cómo se mezclan, y en qué momento se añaden. Son cosas fundamentales para garantizar un buen resultado.

A veces nos sentimos como chefs con nuestros hijos, porque se cocinan a fuego lento con mucho amor y los mejores ingredientes para obtener el mejor plato. No hay que pasarse, pero hay que llegar con cada uno de ellos a su punto exacto, y no existen recetas que podamos seguir, sino sólo lógica.

Los ingredientes para orientar a nuestros hijos e hijas adolescentes en el buen uso de las TIC son muchos, pero no deberían faltar los siguientes:

Sentido común: en muchos casos lo da la experiencia en la vida, y es una de las cosas en las que más podemos ayudar a nuestros hijos y nuestras hijas, que carecen aún de esa experiencia vital para tomar las mejores decisiones.

Motivación: en nuestro afán de protección, muchas veces desanimamos a nuestros hijos e hijas porque no queremos que utilicen las TIC. Esto se debe a miedo y desconocimiento. Sin embargo lo que debemos hacer es motivarles ahora que todavía están cerca de nosotros, padres y madres, y les podemos ayudar. No existe nada más triste e ineficaz que un adolescente desmotivado. Las TIC son una realidad de nuestra sociedad, no una opción. Por eso deben utilizarlas, explorarlas, comprenderlas y finalmente utilizarlas con inteligencia.

Iniciativa: algunas veces conseguimos motivar a nuestros hijos e hijas, pero no acaban de tomar la iniciativa. Los adolescentes siempre están cansados. Los cambios rapidísimos en su cuerpo les dejan agotados. De la motivación a la iniciativa hay un paso, pero no siempre es fácil que lo den. Una vez que hayas estimulado su motivación, ellos tienen que dar este primer paso: anímales pero sin atosigarles.

Confianza: en este momento en el que el adolescente está buscando saber quién es y quién quiere ser, no está seguro de sí mismo y le falta confianza. La confianza es la convicción en la capacidad de conseguir aquello que se propone. En muchos casos, los padres y madres que intentan evitar los problemas de sus hijos e hijas intentan ahogar su confianza en sí mismos como sistema para evitar problemas, pero eso puede ser tan destructivo que los padres y las madres no deberíamos utilizarlo nunca. Al contrario, tenemos que ayudarles a conocer sus límites y expandirlos: es una de las mejores lecciones que una madre o un padre pueden proporcionar a sus hijas e hijos.

Esfuerzo: la mayor parte de nuestras hijas e hijos viven en un entorno en el que impera la ley del mínimo esfuerzo. Su vida es, por lo general, mucho más fácil de lo que lo fue la nuestra a su edad, aunque también más complicada.

Cuando nosotros éramos niños nuestras madres nos preparaban pan con mantequilla para desayunar, o cosas bastante sencillas y habituales. Casi no existían otras opciones para nosotros y para nuestros vecinos. Ahora nuestros hijos tienen difícil elegir en el supermercado los cereales o la leche que desayunan. Menos mal que en ningún supermercado tienen todas las marcas que aparecen en la tele. La vida es más complicada ahora. Nosotros nos hemos tenido que esforzar más, pero teníamos las cosas más claras. Las opciones eran más nítidas y había mucho menos para elegir. Este mundo no ha sido elección de ellos, sino de nosotros y de nuestros padres. La falta de esfuerzo es uno de los grandes problemas de nuestro tiempo. Por eso, cuando se esfuerzan en conseguir lo que les gusta, aunque sea pasar de nivel en un videojuego, no están perdiendo el tiempo. El problema no es el videojuego o lo que hagan con las TIC, sino su abuso.

Perseverancia: cada vez se esperan resultados más inmediatos. Y si no se obtienen, se abandona lo que se había empezado. La repetición de ese abandono acaba quitándoles las ganas de iniciar nuevos proyectos. Por eso, cuando encuentran algo que les interesa o les apasiona, aunque nosotros no veamos la finalidad concreta, conviene animarles sin que se convierta en una obsesión que les aparte de otras tareas y responsabilidades.

Responsabilidad: consiste en hacer aquello que hay que hacer y de manera correcta. Quien tiene un hijo o una hija adolescente responsable, tiene un auténtico tesoro. Lo normal en ellos no es la responsabilidad porque no han tenido que ejercerla casi nunca. Es ahora cuando la deben entender e incorporar a sus vidas, no por imposición sino por convicción. Debemos inculcarles un uso responsable de las TIC y de cualquier tecnología que utilicen, ya que eso sólo repercutirá en su felicidad.

27

Solución de problemas: en la vida muchas veces parece que hay más problemas que soluciones, pero es que enfrentarse adecuadamente a los problemas requiere un entrenamiento adecuado, y sobre todo experiencia. Cuando los adolescentes se enfrentan a problemas técnicos, sociales o de comunicación, aunque sea en un territorio virtual, aprenden a resolverlos también en cualquier otra situación. Ese uso de las TIC es beneficioso para que adquieran competencias muy útiles en el mundo real.

Cooperación: es el único antídoto contra la terrible competencia que padecen nuestras hijas e hijos. Deben aprender que se obtienen mejores resultados si se trabaja en equipo, y que el proceso es mucho más divertido. Las TIC son en este momento el mejor sistema de cooperación que se conoce.

Respeto: el último valor de este grupo no es el menos importante. Nuestras hijas e hijos deben aprender (y la adolescencia es la última oportunidad para que lo hagan) a respetarse a sí mismos para poder respetar a los demás: no subir o bajar imágenes inadecuadas en Internet, no permitir ni cometer abusos, salvaguardar la propia identidad, etc.

Hasta la fecha, más información no ha implicado más conocimiento para nuestros hijos, pero las TIC han multiplicado sus oportunidades que sabrán aprovechar si tienen las perspectivas de los valores.

Los valores, las actitudes, los comportamientos y las elecciones que hagan nuestros hijos e hijas determinarán su éxito o fracaso como personas. Los caminos de la vida por los que transitan nuestros hijos adolescentes son muy diferentes de los que recorrimos nosotros a su edad. Ahora hay caminos reales y virtuales (pero con efectos reales), menos distancias y muchas maneras de llegar de un punto a otro. Sin embargo no todo es diferente: para llegar a la felicidad personal se necesitan idénticos valores, aunque las habilidades se decanten de forma nítida hacia las TIC.

El camino de las nuevas tecnologías es una ruta alternativa, una autopista paralela al camino que nosotros y nosotras recorrimos de jóvenes, pero las precauciones vitales deben estar movidas por los mismos principios de respeto y de prudencia. A eso es a lo que debemos ayudarles como padres y madres.

Siempre ha sido difícil ser padre o docente, pero nunca tanto como ahora. También es duro ser adolescente. Es por ello que todos los padres y las madres tenemos la capacidad y el poder de ayudar a nuestros hijos e hijas. Es nuestro deber. No importa en qué situación se encuentren.

28

Oportunidades y TIC

En último extremo, los que no nos dedicamos a las nuevas tecnologías no podemos estar con manuales abstractos y complejas teorías educativas sobre cómo se aplican las TIC a los adolescentes. Necesitamos ideas claras, específicas, reales y prácticas para enfrentarnos a problemas que conocemos muy bien, pero en un medio tecnológico que no dominamos. Justo al revés que nuestros hijos, que conocen el entorno pero que aún no han desarrollado todo el sentido común que deben aplicar. En la cuarta y última parte de esta guía te ofreceremos un compendio de situaciones y consejos más comunes que puedes encontrar cuando tu hijo o hija haga uso de las TIC. Pero antes de eso, haremos una panorámica por las formas de las TIC más habituales para los y las adolescentes.

Los jóvenes ya no viven Internet como algo ajeno o separado del mundo físico. Están integrados en una cibersociedad, ya que son nativos digitales. Es por ello que nosotros, como padres, madres y tutores, debemos ser conscientes del futuro laboral de los nuestros, con respecto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Estamos hablando de un nuevo paradigma de ciudadano, que se configurará en la próxima década.

Si hasta este momento hemos hablado de programas, equipos y otras formas de comunicación en informática, ahora debemos definir la nueva ola: la llamada "nube", *cloud* en inglés, que consiste en que todas las herramientas de informática que hasta ahora usábamos en casa, comprando, instalando, y guardando en la oficina o cualquier otro lugar, se están empezando a utilizar desde la red, sin necesidad de tenerlas físicamente. Todo soporte material se está "esfumando", ya que existe la posibilidad de que sus datos circulen por la red y sean consultables desde cualquier terminal: un teléfono, un libro electrónico, un PDA, una videoconsola o una mesa digital. Y como el modelo predominante será el de Internet en todas partes, el acceso no será un problema.

Esto será beneficioso para que todo el software que utilicemos sea gratuito y seguro. Y el modo de trabajar en grupo con la nube abre todo un campo de posibilidades a las jóvenes promesas que tenemos en nuestras casas. El problema es conocer y delimitar qué tipo de futuros profesionales requerirá este Internet 2.0. Las empresas, en general, tenderán cada vez más a funcionar en vínculo constante. El aislamiento ya no es posible a ningún nivel.

Pero para poder hablar del futuro de los y las estudiantes, primero debemos garantizar las infraestructuras mínimas para generar esas posibilidades. Y desde luego, en nuestra Comunidad Autónoma, ya se están consiguiendo.

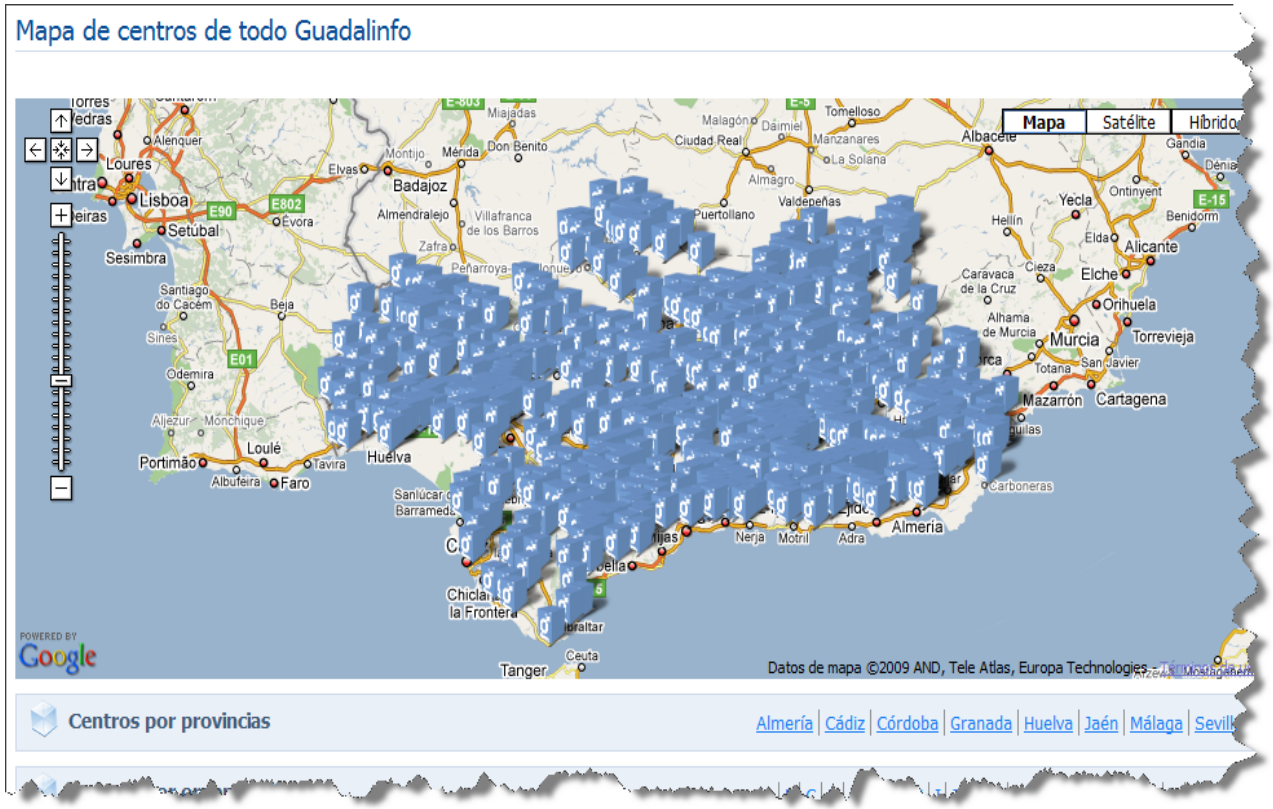
Según el "Análisis del sector TIC andaluz 2008",

guadalinfo
La ciudad virtual
más grande de Andalucía
...llegamos a más.
www.comunidaddetelecentros.net
Buscador
Buscar por:
Inicio
Centros
Guadalinfo
Ayuda
Comienza tu viaje
Usuario
Contraseña
Entrar
Problemas con la clave
Alta de nuevo usuario
Bienvenido/a a Guadalinfo
Ahora hay 52 usuarios conectados
Carmen puede ayudarte a
Conocer guadalinfo
Obtener Ayuda
TU GENTE
Estarás siempre cerca de los que más quieres
Cuando la tecnología se suma a la tradición...
¡ENTÉRATE!
Si quieres mantenerte al día, éste es tu sitio
Voluntarios TDTeños, decodificadores gratuitos, información... Guadalinfo te prepara para el apagón analógico
TUS IDEAS
Expresa tus ideas para compartir tus inquietudes e iniciativas
Llévate a Guadalinfo de viaje este verano
TE GUSTA
Todo lo que te divierte en la vida está a tu alcance
¿Qué puedes hacer en Guadalinfo.es? Consulta rutas de viaje y propuestas de ocio
Destacados en Guadalinfo

30

realizado por la empresa pública Sandetel, la dimensión actual del sector TIC andaluz asciende a un total de 1.374 empresas. Este dato presenta a dicho sector como el tercero a nivel nacional por número de empresas, lo cual refleja su importancia en el contexto empresarial actual.

Una idea es clara: el sector TIC funcionará como dinamizador de otros sectores productivos e importantes de la economía. Llegará a todas partes, incluso a las zonas rurales. Andalucía presenta comunidades con una importante dispersión poblacional, y para evitar la brecha digital entre los andaluces existe el Plan Estratégico de la Red Guadalinfo (2009/2012). Esta red de centros informáticos, que cuenta ya con casi ochocientos edificios habilitados en toda la región, nació con el propósito de ofrecer Internet gratis así como las últimas herramientas informáticas en toda la Comunidad Autónoma. Estos centros conectan núcleos rurales o zonas con riesgo de exclusión.



Se han creado una serie de espacios “wiki”. Partiendo desde el espíritu comunitario, con Wikanda, pero también con wikis locales o “locapedias”, como: Almeriapedia, Cadizpedia, Cordobapedia, Granadapedia, Huelvapedia, Jaenpedia, Malagapedia, Sevillapedia.

Las posibilidades aumentan casi al minuto. El portal Edukanda también está dotado de este carácter que permite compartir la totalidad de sus contenidos digitales y multimedia, orientados a la formación y la educación.

Por último, la Junta de Andalucía hace apología del uso del software libre. En ese camino hacia la liberalización de los programas informáticos, la Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa posee un proyecto en la Red que consiste en un repositorio de software, dividido en sectores: Gestión de hospitales, Salud, Patrimonio, Seguridad informática, Herramientas de trabajo, Servicios de Agricultura, Pesca, Justicia, eLearning, Turismo...

Una de las cosas que más les preocupan a nuestros hijos e hijas adolescentes, aunque no nos lo digan, es a qué se van a dedicar en su vida profesional. En muchos casos eso es lo que va a marcar su vida adulta: su independencia económica dará paso a su emancipación.

Los que no somos ricos limitamos por obligación el dinero disponible para nuestros hijos, y los ricos deberían hacerlo por educación. En muchos casos nuestras hijas y nuestros hijos demuestran una gran imaginación buscando alternativas para conseguir dinero adicional, y un recurso frecuente es su conocimiento tecnológico.

Algo que nuestros hijos están recibiendo continuamente es spam disfrazado de ofertas de trabajo que conllevan una trampa terrible de la que los padres debemos ser conscientes para que no caigan en ella. Muchas mafias, especialmente de Europa del Este, ofrecen grandes cantidades de dinero por un par de horas de trabajo a través de Internet. La oferta consiste en abrir una cuenta en un banco y pasar dinero desde cuentas extranjeras a esa cuenta legal en España. En realidad son operaciones de blanqueo de dinero en las que han caído bastantes adolescentes de nuestro país que no han visto el peligro.

Existen muchas buenas opciones de teletrabajo serias y razonables para adolescentes.

El teletrabajo, o literalmente, trabajo desde casa, sigue creciendo enormemente, con todas sus consecuencias positivas para el trabajador y la empresa (la autonomía, la comodidad, evita desplazamientos, elimina costes por producción...) y negativas (precariedad, inseguridad laboral, se pierden jerarquías, socialización, los horarios se vuelven ilimitados...). Este es el modelo con mayor implantación en el futuro laboral con respecto al sector de las TIC, pero, evidentemente, no es el único.

Las TIC son un punto importante para el desarrollo del teletrabajo, ya que permiten el procesado de información

32

para su uso o para la comunicación. Sin TIC no habría teletrabajo, o sería muy difícil concebirlo.

La mayor duda que se nos plantea en este momento es ¿es el teletrabajo lo más adecuado para las y los jóvenes que van a estrenarse en el mundo laboral?

Existen unos condicionantes positivos para el teletrabajo en la juventud: la capacitación tecnológica que de ello se extrae; la preparación profesional basada en el autoconvencimiento del esfuerzo y el espíritu independiente; la habilitación de los y las adolescentes en el mercado laboral: el espíritu emprendedor.

A pesar de todas las ventajas que tiene en teoría el teletrabajo para los y las jóvenes, una de las sorpresas que se han puesto de manifiesto es que, precisamente es la juventud la que más se resiste a teletrabajar dentro de las empresas. Ocurre algo parecido en el colectivo de los discapacitados, para quienes se les auguraba un gran futuro con el teletrabajo. Pero ambos colectivos, por motivos bien distinguidos, rechazan el trabajo desde casa: lo que quieren es ir a las empresas, con el fin de ampliar sus contactos y relaciones.

El teletrabajo exige unos niveles de competitividad asumida, que para quienes se están iniciando en el mundo laboral, son muy difíciles de alcanzar. Pero todo esto podría solucionarse, si se hace un adecuado uso de las TIC, y las empresas contratantes se molestaran en no perder el trato personal.

Ahora bien ¿qué posibilidades existen?

El teletrabajo aplicado a jóvenes suele realizarse mediante un contrato precario, de uno o dos meses (si es que se hace contrato), y el sueldo no suele superar los 500 euros. Sin embargo, muchas veces, las jornadas laborales no tienen un límite, y se valoran los resultados más que el número de horas de trabajo.

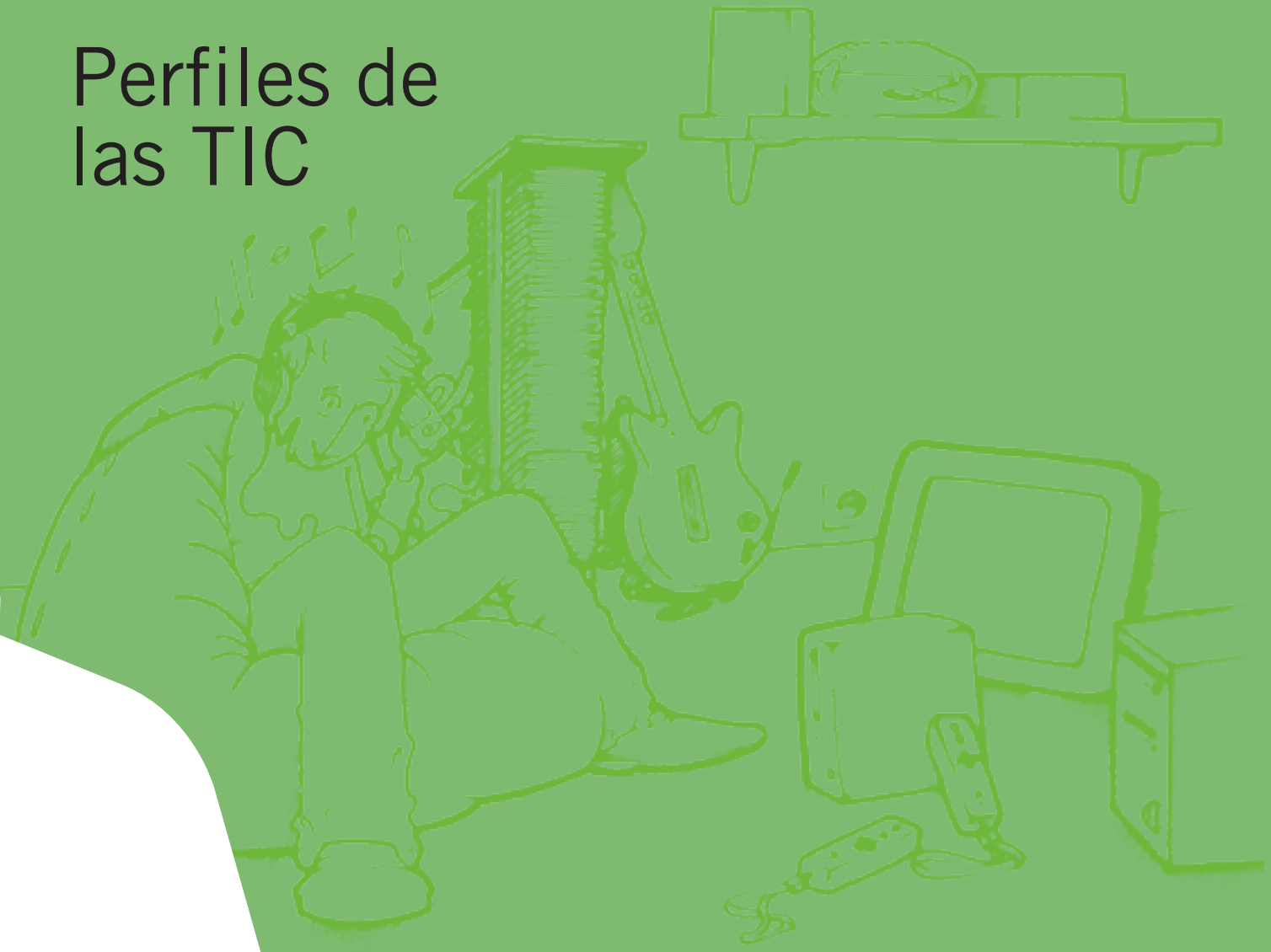
Los teletrabajos que en los últimos años más se han visto potenciados, especialmente por trabajadores jóvenes son: servicios de atención al cliente, revisión de páginas web, moderación de foros, encuestas, redacción de contenidos...

Sin embargo, en estos ámbitos existen muchos engaños, estafas piramidales, y otros sistemas que llaman la atención porque se afirma que se puede ganar dinero con sólo leer mails o hacer encuestas sencillas. La solución para esto no es tan complicada: si el teletrabajo no tiene un contacto personal previo, es mejor no aceptarlo.

33

Perfiles de las TIC

03



34

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA

Perfiles de las TIC

La única manera de poder educar correctamente a nuestros hijos e hijas en el uso de las TIC es conocerlas a fondo. Eso no significa saber usar cada herramienta o convertirse en informático, ni mucho menos. No necesitamos saber cómo funciona un coche o saber conducir para aprender a circular con cuidado por la calle. Igualmente tampoco es necesario ser un experto en TIC para conocerlas, disfrutarlas y saber cómo manejarnos con ellas.

Conocer las herramientas que utiliza tu hijo o tu hija para comunicarse, es comunicarse mejor con tus hijos.

En este capítulo se explicarán cuáles son las principales TIC que utilizan nuestros hijos e hijas hoy en día y cómo afrontar el uso que le dan. Se hará especial hincapié en Internet por ser la que ofrece más posibilidades y la más utilizada por los y las adolescentes.

Internet puede ser definida de una forma general como un espacio de expresión, socialización y desarrollo que amplía nuestra experiencia de la realidad hasta el infinito. En este lugar virtual, cualquier persona y especialmente los y las adolescentes tienen la oportunidad de reforzar sus patrones de comportamiento y valores, o bien de hacer todo aquello que no pueden permitirse en su entorno inmediato. Durante la adolescencia, ya hemos visto cómo la búsqueda de libertad e identidad personal resultan fundamentales para el proceso de desarrollo. En este sentido, Internet no es más que una vía adicional donde encontrar algunas de las experiencias que necesitan.

Las principales actividades de los y las jóvenes en Internet son las siguientes:

La comunicación

Los juegos y las actividades de ocio online

La realización de actividades escolares y de investigación

Nuestros hijos e hijas acuden a Internet para satisfacer importantes necesidades personales y sociales:

Necesidad de relacionarse con otras personas: los y las adolescentes son, ante todo, seres sociales. Han de verse reflejados y respaldados por sus amigos, y sentir que pertenecen a un grupo. La popularidad siempre ha sido uno de los principales valores a estas edades pero, por desgracia, en la mayoría de los casos se trata

35

de una interpretación más bien superficial de este concepto. Se mide exclusivamente por el número de personas que conoces, o mejor dicho, por el número de personas que "te conocen". O mejor aún: el número de personas que "dices conocer" y afirman conocerte a ti. Las redes sociales en Internet imitan estas estructuras y las multiplican, ya que permiten a sus usuarios y usuarias relacionarse con personas que no pertenecen a su ambiente cercano. Pero conceptos como la amistad se relativizan en este nuevo contexto: el hecho de tener como amigos a doscientas personas en una red social (no te preocupes, te explicaremos más adelante qué significa este concepto) no significa ni mucho menos que exista una relación cercana con ellos. Lo cual no tiene por qué suponer problema alguno siempre y cuando exista consciencia al respecto, y se sepa qué lugar darle a cada uno de esos contactos, sobre todo en lo relativo a cuestiones como la intimidad y la privacidad. Por otro lado, resulta interesante señalar que Internet no se usa tanto para establecer nuevas relaciones de amistad como para mantener las ya existentes y no aislarlas.

Necesidad de expresarse: Internet es una fuente infinita de información pero sobre todo es una inmensa plataforma de comunicación. Gracias a la Web 2.0 todo el mundo puede encontrar en ella su propio hueco para decir al mundo quién es y, lo que es más importante, encontrar a otras personas que les escuchen y presten atención. Este tipo de comunicación reduce la inhibición de manera que las conversaciones mantenidas por esta vía tienden a ser más personales y parece más sencillo establecer relaciones de amistad, generando en la persona mayores sentimientos de felicidad. Por otra parte el anonimato permite desarrollar facetas que no siempre pueden mostrarse en la vida real. No nos referimos a una mentira consciente o malintencionada, sino a la asunción de roles distintos al que tenemos en la realidad. La consecuencia más inmediata que esto acarrea es que resulta más fácil adoptar y aceptar patrones de conducta y sistemas de valores diferentes o incluso inadmisibles en otros contextos. Por eso resulta fundamental educar en el respeto, seguridad, responsabilidad y sentido común, los mismos valores que exigimos en nuestros intercambios con la sociedad. Estas pautas nos proporcionan criterios para evaluar a los demás, a los acontecimientos que nos rodean y a nosotras y nosotros mismos.

Necesidad de crecer: Internet es una ventana abierta de par en par al mundo, y los y las adolescentes la utilizarán para rebasar por primera vez los límites de su conocimiento e idea de la realidad. Es una imposición que procede de su familia y entorno, por eso su liberación es tan importante para su desarrollo, como ya hemos mencionado. En el momento en que empiecen a asomar sus propios intereses o inquietudes, éste será el lugar ideal para ampliar su conocimiento de ese mundo, para buscar referentes, para acceder por primera vez a una información no filtrada por ningún adulto. Puesto que no es posible ni tiene sentido impedir esto, sólo nos

36

queda intentar que los jóvenes desarrollen cuanto antes su propio criterio y capacidad de juicio. Insistimos una vez más: nuestra labor como padres y madres ha de ser la de reforzar su escala de valores para que la pongan en práctica cuando usan las TIC en general e Internet en particular, y propiciar que desarrollen el sentido crítico.

Los adolescentes usan mucho más Internet para comunicarse que para alienarse. Los adolescentes que no se comunican con sus iguales tienen un problema que no está relacionado con las TIC. Lo único que pueden hacer las TIC es tapar el problema haciéndoselo tolerable al adolescente.

Los adolescentes que se relacionan bien, lo hacen tanto a través de las redes sociales y otras tecnologías de la comunicación como personalmente. La mayor parte de ellos y ellas se mantienen en contacto con sus amigos de estudio o del barrio a través de las TIC, en lugar de estar buscando nuevas amistades, aunque eso puede suceder.

Probablemente el aspecto más negativo es que puede enmascarar la depresión de un adolescente. En cualquier caso, las TIC favorecen más comportamientos prosociales que antisociales, de la misma manera que en Internet, por ejemplo, encontramos más información acerca de cómo resolver los problemas que de cómo causarlos.

Blogs

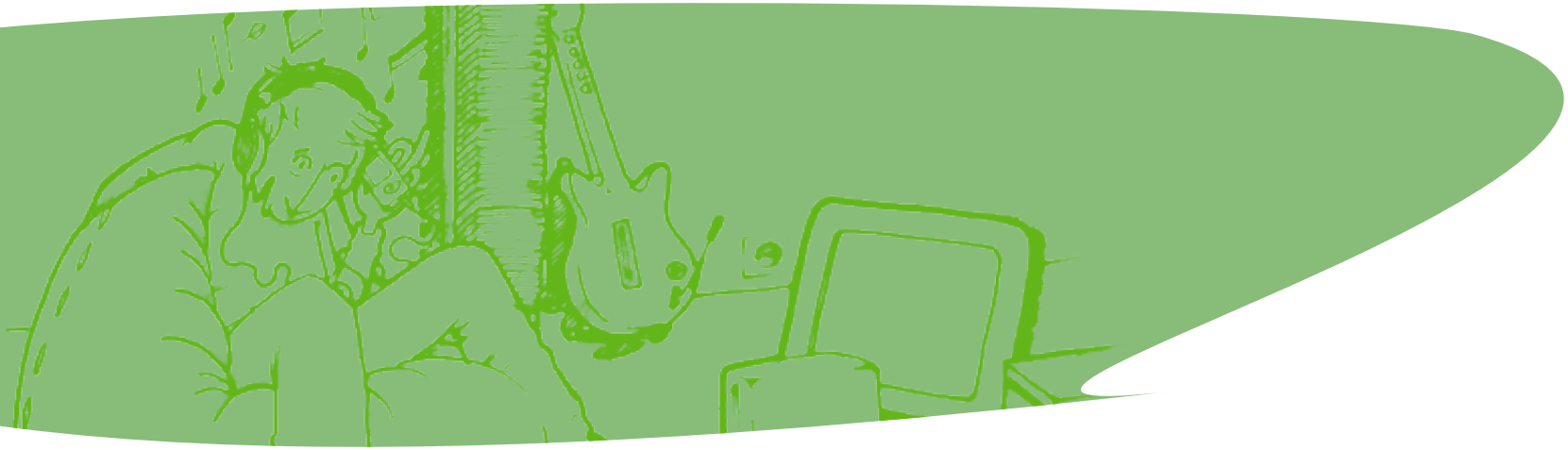
Tal vez nuestro hijo o nuestra hija tenga un blog o esté apunto de tenerlo. Un blog es la voz de nuestros hijos fuera de casa, del barrio, de la población o del país en el que vivimos.

Un blog, weblog o bitácora es un tipo de página web prefabricada cuya característica principal, desde el punto de vista técnico, es que cualquier persona con poco o ningún conocimiento de programación puede manejarla para publicar con facilidad textos e imágenes en Internet. Es muy posible que nuestros hijos tengan uno.

Hace unos años crear una página web era algo muy complicado y al alcance de muy pocos, por lo que la introducción de estas nuevas herramientas supuso el gran salto hacia una red global en la que todo el mundo puede expresarse y participar.

El proceso es prácticamente igual de sencillo que el de

37



Evento Blog España

Sevilla. 13 , 14 y 15 de noviembre 2009

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA

JAZZTEL se mueve

• CON LA COLABORACIÓN DE • youare.com | mecus

INICIO | EVENTO | PROGRAMA | OCIO | MULTIMEDIA | CONTACTO | INSCRIT@S

Evento Blog España 2009

DOSSIER DE PRENSA
PDF, 1.2MB

La segunda mayor cita europea de la web participativa. El año pasado más de 1.000 personas.

Vente a Sevilla
¡Viaja barato!

BARCELÓ RENACIMIENTO
Windows Live Maps

PRE-INSCRIPCIÓN CERRADA

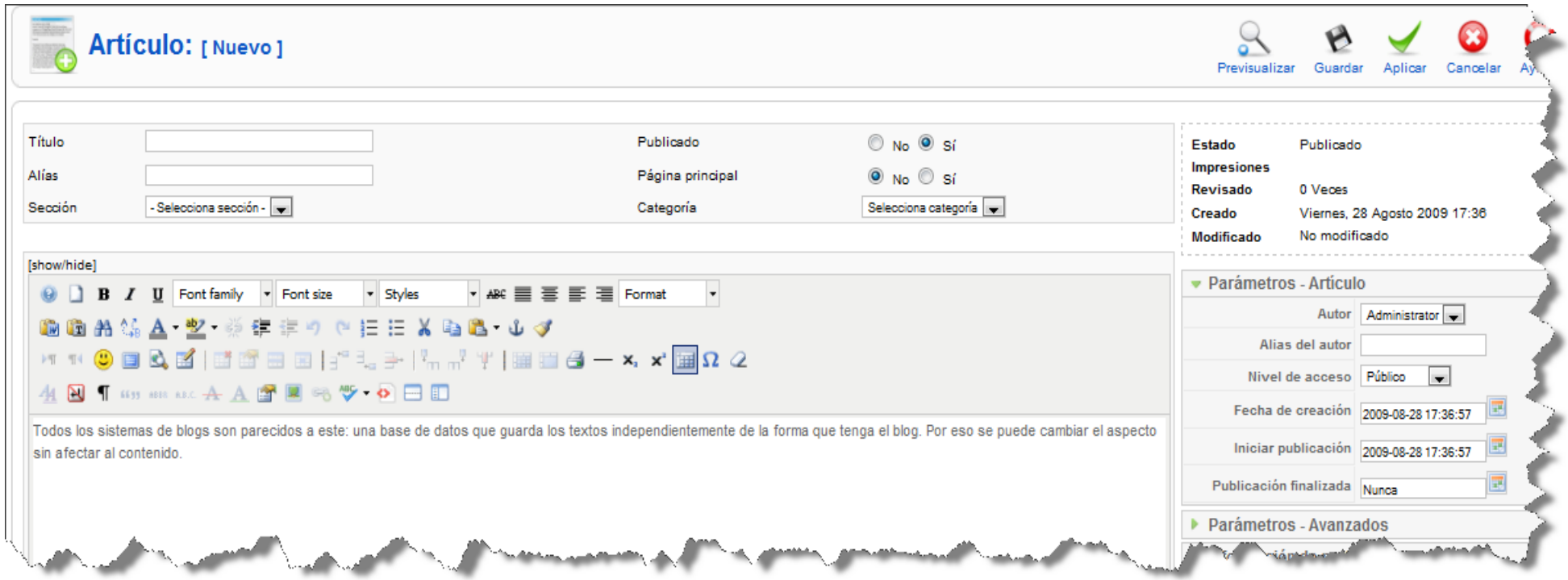
Twitter: Planificando con @Hades87 cosillas para el @eventoblog #ebe09

Las ideas valen poco en Internet

24/08/2009, BENITO CASTRO

BUSCADOR

BUSCAR


Artículo: [Nuevo]
Previsualizar
Guardar
Aplicar
Cancelar
Título
Alías
Sección
- Selecciona sección -
Publicado
No
Sí
Página principal
No
Sí
Categoría
Selecciona categoría
Estado
Publicado
Impresiones
Revisado
0 Veces
Creado
Viernes, 28 Agosto 2009 17:36
Modificado
No modificado
[show/hide]
Font family
Font size
Styles
Format
Todos los sistemas de blogs son parecidos a este: una base de datos que guarda los textos independientemente de la forma que tenga el blog. Por eso se puede cambiar el aspecto sin afectar al contenido.
Parámetros - Artículo
Autor
Administrator
Alias del autor
Nivel de acceso
Público
Fecha de creación
2009-08-28 17:36:57
Iniciar publicación
2009-08-28 17:36:57
Publicación finalizada
Nunca
Parámetros - Avanzados

39

un correo electrónico: basta con abrirse una cuenta en alguno de los muchos proveedores de alojamiento de blogs que hay en la actualidad (Wordpress, Blogger, Blogia, LiveJournal, etc.), elegir el nombre del sitio web, y empezar a escribir y publicar mediante un formulario muy simple parecido al del mail.

El dueño de un blog puede modificar además el diseño y el aspecto del mismo para personalizarlo a su gusto, y también todo lo relacionado con la privacidad: si se trata de un blog público o un blog al que sólo se puede entrar con contraseña, y si sus contenidos aparecerán entre los resultados de los buscadores como Google y demás.

Nuestros hijos se expresan con los blogs, y comparten sus ideas y opiniones con quienes ellos quieren.

¿Para qué se utilizan los blogs?

Desde el punto de vista de los contenidos y dado su funcionamiento, los blogs se consideran páginas personales, aunque en la práctica pueden tratar cualquier tema más o menos especializado. Un blog, por otro lado, puede tener más de un autor, de manera que cada uno de ellos tenga su propia cuenta para acceder y escribir en él. Los artículos publicados se presentan en una sola página ordenados cronológicamente por fecha de publicación, por lo que el formato podría considerarse una especie de versión digital de los viejos diarios bajo llave de toda la vida. La diferencia es que ahora, en lugar de esconderse bajo el colchón, están abiertos y a la vista de todo el mundo. De hecho, ya puede hablarse de que la blogosfera, como se le denomina, es un "quinto poder", un añadido informativo a los medios de comunicación, a los que se les atribuye la función de "cuarto poder", y que potencia el pluralismo.

Los blogs son páginas muy populares entre los adolescentes. A partir de una determinada edad nuestros hijos e hijas están deseosos de expresarse y de contar qué se les pasa por la cabeza, cómo se sienten, qué película han visto, cómo han logrado terminarse el último videojuego o lamentarse de que ese chico o esa chica del instituto no les presta atención. Por eso resulta fundamental concienciarlos acerca de los riesgos que puede entrañar tratar de manera pública este tipo de datos, y aclarar con ellos conceptos como el de la privacidad y la seguridad en Internet.

La participación en los blogs

Como ya hemos dicho, el usuario puede elegir mantener su blog como un espacio privado, pero lo normal (y lo que constituye parte de su esencia) es que se trate de una página pública para que cualquiera pueda visitarla y dejar sus propios comentarios en respuesta a lo que hay allí.

En un blog se puede participar de dos maneras distintas: los "artículos" o "posts" son los mensajes de texto que escribe el propio autor, que aparecen automáticamente

40

en la página principal con un título, una fecha de publicación y el nombre o el apodo de quien lo publica, que se mantiene constante en ese blog del que es "dueño".

A menos que el autor elimine expresamente esta posibilidad (lo que no suele ser frecuente) los visitantes tienen la opción de contestar a cada uno de los artículos añadiendo su propio comentario al texto que acaban de leer. Esto convierte a los blogs en un medio de comunicación bidireccional y mucho más cercano que los tradicionales medios escritos, porque la interacción entre autor y lector es directa e instantánea. Por ese motivo el blog es un formato cada vez más usado por escritores, periodistas y medios de comunicación en general.

Sin embargo, abrir una posibilidad de diálogo sin tener el control absoluto sobre quiénes serán los interlocutores también puede entrañar algún riesgo. Al fin y al cabo, si un blog se hace público nunca podremos saber con total certeza quién accede a él ni con qué fin.

Cosas a tener en cuenta en los blogs

El autor siempre tiene la última palabra sobre lo que se publica y lo que no en su blog. La herramienta le permite moderar los comentarios antes de que se publiquen, editarlos o borrarlos si lo cree conveniente. Como ya hemos mencionado, los usuarios y las usuarias pueden cerrar los comentarios para un artículo concreto o para toda la página si considera que generará alguna polémica desagradable.

Las personas que entran a comentar un blog pueden actuar de mala fe amparándose en el anonimato que les da Internet: para poder comentar, se le solicita al visitante el nombre y al menos una dirección de correo electrónico, pero eso no significa que vayan a dar datos reales. En realidad la mayoría de usuarios de blogs emplean un apodo o seudónimo, y cuando se utiliza de manera constante, se convierte en su seña de identidad online igual de personalizada que su nombre real. El problema viene cuando se hacen comentarios sin un nombre reconocible o sin dejar una dirección de correo, pues suele ser señal de que el autor del mismo no quiere ser identificado y hay más posibilidades de que albergue malas intenciones. Un patrón de comportamiento que desgraciadamente adopta mucha gente es el del llamado "trol" de foros y blogs. Son usuarios que sólo entran en este tipo de páginas para molestar o sembrar polémica, y conviene hacerles el menor caso posible para no alimentar su ego. Si ven que no producen el efecto deseado, terminarán marchándose de allí.

Al participar con un comentario, lo normal es que exista la opción de que el visitante incluya también la dirección de su propia página web. En la práctica esta es la mayor seña de identidad que puede dejar, porque no sólo renuncia al anonimato, sino que ese enlace funciona como una muestra de confianza al invitar a los demás a

41

que visiten su espacio. Sin embargo, también hay quien abusa de esta posibilidad y utiliza la vía que el autor del blog le ha cedido para otros fines ilegítimos, como la publicidad no deseada o spam. Existen programas que realizan esto de forma masiva, y si bien suele ser fácil reconocer un mensaje escrito por un usuario real de uno que no lo sea, cada vez se están perfeccionando más los contenidos de estos comentarios para que parezcan verdaderos. Normalmente entrañan cierto grado de riesgo, porque incluyen enlaces a sitios de venta, de descarga o a virus informáticos. Lo más conveniente es instalar filtros antispam o bien eliminar estos comentarios en el momento en que aparezcan.

El blog como herramienta social

Los blogs funcionan a menudo como "redes interconectadas", que es lo que realmente los dota de sentido. Tal y como acabamos de explicar, los dueños de blogs suelen visitar otros de temáticas parecidas a las suyas o con las que comparten intereses, y dejan allí sus propios comentarios y saludos con una dirección para que se les pueda seguir la pista. Es muy común que un blog contenga multitud de enlaces a otros blogs recomendados o que el dueño incluya directamente la lista de "blogs que visito más a menudo", o "los blogs de mis amigos". De ese modo cualquiera que entre allí tendrá acceso a toda esa red interconectada, irá navegando de un sitio a otro y podrá descubrir gente y espacios a los que volverá si le resultan interesantes o divertidos. Así se van creando constantemente vínculos y relaciones con personas que no habríamos tenido manera de conocer por otras vías.

¿Qué contenidos se pueden encontrar en un blog?

El blog clásico consta fundamentalmente de texto y enlaces a otros sitios, pero actualmente hay otros formatos que son incluso más populares entre los adolescentes. Por ejemplo, los "Fotologs" son bitácoras en las que el usuario cuelga una imagen o una fotografía acompañada de un pequeño texto y en el que se permiten comentarios. Algunas páginas que proporcionan estos servicios son fotolog.com, metroflog.com o esflog.com.

Una versión más dinámica son los Videoblogs o Vlogs, donde el usuario en lugar de escribir un diario de texto o poner una fotografía, cuelga un vídeo (propio o cogido de una red de vídeos como Youtube o Google Video) al que le añade algún texto explicativo.

Muchas veces, lo único que quieren nuestros hijos y nuestras hijas es conocer a más personas como ellos, porque son sus referentes. Esa buena iniciativa a veces les lleva a ponerse en riesgo, porque no son conscientes de la difusión enorme que puede tener una imágen, ni que tipo de personas pueden verla.

Una imagen puede dar mucha información, que es completamente innecesaria para las personas que no

42

han tenido un contacto personal con nuestras hijas y nuestros hijos.

Las imágenes que se suben a lugares públicos no deberían tener referencias ni de los lugares en los que nuestros hijos estudian o viven, ni de quiénes son sus amigos, ni deberían aportar ningún dato que permitiese hallar su localización.

La imágen que ponemos en Internet deja de ser nuestra, en el sentido de que ya no podemos controlar su uso. Es como si pegamos una fotografía de nuestra hija o nuestro hijo en una pared de nuestra ciudad. Al cabo de un rato no sabemos quién la tiene ni que uso le puede dar.

Imaginad que os encontrais a vuestros hijos o a vuestras hijas, a sus profesores, a algún vecino vuestro o pariente lejano en un lugar que tuviese nítidas referencias a la prositución o a la droga. Las reacciones ante este hallazgo inesperado pueden ser muy diferentes según la persona, pero a cualquiera le invadiría el miedo y el estupor.

Por eso, aunque es muy importante el carácter y la seriedad de los sitios de Internet en los que aparecen los datos personales de nuestros hijos e hijas, no podemos estar seguros de si esos datos serán copiados a lugares con connotaciones que perjudicarán la vida laboral de nuestros hijos.

Por ejemplo, algunas empresas buscan en Google los nombres de sus candidatos seleccionados. Algunos aparecen en YouTube en situaciones poco dignas, lo que les ha hecho caer del proceso de selección.

La vida es como una película. Eso es lo que nosotros vemos de nuestros hijos y de nuestras hijas. Sabemos quienes son porque los vemos en un proceso continuo. Sin embargo, quienes los ven en una foto en Internet, no tienen más percepción que la de un instante que probablemente esté sacado de contexto y por tanto de lugar a interpretaciones erróneas.

44

Si nuestros hijos o nuestras hijas nos dijesen que quieren ir a determinado lugar que tiene mala fama por cualquier razón (violencia, sexo, drogas, delincuencia...) les aconsejaríamos que no fuesen. Ese es el consejo que debemos darles cuando dejan sus datos en Internet.

Es esencial para su seguridad y para el respeto que se debe tener con su propia imagen que mantengan siempre segura su identidad.

Lo mejor es que tengan en Internet una o varias identidades paralelas que no se ajusten a los datos reales, y que estos sólo sean accesibles al pequeño puñado de amigos reales y cercanos que tienen de verdad.

Actualmente se ha hecho muy popular el llamado microblogging, es decir, el blog en el que apenas se escribe una o dos líneas y que se actualiza constantemente. Así, servicios como Twitter ofrecen la posibilidad de hacer artículos muy rápidos de 140 caracteres como máximo.

Es probable que su crecimiento exponencial sea un reflejo de la velocidad con la que todos vivímos y de la multitud de actividades que realizamos. En cualquier caso, el microblogging permite estar en contacto casi permanente pero en tiempo diferido con un grupo de personas a las que hemos permitido que nos "sigan" porque las conocemos real o virtualmente.

No obstante, nuestros hijos pueden anular a cualquier persona de su lista de "seguidores", de manera que ya no tendrán acceso a la información que están compartiendo mediante ese sistema.

En realidad es como si estuviesen escribiendo un correo electrónico a un grupo de personas. La diferencia más importante es que están obligados a la máxima brevedad, algo que sin duda les va bien, y que no tienen que escribir los nombres de nadie en el mensaje, porque el sistema ya sabe quiénes son los únicos destinatarios.

Los seres humanos somos poliédricos. En cada lugar nos comportamos de una forma diferente, adaptando nuestra manera de ser al entorno en el que nos encontramos.

De la misma manera, todos nos comunicamos de forma diferente en función del "entorno" o del medio que utilicemos. No vamos a contar las mismas cosas, o al menos no de la misma manera, si es por carta, por correo electrónico, en una conferencia o en una charla informal en un bar.

Tener el privilegio de conocer a nuestras hijas y a nuestros hijos en cada uno de los entornos en los que mueven o los medios tecnológicos que utilizan para comunicarse nos da un conocimiento de ellos mucho más completo.

El sistema de microblogging que más utilizan nuestros hijos y e hijas es Twitter, que tiene millones de usuarios en todo el mundo.

En este sistema pueden tener diferentes identidades:

45

una para los estudios, otra para las aficiones y otra para la amistad, por ejemplo. Lo normal es que nuestras hijas y nuestros hijos sepan delimitar muy bien cada grupo y muchas veces no los mezclan.

Nosotros solemos hacer lo mismo, porque no llevamos a nuestros vecinos ni a nuestros primos a una comida de trabajo, ni vamos con nuestros compañeros de trabajo a la boda de nuestra prima.

En este momento, en el que existen tantos medios de comunicación TIC diferentes, asistimos a un proceso de integración, mediante el que Twitter puede verse en las redes sociales, por ejemplo.

Twitter es textual, pero existen sistemas, como Tumblr, que consisten simplemente en colocar una imagen (una foto, un dibujo, un cuadro...) y una frase de comentario: como los fotologs, pero más inmediatos. Como Twitter, pero en gráfico.

Estos sistemas se pueden utilizar desde los teléfonos móviles de nuestros hijos e hijas. La mayoría de esos dispositivos de mano disponen de cámara de fotos, por lo que la inmediatez es una ventaja importante. Ya sabéis que a nuestros hijos no les gusta esperar.

Algunos consejos de seguridad

Los blogs no son de por sí una vía de comunicación que entrañe peligro alguno, siempre y cuando se tomen algunas precauciones:

No usar el nombre real o facilitar datos personales de manera irresponsable. No se debe dar ningún dato que nos identifique o nos localice, y entre ellos se incluye la edad, lugar de residencia, centro de estudios, información sobre su grupo de amigos…

Cuidar la publicación de fotos personales: hemos de conseguir que nuestras hijas e hijos sean conscientes de que no se deben subir fotografías comprometidas o inadecuadas, porque con eso sólo conseguirán atraer la atención de personas indeseables. Por extensión, nuestros hijos tampoco deben publicar ningún dato o fotografía de sus amigos.

Evitar la publicación de material ilegal, como texto, imágenes o vídeos que estén protegidos por derechos de autor. Nosotros somos los responsables legales de lo que hagan nuestros hijos menores. En la Unión Europea están protegidas todas las creaciones (textos, traducciones, fotografías, canciones...) hasta 70 años después de la muerte del autor.

Reforzar, igual que siempre, un sistema de valores positivo que se refleje tanto en la vida real como en la virtual: evitar insultos, comentarios sexistas, racistas, discriminatorios, etc. No hay motivo para comportarnos como personas diferentes en uno u otro entorno.

¿Qué es una Red Social?

De una manera simplificada se podría decir que una red social es una estructura social en la que personas con ciertos rasgos comunes están en contacto. En Internet, se considera una red social todo aquel sitio Web que permite al usuario o usuaria crearse una página de características sencillas, sobre una plantilla establecida,

El problema no es que nuestros hijos e hijas utilicen los blogs, los fotoblogs y los videoblogs.

El problema es el uso que hacen de esos medios. De la misma manera que no van en bañador a la ópera, no deben usar inadecuadamente un medio tecnológico.

47

Nuestras hijas y nuestros hijos suelen utilizar dos tipos diferentes de blogs, en función de cuales sean sus conocimientos informáticos. Las diferencias entre ambos no se establecen en los tipos de contenidos, sino en algunas funciones más avanzadas.

Un blog, como un portal o una página web, es un contenido que debe estar en un servidor, un ordenador con un programa que muestra los contenidos.

Los blogs y los portales, además de estar en un servidor, necesitan estar conectados a una base de datos, que es el sistema que guarda la información de forma dinámica, y también la controla. De esta manera se sabe quién tiene acceso y quién no, qué textos se han publicado últimamente y toda una serie de informaciones muy útiles para la gestión.

Estos sistemas son gratuitos, seguros, y sólo necesitan un poco de conocimiento para que funcionen.

- Blogger es un sistema muy potente y al mismo tiempo sencillo. Es una gran red de blogs muy fácil de configurar gracias a un asistente que lo hace todo paso a paso.

La diferencia que tiene con otros sistemas es que todo está alojado en un servidor que es responsabilidad de Blogger, y que los usuarios no tienen acceso a partes críticas.

Esto aumenta la seguridad si Blogger hace bien su trabajo aunque limita las opciones de los que más saben.

- Wordpress es un sistema en constante evolución que permite que cada usuario monte gratuitamente un blog profesional en el servidor que elija, teniendo el control sobre todos los parámetros del servidor y la seguridad de que ninguna organización o empresa tiene acceso a esos datos.

Este sistema está reservado a quienes poseen un mayor nivel de conocimientos, dado que es necesario instalar la base de datos en la que se albergará la información.

48

Redes sociales

¿Qué es una red social?

De una manera simplificada se podría decir que una red social es una estructura social en la que personas con ciertos rasgos comunes están en contacto. En Internet, se considera una red social todo aquel sitio Web que permite al usuario o usuaria crearse una página de características sencillas, sobre una plantilla establecida, en la que cuelga periódicamente información de todo tipo sobre su persona; desde cuál es la última película que vio en el cine hasta las fotografías de su último cumpleaños.

En muchos aspectos, las redes sociales en Internet funcionan como una evolución natural del correo electrónico y la agenda de contactos. La función de la red social no es otra que la de mantener en contacto permanente a los usuarios con sus amigos y conocidos, o simplemente con personas con las que comparte determinados intereses. Mientras que con el correo electrónico una persona tiene que decidir a quién va a escribir, elaborar un mensaje, enviarlo y esperar una respuesta, la red social permite hacer eso prácticamente de un solo vistazo, ya que es el propio sitio web de la red social el que te avisa de qué van haciendo las personas que tienes agregadas como amigos.

¿Cómo funciona una red social?

Para acceder a una red social hay básicamente dos caminos: entrar en su web principal y darse de alta, o bien recibir una invitación y aceptarla. La mayor parte de las redes sociales permiten darse de alta simplemente proporcionando un nombre de usuario y una contraseña, aunque algunas otras (como por ejemplo Tuenti) requieren de una invitación por parte de algún usuario de la red para poder entrar en ella; con este sistema se pretende que el usuario nuevo empiece ya con algunos "amigos" en su agenda de contactos.

Algunas redes sociales tienen limitaciones de edad, como ocurre con Facebook (para mayores de 13 años), Myspace (para mayores de 14 años) o con Orkut (para mayores de 18 años).

Existen redes sociales con intencionalidad específica, como Meetic, que está pensada para ligar, o como las redes sociales más orientadas a temas profesionales y laborales, como Xing o Linkedin. En ninguna de estas últimas redes sociales encontraremos a nuestros hijos e hijas, porque ligan en cualquier lugar y a través de cualquier red, y porque las otras les aburrirían terriblemente.

Una vez dentro de la red social, el usuario interactúa con ella como si fuera una pequeña página web personal. A través de aplicaciones muy sencillas proporcionadas por la propia red, se pueden crear álbumes de fotografías, colgar canciones, pequeños textos, jugar a minijuegos y compartir los resultados, publicar iconos que representen su estado de ánimo, etcétera.

49

El punto fuerte de las redes sociales son los llamados "amigos". La función principal de una red social es poner al usuario en contacto con otras personas que ya conoce o con la que comparte intereses o aficiones. Un usuario puede solicitar "agregar como amigo" a cualquier otro dentro la red social; en el momento en el que ese otro lo "acepta como amigo" ambos recibirán información de qué está haciendo el otro en cada momento, sus modificaciones en su página de usuario, si ha subido fotos nuevas, etc. Normalmente (aunque no siempre, porque depende de la red social en cuestión y de lo que escoja hacer cada usuario) las páginas de cada persona en una red social –también llamadas "perfiles"- no son públicas, sino que están restringidas a su red de contactos. Una vez que te conviertes en amigo de otro usuario, ya puedes ver su perfil completo y todo lo que sube a su página personal de la red. También puedes ver a sus propios amigos, con lo que se expande tu red de personas que potencialmente puedes agregar a tu perfil.

Los usuarios de las redes sociales pueden interactuar de forma activa en los perfiles de sus amigos, ya que la mayor parte de las redes sociales permiten comentar prácticamente todos sus elementos públicos. Así, es frecuente que debajo de cada foto colgada, cada "frase de estado" añadida o cada puntuación en un juego mostrada aparezcan diversos comentarios a estas acciones hechos por los amigos del usuario que las publica. Las redes sociales también permiten en muchos casos una interacción directa entre usuarios, a través de mensajes dejados en los "muros", mensajes personales a la manera de pequeños correos electrónicos o incluso por medio de un servicio de chat exclusivo de la red social.

Por último, las redes sociales se han convertido también en un lugar de exposición mediática para personajes públicos, artistas, estrellas de la televisión y hasta políticos. No es infrecuente ver páginas de "fans" de estos personajes donde los usuarios y usuarias se adhieren y en la que encuentran información sobre ellos y ellas. También son habituales las páginas de empresas, organizaciones y asociaciones que buscan expandir su influencia de este modo, así como mantener informados a sus seguidores de la forma más veloz posible de las novedades que presentan. Finalmente en muchas ocasiones las redes sociales sirven para mostrar apoyo a causas concretas, como la firma de un manifiesto, la protesta por alguna ley, alguna queja pública, etcétera.

¿Qué tipos de redes sociales existen?

Actualmente hay decenas de redes sociales a lo largo y ancho de Internet. El crecimiento general de las redes sociales en los últimos tres años ha convertido sus páginas principales en las más visitadas de todo Internet. Algunas de estas redes superan los cien millones de usuarios registrados.

Las redes sociales permiten añadir muy fácilmente a la lista de "amigos" los contactos de nuestra agenda de

50

correo electrónico, o buscando entre los millones de usuarios de esas grandes redes por nombre y apellidos, colegio o criterios que permitan hallar un vínculo.

Las redes sociales generales más populares en España son Facebook.com y Tuenti.com, la primera de carácter universal y la segunda dirigida sólo a usuarios españoles.

Estos dos sitios web cumplen con la definición general que se ha dado de red social y tienen como objetivo principal crear anillos y redes de usuarios que pueden saber de un sólo vistazo qué están haciendo sus amigos agregados e interaccionar con ellos en todo momento.

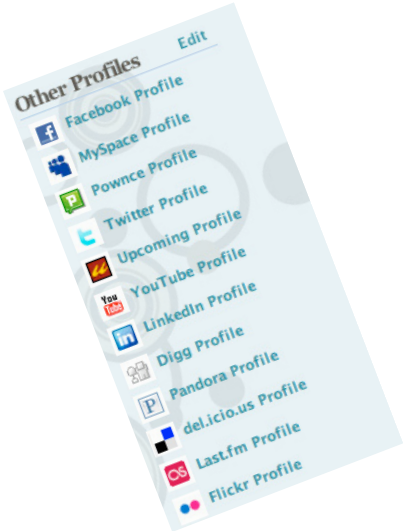
Sin embargo, muchas redes sociales tienen objetivos diferentes al mero hecho de mantener contacto con los amigos que ya se tienen. Sitios como Hi5.com o friendster.com buscan precisamente hacer amigos nuevos; algunos como Meetic.es van más allá y tienen como función encontrar pareja sentimental.

Algunas redes sociales se basan en un interés común por parte de los usuarios, ya sea a nivel profesional o como aficionado; así, por ejemplo, MySpace.com empezó como una red social general pero, a pesar de que sigue cumpliendo esa función, paulatinamente ha ido derivando a un lugar de encuentro entre músicos, cantantes y grupos musicales. Otros ejemplos los tenemos en Linkedin.com (orientado a la búsqueda de empleo y servicios empresariales), Xing.com (negocios) o Wayn.com (viajes).

La popularización de las redes sociales ha llevado a que muchas páginas que en principio cumplían otros cometidos hayan acabado añadiendo herramientas propias de las redes sociales, es decir, las redes de

51

contactos y el sistema de "agregar amigos", creando híbridos entre páginas web clásicas y redes sociales.



- Tuenti, es la red social por excelencia de los adolescentes españoles. Se accede por invitación, y aunque se pensó en principio para estudiantes universitarios, hay una gran cantidad de adolescentes. Lo más probable es que nuestros hijos e hijas estén en esta red, aunque probeblemente no sea la única que utilizan. Su criterio más importante para estar en una red social es que estén sus amigos, que haya mucha gente a la que conocer y finalmente sus posibilidades tecnológicas y facilidad de uso.

- Twitter, sistema de microblogging (es decir, con entradas de 140 caracteres como máximo) que incorpora un sistema de amigos llamados followers; y muchos otros más.

El sorprendente éxito de este sistema ha hecho que empiecen a crearse redes híbridas, con tecnologías compartidas por varios sistemas.

- Facebook, es la red social más importante del mundo en este momento, por lo que es muy probable que nuestros hijos e hijas también estén registrados en este sistema. Se trata de una red generalista, donde podemos encontrar a todo tipo de personas. La enorme cantidad de datos e información personal que posee esta red la hace estar en el centro del debate de la intimidad de los usuarios.

- Picasa, aunque dispone de las herramientas y las posibilidades tecnológicas de las redes sociales, Picasa es una herramienta especializada para almacenar y compartir imágenes y fotografías, muchas de las cuales se enlazan con otras redes sociales.

- Flickr, igual que Picasa, es un espacio para almacenar y compartir imágenes y fortografías. Se trata de un recurso muy utilizado por nuestros hijos y nuestras hijas, pero más como herramienta que sirve para enlazar las imágenes que les gustan con su red social preferida.

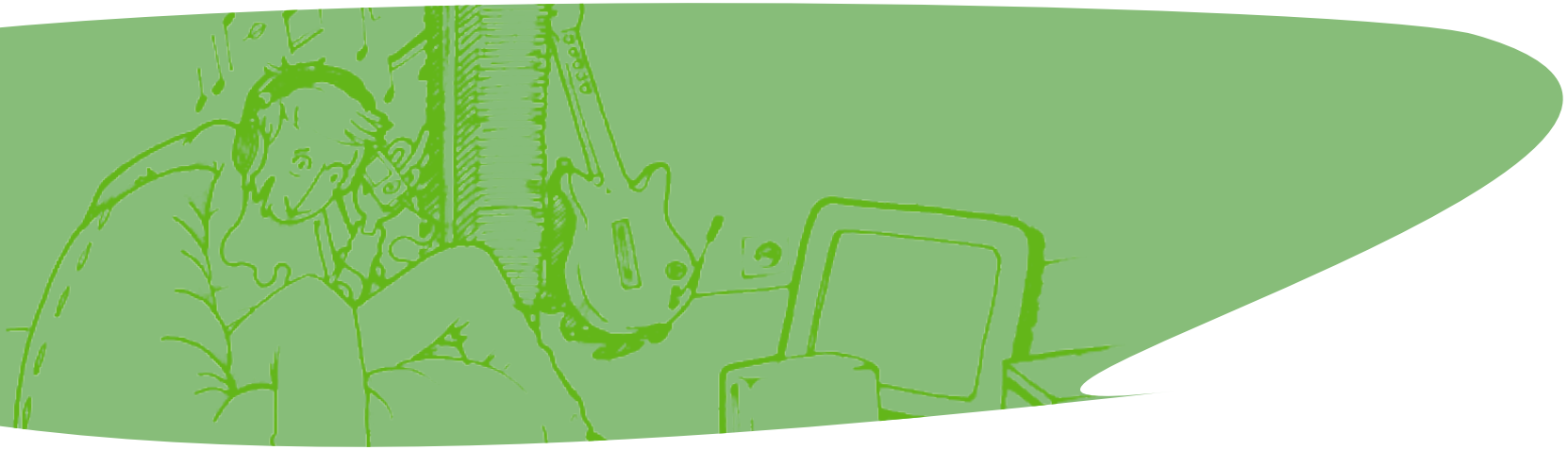
53

- YouTube también cuenta con la tecnología característica de una red social, pero nuestros hijos utilizan este sistema, sobre todo, para visualizar y compartir películas. Es un sistema de éxito pero que entraña algunos riesgos cuando se suben a este servidor vídeos inadecuados, que quedan a disposición de una gigantesca comunidad de usuarios. Debemos hablar con nuestros hijos e hijas de la importancia de su propia imagen.

- Google Groups es un sistema diferente de red social, ya que se trata de un sistema de debate o foro online y a través del correo electrónico. Mediante este sistema, nuestros hijos y nuestras hijas pueden crear páginas iniciando conversaciones o debates sobre los temas que les gustan, y obtienen respuestas por parte de aquellos que están interesados en el tema.

- Yahoo tiene su propia red social, aunque no es la más utilizada en España. A pesar de eso, es importante recordar que nuestras hijas y nuestros hijos comparten diferentes redes sociales, porque su máximo interés es estar conectados con sus amigos. Si han hecho amigos sudamericanos, a través de los juegos online, por ejemplo, es posible que también estén en esta red social.

54



-Orkut es otra red social con una tecnología muy potente que posee tanto mensajería instantánea como bloc de notas compartidos, y la capacidad de poner en común imágenes y vídeos.

- Digg es una red que se conecta a Facebook, y por esa razón algunos adolescentes españoles están registrados también en esa red social, aunque sea en inglés. Hay que tener en cuenta que las relaciones que nuestras hijas y nuestros hijos han desarrollado a través de las propias redes o a través de los videojuegos pueden abarcar todo el mundo, hasta alcanzar unas dimensiones que seguramente nos sorprenderían.

-MySpace es una red en la que probablemente se encuentren nuestras hijas y nuestros hijos si tienen tendencias musicales, ya que muchas personas registradas aquí son músicos y grupos que empiezan y que han encontrado en estas plataformas auténticos trampolines para ser escuchados de forma masiva.

Existen muchas más redes sociales, como:

- LastFm, donde los usuarios comparten y comentan su música preferida.

-Panoramio, comunidad de fotografías de paisajes geolocalizadas que luego se emplean en Google Earth.

- DeviantArt, comunidad en la que artistas exponen sus obras gráficas.

- Windows Live Spaces y LiveJournal, proveedores de alojamiento de blogs que han terminado por fusionar la bitácora con la red social.

55

Seguridad en las redes sociales

El uso generalizado de las redes sociales entraña algunos riesgos que en algunas ocasiones son difíciles de evitar. Como cualquier comunidad frecuentada por miles de usuarios (o, como sucede a veces con las redes sociales, por millones), los mecanismos de control y de seguridad son difíciles de llevar a cabo con fiabilidad y es por eso que el usuario tiene que ser especialmente cuidadoso con el uso que hace de la red social.

Riesgos de las redes sociales

- Pérdida del anonimato. Algo tan común y habitual en Internet como es el anonimato del usuario o usuaria, la creación de una "identidad digital" que se diferencia de la "identidad real", ha sufrido un retroceso con la popularización de las redes sociales. En una red social lo normal es que cada usuario o usuaria se identifique con su nombre y apellido real y que aporte datos personales, como donde estudia, con quién se relaciona o en qué ciudad vive. Eso se hace así para que los demás usuarios, si han estudiado en el mismo instituto o universidad, puedan relacionarse. También es muy frecuente subir fotografías personales donde el usuario es perfectamente identificable. Esto hace que su exposición pública sea mucho mayor que antes.

- Lo que se publica, queda publicado. En las redes sociales, una vez que se pulsa el botón de "publicar", esa información es enviada a todos los contactos del usuario. Eso significa que si más adelante el usuario se arrepiente de lo dicho, publicado o mostrado y trata de borrarlo, sólo conseguirá eliminarlo de su propio perfil, pero no de las cuentas de todos sus amigos. Las redes sociales no siempre dan la posibilidad de desandar lo andado.

- Todos son amigos. Es muy común que de forma periódica aparezcan solicitudes de amistad en el perfil de cada usuario, por parte de personas que en realidad no se conocen. Muchas veces el acto de aceptar una de esas solicitudes es tan automático que no se vigila si se está admitiendo a una persona conocida o no. Nuestros hijos no deben dejarse engañar por el juego de palabras. Los amigos se pueden contar con los dedos de las manos (con una suele ser suficiente) mientras que lo que encontramos en las redes sociales son conocidos.

- Dependencia. Una red social es un lugar muy atractivo para estar; mientras más amigos se tienen, más novedades aparecen de forma constante en la página de cada uno, creándose un ciclo de interacciones que no tiene un final concreto. Eso hace que algunas veces el usuario sienta la necesidad de estar siempre pendiente y atento a su red social, dándose casos esporádicos y extremos de dependencia total a su red, tal y como ha sucedido en países como Japón o Corea del Sur.

Por esto conviene siempre tomar ciertas precauciones a la hora de participar en una red social. Algunos consejos:

56

Observar y vigilar bien a quién se agrega como amigo en la red social: confirmar que es una persona conocida, o que viene avalada por alguien en quien se confía. Si no se está seguro de quién es esa persona que te pide amistad, más vale rechazarla.

Evitar fotografías que puedan ser incómodas o comprometidas, ya que no son las más adecuadas para aparecer en una página que, al fin y al cabo, es de exposición semi-pública. Si nuestros hijos menores insisten en poner fotografías, una buena opción es utilizar la página web FunPhotoBox, que permite crear efectos muy divertidos al mismo tiempo que protege la privacidad de nuestros hijos.

Pensar bien lo que se va a colgar en la red social, qué se va a decir o qué elemento se va a publicar: en una red social las palabras no se las lleva el viento sino que se quedan en el perfil del usuario y en el de todos los amigos de su lista de contactos.

Bloquear a las personas que puedan ser una molestia, de manera que no pueda ver nuestro perfil y por tanto no pueda encontrarnos en las redes sociales ni contactar con nosotros o con nuestros hijos.

Para ello hay que ir a Privacidad y en la parte de inferior de la página escribir el nombre de la persona, pulsar sobre Bloquear y confirmar el bloqueo.

Finalmente, usar la red social como un elemento más de la comunicación del usuario, como diversión, para comunicarse con los amigos y conocidos o para compartir intereses comunes. Pero sólo eso, como un elemento más del que disfrutar en su justa medida.

Chat y mensajería

¿Qué es el chat?

Puede que hayas escuchado esta palabra muy a menudo en las conversaciones de tu hijo o hija y te hayas preguntado qué es en realidad. Pues bien, el chat no es más que un servicio de mensajería instantánea que permite comunicarse a dos o más personas de forma inmediata y mantener una conversación por escrito en tiempo real. Los usuarios comparten un programa común a través de Internet en el cual se escribe lo que se desea en una pequeña consola de texto. Una vez enviado ese texto, el receptor lo lee de inmediato.

El chat es uno de los servicios más populares en Internet, y en particular entre los usuarios más jóvenes. En cierto sentido se podría considerar que los chats son los antecedentes naturales de las redes sociales, ya que lo normal es que cada usuario tenga un listado de “Contactos” o “Amigos” a los que acepta o no, y sólo entable comunicación con los conocidos; aún así,

57

muchos servicios de chat son semi abiertos, es decir, es posible entablar conversaciones con desconocidos a través de un motor de búsqueda interno. Normalmente los usuarios de los chats utilizan un seudónimo o apodo para identificarse, distinto al de su nombre real (aunque a veces sea algo tan sencillo como su nombre y un número como Pilar16, Alfonsito123, Lara224). Muchos adolescentes ponen su edad después de su nombre, lo cual ya aporta dos datos personales que no deberían dar.

Del chat a la mensajería instantánea

Al llegar a esta edad, nuestros hijos y nuestras hijas se preguntan quiénes son y cuál es su lugar en el mundo. Se trata de algo que crea una gran inseguridad, porque temen que la respuesta no les guste.

Han pasado de un sistema de identidad dirigido por sus madres y sus padres a tener un sistema de identidad dirigido por sus iguales, que están en el mismo proceso de búsqueda. Buscan juntos, comparando las respuestas que encuentran y refinándolas cada vez más.

Comunicarse con sus iguales les proporciona un contexto que les permite aprender las normas y ponerlas en práctica a través de un proceso social, por una parte, y de una reflexión personal por la otra. Es muy importante que nosotros, sus madres y padres, seamos conscientes de la importancia que tiene para ellos la necesidad de comunicarse con sus iguales. Gracias a ellos construyen una parte muy importante de sus relaciones con el mundo.

La mensajería instantánea ayuda a los adolescentes a cubrir dos importantes necesidades: la formación de la identidad y la pertenencia al grupo.

Esto ocurre porque la mensajería instantánea permite mantener conversaciones privadas inmediatas, en tiempo real, y a la vez se pueden tener conversaciones dentro de un grupo con varios amigos. Deben comunicarse intensivamente para comparar actitudes, comportamientos, ideologías y actividades. De esta manera deciden cómo quieren ser.

La mensajería instantánea permite la comunicación de uno a otro y también de una a muchas personas. Un tipo de comunicación sirve para hacer y mantener amistades y la otra para relacionarse socialmente. La primera sirve para comparar patrones de pensamiento y de conducta que son cruciales para desarrollar su identidad personal, mientras que la segunda sirve para afianzar su identidad social.

Muchas veces se definen los chats como lugares decepcionantes donde se pierde el tiempo y no se pasa bien, pero la mensajería instantánea que se establece entre amigos y conocidos verificados ofrece muchos mejores resultados. Esa es la razón por la que ya apenas utilizan los chats, que casi se han convertido en una tecnología obsoleta.

58

La mensajería instantánea es un sistema complementario por el que los jóvenes se comunican entre sí, mediante el que pueden permanecer en contacto permanente con sus iguales, y no un periodo de tiempo limitado, como ocurre cuando se ven en persona. Lo normal es que utilicen esta tecnología para hablar con sus amigos a los que ven personalmente, aunque les permite ampliar sus círculos de amistad hacia los amigos de sus amigos, que pueden residir lejos. La mensajería instantánea permite simular sus encuentros presenciales, prolongarlos y evitar las limitaciones físicas del espacio.

Seguramente podrían hacer lo mismo hablando por teléfono móvil, pero saben que los costes son prohibitivos. No usan el teléfono fijo porque sólo suele haber una línea por hogar y la gran duración de las conversaciones que mantienen tendría la línea bloqueada para el uso de otros miembros de la familia. Por eso utilizan la mensajería instantánea, que compatibilizan con otros quehaceres, como estudiar o escuchar música. Cuando hablan por teléfono se comunican mejor porque sólo hacen eso y se concentran en ello, pero normalmente la mensajería instantánea provoca conversaciones superficiales porque tienen varias charlas en paralelo y hacen otras cosas al mismo tiempo.

Cuando se ven en persona suelen comunicarse más con miembros de su mismo género, pero cuando utilizan mensajería instantánea se relacionan por igual con los dos sexos. Probablemente esto se deba a que hablan con quienes están conectados y no con quien van a buscar. De todas formas organizan sus listas de contactos en categorías, lo cual ya es un buen indicativo de que cumple una función social, destacando grupos con los que se identifican y personas de mayor importancia que otras como referente. Unas categorías podrían ser, por ejemplo, “Instituto”, “Barrio”, “Fútbol” o “Mejores amigos”. El adolescente alcanza un cierto grado de seguridad en sí mismo mediante la inclusión en diferentes redes sociales y la aceptación del grupo, y por eso esta tecnología es tan importante.

La mensajería instantánea cumple las necesidades de esta generación adolescente, y es por esto que su uso se va abandonando a medida que crecen y cambian sus necesidades comunicativas. En este momento, y aunque debemos tener en cuenta el trepidante cambio en las tecnologías de la comunicación, los adolescentes que no disponen de acceso a la mensajería instantánea pueden ser excluidos socialmente. Hay que tener en cuenta que todavía aprecian más la cantidad que la calidad de sus relaciones; es un espacio caótico que representa y refleja su mundo social, que incluso incluye a personas a las que no conocen personalmente. En muchos casos, la agenda de contactos de nuestras hijas e hijos puede llegar a las cien personas.

La mensajería instantánea es, por así decirlo, una versión sofisticada del chat tradicional, que hoy en día se ha hecho mucho más popular. En su origen, los chats eran

59

un canal donde contactar y conocer gente nueva para compartir intereses e inquietudes, pero los programas de mensajería instantánea van más allá: actualmente se han convertido en el canal de comunicación más extendido entre los usuarios de Internet para mantener el contacto casi diario con amigos y familiares, y esto se acentúa especialmente entre los más jóvenes por tres motivos: es gratuito (a diferencia, por ejemplo, del teléfono móvil), fácil de usar, y todo el mundo lo tiene.

Para los adolescentes, intercambiarse la "dirección de chat" o "usuario de chat" es una práctica tan habitual (e incluso más todavía) que darse los teléfonos móviles. La normalización de las conexiones rápidas de Internet en los hogares hace que cosas tan habituales como quedar para salir o preguntar por las tareas escolares sean acciones llevadas a cabo por escrito con estos servicios de mensajería instantánea. Incluso hay un verbo de nuevo cuño, chatear, que significa literalmente "comunicarse a través del chat".

Para utilizar los programas de mensajería instantánea (MSN Messenger, Google Talk, Yahoo Messenger, etc.) es necesario tener una cuenta personal de usuario, que en la mayoría de los casos es también una cuenta de correo electrónico. Del mismo modo que en un teléfono móvil tenemos una agenda con los teléfonos de las personas a las que llamamos normalmente, en este tipo de programas vamos creando una lista de gente que conocemos y con la que queremos mantener ese contacto habitual. Sin embargo, hay que tener presente que en esa agenda de contactos se mezclan personas que conocemos en la vida real, y otras con las que sólo hemos tenido contacto a través de Internet. De hecho, la tendencia natural en ese sentido es que cuando nos cruzamos en Internet con alguien que nos interesa (no sólo a través de un chat tradicional, sino también en las redes sociales, en los blogs, en los foros o en los juegos online) el siguiente paso sea el intercambio de dirección de Messenger para estrechar la relación y asegurar que no se pierde el contacto. Conviene, por lo tanto, ser siempre consciente del grado de confianza real que tenemos con cada una de las personas con las que nos comunicamos, y ser prudentes en lo relativo a la información que compartimos con ellos, y a la preservación de nuestra intimidad.

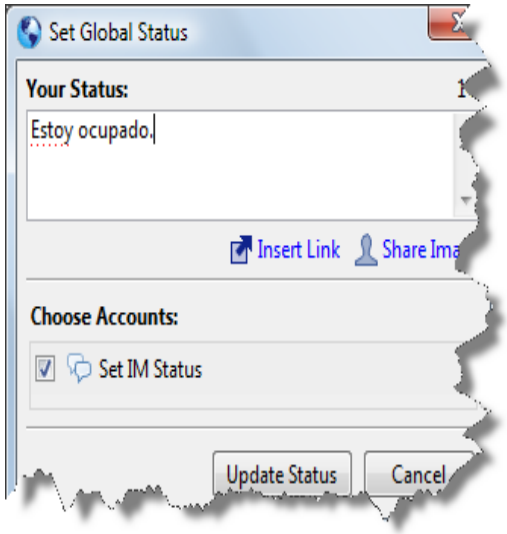
¿Qué se puede hacer en un chat?

Aunque inicialmente los chats servían únicamente para "hablar" en tiempo real, con el tiempo las funciones de los chats han aumentado notablemente, convirtiéndose en una herramienta con muchas propiedades:

- Mensaje de estado: los chats suelen permitir escribir una pequeña frase al lado del apodo que describe el estado del usuario. Ej. "Legolas: estudiando mucho", "Trinity: vacaciones!", "mOnTaNa: un poquito enfadada". De esta manera nuestros hijos e hijas están indicando a sus amigos cual es su situación general, que puede ser,

60

por ejemplo, de "estar ocupado", lo que hará que sólo intenten contactar para emergencias.



Smileys: también conocidos como "emoticonos", los smileys son pequeños iconos con forma de cara que se utilizan para expresar un estado de ánimo: sonrisa, enfado, llanto, asombro... Hoy en día, los avances técnicos permiten que los programas de mensajería instantánea ofrezcan unas posibilidades gráficas mucho mayores, lo cual, a su vez, supone otro factor de diferenciación con respecto a los más limitados chats tradicionales, de modo que prácticamente cualquier imagen pequeña se puede integrar en una conversación, no sólo los "smileys". En estos programas se les asigna una secuencia de letras a cada uno de esos dibujitos, de modo que aparecen solos cada vez que el usuario los escribe. Por ejemplo, cuando ponemos la palabra "hola", ésta puede sustituirse automáticamente, si así lo tenemos configurado, por un muñequito que hace un gesto de saludo. Las conversaciones entre adolescentes a menudo tienen el aspecto de un jeroglífico por la alta presencia de iconos visuales que se emplean, lo que al fin y al cabo es un reflejo de la predominancia que hay en Internet, cada vez mayor, de la imagen con respecto al texto escrito.

61

Envío de archivos: los chats pueden posibilitar el envío de archivos no excesivamente grandes entre usuarios, de forma instantánea, tales como imágenes, pequeños audios o documentos de texto. Con respecto a esto, conviene advertir que de un tiempo a esta parte los programas de mensajería instantánea se han convertido en un nuevo canal para la transmisión de virus informáticos. Hay un software malintencionado que literalmente "usurpa" la cuenta de usuario para enviar archivos dañinos y no deseados a todos los contactos que éste tiene en su agenda. Realmente es lo mismo que hacen los virus a través de mail, pero como esta práctica es más reciente, los usuarios están, por lo general, menos alerta. Dichos envíos se camuflan bajo la apariencia de una conversación casual, del tipo "aquí tienes las fotos del otro día", o "este era el archivo que te comenté". La mejor manera de prevenir cualquier daño es no aceptar la recepción de ningún archivo hasta que nos aseguremos de que nuestro interlocutor es realmente la otra persona, y que el archivo se ha enviado de forma intencionada, y no a través de un sistema automático, como suele suceder en esos casos.

Videochat: en los últimos tiempos, los servicios de chat han empezado a agregar de forma automática la posibilidad de hacer videochat, es decir, de utilizar el chat combinado con la webcam para establecer un contacto visual en tiempo real, con o sin sonido. En ese sentido, el chat funciona prácticamente como un teléfono con vídeo incorporado. Todo parece indicar que la mensajería instantánea terminará fundiéndose con la telefonía móvil, y en este sentido ya hay varios avances. Por ejemplo, el Messenger está ya disponible para su empleo a través del móvil, y por otro lado, en muchos países ya es posible realizar llamadas a teléfonos físicos a través de estos programas, pero de momento siguen siendo servicios de pago, y no demasiado extendidos. Os sorprenderá probar la eficacia de estos programas para hablar desde Internet gratuitamente con cualquier parte del mundo.

Juegos: los programas de mensajería privada más populares hace tiempo que incorporan pequeños juegos en los que un usuario o usuaria puede "invitar" a jugar a sus contactos mientras conversan, de manera que la experiencia de ocio se hace aún más completa.

Tipos de chat

Mensajería instantánea: son los más famosos, consisten en un pequeño programa que se instala en el disco duro a partir del cual el usuario introduce los datos (apodo, correo electrónico...) de la persona a la que quiere agregar a su red de contactos. Una vez que la otra persona acepta esa relación, es posible establecer comunicación por chat. Los más conocidos son Windows Live Messenger (popularmente "el messenger"), Yahoo Live Messenger, Google Talk o Skype (usado principalmente para llamar por teléfono a través de Internet).

62

Messenger

El sistema más utilizado es Messenger, pero a los adolescentes les gusta la libertad, y a menudo se siente coartados por los sistemas privativos como ese.

De todas formas, fue pionero y se encuentra de serie en los sistemas operativos Windows.

Muchos usuarios están utilizando sistemas que se pueden utilizar a través de un navegador de Internet, que permite su uso sin tener que instalar nada en el ordenador.

Google Talk

Google Talk es el sistema de mensajería instantánea de Google. La mayor parte de nuestras hijas e hijos tienen cuentas en Gmail, un popular servicio de correo electrónico. Desde allí suelen utilizar Google Talk con el que no sólo hablan mientras escriben o contestan el correo, sino también se pasan ficheros a través de este sistema, que pueden ser de tamaño mucho mayor que el que puede enviarse a través del correo electrónico.

Existe la posibilidad de usarlo sin instalación.

Yahoo Messenger

El célebre buscador Yahoo tiene su propio sistema de mensajería Instantánea, muy similar en funcionalidades a los anteriores.

Dispone de buenas funciones de invisibilidad, de manera que nuestros hijos e hijas pueden conectar cuando ellos quieran con quienes deseen, porque pueden activar esa invisibilidad para no sentirse obligados a hablar con sus contactos.

Skype

Un sistema con mucha aceptación es Skype, que permite las llamadas desde el ordenador a teléfonos convencionales. Dado que las llamadas nacionales desde lugares que cuentan con ADSL suelen ser gratuitas, la ventaja de Skype en llamadas a teléfonos convencionales es cuando se trata de llamadas al extranjero, que se hacen con tarifas sensiblemente más bajas que las convencionales.

Los usuarios más exigentes utilizan sistemas multiprotocolo, que es la manera de evitar la dispersión y fragmentación de este tipo de tecnologías, ya que con un sólo programa se pueden utilizar diferentes sistemas, como Messenger o GoogleTalk.

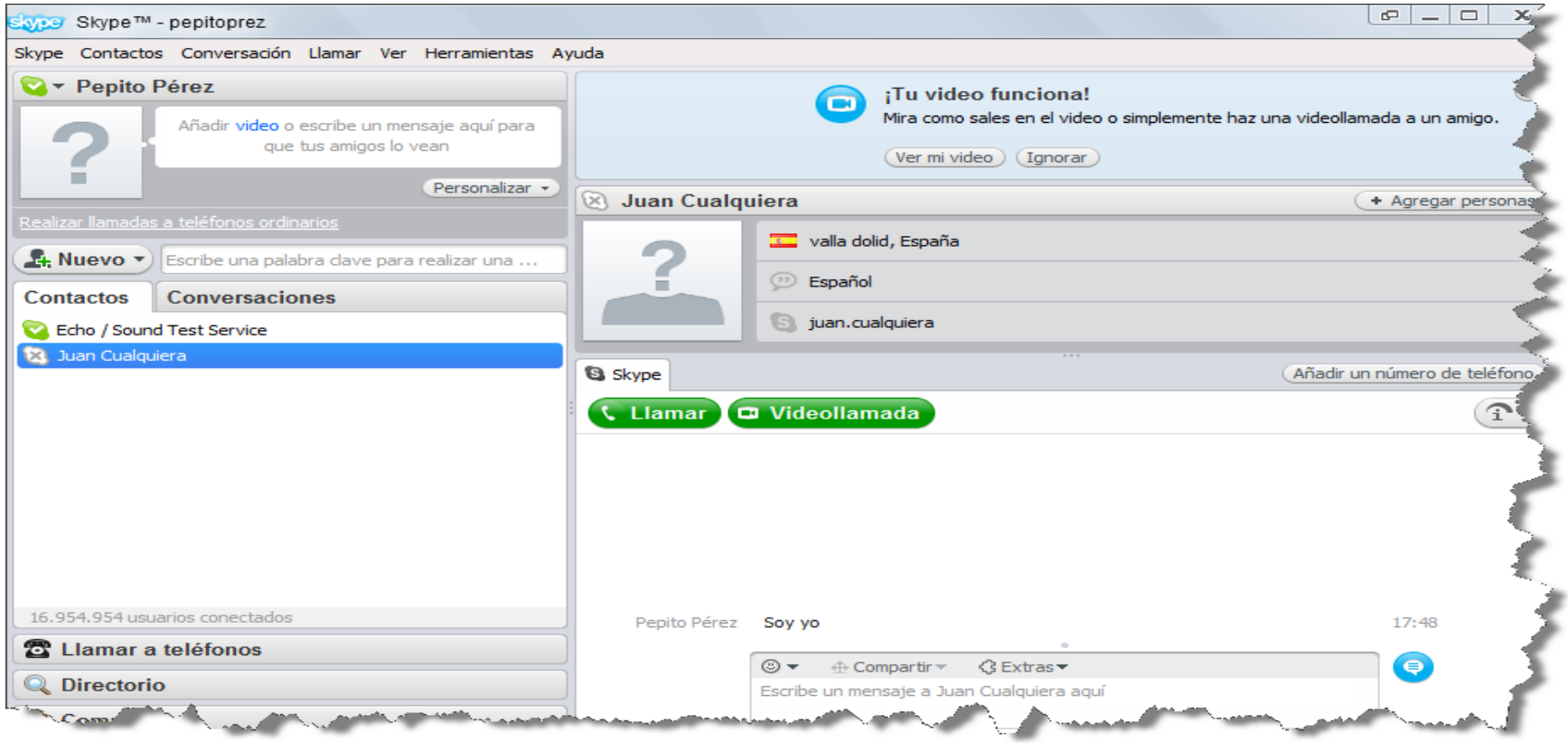
Estos sistemas de comunicación han tenido tan buena acogida porque su calidad de sonido es en muchos casos mejor que la del teléfono convencional, es gratuito y cómodo de utilizar, se pueden hacer multiconferencias y videollamadas, y nuestros hijos e hijas pueden seguir con sus múltiples actividades paralelas con el ordenador mientras hablan con sus amigos.

Los fabricantes de estos programas se esfuerzan mucho por la seguridad de sus sistemas, aunque sean gratuitos. Los fabricantes saben que nadie usará sus programas si no son seguros. Por eso consideran que la seguridad es una responsabilidad compartida con los usuarios, que son quienes provocan prácticamente todo el riesgo.

Las grandes empresas y organizaciones y la Administración ya suelen utilizar la Voz IP sistema que utiliza Skype para abaratar los costes de infraestructura en telecomunicaciones.

Clientes de Chat: se diferencia de la mensajería instantánea en que los usuarios no necesitan haber establecido un contacto de antemano (es decir, intercambiado "nombres de usuario" de la mensajería instantánea al igual que se intercambian los números de teléfono), de tal forma que todos los usuarios que se encuentran en un canal pueden comunicarse entre sí, y hay más opciones de contactar con gente anónima. Aunque los visitantes asiduos de este tipo de chats terminan conociéndose entre sí, en el momento en que se establecen vínculos más estrechos entre ellos lo normal es pasar a la mensajería instantánea, porque es la única forma garantizada de no perder el contacto con esa persona. La comunicación a través de clientes de chat se desarrolla en las llamadas "Salas", normalmente

64


Skype™ - pepitoprez
Skype Contactos Conversación Llamar Ver Herramientas Ayuda
Pepito Pérez
Añadir video o escribe un mensaje aquí para que tus amigos lo vean
Personalizar
Realizar llamadas a teléfonos ordinarios
Nuevo
Escribe una palabra clave para realizar una ...
Contactos
Conversaciones
Echo / Sound Test Service
Juan Cualquiera
16.954.954 usuarios conectados
Llamar a teléfonos
Directorio
¡Tu video funciona!
Mira como sales en el video o simplemente haz una videollamada a un amigo.
Ver mi video
Ignorar
Juan Cualquiera
Agregar personas
valla dolid, España
Español
juan.cualquiera
Skype
Añadir un número de teléfono
Llamar
Videollamada
Pepito Pérez
Soy yo
17:48
Compartir
Extras
Escribe un mensaje a Juan Cualquiera aquí

65

temáticas, donde el usuario entra voluntariamente y puede ver el apodo de las personas que están dentro de ellas.

Lo normal es que cada usuario utilice un sobrenombre fijo, para que los demás le puedan identificar la próxima vez que vuelva, pero no siempre es así: si se trata de un nombre muy común, puede pasar que la próxima vez que entre esté "ocupado" y se vea forzado a elegir otro (dos personas no pueden tener el mismo apodo a la vez en una sala de chat), o también que una persona cambie de apodo a propósito para evitar que alguien cuya conversación no le agradó vuelva a molestarlo. También hay quien "usurpa" los apodos habituales de otras personas de forma malintencionada, pues aunque no haya normas escritas al respecto, se considera una práctica reprobable. En definitiva, volvemos a lo que decíamos antes: debemos ser cautos en los chats abiertos, porque es difícil saber con absoluta seguridad quién es la persona que se encuentra al otro lado. Las salas están dedicadas a cualquier cosa: una ciudad, aficiones, franjas de edad, búsqueda de contactos (así, puede existir el canal "Cádiz", el canal "Cinéfilos", el canal "Gente de más de 40 años" o el canal "Solitarios en Madrid"). La mayor parte de estos clientes usan el llamado IrC, un software que tienen muchos programas y que permiten entrar en estas salas, aunque también se pueden encontrar páginas web que aglutinan varias salas de chat y que se pueden frecuentar sin necesidad de instalar ningún programa.

Chats integrados en otros servicios de Internet: es muy frecuente encontrar otros servicios que incluyen la posibilidad de iniciar un chat, como sucede por ejemplo en correos electrónicos como el de Gmail o redes sociales como Facebook. En los últimos tiempos se ha extendido el uso del chat también en las páginas personales, blogs y foros, que pueden colocar una pequeña ventana de chat dentro de la página para que los visitantes puedan chatear a pequeña escala.

Chats como parte de los juegos online: aunque en la práctica es fruto de la misma evolución señalada en el punto anterior para todo tipo de páginas y servicios, resulta interesante remarcar el hecho de que hoy en día esta posibilidad de interacción directa entre los usuarios, y que antes no era técnicamente viable, es donde reside la popularidad de la mayoría de los juegos. Da igual que sean juegos clásicos de cartas o aventuras de rol y estrategia: la clave para que enganchen, independientemente de su contenido, es que terminan convirtiéndose en comunidades dentro de las cuales se generan pandillas de amigos, enemigos, simpatías y rencillas que a la larga trascienden la propia actividad que las originó.

Seguridad y chats

El chat es hoy día un elemento tan común en la comunicación de los adolescentes como pueden serlo el teléfono o incluso la comunicación en persona. Es

66

frecuente ya ver incluso a personas de más edad como los abuelos utilizar el chat como una herramienta imprescindible cuando hay una separación de ciudad o de país. En general los chats son una herramienta útil y práctica que ofrece muchas ventajas, pero también hay que ir con cuidado con algunos aspectos de los mismos.

Idealización: es bastante común que se dé un proceso de idealización de la persona que está al otro lado del chat. En un chat todos tendemos a mostrar nuestra mejor cara: el hecho de que sea una comunicación escrita invita a meditar mejor lo que se está escribiendo y puede dar lugar a apreciaciones equivocadas sobre la personalidad de nuestro interlocutor. No es raro ver casos de "enamoramientos" basados en una impresión que no siempre tiene por qué ser la correcta, así como una falsa sensación de intimidad. Realmente ni siquiera estamos partiendo de la posibilidad de que uno de los dos interlocutores sea malintencionado, sino de la de ser conscientes de que por mucho que creamos saber de la otra persona, nunca la vamos a conocer del todo si no nos relacionamos con él o ella en la vida real: no hay que olvidar que lo que se ve en un chat es siempre algo parcial, nunca a la persona completa. Las sensaciones de "es la única que me entiende", o "puedo contarle cosas que no podría compartir con otras personas" están más motivadas por el canal comunicativo que por el receptor, y eso nos lleva a crearnos esas impresiones incorrectas de las personas con las que hablamos. En general no es buena idea aceptar chatear con alguien desconocido o sin referencias y es definitivamente una mala idea entrar en una sala privada de chat con alguien a quien acabamos de conocer.

Anonimato: a diferencia de lo que suele suceder en las redes sociales, en el chat los usuarios suelen mantener su anonimato utilizando un seudónimo o apodo. Precisamente por eso, el anonimato es un bien muy preciado y no es conveniente facilitar nunca nuestros datos personales a personas que conozcamos sólo a través del chat. Eso incluye ser discretos con los propios apodos, es decir, siempre será mejor poner "Supercarmen" que "CarmenTriana".

Peticiones: en general conviene desconfiar de peticiones que no vengan a cuento ante personas que no conozcamos dentro de un chat. Así, es mejor no fiarse de alguien que de buenas a primeras pide una foto, encender la webcam o iniciar temas de conversación comprometidos o que pueden resultar incómodos. Por supuesto nunca hay que citarse a solas con una persona a la que acabas de conocer por chat. Eso sirve para los adultos, y mucho más para los adolescentes. Si no tenemos la suficiente confianza y no conseguimos que desista, podemos hacer que nos diga dónde va a estar y de este modo, podremos vigilar a esa persona discretamente con el fin de obtener un juicio a primera vista.

67

Videojuegos

La generación actual de adolescentes está estrechamente ligada a la tecnología de una forma completamente natural: su capacidad de "sorpresa tecnológica" es casi nula, ya que los móviles, ordenadores de sobremesa y portátiles, consolas de videojuegos, etc. son parte de su día a día prácticamente desde que nacieron. Las nuevas tecnologías son vistas con la misma normalidad que se observa un televisor o un frigorífico. Dentro de esa tecnología "habitual", los videojuegos son sencillamente un elemento más, pero especialmente importante en el mundo juvenil.

Los adolescentes utilizan la tecnología como un medio social, como otro espacio en el que interactuar con los demás, y los videojuegos son un claro exponente de esto: desde el momento en que Internet ha posibilitado las partidas multijugador (entre muchas personas), una actividad que históricamente era individual y autónoma se convierte en una acción colectiva y compartida. En un momento de la vida, la adolescencia, en el que el o la joven necesita sentirse parte de un grupo con el que se siente identificado, los videojuegos se han convertido en una herramienta que potencia y ayuda ese sentimiento grupal.

Cuando estén jugando con algún videojuego les podemos preguntar por la historia que hay detrás de ese juego. Los buenos juegos suelen contar una historia como lo hace un buen libro. Los malos juegos suelen ser sólo un pasatiempo, en el sentido más triste del término.

Los videojuegos que cuentan una historia permiten que nuestra hija o nuestro hijo se identifique con los personajes que representan el bien o la justicia. Si nuestro hijo se puede identificar con personajes que representen valores negativos, es necesario buscar otro juego. Por ejemplo, si el juego exhibe violencia contra ancianos y niños nuestros hijos deben encontrar otro juego, porque éste es obra de un perturbado. Desgraciadamente, el ejemplo es real... ¡Y no es el único! Los padres y madres tienen que diferenciar claramente entre la diversión y la violencia o la crueldad, y educar en estos valores a sus hijas e hijos.

Un videojuego que cuenta una buena historia detrás de la cual hay valores universales es una herramienta educativa tan buena como un libro. Nosotros leíamos tebeos mientras que ellos y ellas leen cómics. Igualmente nosotros jugábamos al fútbol o a las chapas, con lo que ganábamos en precisión, velocidad y concentración. Ellos juegan con el videojuego, que tiene el mismo efecto pero concentrando en una sola opción muchas de las cosas que nosotros hacíamos en entornos diferentes.

Nuestras hijas e hijos hablan, juegan, se pasan fotos, escuchan música y estudian con el mismo dispositivo, mientras que nosotros hacíamos cada una de esas cosas en un lugar distinto, lo que daba la impresión de mucha más actividad. Muchos especialistas dicen que hay que controlar el tiempo, y seguramente es cierto. Pero sobre

68

todo se deben controlar los contenidos o, mucho mejor, hablar sobre ellos.

No podemos encerrar a nuestros hijos. No podemos evitar que les lleguen contenidos inadecuados a través de Internet o de la televisión de la misma manera que no podemos evitar que tengan encuentros desagradables en la calle. Lo que podemos y debemos hacer es darles las herramientas de responsabilidad para saber cómo interpretar esos contenidos y cómo actuar ante ellos.

Nuestra obligación es darles la posibilidad de elegir. Es momento de que se equivoquen ahora que están bajo nuestra protección. Especialmente en estas edades ellos quieren experimentar y jugar a que ya son adultos, por lo que en muchos casos deberán aprender con experiencias duras y difíciles.

Se puede considerar que los videojuegos permiten las relaciones sociales entre adolescentes desde dos puntos de vista diferentes:

Relaciones Externas. Los vínculos de amistad y afectivos que se dan en torno a los videojuegos y el mundo que los rodea. Es el tipo de relaciones que se dan cuando hay reuniones en casa de uno de los adolescentes para jugar, o en las famosas "KDD" (quedadas) en cibercafés o sitios habilitados al respecto para hacer partidas en red de los más diversos juegos. Pero también hablamos de otras actividades relacionadas con los videojuegos y que no son estrictamente el acto de jugar: quedar en grupo para visitar tiendas de juegos, foros y páginas web sobre consolas y videojuegos, leer prensa especializada sobre este mundo, etc. El ambiente de los videojuegos invita mucho al gregarismo y al fenómeno fan; los aficionados a los videojuegos suelen también disfrutar con otras formas de cultura popular como los cómics, los juegos de rol, la ciencia ficción o el género fantástico; todo ello lleva a sentirse parte de una gran comunidad de personas que comparten los mismos intereses.

Relaciones Internas. O aquellas que se producen dentro de la misma acción de jugar a un videojuego, dentro de cada partida, y que tienen que ver principalmente con los modos multijugador (varias personas compartiendo la misma partida). La interacción de los adolescentes a través de los juegos multijugador no es una cuestión minoritaria en absoluto: los juegos de este estilo basados en mundos que explorar y recorrer de forma más o menos libre funcionan como auténticas redes sociales (ver apartado sobre las redes sociales en esta misma guía) además de como videojuegos. *World of Warcraft* es el juego que mejor ejemplifica esto, hay una comunidad de dimensiones inmensas alrededor de dicho juego. Por eso los videojuegos son mucho mejor negocio que el cine o la televisión, por ejemplo.

69

Los padres y las madres ante los videojuegos:

Tradicionalmente la adolescencia es la fase en la que nuestros hijos e hijas se sienten más incomprendidos

por nosotros, ya que sienten una distancia enorme e insalvable. Debido al aislamiento que parece impulsar, el mundo del videojuego (y de la cultura popular en general) es para los padres y madres como un cajón de sastre incomprensible en el que prefieren no mirar.

Tampoco ayuda el tratamiento mediático que se le ha dado en general al mundo de los videojuegos. Afortunadamente cada vez son más los medios de comunicación que tratan de ofrecer una información seria y real sobre ellos, pero demasiadas veces se les da un trato ligero, irreflexivo e irresponsable; los titulares catastrofistas o directamente falsos pueden calar hondo en padres y madres que tienen un contacto superficial con los videojuegos y el uso que hacen de ellos sus hijos e hijas.

Un buen videojuego puede ayudar mucho a los y las adolescentes, al igual que un mal videojuego les puede dañar. Eso es lo que pasaría con los alimentos o con cualquier otra cosa ¿verdad? Debemos eliminar el prejuicio y pensar en su vertiente positiva, y aunque lo cierto es que casi ningún fabricante ha aprovechado las infinitas posibilidades pedagógicas de estos sofisticados sistemas, es una tendencia de mercado que podría empezar a imponerse debido a su nueva consideración social.

En un juego multijugador en el que se puede entablar una partida con jugadores de todo el mundo, el idioma de referencia suele ser el inglés. Mis hijos han aprendido más inglés con los videojuegos que en el instituto, y se desenvuelven francamente bien con los modismos, el lenguaje de calle, las bromas en inglés, etc.

Un videojuego puede ser un estupendo sistema de simulación. La torpeza de los fabricantes consiste en no contratar a guionistas y pedagogos que apoyen el trabajo de los informáticos y diseñadores, que por supuesto no tienen la enseñanza como misión fundamental. Ésta es una reflexión importante para el futuro y hay que estar atentos y atentas a las novedades que puede ofrecer el mercado para nuestros hijos, ya que las nuevas propuestas con bases pedagógicas y con guionistas profesionales son inminentes y la experiencia de los jugadores será mucho más gratificante. Pueden aprender jugando principios de historia, economía, política o matemáticas, como en los antiguos videojuegos *Age of Empires* (que les explica de forma comprensible periodos históricos del mundo antiguo y medieval al tiempo que recrea batallas históricas).

70

El código PEGI

Este código (siglas de *Pan European Game Information)* es una norma de seguridad europea que sirve para que los padres tengamos datos fiables acerca de a qué edades van destinados estos juegos y cuáles son las razones. Esto es importante porque ofrece flexibilidad a los padres, que pueden ser más estrictos en unos temas que en otros, en función de su sistema de valores. Por ejemplo, unos padres serán más tolerantes con los temas eróticos y otros lo serán con la violencia. El código PEGI nos dice la edad y la razón por la que se asigna a esa edad. No tiene en cuenta el nivel de dificultad del juego o si los gráficos son bonitos o feos, porque sólo contiene criterios de seguridad para nuestros hijos e hijas.

Existen en Internet multitud de reseñas, críticas y comentarios de videojuegos, y siempre será interesante investigar un poco antes de comprar.

Los videojuegos informan a través de un pequeño recuadro en su portada de la edad recomendada, asi como de los contenidos que se encuentran en ellos, de manera que podamos determinar si el videojuego al que están jugando nuestros hijos e hijas es adecuado para ellos. Las edades son variables como sucede en las películas: los padres y madres son los que en última instancia deben valorar y decidir sobre la adecuación o no de ese juego.

Para garantizar la equidad en la adjudicación de los códigos, no son los fabricantes quienes deciden ponerlo, sino un comité representado por educadores, fabricantes de software interactivo, asociaciones de consumidores, psicólogos infantiles, etcétera.

El código PEGI no sólo sirve para los juegos pensados para un solo usuario, sino también para los juegos multijugador que funcionan a través de Internet. Es lo que se conoce como PEGI online.

PEGI online es muy importante cuando se basa en una comunidad que va cambiando, que trazan sus propias normas del juego, etc. Gracias a esto podemos conocer la evolución de la adecuación de ese juego para nuestros hijos. PEGI online también es conocido como código POSC por sus siglas en inglés *(Pegi Online Security Code).*

Si bien el sistema PEGI identifica las edades a las que el juego está destinado, el código POSC, es en realidad un código de conducta de los fabricantes. Este código proporciona un control por parte de los titulares de los servidores de juegos, los cuales eliminarán los contenidos inapropiados que puedan haber subido los usuarios poco responsables. Los fabricantes que se acogen al código POSC aseguran que los datos de los usuarios -de nuestras hijas e hijos- serán tratados de manera confidencial y no se comerciará con ellos. Por supuesto, el compromiso del fabricante afectará a los datos que ellos poseen para dar acceso a los jugadores, pero si nuestros hijos dan sus datos directamente a otros jugadores, eso no es responsabilidad de los fabricantes del juego.

En definitiva, los fabricantes que pueden mostrar el logo del código POSC se han comprometido a tener una conducta responsable con nuestros hijos, que son sus usuarios.

Esa responsabilidad empieza con la publicidad, que no puede ser engañosa. Esto es muy importante, porque si muchas veces nos convencen a nosotros en la tele, cuánto más les puede pasar a nuestros hijos que tienen menos experiencia.

De esta forma, los código PEGI y POSC son una garantía para los consumidores y una protección para nuestros hijos e hijas. Por eso es muy recomendable, antes de adquirir un juego, entrar en el sistema de búsqueda de PEGI para conocer la valoración y los riesgos que pueden correr nuestros hijos al jugar. El ocio y los videojuegos son parte de la educación de nuestras hijas e hijos, y por eso hay que planificarlo, reflexionar sobre ellos y pactarlo con nuestros hijos para que entiendan las razones de nuestra postura.

Estos son los iconos que uno puede encontrar en la carátula de cualquier videojuego:

El juego contiene escenas violentas. La vida es conflicto y muchas veces conflicto violento, como podemos ver incluso en la naturaleza. Nuestros hijos adolescentes ya han visto violencia muchas veces. Lo que es muy importante es que ellos no se identifiquen con esa violencia y que en el juego se presente como una mala opción., no como una exaltación de valores positivos. Es imprescindible que se diferencie entre el juego y la vida real.

72

Los insultos, el lenguaje inadecuado y soez dejan mella en nuestros hijos, que son permeables a todas estas influencias. Ellos ya han escuchado muchas veces este tipo de lenguaje, de manera que no se van a escandalizar. Lo que sí puede pasar es que se acostumbren a utilizar este tipo de lenguaje en entornos completamente inadecuados.

Hay juegos que dan miedo. Hay personas que llevan peor que otras lo del miedo, y nosotros tenemos que conocer cómo afectan a nuestros hijos las escenas de terror. Observar a nuestros hijos durante el juego y después de él nos dará mucha información.

La importancia a las referencias sexuales son un tema ideológico o de creencias. Muy relacionado con las escenas sexuales está el respeto por las diferentes situaciones de género, en las que tenemos que comprobar que se tratan con respeto para no dañar a nuestros hijos, porque muchas veces su biología se ha desarrollado más deprisa que su madurez mental. Asimilarán y entenderán mejor la desnudez del otro sexo que la falta de respeto por el otro sexo que muchas veces está asociada.

73

Cuando el juego hace referencias a las drogas nos podemos encontrar con un verdadero problema si es que las trivializa. En todos los casos, si aceptamos que nuestros hijos visualicen o jueguen con referencias a drogas, estas deben ser utilizadas por los malos, por lo equivocados, por los detestables, para evitar que se identifiquen con quienes las usan.

Cuando el juego hace referencias a discriminación racial o religiosa, debemos tener en cuenta el mismo parámetro. Lo importante no es que aparezca o no aparezca, sino que aparte a nuestros hijos e hijas las pistas para que ellos lleguen por sí mismos a la conclusión adecuada: toda injusticia y discriminación debe ser rechazada.

Si se enseña que el azar es más importante que el esfuerzo y la reflexión, habremos permitido que este falaz mensaje entre en el cerebro de nuestros hijos, un error que luego será bastante difícil de erradicar. Por eso lo muestra el código PEGI, para que estemos prevenidos de antemano y revisemos el producto.

74

Los padres debemos saber cuando un juego se puede jugar online, lo que implicará que no podremos controlar la interacción de nuestros hijos e hijas con el resto de los jugadores. Si tenemos una buena comunicación con nuestros hijos, entienden nuestras reflexiones y las respetan, es más una oportunidad que un problema.

Las videoconsolas, las televisiones y en general todas las TIC bien desarrolladas que suelen utilizar los menores, poseen sistemas de controles que pueden manejar los padres para limitar el acceso de sus hijos a determinados contenidos. Esos controles no sólo restringen el acceso a los contenidos, sino también al tiempo de uso o a recursos adicionales, como el acceso a Internet.

En general, lo mejor para nuestros hijos e hijas adolescentes es la autoregulación y el autocontrol. Siempre llevan mal el control impuesto, como cuando eran pequeños. Además, tienen unos conocimientos tecnológicos tan elevados y una imaginación tan viva que en algunos casos pueden saltarse esos controles.

Las páginas web de cada uno de los fabricantes de videoconsolas que utilicen nuestros hijos nos aportará información acerca de cómo gestionar las restricciones, pero es mucho más importante conseguir que esas restricciones no sean necesarias con nuestros hijos.

¿Qué tipo de jugador es tu hijo o hija?

El jugador casual: tu hijo o hija será un jugador casual si entiende los videojuegos como un entretenimiento ocasional, bien sea para matar el tiempo, bien para pasar un rato agradable con los amigos. Es el equivalente en los videojuegos a ir al cine de vez en cuando o quedar para jugar un partidillo de fútbol o baloncesto. La popularización de los juegos más sociales y familiares para videoconsolas han hecho crecer bastante el número de jugadores casuales, que además también han ampliado su franja de edad (hoy en día no es tan extraño ver a una persona adulta jugando a algún videojuego). También ha habido un aumento significativo de población femenina como jugadoras, sobre todo casuales, todo un cambio con respecto a épocas anteriores donde apenas había chicas que jugasen a videojuegos. Algunas plataformas son más apropiadas para el jugador casual que otras, como sucede con los juegos de móviles o consolas como la Wii o Nintendo DS, con un catálogo muy amplio de juegos sencillos y familiares.

El jugador habitual: los jugadores llamados habituales son aquellos para los cuales los videojuegos no son un pasatiempo sino una afición seria, motivo por el cual demandan juegos de gran calidad visual y tienden a invertir buena parte de su ocio en jugar a la consola o el ordenador. Sería el equivalente a un cinéfilo o a un chico o chica que dedicase buena parte de su tiempo libre a entrenarse en algún deporte concreto. La mayor parte de los jugadores habituales son masculinos y están siempre al tanto de las últimas novedades en juegos y consolas.

75

Tipos de videojuegos

Como sucede con cualquier afición que se toma en serio, no tiene nada de negativo, siempre que se ejerza con moderación y sin caer en conductas obsesivas y aislantes del entorno, algo aplicable a cualquier *hobby*. Algunas plataformas están más orientadas al público habitual, al contar con juegos más complejos y que requieren más práctica y experiencia. Es el caso de videoconsolas como PlayStation 3, PSP, Xbox o incluso el propio ordenador personal.

Dependiendo de que la experiencia del juego se base en la interacción con otros jugadores o no, podemos dividir los videojuegos en las siguientes categorías:

Juegos monojugador: es el tipo de juego más común y más clásico, habitual en las videoconsolas, aunque la tendencia general es la de acompañarlos siempre con opciones multijugador. En este tipo de juegos se juega en solitario contra la inteligencia artificial de la máquina. Por supuesto, pueden ser útiles para desarrollar algunas destrezas en nuestros hijos, pero no ayudará mucho a sus habilidades sociales.

Juegos multijugador: son aquellos basados en la interacción con otros jugadores, pudiendo jugar unos contra otros o en equipo contra la máquina. Hay varios tipos:

Pantalla partida: no requieren conexión a Internet y suele ser un modo habitual en consolas. En ellos, dos jugadores juegan en la misma pantalla, que es dividida en dos partes. Es una opción muy social, ya que fomenta la proximidad de los jugadores y toda una corriente de interacción fuera del juego: unos se animan a otros, se desafían, bromean, comentan la partida... Es un tipo de partida muy habitual entre parejas de amigos o pandillas muy consolidadas.

Party games: son juegos pensados para jugar en grupo delante del televisor, al estilo de los juegos de tablero tradicionales pero con un componente más sofisticado debido a las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías. Estos juegos son los que suponen una mayor sociabilidad externa y algunas videoconsolas, como la Wii, basan gran parte de su popularidad en ellos: juegos donde participan varios amigos, padres e hijos, etc.

Multijugador online: son juegos que requieren una conexión a Internet y pueden ser cooperativos (jugando en grupo) o competitivos (unos contra otros). En ellos,

76

dos o más jugadores deben cumplir los objetivos de la partida, con la particularidad de que cada uno de estos jugadores está en un lugar físico diferente.

Juegos online masivos: son juegos vinculados exclusivamente a los ordenadores personales. Se basan en la idea de "mundo persistente", es decir, universos de juego con una temática principalmente fantástica o de ciencia ficción, a los que el jugador puede acceder en cualquier momento. Estos mundos son visitados por miles de jugadores a la vez, que pueden interactuar entre sí y formar grupos de aventureros. La dinámica básica de juego consiste en mejorar continuamente el personaje que maneja el jugador por medio de la obtención de puntos a partir de la superación de misiones y aventuras.

Tipos de plataformas

Ordenador: el ordenador ha sido tradicionalmente la plataforma más usada para los videojuegos, si bien la implantación de las consolas, más económicas y pensadas sólo para jugar, han desplazado esta plataforma a un segundo puesto. Algunos juegos son exclusivos para el ordenador personal debido a la cantidad de teclas que hacen falta para jugar, como sucede con los juegos de estrategia o los juegos multijugador masivos.

Teléfonos móviles: actualmente casi todos los móviles cuentan con algún tipo de juego sencillo instalado cuando se compra. También han proliferado los juegos que se adquieren por descarga telefónica de precios reducidos. Todos estos juegos, con alguna excepción, son de carácter casual y son utilizados por un público más adulto. El adolescente, en general, utilizará el móvil para enviar y recibir SMS y como reproductor MP3.

Consolas: son las preferidas de los adolescentes debido a la enorme cantidad de jugadores que hay en torno a ellas. Las hay de dos tipos:

Portátiles: son pequeñas y manejables, como la PSP (más dirigida a jugadores habituales) o la Nintendo DS (orientada a un público más casual). Tienen la ventaja de poder llevarse a cualquier parte y de no interferir ni molestar a otras personas que estén cerca del jugador.

Conectadas a una TV: son consolas más potentes y con juegos más completos y desarrollados, que necesitan de un televisor al que conectarse para jugar. Las más populares en España son la PlayStation 2 y 3, La Xbox 360 (ambas más pensadas para un público habitual) y la Wii (más familiar y de jugadores casuales).

En este punto ya has descubierto que tus hijos e hijas incorporan la tecnología de forma natural y ya nada les sorprende tecnológicamente hablando. Los móviles, ordenadores de sobremesa, portátiles y sobre todo las consolas de videojuegos son parte de su vida diaria, y prescindir de ellos no es una opción. Por eso incorporan las nuevas tecnologías con la misma normalidad que se

77

utiliza un televisor o un frigorífico (con lo que tardamos nosotros en programar un grabador de dvd... ¡qué envidia!, ¿no?). Dentro de esta variada y no sorpresiva tecnología, los videojuegos pueden parecer un elemento más, pero son especialmente importantes para su tiempo de ocio; suelen dedicar sus ratos libres a jugar solos o con sus amigos a través de Internet, y dedican bastante energía a mejorar sus marcas personales. El caso extremo es el del adolescente que se convierte en jugador profesional de videojuegos, como ocurre con Jonathan Wendel, que ha hecho de su afición un trabajo estable. ¡Viendo las cifras que cobra, seguro que sus padres no consideran peligrosos los videojuegos!

Así, los videojuegos son mucho más que un montón de maquinitas de las que hablan mal los telediarios. Para nuestros hijos e hijas son un medio social, un espacio para interactuar con sus iguales y expresarse, más ahora que los juegos electrónicos buscan la conectividad entre usuarios, el espacio virtual compartido, o el juego online masivo. Los videojuegos cumplen su función socializadora como nunca antes habíamos podido imaginar, creando lazos entre personas desde el momento en que Internet posibilita las partidas multijugador, ¡toda una revolución! La conexión multijugador convierte en ese momento una actividad históricamente individual y autónoma, casi de aislamiento, en otra actividad colectiva y compartida, cambiando el comportamiento social en torno a estas prácticas. Jugar era antes algo muy diferente, pero ahora no tiene por qué ser sinónimo de aislamiento. Tus hijos juegan para encontrarse con otros individuos como ellos y paliar una necesidad de contacto e integración dentro de un grupo. Y la bondad de los videojuegos no queda sólo en cubrir esta necesidad; a estas alturas bastantes padres y madres también encontramos muy divertidos los videojuegos y le dedicamos un poco de nuestro tiempo libre (¡que usualmente es muy poco, ya lo sabemos!). E incluso muchos y muchas podemos aportar un testimonio de juventud y hablar de pulgares machacados por culpa de la llegada del matamarcianos. ¡Cuánto ha llovido desde entonces!

Los videojuegos son hoy una actividad social. Existe en España un evento anual que es considerado el más amplio del mundo en cuanto a entretenimiento electrónico en red. Hablamos de la Campus Party, un encuentro de tecnología en red, que nació como una gran LAN Party (una quedada entre amigos con ordenadores para intercambiar datos) en Valencia, en 1997 y que concentrará paulatinamente aficionados de la informática, especialmente europeos. La Campus Party se realiza de forma anual en distintas localidades españolas como Málaga, Valencia y Palma de Mallorca. Ha crecido tanto que ya se incluyen otros temas dentro de la Campus, no sólo videojuegos, sino también astronomía, software libre, seguridad, *modding* (modificaciones en la estética de los PC, como el *tuning* en los coches) concursos, conferencias (han tenido ponentes como Stephen Hawkings, Neil Amstrong, Al Gore o Nicholas

78

Negroponte) una factoría de inteligencia artificial...

Los videojuegos sirven para algo más que para conectar adolescentes: tienen una historia y unos contenidos. Podemos preguntar a nuestros hijos por la historia que hay detrás del juego que tienen ahora entre manos (y más cuándo veamos una portada que nos impacte, en este sentido muy parecidas a las de las películas de acción del cine). Los buenos juegos son transmisores de buenas y apasionantes historias de la misma forma que puede serlo una novela o una canción, mientras que los malos son insufribles y seguramente acaben guardados en un cajón; observa si los juegos favoritos de tus hijos tienen detrás un importante trasfondo. Si no es así, debes hablar con ellos para que desarrollen su sentido crítico.

Los videojuegos que cuentan una historia permiten que nuestras hijas y nuestros hijos se identifiquen con los personajes que representan el bien, la justicia o cualquier otro valor apropiado. En estas historias suele haber héroes que luchan contra el mal y sortean grandes peligros para salvar a la humanidad (como para no engancharse, ¿eh?). Pero no sólo este modelo épico existe en videojuegos. Si nuestro hijo se puede identificar con personajes que representen valores negativos, es necesario hablar con ellos y explicarles que ese modelo no es válido. Y ante tal situación, existen alternativas, otros juegos que no imitan esos comportamientos negativos para adolescentes. Aún así, hay que insistir en que se trata de obras de ficción, como el propio cine, y casi nunca de ejemplos a seguir. Los padres y madres tenemos que diferenciar claramente entre diversión y violencia gratuita, y educar en estos valores a nuestras hijas e hijos.

Las buenas historias multimedia, detrás de las cuales hay valores universales, son herramientas educativas tan buenas o mejores que un libro, y no debe asustarnos que el formato nos parezca hostil o desconocido (de hecho, para ellos es lo más natural del mundo). Nosotros leíamos tebeos hace muchos años, mientras que nuestros hijos e hijas leen cómics en formato pdf o a través de blogs (webcómics, que se llaman). Como ya se ha comentado, algunos de nuestros juegos como el fútbol o las chapas, nos ayudaban a ejercitar nuestra precisión, concentración y velocidad. La diferencia con los videojuegos es que todas esas actividades se concentran en una sola, mientras que nosotros las ejercitábamos en entornos diferentes. ¡No debemos temer el cambio de las formas mientras el mensaje sea el mismo!

Tanto nosotros como nuestros hijos dedicamos bastante cantidad de tiempo al ocio, y una parte del ocio es el juego. Nuestros padres juegan a las cartas y tal vez nosotros a alguna otra cosa, como el fútbol o el tenis. Eso sirve para quienes los vemos aunque no lo practiquemos. El ocio y el juego son necesarios para todos. El juego tiene muchas más funciones que el simple entretenimiento, y eso vale también para los videojuegos.

79

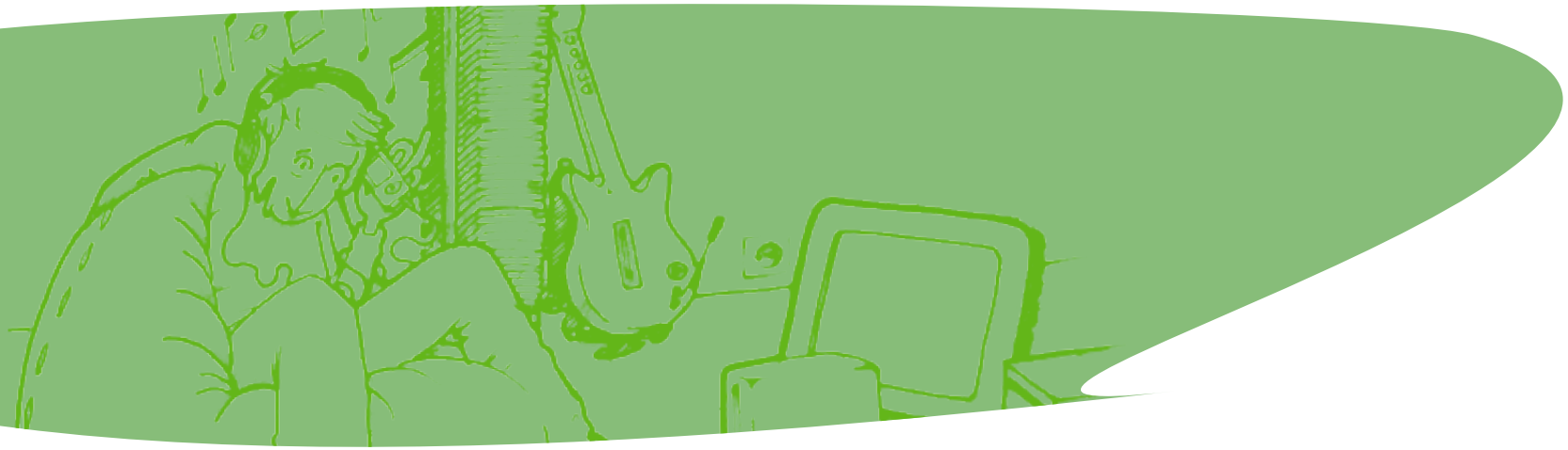


Imagen de la 13ª Campus Party en Valencia, una cita obligada para los fans de los videojuegos con más de 4000 visitantes

80

Los videojuegos son una expresión de la cultura actual que tiene un interés fundamental por su interacción con nuestros hijos e hijas, y es una parte de su preparación para la vida adulta. Un juego impone normas que nuestros hijos e hijas se acostumbrarán a identificar, entender y seguir. Un videojuego en equipo te obliga a escoger líderes, y pensar en el criterio con que debe hacerse. También aprenden a dirigir, a asumir las derrotas y las decepciones, a medir y asumir riesgos, a pensar. A vivir.

Muchas personas tienen prejuicios contra los videojuegos porque no los conocen, pero los videojuegos pueden ser muy útiles.

Los juegos sirven para interiorizar y comprender el mundo. Desgraciadamente, muchos juegos se han reducido a gráficos impresionantes y a efectos especiales con interactividad sin que detrás haya un sentido pedagógico. Muchos no sólo carecen de sentido pedagógico, sino incluso de intención autorial o social.

Un juego bien planteado aporta habilidades y conocimientos, y nuestros hijos deberían aprender a seleccionar entre los juegos que aportan en lugar de aquellos que les quitan. Normalmente les quitan tiempo y no vale la pena si no les compensa con algo más.

Un buen videojuego ayuda a desarrollar la memoria, la creatividad y la autoregulación, que es el control de los propios comportamientos y emociones. Cuando nuestros hijos entienden de qué va un juego también refuerzan sus capacidades de comprensión lectora. Les permite identificarse con otros y entender sus puntos de vista. Les enseña a comportarse con sus iguales y a negociar con ellos.

El desarrollo cognitivo, emocional y social de nuestros hijos se realiza en la mayor parte de los casos a través del ocio, que está directamente relacionado con sus profundas necesidades de socialización.

Cuando leemos, interpretamos lo que leemos. Cuando un libro nos apasiona, nos identificamos con el protagonista, y lo mismo hacemos con una película o un videojuego. Aquel con quien se identifiquen nuestros hijos debe encarnar valores positivos.

Nuestras hijas e hijos adolescentes eligen sus juegos de una forma intencional más que casual, que es lo que hacían cuando eran más pequeños. Los chicos suelen escoger más los videojuegos mientras que las chicas prefieren juegos que estén más relacionados con la comunicación verbal o no verbal.

Mucho mejores que los juegos competitivos, que consisten en vencer al oponente, están los juegos no competitivos, que se basan en el apoyo mutuo y la cooperación para conseguir unos objetivos. Algunos juegos de estrategia tienen los dos sistemas combinados, cuando uno es parte de un equipo que intenta derrotar al otro.

81

Algunos juegos promueven la misoginia, la violencia, el militarismo o la agresividad, así que no es fácil elegir un juego. Nuestras hijas y nuestros hijos los escogerán por sus gráficos y porque son multijugador, pero nosotros debemos velar por que cumplan una ética adecuada. Por eso resumimos las características principales de los más conocidos y más populares entre nuestros hijos e hijas:

Age of Empires

Se trata de un juego de estrategia basado en el mundo real en diferentes épocas históricas. No es muy fidedigno en algunos detalles, pero eso no es muy importante. Lo importante es que se ha orientado más al entretenimiento que a la educación, y focaliza la atención en la guerra, como han hecho los políticos de todas las épocas.

Sería una herramienta magnífica para la enseñanza si se les diese a los jugadores las alternativas a la guerra y cómo se podría haber mejorado la historia a través de la paz. Se debería enfocar más a la construcción que a la destrucción.

La experiencia visual que los adolescentes tienen con este juego les permite aprender fácilmente historia. También es bueno para planificar estrategias y aprender solucionar problemas. Sirve tanto para competir (contra los enemigos) como cooperar (con los aliados), pero no explica las consecuencias desastrosas de la guerra ni ofrece las alternativas y beneficios de la paz.

Grand Theft Auto (GTA)

Puede considerarse uno de los juegos más vendidos del mundo, en el que el usuario asume el papel de un criminal. A partir de aquí no podemos hablar mucho de las bondades del juego. Nuestros hijos e hijas deben identificarse con modelos adecuados y positivos, no con un modelo que se dedica al asesinato, al robo o a las relaciones sexuales con prostitutas cuando un descanso en las actividades criminales lo permiten.

Se trata de uno de los juegos que han dado mala fama a todo un sector que puede tener una gran influencia sobre los adolescentes. En este caso la influencia es negativa, por lo que habrá que negociar duramente con nuestros hijos para que utilicen otras alternativas de ocio. Es importante darles los argumentos de que no pueden identificarse ni por un momento, ni jugando, con ese tipo de actividades, porque relaja su sentido crítico.

Battlefield 1942

Se trata de un juego en 3D que se vive en primera persona y que se puede jugar contra la máquina o en modo multijugador, contra otros usuarios. Se trata de un juego muy popular ambientado en la segunda Guerra Mundial, que cuenta con una gran cantidad de jugadores que pueden crear niveles, nuevos contenidos y simulaciones, ya que los usuarios pueden acceder al

82

GTA: Uno de los juegos más populares entre los y las adolescentes.

83

código del juego y modificarlo.

Los jugadores pueden asumir el papel de uno de los cinco tipos de soldado disponibles. Tiene buenas características cooperativas, ya que cada jugador puede contribuir al éxito del grupo, que gana por una mejor estrategia.

Civilization

Es un juego clásico de estrategia y simulación. Como su nombre indica, trata del advenimiento de la civilización hacia el 4000 a.C. El juego comienza creando una población y dominando un paisaje que se transforma con la construcción de ciudades, en las que hay que gestionar sus recursos y tecnologías. Esas tecnologías no se desarrollan a saltos, sino paso a paso, desde la más básica hasta la más avanzada. En el juego se supone que la tecnología y el conocimiento es lo que hace que una civilización sea más poderosa y los ciudadanos más felices.

El usuario tiene que desarrollar el comercio, la diplomacia y el ocio, y las formas de gobierno que permitan el desarrollo de la civilización.

Una civilización acaba encontrándose con otra y compitiendo por los mismos recursos, lo que provoca enfrentamientos.

Counter-Strike

Es un sistema multijugador en primera persona derivado de Half Life, que comienza con pequeños mapas o territorios dominados por dos equipos: terroristas y antiterroristas. Cada uno de los equipos tiene objetivos, como rescatar rehenes o desactivar bombas.

Los equipos empiezan contando con armas básicas, como pistolas. El presupuesto con el que cada equipo cuenta depende de su rendimiento.

Half-Life

Narra la vida en primera persona del físico teórico Gordon Freeman, que lucha en el desierto de Nuevo México contra unos alienígenas para salvar su vida al mismo tiempo que debe resolver determinados enigmas.

Se trata de un juego con un guión ideado por un escritor, de manera que la trama narrativa es mucho mejor que la mayoría de videojuegos. Desgraciadamente, el uso de la violencia es mucho más frecuente en el juego que el uso de la inteligencia.

En los juegos en primera persona el jugador no ve al personaje, sino que ve a través de los ojos del personaje porque el jugador es el personaje. Eso facilita que se identifique con él, por lo que si el personaje tiene valores equivocados, influirá negativamente sobre nuestras hijas y nuestros hijos.

Mortal Kombat

Es un juego de lucha en el que los personajes, altamente

84

Gordon Freeman, del videojuego Half Life:

toda una saga de ciencia ficción.

85

desarrollados, combaten en diferentes escenarios y con distintas armas. Su realismo se debe a que las imágenes están basadas en digitalizaciones de artistas marciales reales, de carne y hueso.

Por supuesto, el realismo visual combinado con la extrema violencia no es nada adecuado para nuestros hijos. Aunque carece de interés que critiquemos este tipo de juegos pero que nuestros hijos vayan tranquilamente al cine a ver exactamente lo mismo que les hemos prohibido en casa pero comiendo palomitas. Hay que aprovechar la ocasión para hablar con nuestras hijas y nuestros hijos acerca de lo que es formativo y lo que es deformativo. Es una gran hipocresía criticar los videojuegos violentos pero no criticar las películas violentas. De este modo nuestros hijos e hijas sufrirán las consecuencias de nuestra incoherencia.

Street Fighter

Se trata de un videojuego en el que expertos en artes marciales compiten en un torneo contra diferentes oponentes de ficción de todo el mundo. El usuario puede escoger entre varios personajes que poseen movimientos y estilos únicos.

Estos juegos violentos, aunque sean técnicamente notables, contribuyen a fomentar la agresividad entre nuestros hijos y a dificultar su socialización, exactamente como lo haría cualquier película con las mismas características.

Hacen decrecer la empatía, debilitan la capacidad crítica e inhiben su reacción ante el comportamiento antisocial, por lo que los juegos que promueven la identificación de nuestros hijos con comportamientos violentos no deberían caer en sus manos.

World of Warcraft

Permite que jueguen al mismo tiempo miles de jugadores.

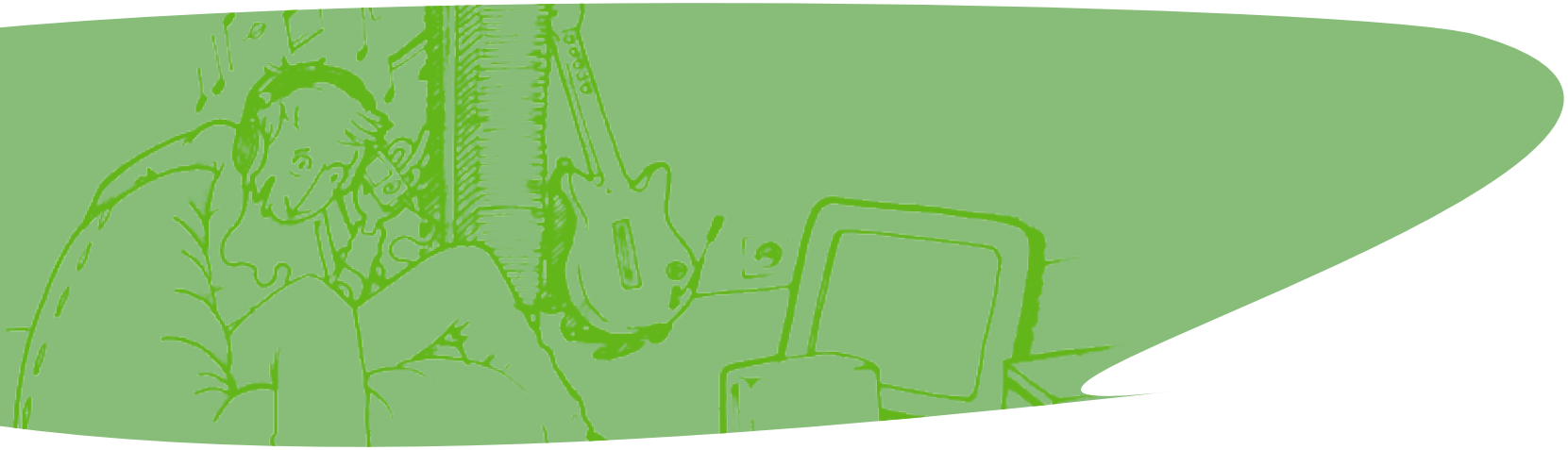
Hay que recordar que este juego tiene millones de suscriptores y es uno de los mayores negocios que existen en el mundo, por encima de las películas de Hollywood.

Los jugadores crean y controlan su propio personaje que se utiliza tanto para explorar el entorno como para interactuar con otros jugadores. Cada personaje tiene una función con una serie de características y habilidades. Los personajes pueden ir desarrollándose por el esfuerzo y la pericia del jugador que puede obtener nuevas habilidades o proveerse de instrumentos que le ayuden a conseguir sus objetivos.

Es un buen espacio de interacción social internacional, trabaja bien sobre la cooperación y sería fantástico en usos educativos, pero es adictivo, plantea dudas acerca de consideraciones de género y de identidad.

Tal vez alguno de nosotros esté asustado pensando que nuestras hijas e hijos pasan demasiado tiempo delante

86



World of Warcraft (WoW, como dicen nuestros hijos) es posiblemente el mayor éxito de la industria en los últimos años. En él, nuestros hijos e hijas encarnan el papel de héroes que luchan cooperativamente para conseguir derrotar a las fuerzas del mal.

87

de una pantalla, pero hay que pensar que ellos y ellas hablan, juegan, intercambian fotos, escuchan música y estudian con el mismo dispositivo, por lo que se genera la impresión de que están siempre en el mismo sitio perdiendo el tiempo, cuando en realidad hacen todas estas cosas concentradamente. Nosotros hacíamos cada una de estas actividades en un lugar distinto cuando no existía una máquina que lo unificara todo, pero hoy día tenemos esta facilidad. ¿Es bueno que pasen, de todas formas, el día entero conectados? Es más o menos como pasarse todo el día leyendo. En este asunto los especialistas nos aconsejan controlar el tiempo de exposición, además de los contenidos, siempre y cuando hablemos con ellos de una forma clara y dialogante; no se trata de aislar a nuestros hijos. No podemos evitar de ninguna forma (y menos encerrándolos en una mazmorra de incomunicación) que les lleguen contenidos inadecuados a través de Internet o de la televisión de la misma manera que no podemos evitar que tengan encuentros desagradables en la calle. Lo que podemos y debemos hacer es darles las herramientas de responsabilidad para saber cómo interpretar esos contenidos y cómo actuar ante ellos. No nos preocupemos si los resultados parecen malos al principio; éste es momento para que se equivoquen, cuando están bajo nuestra protección; es normal que vivan de esta forma algunas experiencias duras y difíciles, ya que es la primera vez que empiezan a adoptar roles de adultos y estas vivencias serán parte de su aprendizaje para la vida.

Redes P2P y derechos de autor

Nosotros, padres y madres, tenemos que responder por los daños que puedan causar nuestros hijos, y eso incluye los daños a la propiedad intelectual. Podemos ser mucho más cautos que nuestros hijos y nuestras hijas, pero normalmente no tenemos los conocimientos tecnológicos que tienen ellos, por lo que tenemos que estar al día de estas aplicaciones tan potentes.

Desconocidas hasta hace unos años, las redes P2P son uno de los sistemas más famosos y utilizados de Internet actualmente. Hemos escuchado cientos de veces en los medios de comunicación que el uso no responsable de estas redes puede convertirse en un problema importante porque afecta a la industria discográfica y cultural. Sin embargo, debemos olvidarnos de la visión de las empresas que ven un freno en la tecnología en lugar de entender la oportunidad, superar este planteamiento negativo y formular en su lugar uno constructivo: ¿Qué podemos hacer nosotros como padres y madres para

88

mejorar el uso de las redes de descarga? ¿Y qué pueden hacer estas tecnologías por nosotros y nosotras y nuestros hijos e hijas?

No existe una legislación internacional acerca de los derechos de autor, aunque sí existe la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) que intenta vincular los derechos de autor y las nuevas tecnologías para proteger la creatividad. El P2P es una buena tecnología para la difusión de datos y de información, pero no existen normas internacionales unificadas para proteger los derechos de autor o para penalizar a quienes comercian con el resultado de un trabajo que no es suyo.

La mayor parte de la cultura está libre de derechos porque es de dominio público. Muchos de los nuevos creadores se acogen al copyleft, que permite la difusión gratuita de la obra, y otros se acogen al copyright, lo que normalmente exige un pago por el trabajo de esas personas, y esos derechos patrimoniales deben ser

respetados, incluso por nuestros hijos y nuestras hijas.

El uso de redes de intercambio de archivos está muy extendido entre los y las adolescentes, y utilizarlas forma parte de sus rutinas diarias para obtener archivos de todo tipo en Internet, en sus ratos de ocio.

Las redes P2P pueden ser la mejor puerta al mundo para compartir la cultura en todas sus formas digitales: documentos, apuntes de clase, exámenes, tutoriales de aprendizaje, ese instalador de la tarjeta gráfica del ordenador cuyo CD siempre se nos pierde, o conseguir programas y sistemas operativos de distribución gratuita, como Linux o Guadalinex, absolutamente recomendables.

¿Qué son las redes P2P?

P2P significa de colega a colega (Peer to Peer, en inglés), y son aquellos programas que permiten a los usuarios de Internet conectarse entre sí y compartir archivos que están en sus ordenadores. Ejemplos de esta tecnología pueden ser programas como eMule, Soulseek o BitTorrent, en la generación más avanzada.

El asunto tiene su historia, ya que desde que nació Internet surgieron formas de compartir archivos entre usuarios. El caso más célebre es el de Napster, el primer programa

89

de descargas en convertirse en polémico, ya que con 24 millones de usuarios, era pionero en esto de las redes P2P. En el año 1999, los creadores del programa fueron demandados por artistas como Metallica o Madonna. Al año siguiente, el programa desapareció, para aparecer en 2001 como oportunidad de mercado, reconvertido en otra cosa totalmente distinta, aprovechando su fama.

Desde entonces, surgieron cientos de programas de este tipo, muchos ya obsoletos: eDonkey, iMesh, KaZaa, Ares, Pando, Azureus...

Todos estos nombres son comunes para nuestros hijos e hijas y seguro que han utilizado alguno de ellos. Ahora bien, existe una gran confusión en nuestra sociedad acerca de lo que puede y no puede hacerse con las aplicaciones P2P, confusión que acaba derivando en un debate legal e incluso ético. En principio un usuario puede copiar de otro cualquier contenido que esté en su disco duro compartiendo archivos de manera consentida, aunque hay que tener en cuenta un par de consideraciones, ya que no todo el mundo tiene la costumbre de portarse cívicamente.

Estos programas sirven para compartir rápidamente y de forma pública o privada documentos y archivos de gran tamaño, que pueden estar en un ordenador o distribuidos entre varios ordenadores.

Podemos distribuir una copia de nuestra película de las vacaciones con nuestros familiares que estén en cualquier parte del mundo, lo cual es perfectamente legal y correcto, o podemos descargarnos mediante este sistema la última película que acaba de estrenarse en los cines del país, lo cual es ilegal.

En primer lugar tenemos que hablar de los *fakes* y los troyanos. Y es que el archivo que nos estamos descargando puede no ser lo que su nombre indica, sino que albergue un contenido distinto, para que los usuarios lo descarguen alegremente y sin sospechar nada. Y aquí, fundamentalmente, pueden suceder dos cosas:

1) El contenido que bajamos es un *fake* si se trata de una falsificación. Normalmente se trata de una broma con intención de molestar y su contenido es diferente del prometido, sin más efectos perniciosos que la pérdida de tiempo y el susto. Con frecuencia nos descargamos una película que está en este momento en las carteleras de estreno y cuando la hemos descargado resulta que es una porno cutre.

2) Por otra parte, si el archivo que copiamos es una aplicación maliciosa estaremos ante un virus o un troyano, que es una aplicación que puede tomar el control de nuestra máquina, espiar nuestra información personal e incluso dañar nuestros programas. ¿Recordáis el caballo de Troya y el explosivo final de la ciudad asediada? Tenemos que evitar que nuestro ordenador acabe así.

Logotipos de algunas de las principales redes P2P de la actualidad

Cuando copiamos (en jerga informática, "bajamos"), archivos de una red P2P a nuestro ordenador, los antivirus o filtros de protección no son siempre eficaces y exponemos a nuestro ordenador a cierto riesgo de infección, por lo que tenemos que usar el sentido común como único instrumento protector. Sin embargo, pese a todas las precauciones, podemos pretender descargarnos un programa de pago como Photoshop, y al ejecutarlo darnos cuenta de que en realidad es un virus, o tal vez un programa que introduce en nuestro ordenador contenido publicitario o pornográfico. ¿Qué podemos hacer para remediar esto? En principio tenemos que estar atentos a los comentarios de otros usuarios de la red P2P (normalmente los archivos tienen un campo de comentarios asociado) para verificar que el contenido es el que estamos buscando y no otra cosa. Luego, es recomendable utilizar fuentes (es decir, usuarios) que nos resulten fiables o conocidos de otras descargas previas. Si por ejemplo no te parece que sea una buena idea usar

91

una red P2P para descargar un programa en su versión de evaluación de unas fuentes que son sospechosas, quizás sea mejor idea hacerlo desde su página web oficial. En el ejemplo citado, Photoshop de la empresa Adobe, se puede descargar desde www.adobe.com/es/downloads/. De todas formas no nos dejemos llevar por esta faceta negativa y comprendamos el enorme potencial de una herramienta para compartir archivos entre usuarios sin ninguna restricción de tamaño, como sucede con el mail convencional.

A día de hoy, compartir un paquete de fotos con los amigos resulta lento y costoso si no se hace a través de redes P2P. Esto se debe a que casi todos los canales posibles para el envío de fotos presentan inconvenientes: el correo electrónico funciona muy lentamente; la subida a páginas web comprime el tamaño y calidad de las imágenes; enviarlas por mensajería instantánea puede llevar horas... Si no somos muy exigentes, nos bastará enviar las fotos a través de una red social donde se puedan subir imágenes, como Facebook o Tuenti, o a espacios personales como servidores de fotos: Fotolog, Flickr o Panoramio. Pero esto es totalmente distinto, ya que no estamos compartiendo esas imágenes privadas con nuestro amigo, sino con el mundo entero.

Otra opción sería Picasa, de Google. Su versión en web permite almacenar álbumes en la red de tamaño limitado, pero volvemos a lo mismo: si somos exigentes y queremos las imágenes sin comprimir, la solución es el protocolo P2P.

Imagina que llegas al trabajo y descubres con horror que te has dejado encima de la mesita del salón un CD con los proyectos que tienes que presentar en un par de horas. Suponiendo que fuera imposible desplazarte de nuevo a casa (por la distancia, o porque se haya desencadenado un huracán, por ejemplo), bastaría con llamar a tu hijo o hija y pedirle que se conectara a una red P2P para subir los archivos del CD y que tú te los pudieras copiar ¡Gracias a esta herramienta podrías recuperar los proyectos en un momento! Naturalmente el tiempo de descarga dependería de la conexión, pero este ejemplo es únicamente ilustrativo.

Por otra parte, y superado el temor a usar el P2P, tenemos que ver qué contenidos descargados de Internet son legales o ilegales, ya que habitualmente estarán mezclados. Nuestros hijos e hijas usan las redes P2P para acceder a todo tipo de contenidos de otros usuarios, y es fácil encontrar en estas listas de intercambio películas de estreno, discos e incluso libros en formato electrónico (o eBooks). ¿Es lícito descargar cualquier tipo de contenido más allá de los documentos personales? ¿Son legales las redes P2P? Para responder a estas preguntas, debemos echar un vistazo a la Ley de Propiedad Intelectual, en cuyo artículo 31 se habla del derecho a la copia privada, es decir, el derecho a hacer copias privadas de cualquier obra (cinematográfica, musical, literaria, etc.) sin permiso del autor siempre que no exista ánimo de

lucro y la copia se realice a través de una copia legal, es decir, que hayamos comprado normalmente. Para compensar a los autores por estas prácticas, el Estado introduce el pago de un canon compensatorio asociado a los soportes de grabación y reproducción más habituales (CD, DVD, reproductores MP3, cámaras fotográficas y fotocopiadoras, teléfonos móviles, entre otros), y asigna a ciertas sociedades la gestión de estos importes (como es el caso de SGAE y CEDRO).

David Bravo, abogado especializado en derecho informático, demuestra la legalidad de las redes P2P. En su publicación, *Copia este libro,* con licencia de libre distribución Creative Commons, explica cómo se está creando una "moral artificial y una cultura del miedo" en torno a las redes P2P, tal y como son vistas en los medios de comunicación y en la política.

La realidad es que no sólo son herramientas de transmisión de datos y es su buen o mal uso lo que estaría penado. Nosotros como padres y madres tenemos responsabilidad económica y la responsabilidad legal, como representantes de nuestros hijos e hijas menores de edad, por lo que debemos entender cuáles son los contenidos que podemos descargar libre y legalmente. Para diferenciarlos, hemos dicho, existe el derecho a realizar copia legal de una obra que hemos adquirido, pero no debemos descargar y distribuir obras y programas informáticos de los que no poseamos una versión que hayamos adquirido... ¡Y mucho menos venderla!

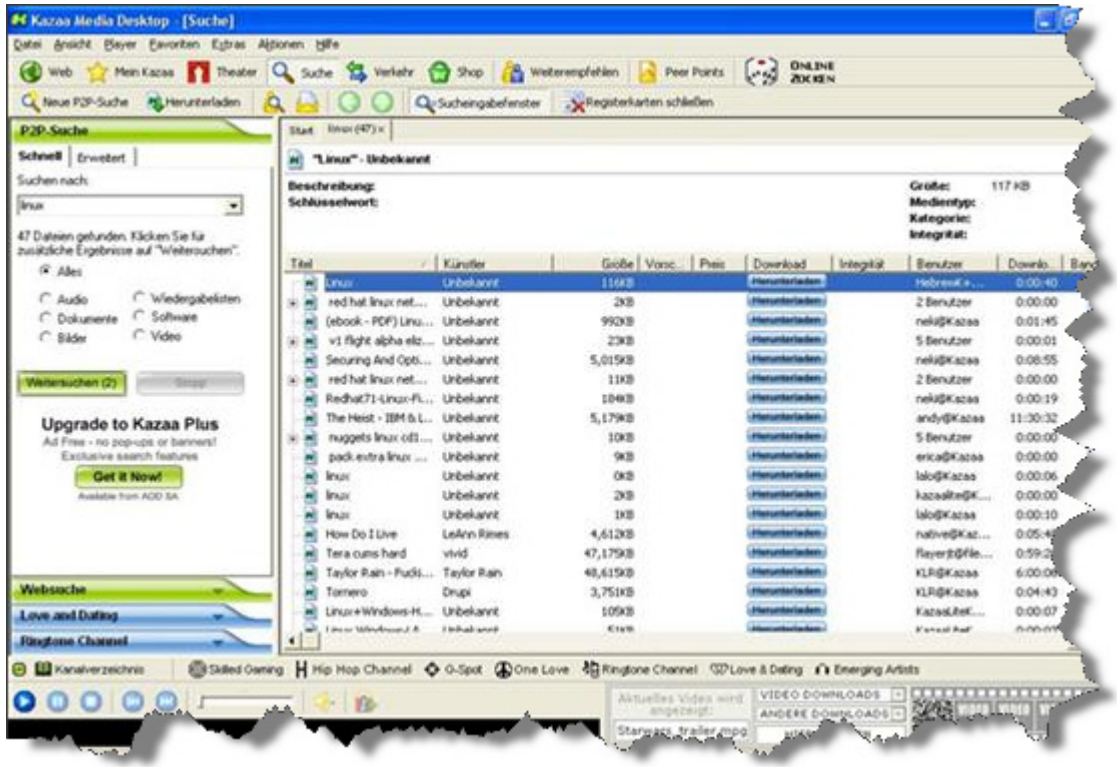
El concepto "piratería" efectivamente está relacionado con la venta ilegal e intencionada de obras protegidas por derechos de autor (lo que solemos asociar al famoso término "top manta"), y no tiene nada que ver con el uso privado y personal que tu hijo o hija puede hacer bajando un contenido legal en su ordenador (una película o un eBook con licencia Creative Commons, un programa de código libre o cualquiera de los otros archivos que te explicaremos a continuación).

La imposición del pago de un canon por copia privada puede hacernos pensar que toda descarga que realicemos es legal. En la práctica, esto no es así. Aunque esta tasa se encuentra incluida en el precio de los dispositivos y materiales (CD y DVD vírgenes) algunos contenidos no son de distribución libre por lo que su copia o descarga es ilegal. Únicamente se pueden obtener estos productos mediante su compra.¡El mundo de los derechos de autor está plagado de paradojas!

En cualquier caso, y si te asaltan dudas sobre el contenido que estás descargando, hay una alternativa al software privativo y las obras artísticas que llegan a nosotros a través de canales sospechosos y sin ser copias legales: el software libre y los recursos con licencias Creative Commons.

Un modo de descarga de contenidos en red que es muy frecuente, y cada día más: los servicios gratuitos de alojamiento de archivos financiados por publicidad o

93



Un programa P2P es una potente herramienta para conseguir archivos con licencia GPL. En la imagen, Kazaa descargando Guadalinex.

94

directamente de pago. Este método no sería posible sin los sistemas de almacenamiento de datos tan gigantescos que existen a día de hoy. Es algo absolutamente legal y positivo. Sin embargo, no siempre se hace un uso positivo de algunos de ellos.

Este sistema consiste en subir archivos a través del navegador (Mozilla Firefox, Internet Explorer...), a un servidor. Cualquier persona puede tener un disco duro virtual al que subir sus datos y mantenerlos asegurados, lo cual es algo magnífico. Existen cientos de páginas web que permiten almacenar archivos: bien de manera gratuita, o bien mediante cuota mensual, con un servicio muy completo, a diferencia de la opción gratuita, y sin límites impuestos. Todos ellos reciben el nombre de "servicios de alojamiento inmediato" o *One-click hosting,* debido a lo rápido que funcionan.

Normalmente, estos servicios presentan caducidad en el tiempo en que los archivos permanecerán subidos, pero si el usuario se registra en la modalidad de pago, la seguridad y permanencia de los archivos es absoluta, siempre y cuando el material que se suba al servidor respete los derechos de autor y la propiedad intelectual, no perjudique a menores de edad, no haga publicidad masiva o "spam".

Y aquí está el problema. Millones de usuarios utilizan estos servicios para compartir música, películas o libros. Aprovechan el margen de tiempo que existe entre que suben el archivo y lo comparten con el mundo, hasta el momento en que el servidor detecta que el archivo no es legalmente aceptable, y lo elimina. Algunos archivos pueden estar descargables durante mucho tiempo.

Algunos de estos gestores de archivos online conocidos son Mediafire, Megaupload, Rapidshare o Gigasize.

Con estas herramientas se puede agilizar muchísimo el trabajo en la Red y evitar la pérdida de información en unidades físicas de almacenamiento *(pen drives*, discos duros, DVD...). Pero también permiten que un usuario pueda descargarse en poco tiempo, todas las temporadas de su serie favorita, sin tener que recurrir ni tan siquiera a un sistema de intercambio de archivos P2P como eMule o Ares.

Por su velocidad, la "descarga directa" de estos gestores, así como el consumo online de series, películas o música ha aumentado significativamente, frente a las tradicionales descargas P2P.

95

El Software libre y las licencias Creative Commons

En esta nueva era de la informática, los programas y archivos se han deslocalizado: el territorio virtual está formado por todo aquel software y aplicaciones que funcionan desde fuera del ordenador es decir, online, por lo que un usuario puede ver películas, escuchar música, subir fotos y videos, gestionar documentos, leer el correo electrónico, sin necesidad de instalar NADA. Y esto es absolutamente positivo, digan lo que digan, pese a la presencia de la piratería en la Red. Si acaso, cabe preguntarse qué trascendencia tendrá el hecho de que, posiblemente en el futuro, todos tengamos la totalidad de nuestros archivos digitales en la Red, en la llamada "nube" que supone el entramado de servidores para consumo virtual. Tal vez este tipo de sistemas sean el futuro: un medio en el que todos nuestros dispositivos, los de padres y madres, profesores y profesoras, alumnos y alumnas, se unirán, gestionados a través de la Web como un todo. Porque, como sabemos, el todo es más que la suma de las partes.

Software libre *(Open Source* en inglés o fuentes abiertas en su traducción literal) es una modalidad de licencia en la que el programa puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Es decir, un desarrollador o un mecenas corre con los gastos de creación del programa, y a continuación lo entrega al mundo para su disfrute. Normalmente el desembolso de la compra es realizado por Administraciones, como la Junta de Andalucía con su sistema operativo gratuito Guadalinex, o por filántropos multimillonarios como es el caso del empresario sudafricano Mark Shuttleworth y el sistema operativo Ubuntu.

El desarrollo de software libre puede parecer algo minoritario y altruista, pero hay empresas que se dedican a ello como modo de subsistencia; la corriente del software libre se plantea como una alternativa imparable al mundo del software privativo, y en la mayoría de situaciones encontraremos soluciones muy interesantes para satisfacer las necesidades de nuestras hijas e hijos como usuarios, y también las nuestras. Si funciona igual o mejor y es gratuito, ¿por qué no usarlo? Es sólo cuestión de desconocimiento.

Hay numerosos portales y comunidades con información y aplicaciones de software libre, así como recursos de ayuda y asistencia para que nuestros hijos e hijas puedan sacar todo el potencial a estas aplicaciones. Dentro del software libre hay varios tipos de licencias aunque en realidad todas funcionan bajo un mismo principio general: la descarga y el uso personal es absolutamente gratuito y legal.

Tenemos que transmitir a nuestros hijos e hijas la validez del software libre como una alternativa viable para sus necesidades, y decirles que con el paso del tiempo será

96

cada vez más completo gracias al esfuerzo en conjunto de la sociedad.

Una de las herramientas que más utilizamos en nuestro uso de la tecnología es Google, que es gratuito aunque gana ingentes cantidades de dinero, en este caso gracias a la poca cantidad de anuncios pagados pero que se ven miles de millones de veces. En el software libre normalmente no nos encontramos ni anuncios. Es gratis porque hay gente buena y generosa que comparte sus conocimientos y su esfuerzo para el bien común, y ese es un valor a transmitir a nuestras hijas y nuestros hijos.

Marco legislativo del software libre:

El 12 de diciembre de 2006, el Congreso español aprobó una proposición que instaba al Gobierno a favorecer la industria y el desarrollo del software libre. A través de esta medida se promueve desde el Poder Ejecutivo el desarrollo de aplicaciones que en la actualidad sólo existen como software privativo. Desde esa fecha, se han impulsado nuevos proyectos en relación a esto: como CENATIC, que es una fundación pública estatal, el único proyecto estratégico del Gobierno de España para la promoción del software de fuentes abiertas en todos los ámbitos de la sociedad. Está a su vez, dentro del proyecto Red.es, que tiene el objetivo de fomentar y desarrollar la llamada "Sociedad de la Información" en España de acuerdo a las iniciativas del Plan Avanza y el Plan Avanza 2. Y dichos planes fueron diseñados por el Gobierno Central para poner a España en una situación de preferencia dentro de la Sociedad de la Información y del Conocimiento, para mejorar su productividad económica y el bienestar de todos los ciudadanos españoles.

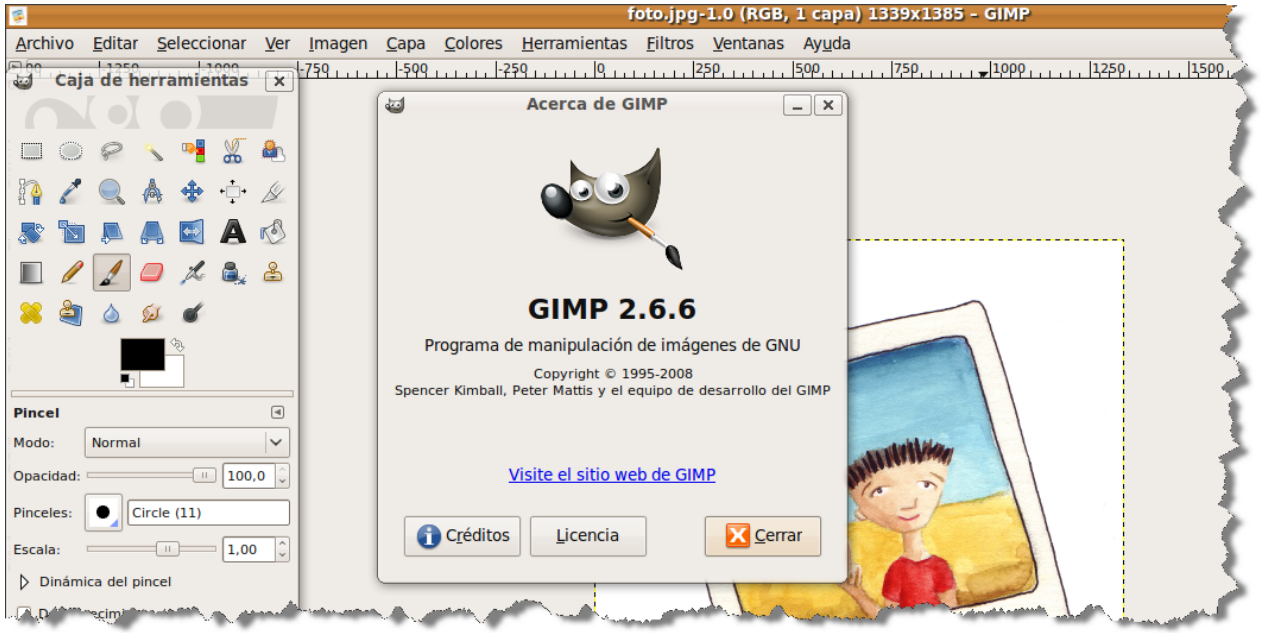
Andalucía es la comunidad que más ha impulsado el software libre dentro y fuera del sector público.

Se está configurando una tendencia latente hacia la liberalización del sector informático, como ya sucedió con la propia red de redes, Internet, cuando se liberó de las pocas manos en las que caía.

De esta manera nuestros hijos pueden saber que es innecesario piratear cosas que existen gratis y en muchos casos son mejores ¡si no encuentras lo que buscas, pronto puedes tener una alternativa! Antes citábamos el genial programa Photoshop, de la empresa Adobe. Es un programa caro, ya que ofrece un servicio profesional y una calidad increíble, pero no conocemos a ningún usuario profesional que utilice todas sus posibilidades. Existen numerosas alternativas gratuitas, cuyo mayor exponente es Gimp, y que además de no tener precio, ¡se instala en unos segundos! Muy pronto tendremos herramientas de la calidad de Photoshop, pero creadas para su libre difusión. ¡Hablamos del mañana!

Algunos sistemas operativos libres basados en los sistemas de GNU y Linux que nuestros hijos pueden usar en sus ordenadores personales son Ubuntu, Debian o

97



GIMP, un potente editor de gráficos con licencia GPL.

98

Guadalinex, que es el sistema operativo desarrollado por la Junta de Andalucía y que propone una versión muy potente pero de sencillo manejo de un sistema operativo libre. Además, un efecto secundario de instalar un sistema basado en Linux en tu ordenador es que resulta más estable, consume menos recursos y, a la larga, es mucho más seguro porque las aplicaciones maliciosas, normalmente han sido diseñadas para sistemas operativos "más convencionales" , como Windows.

En la "guerra" de los programas de pago frente a los gratuitos los primeros están perdiendo todas las "batallas", y no sólo en el ámbito de los navegadores. Hasta hace unos años, la mayoría de los usuarios utilizaban Internet Explorer. Ahora, casi todo el mundo utiliza ya Firefox, un navegador creado por la Fundación Mozilla, y mejorado por programadores de todo el mundo, que busca "mantener la posibilidad elección y la innovación en Internet".

Respecto al resto de contenido que interesa a tus hijos (música, juegos, películas y demás ocio en estado puro), hay muchas obras que no se rigen por los derechos de autor convencionales (el copyright), sino que están amparadas bajo las licencias Creative Commons, que en español no quiere decir otra cosa que "bienes creativos comunes". Estos recursos se pueden copiar y distribuir libremente, siempre que no se entreguen por medio de una venta (han de ser siempre de intercambio libre), no se alteren en su contenido y su autor sea siempre citado.

Desde ya, podemos encontrar canciones y música Creative Commons en páginas como Jamendo o Newmelodies, o escucharla directamente en servicios de streaming como LastFM o Spotify. Existe una página además que recopila todos los distribuidores legales de música que puede ser comprada o distribuida online (pro-music.org), e igualmente, puedes encontrar bancos de imágenes libres en páginas como JupiterImages, unos recursos perfectos para que tus hijos e hijas puedan usarlos en sus trabajos o páginas web sin vulnerar derechos de fotografías con copyright. ¡Hay todo un mundo gratuito ahí afuera!

99

Adolescentes y teléfonos móviles

El teléfono móvil es probablemente el elemento tecnológico más usado por los adolescentes hoy en día. Actualmente, un móvil es mucho más que un simple teléfono para llamar y recibir llamadas: es un instrumento de comunicación mucho más poderoso y además toda una seña de identidad. La popularidad de los móviles ha hecho que los adolescentes lo incorporen a su atuendo personal como una prenda de vestir más, preocupándose por su estética: lo "tunean" poniéndole carcasas de colores, compitiendo por tener el modelo más actual y usándolo, en fin, como un complemento personal.

Sin embargo, el coste de mantenimiento de un teléfono móvil es aún elevado para los adolescentes, por lo que lo normal es que hagan uso de su teléfono para muchísimas cosas, ignorando en muchos casos la función más típica de un teléfono, es decir, hacer llamadas telefónicas. La mayoría se comunica por medio de SMS, esto es, pequeños mensajes de texto que se envían desde un teléfono a otro con un coste más bajo que la llamada. La brevedad del espacio disponible (normalmente un máximo de 160 caracteres) ha hecho que se desarrolle el llamado "lenguaje SMS", que no es sino una versión abreviada del lenguaje normal para poder decir más cosas en menos espacio por medio de la supresión de todas las letras que puedan sobreentenderse, e incluso jugando con el doble valor de algunas letras y signos de puntuación como símbolos matemáticos (por ejemplo escribir "xfa" en lugar de "por favor" o "dnd" en lugar de "donde").

Los móviles actuales también incorporan muchas otras funciones: posibilidad de navegar por Internet (con portales diseñados para móviles, contenidos descargables, mensajería instantánea e incluso canales de televisión), bluetooth (un sistema que permite comunicación entre dos aparatos electrónicos sin ningún tipo de cable), cámara de fotos, cámara de vídeo, juegos, GPS (sistema de localización vía satélite), etc.

El teléfono móvil tiene la ventaja de aportar una conversación exclusiva entre los interlocutores, que se concentran más en la calidad de su comunicación.

No hemos enseñado a nuestros hijos e hijas adolescentes a consumir, por lo que son consumidores poco responsables y con poco criterio. Por este motivo las empresas, y sobre todo las de telecomunicaciones, lanzan sobre ellos dentelladas de lobo.

Los adolescentes e incluso los niños de hoy tienen teléfono móvil sobre todo por los cambios sociales que suponen los nuevos modelos de familia, en muchos casos monoparentales y siempre carentes del tiempo necesario para sus hijos, a los que están vinculados mediante la telefonía móvil; éste es un recurso de emergencia más que para largas conversaciones debido al elevado coste de las llamadas.

Algunas personas piensan que los teléfonos móviles

100

promueven la rápida emancipación de los jóvenes, o tal vez la posibilita.

Cuando compañías telefónicas con pocos escrúpulos les engañan con los mensajes, tarifas ocultas y precios de abuso, son ellos quienes deben asumir las consecuencias de las equivocaciones que han cometido con las elecciones que han hecho. Nosotros debemos limitar el daño y proponer la alternativa. Nuestro error sería asumir todas las consecuencias de los errores de ellos, porque llegará un momento en que sus padres no les podrán proteger de los errores que cometan en la vida.

Algunas precauciones

Como cualquier aparato tecnológico, un teléfono móvil no es algo negativo ni pernicioso para el o la adolescente, es un elemento más de comunicación muy útil en caso de tener que localizarlos con urgencia, aparte de otros servicios bastante provechosos para los y las usuarias. Pero debemos tener presentes las siguientes recomendaciones para un uso correcto y responsable.

Facturas desorbitadas. Llamar por teléfono, mandar SMS o descargar servicios por el móvil es algo que cuesta dinero, en ocasiones con tarifas muy altas.

Es recomendable que el adolescente tenga un teléfono de tarjeta prepago (funciona por medio de recargas de dinero) mejor que un teléfono de contrato (se pasa una factura mensual), ya que esto le ayudará a controlar el gasto de móvil que hace y le permitirá autorregularse. Con los teléfonos de tarjeta, una vez que termina el saldo no hay nada más que hacer hasta que no se recargue de nuevo.

Estafas. Hay que ser muy consciente de qué se descarga, igual que se es consciente de que sé compra. Muchas veces algo tan aparentemente sencillo como bajarse un tono para el móvil o un jueguecito puede esconder una estafa que por medio de la solicitud de mensaje tras mensaje de activación puede acabar por arruinar al propietario del teléfono. Es necesario leer bien las condiciones de cada servicio que se adquiere por teléfono. Muchas empresas de telefonía están al límite de la ley, y ni nosotros ni nuestros hijos nos hemos acostumbrado todavía a estas empresas, pero tienen que buscar referencias en Internet antes de usar (no hace falta contratar para que te estafen) cualquiera de estos servicios.

Mal uso de los servicios multimedia. Tener una cámara de fotos o de vídeo no nos da derecho a usarla pasando por encima de los demás. Hay gente que no quiere ser fotografiada ni filmada, y eso es algo que hay que respetar. Es importante educar y concienciar para el buen uso de las cámaras de los móviles, algo que debe ser un elemento de diversión y de creatividad, y no de daño a otros. También es importante tener cuidado con las fotos que nos hacemos a nosotros mismos: tienen que estar

guardadas en un lugar seguro y no hacerlas públicas ni enviárselas a desconocidos, ya que no sabemos qué uso pueden hacer de ellas.

Intimidad. Dar un número de teléfono móvil es dar un dato muy importante sobre nosotros mismos y no es algo que deba hacerse a la ligera: igual que no damos nuestra dirección ni dejamos entrar en nuestra casa a alguien que no conocemos, no debemos tampoco dar nuestro número de móvil al primero que nos lo pide.

Bluetooth. Como ya hemos explicado, el Bluetooth es una funcionalidad presente en muchos de los móviles actuales, que permite intercambiar mensajes y archivos de forma gratuita y sin ningún tipo de cable conector entre dos teléfonos que se encuentren cerca el uno del otro. Lo normal es que sea una función que se activa sólo para una transmisión concreta, y que una vez realizada se vuelve a desactivar porque consume mucha batería. Pero a veces se deja encendido por error, desconocimiento, o simple falta de conciencia. El aparato queda así expuesto con un canal de entrada que cualquiera puede detectar, si lo intenta, con su propio teléfono. No hace falta conocer ningún número: existe una función para detectar todos los dispositivos con Bluetooth activado que se encuentren dentro del radio de recepción, y ya hay quien está empezando a realizar un uso malintencionado de ello, por ejemplo enviando mensajes anónimos en sitios concurridos para molestar o intentar establecer contacto. Sin embargo, esto no debe causar ninguna alarma: el emisor detectará el teléfono, pero no podrá saber quién es su dueño o dueña.

La única precaución que debemos tomar al respecto es procurar desactivar esa función cuando no la necesitemos, o simplemente no aceptar mensajes o archivos no deseados, especialmente cuando no estemos seguros de quién nos los envía.

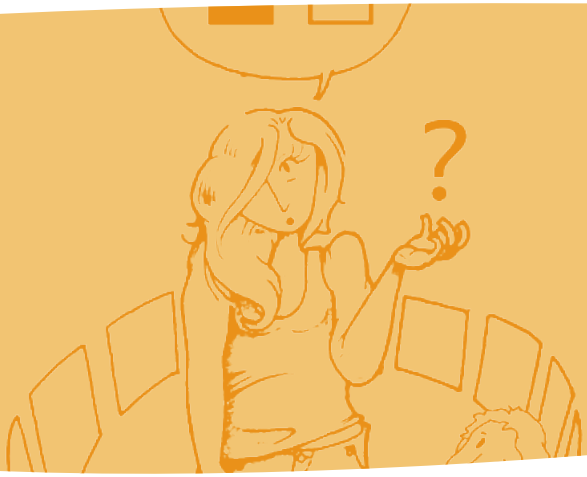
102

Educar para prevenir

04

103

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA



Superar la brecha digital y avanzar hacia el futuro

Aunque los tiempos cambien, la realidad nos dice que las preocupaciones por nuestros hijos e hijas adolescentes son prácticamente las mismas que tuvieron nuestros padres y madres e incluso nuestros abuelos y abuelas.

¿Están seguros ahí fuera, lejos de nuestra protección? ¿Se están convirtiendo en personas buenas e íntegras? ¿Estamos educándolos correctamente?

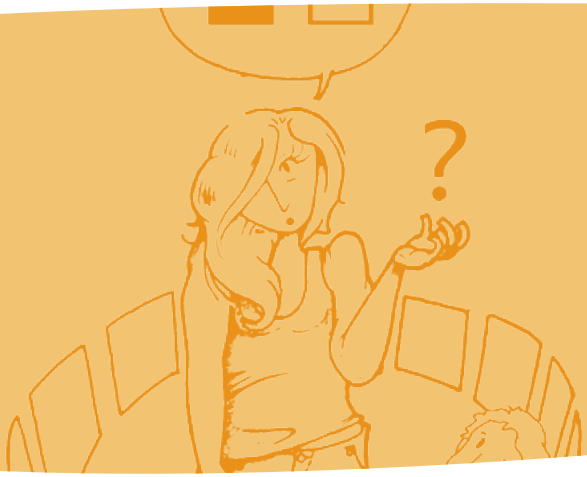
El tiempo, la experiencia, e incluso el recuerdo de nuestra propia adolescencia son los factores que nos ayudan a intentar educarles de la mejor manera posible: les damos afecto, les imponemos ciertas normas y tratamos de que crezcan y maduren adecuadamente, sin prisa pero sin pausa.

Sin embargo, la aparición de las nuevas TIC ha dejado en una situación de fuera de juego a una gran parte de la generación actual de padres y madres de adolescentes. En muchas ocasiones nosotros y nosotras apenas logramos manejar el mando a distancia del televisor mientras que ellos y ellas aprenden a manejar un ordenador o un móvil de última generación antes que a montar en bicicleta. Y es que nuestros hijos e hijas son nativos digitales, es decir, han nacido en plena era de las Nuevas Tecnologías y se manejan con ellas con absoluta naturalidad y facilidad.

En cambio nosotros y nosotras no hemos nacido en ese mundo digital y de las TIC, no sabemos manejarnos como ellas y ellos, y no tenemos experiencia para comprender plenamente qué significa ese mundo. Así, se abre la llamada “Brecha Digital”, es decir, la distancia que hay entre las personas que saben utilizar las TIC como parte integrante de su día a día (los y las adolescentes) y las que no (muchos padres y madres de adolescentes).

Pero no hay por qué preocuparse: lo importante es conocer el nuevo elemento y acercarse a ellas sin miedo y con curiosidad. Como ya hemos visto, las TIC no son más que un elemento de comunicación, una versión avanzada de elementos que ya conocemos: pandillas de amigos, bibliotecas, kioscos, salón de juegos, la plaza, el parque... Todos esos elementos están en las TIC, sólo que en su versión digital. ¡Y no tenemos más que aprender a convivir con ellos!

104



La nueva educación y las TIC

No hay un manual de instrucciones que nos diga exactamente qué tenemos que hacer en cada situación con nuestros hijos e hijas en edad adolescente. Cada adolescente es una persona diferente con sus propios problemas y particularidades, pero podemos dar algunas pistas sobre cómo afrontar la educación en un período tan complicado.

Sabemos que ser padre y madre no es una tarea fácil; lo ideal es conseguir un equilibrio entre disciplina y cariño, buscar un punto medio donde seamos una referencia para ellos y ellas pero también donde encuentren cada vez más espacio y más libertad para crecer y convertirse en adultos. Para ello hay que cuidar estos factores:

Las normas: aunque a veces creamos lo contrario, los y las adolescentes necesitan nuestras normas para tener un referente en su comportamiento vital. Lo difícil es conseguir que las normas sean razonables y no obedezcan a nuestros propios miedos o inseguridades. Si ellos y ellas crecen en un ambiente con normas y valores familiares asumidos por todos, serán personas más autónomas, tendrán un mayor grado de autoestima y, sobre todo, serán más responsables en su trabajo y más justos en sus relaciones sociales.

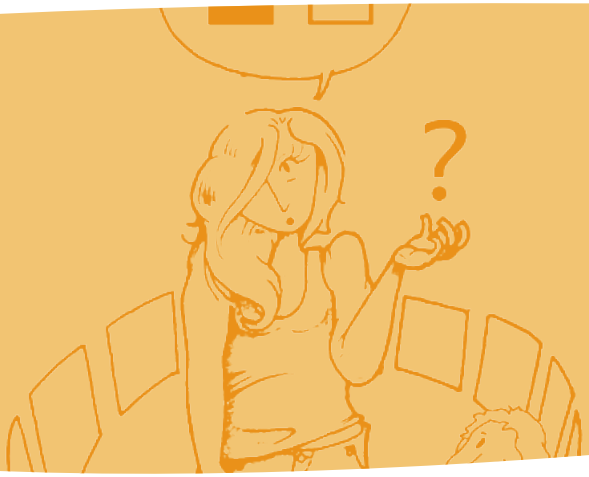
El afecto: es incluso más importante que las normas en la educación. Gracias al afecto, los y las adolescentes comprenden mejor que las normas establecidas buscan un bien común y no son arbitrarias. Gracias a esto no obedecerán sólo por temor al castigo, sino comprendiendo los motivos. La ausencia de afecto los convierte en personas inseguras y sin capacidad para emitir sus propias opiniones; mientras haya un buen clima familiar habrá posibilidades de superar cualquier dificultad.

La flexibilidad: es fundamental que aprendamos a adaptarnos a los cambios y a las nuevas necesidades de nuestros hijos e hijas. Igual que no llevaremos al adolescente de la mano para cruzar el paso de cebra como si fuera todavía un niño, no podemos pensar que las normas se pueden mantener invariables en el tiempo. Tenemos que estar alerta sobre cómo evolucionan ellos y ellas e intentar evolucionar nosotros como padres y madres. Recordemos que a pesar de todo esto, no siempre se educa igual, no siempre nuestros hijos e hijas dialogan y comprenden, no siempre los padres y madres actúan igual. Hay que tener en cuenta muchos factores que influyen a la hora de educar.

Factores individuales: la personalidad de cada uno, las experiencias vividas, el temperamento, los problemas emocionales, etc.

Factores entre individuos: el tipo de relación en la familia, entre los padres, con las amistades y con otros adultos.

105



Factores del entorno: dónde se vive (ciudad o pueblo pequeño, un barrio u otro), a qué colegio o instituto se va, etc.

Todo esto implica que aunque sigamos unas líneas educativas básicas, siempre tenemos que fijarnos en:

La situación. No actuaremos igual si nuestro hijo o hija desobedece o si daña a alguien, por ejemplo. En el primer caso razonaremos y en el último, adoptaremos actitudes más restrictivas.

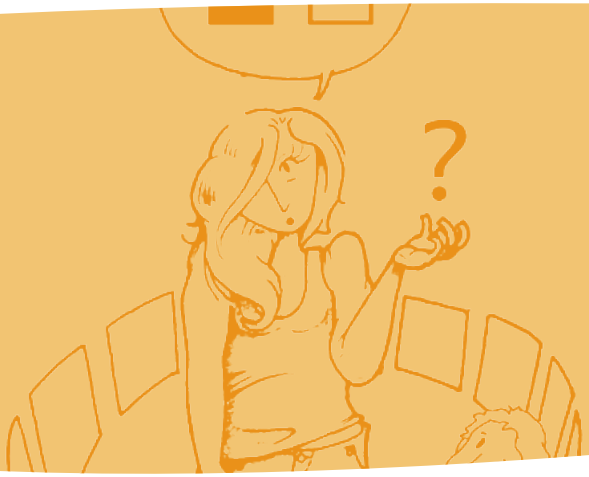
El destinatario. No es lo mismo un pre-adolescente de 13 años que uno de 17, ni uno tímido que uno expansivo, ni uno prudente y uno temerario. Como hemos dicho ya varias veces, no hay dos adolescentes iguales.

Tolerancia hacia las normas. El primer paso para que se acepten las reglas que pactemos conjuntamente, es que sientan que están participando en ellas y no son unos meros observadores del proceso en sí. Deben sentirse protagonistas con voz y que sus sugerencias sean escuchadas y en cualquier caso, aceptadas si se nos argumentan y nos plantean soluciones coherentes. El camino más directo para que tomen como suyas nuestras normas es a través del diálogo, del afecto, y de la consideración de que se trata de algo justo y pactado entre todos los integrantes de la familia.

¿Qué uso hacen nuestros hijos e hijas de las TIC?

Debemos tomarnos un tiempo para reflexionar sobre nuestro conocimiento real de las TIC y las actividades que nuestros hijos e hijas realizan con ellas.

106



Tecnología

A. ¿Qué tecnologías tiene a su alcance? ¿Cuáles de ellas son de su propiedad?

Ordenador Teléfono móvil

Videoconsola Reproductor de MP3

Cámara digital Otros: _____

B. ¿Cuánto tiempo utiliza nuevas tecnologías al día? ¿Cuánto tiempo lo hace a solas? ¿Cuánto de ese tiempo está dedicado al ocio?

Ordenador: _____ Teléfono móvil: _____

Videoconsola: _____

Reproductor de MP3: _____

Cámara digital: _____ Otros: _____

C. Si tienen un teléfono móvil:

¿Lo lleva siempre encima? ¿Lo apaga por las noches?

¿Tiene el móvil a mano o activo mientras estudia?

¿Lo lleva al instituto? ¿Respeta las normas de uso que le imponen allí?

¿A quién tiene entre sus contactos? ¿A quién da su número de teléfono?

¿Cuál es su consumo? ¿Cuántas llamadas realiza al día? ¿Cuánto duran?

¿Es un móvil de tarjeta o de contrato? ¿Es responsable con respecto al consumo?

¿Envía SMS? ¿Utiliza el lenguaje típico de los SMS? (faltas de ortografía, expresión pobre...)

¿Tiene juegos? ¿Cuánto tiempo pasa jugando con el móvil?

¿Hace fotografías o grabaciones de vídeo o sonido?

¿Descarga contenidos de pago (vídeos, fotos, música) de algún sitio, o los intercambia con sus amigos?

¿Lo utiliza como reproductor de música?

¿Lo conecta al ordenador?

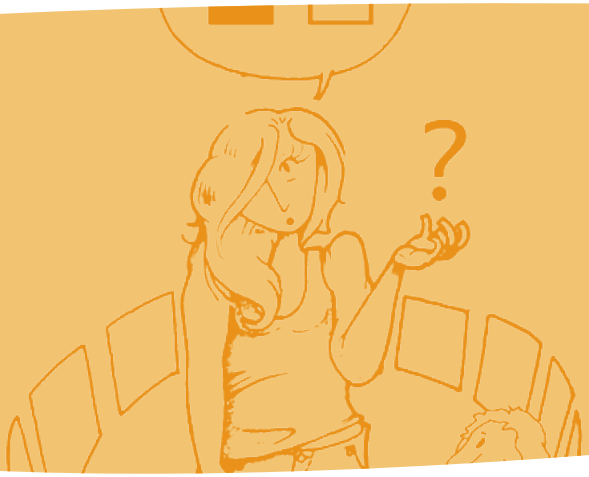
¿Se conecta a Internet a través del teléfono? ¿Utiliza servicios de mensajería instantánea?

¿Tiene o utiliza Bluetooth?

D. Si tiene videoconsola:

¿Qué tipo de jugador es tu hijo? ¿Juega todos los días, o de forma casual? ¿Es aficionado a algún juego en particular?

107



¿Cuál es el consumo diario de videojuegos? ¿Cuántas horas seguidas juega?

¿Combina los videojuegos con otros tipos de ocio y entretenimiento?

¿Suele jugar solo o acompañado?

¿Qué tipo de videojuegos prefiere? ¿Dónde consulta información sobre las novedades del mercado? ¿Quién decide cuáles se compra?

¿Cuál es el contenido de los videojuegos que tiene? ¿Qué valores transmiten? ¿Qué le aportan?

¿Qué videojuegos intercambia con sus amigos?

¿Conoces el código PEGI, que identifica los contenidos no aptos para menores en los videojuegos?

E. Si utilizan el ordenador: ¿qué actividades realizan con él?

Comunicación:

A. ¿Con quién se comunica a través de Internet? ¿Cuánto tiempo le dedica al día? ¿Sustituye a otras vías de comunicación (ej: teléfono)?

¿Por qué vías ha conocido a la gente con la que más se relaciona? ¿Son amigos de su vida real, o personas que ha conocido por Internet?

¿Tiene cuentas de correo electrónico? ¿A quién le da la dirección? ¿Quién le escribe?

¿Reacciona de forma activa frente al spam, la publicidad, y en general, cualquier mensaje no deseado?

¿Utiliza algún servicio de mensajería instantánea? ¿Lo hace mientras estudia, o mientras realiza otras tareas en el ordenador?

Ocio:

¿Utiliza videojuegos instalados en el ordenador o juegos online? ¿Cuál es el contenido de esos juegos? ¿Cuánto tiempo les dedica?

¿Descarga videos o música? ¿Utiliza a menudo el ordenador para ver vídeos de series o películas? ¿Lo hace solo o acompañado? ¿Alguien controla los contenidos que descarga?

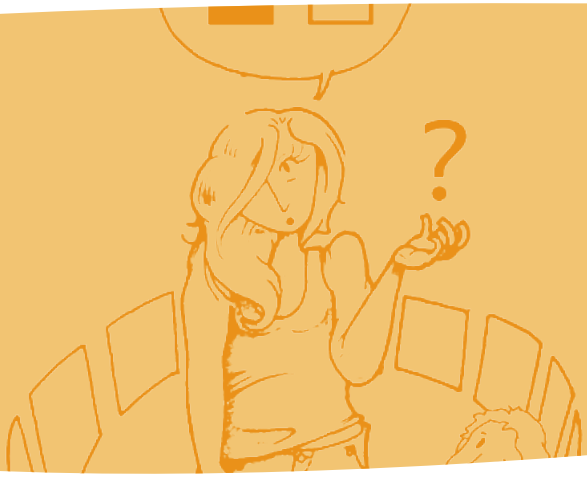
Navegación por Internet:

¿Qué páginas visita más a menudo?

¿Qué pseudónimos o “nicks” utiliza para navegar por Internet?

¿Pertenece a foros o redes sociales? ¿Con qué criterio

108



acepta las solicitudes de amistad, o los mensajes enviados por personas desconocidas?

¿Tiene un blog personal, o un Myspace? ¿A qué páginas enlaza desde la suya? ¿Quiénes siguen su blog, y/o participan regularmente como comentaristas? ¿Hay algún "troll", esto es, visitantes molestos o malintencionados?

¿Cuánta información personal comparte con el resto de usuarios? ¿Sube fotografías o vídeos personales? ¿De qué tipo?

¿Utiliza Internet como vía de información y referencia para sus compras? ¿Cuáles son sus fuentes de información y qué credibilidad ofrecen?

¿Realiza compras a través de Internet? ¿Cómo se informa de si las tiendas online que visita o los vendedores son dignos de confianza? ¿Utiliza algún otro servicio de pago (ej.: juegos online, descargas, etc.)? ¿Utiliza medios de pago seguros?

¿Tienes alguna idea del tipo de contenidos para adultos a los que accede? ¿Está al tanto de la existencia de los sitios webs fraudulentos? ¿Y de los contenidos ilegales?

Apoyo educativo:

¿Qué tipo de tareas necesita realizar con el ordenador?

¿Qué fuentes de información utiliza? ¿Tienen espíritu crítico y de contraste?

¿Sus trabajos son de elaboración propia o los copiaa de otros autores?

¿Usan el corrector ortográfico de los procesadores de texto?

Comentarios a las preguntas

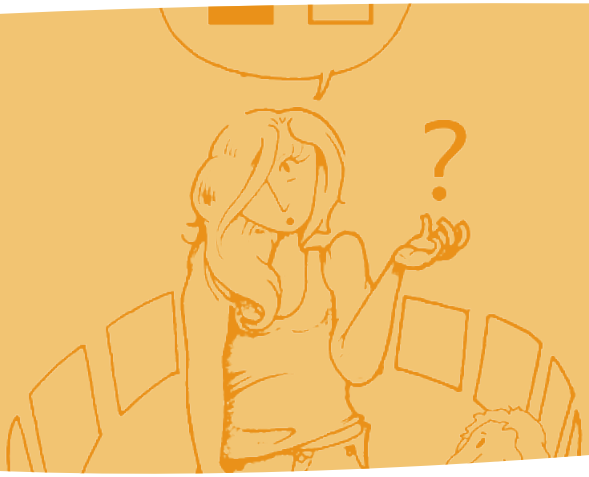
Tecnología

Debemos saber qué aporta la tecnología a nuestras hijas e hijos. Para eso es preciso que hagamos un recuento visual de las tecnologías que más usan, como el propio ordenador, cámaras digitales, reproductores de música, teléfono móvil, etc.

Lo que será más interesante es priorizar esas tecnologías por intensidad de uso de nuestros hijos adolescentes, y después ir reflexionando en esas tecnologías una a una, hablando con nuestros hijos y preguntando como se usa y para qué sirven cada una de esas tecnologías.

Comunicación

La comunicación es una de las necesidades fundamentales que resuelven las TIC. Como madres y padres debemos saber si nuestras hijas e hijos son cautelosos con sus datos personales y con su intimidad.



Ocio

No podemos conformarnos con saber que dedica el tiempo de ocio a estar delante del ordenador. Eso es saber muy poco sobre nuestros hijos. Es muy importante que conozcamos cual es el contenido de ese ocio, y no sólo las herramientas que utiliza.

En su ocio hay que vigilar, sobre todo, el tipo de contenidos a los que accede, saber si vulnera derechos de terceros, como bajando música ilegal, y qué uso le da a su identidad en las TIC.

Apoyo educativo

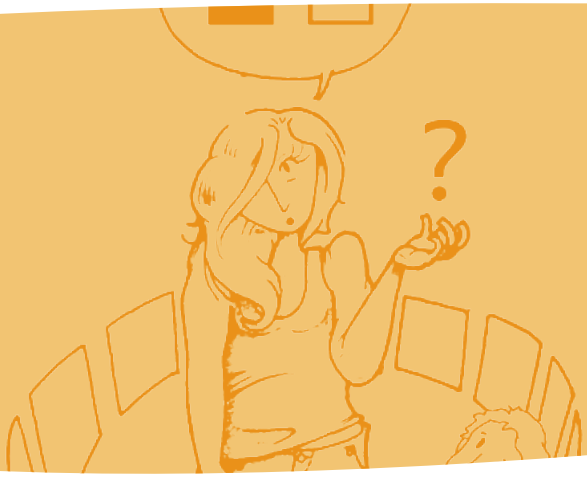
Las TIC son herramientas muy importantes para la educación de nuestros hijos. No sólo ocupan un lugar central en muchos casos, sino que también ocupan un lugar transversal porque ayudan a nuestros hijos a estudiar y a aprender. Memorizan lo básico, como la tabla de multiplicar, pero cuando son adolescentes ya se enfrentan a cuestiones complicadas que se desarrollan con calculadoras científicas. Ese es sólo un ejemplo. En este momento el éxito escolar depende en cierta medida de cómo utilicen las TIC.

Debemos saber como padres a qué tareas pueden contribuir las TIC, y proporcionarles esa tecnología y asegurarnos que entienden su funcionamiento, lo cual no debe ser un gran problema.

La tecnología se puede utilizar bien o mal. Es tan potente que se puede usar para copiar de diferentes fuentes y que un trabajo parezca correcto, pero nuestras hijas e hijos deben entender que a largo plazo es contraproducente para ellos.

Es importante para contribuir a su éxito educativo asegurarnos de que están utilizando las tecnologías adecuadas, y no obsoletas. Por ejemplo, un trabajo que deban presentar quedará mucho mejor si no tienen faltas de ortografía. Ellos deben conocer las reglas, pero es el corrector ortográfico el que hace el trabajo global. Que tengan un conocimiento adecuado de un buen procesador de textos gratuito, como OpenOffice, puede ayudar a que tengan una mejor puntuación en sus trabajos.

110



Consejos para navegantes

Fijar unos límites

Al igual que en la vida real, también es necesario establecer unas normas de "comportamiento digital" para nuestros hijos e hijas. Ellos y ellas saben que no pueden estar toda la noche fuera de casa, que no pueden beber alcohol, que deben comportarse bien en clase o que no deben violar las normas de tráfico. Igualmente hay que fijar unos límites sobre qué páginas se pueden ver en casa (y fuera de casa) o qué uso se le puede dar al ordenador.

Por supuesto, es posible que no cumplan las normas, como sucede en la vida real, pero una de nuestras funciones como padres y madres es la de informar a nuestros hijos e hijas de qué es lo correcto o lo conveniente. Tenemos que hablar siempre de forma clara, sin rodeos y cara a cara con nuestros hijos e hijas. La claridad y la confianza son las claves para que comprendan que estos límites no están puestos porque sí sino por su beneficio como personas.

Compartir el tiempo

Ya lo hemos recomendado antes, pero volvemos a insistir: ¿por qué no aprender nosotros también a utilizar las TIC e Internet? Demostrémosles que nos interesa lo que hacen, pidámosles incluso que nos enseñen y aprendamos de ellas y ellos. Los y las adolescentes no son unos bichos raros; muchas de las cosas que hacen en Internet podemos compartirlas nosotros y nosotras también: abramos un blog familiar o pidámosle que nos enseñe a usar un foro de un tema que nos interese (cocina, motor, manualidades, pintura... ¡hay de todos los tipos!). Hacer actividades juntos siempre es una buena idea y genera confianza, a la vez que estrecha las relaciones.

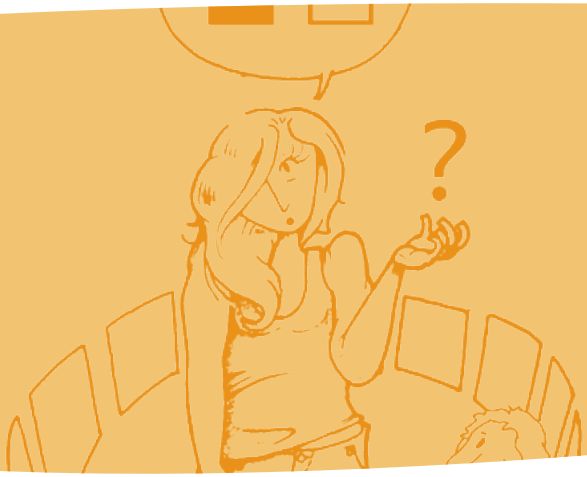
No tengas miedo tampoco de interactuar con ellos y con ellas: envíale mensajes instantáneos, correos, imágenes sorprendentes, chistes... Comunícate con tus hijos o hijas a través de Internet tal y como hace con sus amigos, ¡déjale ver que ése también es tu mundo!

Conocer lo que les interesa

Un tema muy delicado es el de tratar de saber para qué utilizan Internet nuestros hijos e hijas sin caer en el espionaje. No podemos estar siempre mirando qué escriben o qué páginas consultan; ellos y ellas están creciendo y han descubierto su derecho a la intimidad. Sin embargo, sin caer en estas prácticas, podemos propiciar situaciones en las que obtengamos información y eso no resulte una violación de sus derechos.

Por ejemplo, es recomendable que el ordenador no se ubique en el dormitorio sino en un lugar común, de manera que mirar el ordenador no sea una invasión de la

111



intimidad. Para ello es fundamental que el ordenador se considere un "bien familiar" y que todos lo aprovechen, de manera que el o la adolescente comprenda que no puede apropiarse en exclusiva de él. Paciencia, porque será una dura batalla.

Si el ordenador está en la habitación de nuestro hijo o hija, podemos negociar con él o ella el uso por parte de otros miembros de la familia y mostrar interés real, y no sólo con intención de vigilar su actividad en Internet. Convirtamos "¿qué has visto hoy interesante en Internet?" en una pregunta tan normal como "¿qué has hecho hoy en el colegio?" y crea una corriente de comunicación con tu hijo o hija.

Otra de las recomendaciones es la utilización de filtros, que ofrecen selección de contenidos, horarios de uso de Internet, registro de las páginas que se han visitado, además de servir de antivirus y antispam. Por supuesto, es posible que nuestros hijos e hijas encuentren la manera de saltarse el filtro (sin ir más lejos, consultando Internet fuera de casa), pero es una herramienta interesante para utilizar. Además se les debe explicar por qué se instalan y con qué criterios, para que no lo tomen como algo arbitrario.

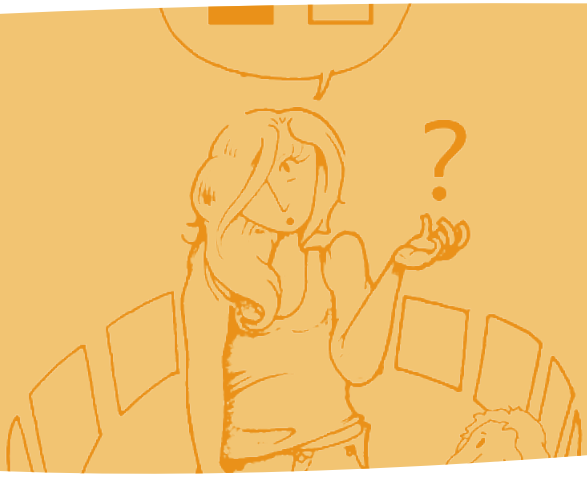
Normas básicas de seguridad

Desde pequeños hemos enseñado ciertas normas sencillas de seguridad a nuestro hijo o hija: no abras la puerta a los extraños, no hables con desconocidos, no te vayas con gente a la que no conozcas, no vuelvas solo si ha oscurecido, juega lejos de la carretera, etc. En realidad lo único que tenemos que hacer es trasladar esas reglas tan simples al mundo digital, ya que no son tan diferentes.

El correo (e-mail), el chat y los mensajes instantáneos (Yahoo Messenger, Windows Live Messenger son los más usados), son algunos de los recursos más utilizados por los y las adolescentes. Recomiéndales que tengan cuidado con la información personal que dan en estos sitios y que no completen los datos de información personal que piden opcionalmente en los registros (información queda expuesta a cualquier persona), que no den datos personales o se citen con desconocidos, que tengan cuidado con las imágenes que puedan enviar, etc. Hagamos que comprendan que dar información privada alegremente por Internet es como abrir de par en par la puerta de tu casa.

También tienen que sentir que pueden contar con nosotras y nosotros si ocurre algo que les parezca extraño o que les haga sentir de forma incómoda. Nuestros hijos e hijas no deben dudar en contarnos lo que no vean demasiado claro. Todo esto es particularmente importante en la adolescencia temprana (de 12 a 15 años), cuando aún están estableciendo las diferencias entre las relaciones familiares y el resto de relaciones.

112



También hay que concienciarse sobre otros aspectos de la seguridad digital, por ejemplo la seguridad de nuestros ordenadores. Bajar un archivo de música, una película o abrir un mail puede destrozarnos el ordenador por la introducción de virus, troyanos o spam. Para que no suceda nada de esto lo mejor es tener un buen antivirus y además actualizarlo de vez en cuando, así como aprender a no abrir correos electrónicos de remitentes desconocidos y, sobre todo, no abrir ningún archivo si no estamos cien por cien convencidos de que proviene de un sitio seguro.

A continuación veremos un pequeño catálogo de situaciones y cómo afrontarlas.

¿Qué hacer si nuestro hijo o hija...

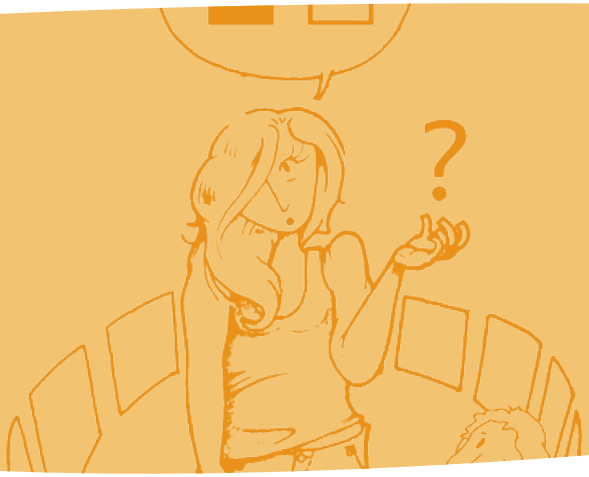
a) ... Está viendo una página para adultos?

La adolescencia es una etapa muy complicada debido a la actividad hormonal: nuestros hijos e hijas están en plena ebullición y experimentan sensaciones nuevas sobre su cuerpo, además de las ganas de saber y explorar. Esto no es ninguna novedad, ya que nos pasó a nosotros y nosotras e igualmente le pasó a nuestros antepasados. Ver una página para adultos no es más que la versión actual de comprar una revista erótica a escondidas o colarse en una sala X. Quizás la única novedad es que ahora está todo mucho más a mano, pero el motor de esa curiosidad es el mismo que teníamos nosotros.

Lo primero: no les juzgues. Ya es una situación bastante incómoda como para acentuarlo con una riña o diciendo algo poco apropiado. Padres y madres deberíamos comenzar por identificar cuál es nuestra actitud con respecto a la sexualidad. La clave es hablar sobre este tema abiertamente y escuchar con interés los comentarios que pudiesen hacer nuestros y nuestras adolescentes. Ellos y ellas saben y sienten cuándo pueden hablar sobre estos temas y padres y madres debemos alentar un clima afectuoso para que se sientan con confianza y dispuestos a dialogar. Por supuesto que nunca vamos a olvidar la edad de la persona que tenemos ante nosotros para informarles sobre algunos temas. Piensa que en muchos casos se llega a estas páginas de contenido sexual de forma no intencionada, simplemente mediante sistemas automáticos que se desencadenan por el simple hecho de entrar en una Web, por ejemplo.

Con todo, no debes sentirte mal y te recomendamos que informes a tu hijo o hija y le comentes cuál es tu limitación. Ábrele tu corazón y comparte con ellos y con ellas tu experiencia a su edad. Explica como era tu época de adolescente y que nadie te había hablado a ti nunca sobre sexualidad, ni en el colegio, ni tus propios

113



padres porque eran otros tiempos, pero que ahora estas dispuesto a afrontar ese momento junto con ellos y ellas y buscar información para ofrecerles las respuestas que no conozcas.

Por último, no olvides dos cosas muy importantes: la primera, que la sexualidad no es sólo la función biológica, muchos y muchas tenemos la tentación de explicar sólo ese aspecto; también es afecto, cariño, cuidados a la otra persona, responsabilidad, aprobación o sentirse bien. Eso es algo que las páginas de adultos nunca muestran, distorsionan la realidad y se centran sólo en un aspecto de la sexualidad. Déjales claro este punto: el sexo es mucho más que lo que se ve en una película pornográfica.

La segunda es que tal vez ellos y ellas no se sientan cómodos hablando contigo de todo esto: es algo que tienes que respetar, para ellos y ellas es algo que puede resultar muy embarazoso, y obligarles a comunicarse a la fuerza no es nunca una buena idea. Simplemente deja claro que pueden contar contigo para hablar de sexo siempre que quieran.

b) ... Chatea con cámara web?

La cámara web o webcam es un elemento más de comunicación e información, y además es completamente habitual en muchos hogares. Muchos ordenadores vienen de hecho con la cámara incorporada de fábrica. Como todas las TIC, la webcam no tiene nada de malo en sí, pero es necesario cuidar algunos aspectos.

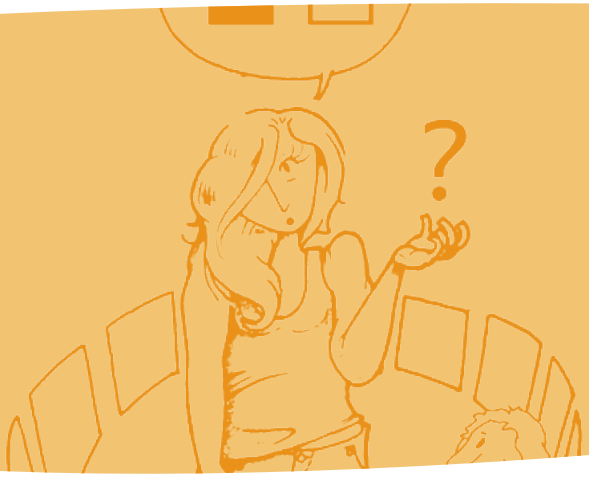
Lo más importante es que esté completamente desconectada cuando no se esté utilizando, ya que se han documentado casos de programas malintencionados que se instalan en el ordenador y activan la cámara web sin que el usuario lo sepa, lo cual representa una intolerable intromisión en la intimidad.

Si no se puede desconectar el cable USB de la cámara porque esté integrada en el monitor, podemos colocar delante un adhesivo o *postit* si la cámara tiene una dirección fija, o simplemente girarla hacia la pared si se trata de un dispositivo independiente.

Esta herramienta sirve para acercar aún más las distancias entre las personas y es un elemento muy útil cuando se utiliza para hablar con familiares o amigos que están lejos o que hace mucho tiempo que no se les ve. Sin embargo, también puede ser una puerta abierta a la intimidad de tu casa para gente indeseable. Tenemos que advertir a nuestros hijos e hijas que la webcam sólo es inteligente usarla con personas conocidas. Hay que desconfiar de aquellos que inmediatamente quieren vernos por la cámara, nos piden cosas extrañas o nos encienden su cámara sin que lo hayamos pedido.

Esta es la única regla, el sentido común (y no la prohibición): haz comprender a tu hijo o hija que siempre que nos mostramos por Internet estamos un poco

114



indefensos y que hay muchos métodos de comunicación que no necesitan la cámara. Así pues, dejemos la cámara para las personas con las que tengamos mucha confianza.

c) … Pone una foto suya en Internet?

Como ya dijimos antes, la identidad personal es uno de los bienes más preciados que tenemos. Y si no es buena idea dar tus datos personales por Internet, colgar una foto personal es aún menos recomendable. Por supuesto hay lugares seguros donde subir tus fotos: álbumes personales para compartir con tu familia y amigos y a los que puedes poner una contraseña. La idea siempre es la misma: deben comprender que si cualquiera tiene una foto de ellos o ellas, puede utilizarlas con malas intenciones. Explícales ejemplos concretos: ¿Y si usan su foto para usurpar su identidad en un chat? ¿Y si manipulan su imagen de forma desagradable y la cuelgan en una página pública? Deben saber que exponerse demasiado tiene sus consecuencias.

Un tema más espinoso es cuando las fotos que se envían o se suben a Internet son de corte erótico o subidas de tono. A estas edades el bien más preciado es que te acepten. Y el físico es uno de los puntos de mayor importancia para los y las adolescentes en unos años en los que sus cuerpos están cambiando. Publican su foto en Internet para ver si son guapos o guapas y recibir alabanzas. Crean así su autoestima, conocen gente y se sienten valorados y más capaces de afrontarlo todo. Pero está claro que hay formas mejores para lograr estos propósitos. Hay que hablarles de los riesgos que puede traer poner una foto así en Internet, como puede ser una llamada de atención a pederastas o secuestradores o, simplemente, gente con ganas de hacer daño.

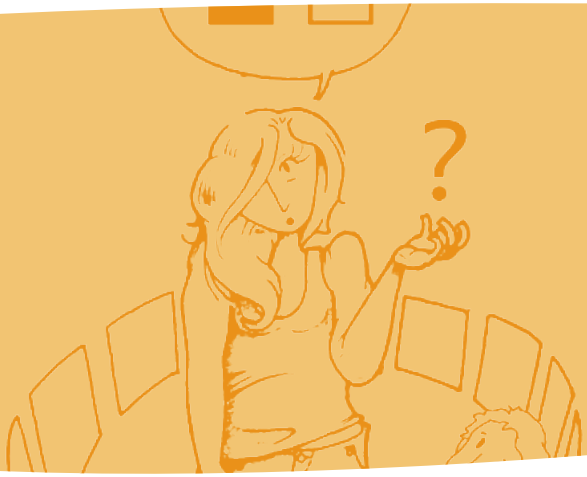
Y tienes que transmitirle que las personas no son sólo un físico. El cuerpo es una parte de la personalidad, pero pregúntales a tus hijos e hijas si consideran que las personas son sólo eso o hay otros valores que deben apreciar y conocer.

d) … Chatea y no sabes con quién?

Éste es un problema muy antiguo: necesitamos saber qué hacen y con quiénes están, porque si no nos sentiremos inquietos. Por supuesto la solución no pasa por prohibirles chatear, ya que si quieren chatear, lo harán incluso a nuestras espaldas.

En realidad todo consiste en hacer algo parecido a lo que aplicamos con sus amigos reales. Cuando queremos saber con quiénes salen les pedimos que les inviten a comer o a merendar a casa, les conocemos, somos amables con ellos y ellas: son sus amigos y amigas y hay que respetarlos. Hagamos lo mismo entonces con los amigos virtuales, animémosles a que nos cuenten con quién chatean, que nos expliquen cómo son. Mostremos interés y simpatía hacia sus amigos del chat para que hablen con normalidad en la mesa de ellos. “Hoy Miguel15 me ha dicho que ha visto tal película” debe ser exactamente igual que cuando dicen “Hoy Martina

115



me ha enseñado a meter triples en el instituto".

e) … Está todo el día delante del ordenador?

Por supuesto el abuso del ordenador y de Internet es, como en cualquier otro campo, inaceptable. La utilización del ordenador tiene que estar regulada exactamente igual que se regulan otras cosas, como por ejemplo el horario de salida por la noche, la hora de las comidas o el estudio.

Tenemos que ser razonables y negociar con ellos y ellas sus horarios. Por ejemplo, podemos acordar el tiempo diario, que no se puede usar Internet después de cenar o que el tiempo diario empieza sólo cuando se acaban las tareas escolares. Eso sí, cuidado, que este compromiso tenemos que alcanzarlo juntos; nosotros también tenemos que cumplir esas normas y ellos y ellas deben saber que es una norma común y no una imposición que se les hace.

f) … Descarga música, películas, series o juegos de Internet?

Internet es una fuente de conocimientos e información inabarcable. Prácticamente todo lo deseable se encuentra en la Red de una forma u otra, algo ingente hace apenas quince años. Esto hace que a veces nos volvamos locos con el consumo de información, una cantidad inimaginable que ahora está al alcance de un simple clic del ratón. Ahora bien, ¿qué contenidos consumen nuestros hijos e hijas?

Hablemos con ellos y ellas de lo que se descargan de Internet para saber qué les gusta, si les merece la pena o si son de los que descargan compulsivamente sin pensar en lo que hacen y sin tener tiempo siquiera para verlo todo.

Obsesionarse con acumular nunca es una buena idea, transmíteles esa convicción.

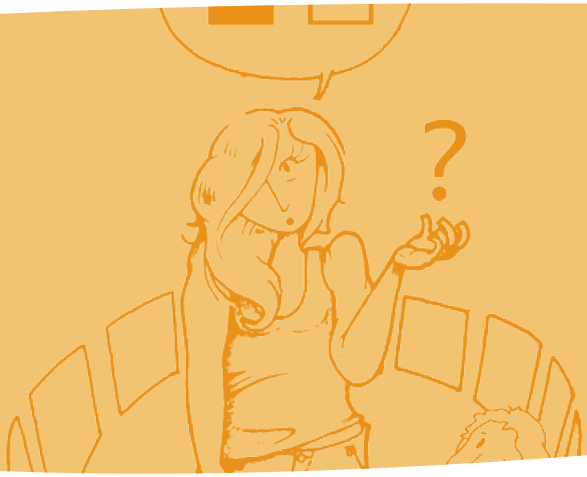
Bajar cualquier contenido tampoco. Enseñémosles que las descargas hay que hacerlas con inteligencia para poder disfrutarlas.

g) … sufre *bullying* a través de las TIC?

El *bullying* es un fenómeno tan nuevo que su palabra no ha sido castellanizada aún. Podríamos decir que es un comportamiento con intención de dañar a otro semejante, que se da sobre todo en adolescentes que acosan a otros más débiles o vulnerables. Sabemos, y algunos lo hemos vivido, que esa actividad es antigua, pero lo que ahora es innovador es el medio: las TIC.

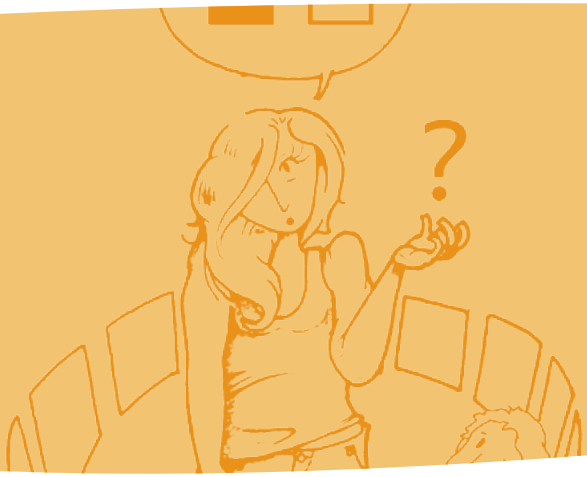
El uso irresponsable de las TIC puede incentivar el acoso entre adolescentes fuera del ámbito escolar. Ya no tiene por qué haber tortazos, sino que puede ser una agresión social a través de grabación de vídeos humillantes con los teléfonos móviles y su difusión pública a través de Internet.

116



Existe una Web informativa sobre el tema del acoso en la Red: www.ciberbullying.com

117



El acoso se basa en las limitaciones psicológicas de las personas que son incapaces de destacar por sí mismos y sólo pueden hacerlo hundiendo a los demás, sin darse cuenta de que ellos siempre estarán a la misma altura.

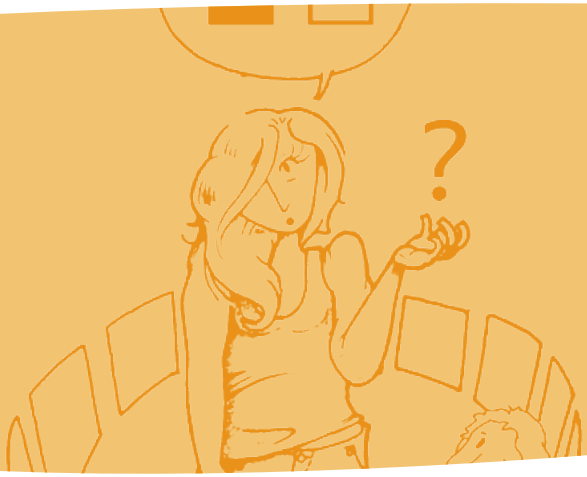
Las TIC son un entorno razonablemente seguro para nuestros hijos, como lo pueden ser las escuelas, los parques públicos o las calles de la ciudad, pero es necesario que las administraciones aumenten la seguridad mediante la prevención y la intervención. Nosotros como madres y padres, tenemos la importante responsabilidad de estar atentos a los síntomas que puedan manifestar si nuestras hijas e hijos están sufriendo o cometiendo acoso.

Con las TIC, el poder y la vulnerabilidad que están en la base de las relaciones de acoso no tienen por qué ser físicas. Sino que el más vulnerable suele ser quien posee menos conocimiento tecnológico, y no el más débil físicamente.

Este acoso que pueden padecer nuestras hijas e hijos rompe la necesaria sensación de seguridad y de conexión al grupo social, que puede producir daños muy graves en los adolescentes. El comportamiento destructivo de acoso que se suele dar mediante las TIC está basado en la agresión relacional desde una nueva dimensión. Mediante el uso de las TIC el acosado lo es también fuera de la escuela, por lo que no tiene un lugar de refugio. Afortunadamente para todos, quienes perpetran esos actos dejan pistas objetivas con más facilidad que en otros medios, por lo que al final recibirán la sanción necesaria.

Los adolescentes víctimas de acoso suelen tener poca confianza en sí mismos y mostrarse ansiosos y vulnerables. Las víctimas suelen tener un déficit de comunicación social, o bien esta es inadecuada. Por su parte, los acosadores actúan normalmente para obtener estatus social o bienes materiales que exigen a sus víctimas. Cuando se detecta el acoso, la familia y las autoridades deben ser informadas inmediatamente porque de seguir la situación aumentará la vulnerabilidad de la víctima, que caerá en la depresión y cambiará su comportamiento de forma significativa. Por supuesto, también los acosadores están en un grave riesgo, porque pueden reincidir o incluso caer en conductas criminales.

118



Pensando en positivo: convierte los riesgos en oportunidades de desarrollo

Ya hemos visto cómo afrontar los riesgos acarreados por los malos usos de las nuevas tecnologías. Ahora es tarea nuestra, de madres y padres, y suya, de hijos e hijas, llegar al estado de equilibrio y correcto uso de las TIC. Sin duda si tenemos en cuenta todos estos consejos nuestros hijos llegarán a la perspectiva ideal en la que reconocerán los posibles peligros y, gracias a la educación que han obtenido de nosotros, sabrán evitarlos y superarlos.

Os recomendamos que para propiciar un correcto desarrollo de vuestros hijos e hijas adolescentes tengáis en cuenta finalmente estos cuatro puntos como gran resumen de intenciones de esta guía:

Sé afectuoso con tu hijo o hija. La base para una personalidad sólida y fuerte la dan los pilares del cariño y el afecto. Sin esto la persona crece insegura y se ve incapaz (con lo que se hace cierto) de afrontar los retos que le vengan.

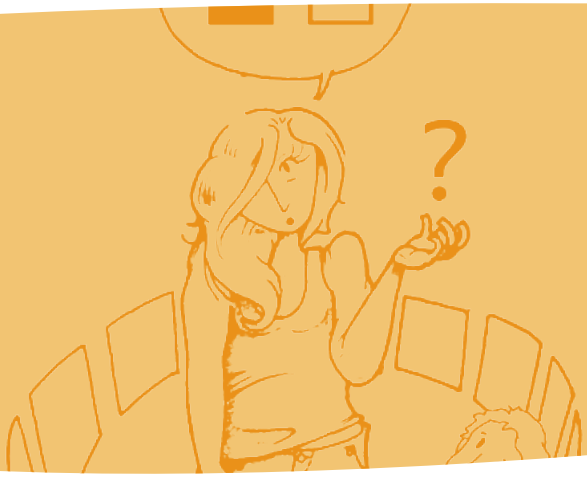
Dale su libertad. Si le proporcionas afecto a tu hijo o hija pero le niegas su autonomía, ése es un afecto hipotecado. Esa situación acabará por romper los lazos familiares, ya que tarde o temprano los y las adolescentes eligen su propio camino que, por definición, será diferente al de su familia. Si les quitamos libertad a nuestros hijos e hijas sólo conseguiremos sumirlos en un mar de dudas y anular su voluntad. Esta libertad sin embargo ha de conseguirse muchas veces a través de discusiones. Y aunque esto parezca una mala vía, le permitirá a tus hijos e hijas responder a sus dudas, plantearse su situación e incluso ir dando forma a sus propias ideas y valores. Recompensar las iniciativas del adolescente también puede fomentar su libertad: aunque muchas veces esté equivocado, el que tome una decisión y elija llevarla hacia delante es forjar su personalidad y hacerse fuerte.

Comunícate con él o ella. Dale mucha importancia a la comunicación es la base de la confianza. Sin comunicación no puede haber forma de que llegue el afecto, pero esto implica tanto hablar como escuchar. A través de este intercambio de ideas llegan la comprensión y el cariño más fácilmente.

Supervisa siempre su estado. Casi todos los problemas y dudas en educación vienen de las normas. ¿Las pongo? ¿Soy muy blando? ¿Le falta disciplina? Debemos interesarnos por sus intereses, sus amigos o sus actividades sin ningún temor. De esta forma detectaremos situaciones de riesgo que la juventud, por su poca experiencia, puede no captar.

Esto no quiere decir que nos hagamos con un traje de policía, ni que seamos sus detectives, aunque muchas

119



veces tengamos esa tentación. Hay que descartar esa idea y entender que más que controlar se trata de supervisar.

Debemos ser flexibles a los cambios que se están produciendo en ellos, tanto físicos como psíquicos, lo que significa adaptar nuestras reglas habituales a sus nuevas necesidades.

Es ahora cuando más libertad necesitan, y si creemos que se puede confiar en ellos, será más fácil que esto sea una realidad.

Hacia un uso constructivo de las TIC

Como reflexión final, tenemos que decir que vivimos en un mundo nuevo. Las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han redefinido nuestras relaciones y formas de interactuar, descubrir el mundo o crecer. El futuro nos depara un uso más intenso y una profunda transformación sobre todo del mercado laboral y el entorno educativo, por lo que las TIC continúan su evolución imparable, portadora de mejoras y transformaciones para nuestro mundo, ahora compartido por todos y todas.

Nuestros hijos e hijas conocen muy bien el funcionamiento de las TIC. Su manejo se basa en unas normas que pueden romper o saltarse con consecuencias negativas. Lo importante es que este uso se base en principios de inteligencia y sabiduría, cuya ruptura conllevaría resultados desastrosos.

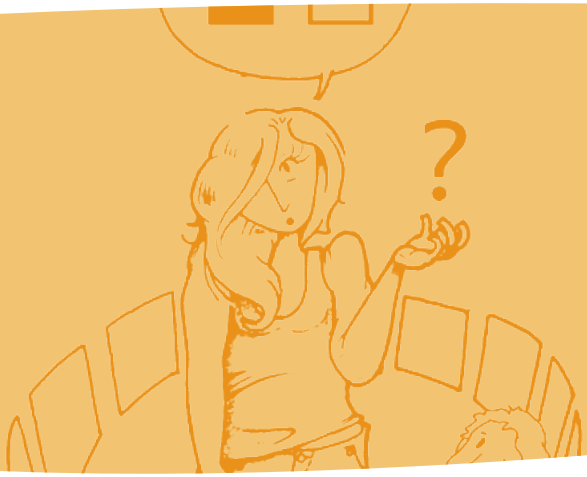
Es la edad en que nuestros hijos, verdaderos exploradores de su horizonte, de sus límites y de su propia vida, experimentarán con saltarse las normas, pero debemos enseñarles a que nunca rompan uno de estos principios.

Como padres acabamos atosigándoles con multitud de normas que a veces carecen de fuerza y de sentido, y otras se contradicen entre ellas. Por eso es mejor tener unos pocos principios antes que muchas normas, pero que estos sean inquebrantables. Las normas pueden cambiar con el tiempo y las circunstancias, pero los principios nunca cambian.

Priorizar los principios sobre las normas puede representar zanjar las batallas por las exigencias de libertad que reclaman nuestros hijos y el control total que nos gustaría tener como padres.

Nuestros hijos deben ganar libertad con responsabilidad, manteniendo los principios que debemos consensuar

120



con ellos y que no sólo sirven para las TIC, sino para todos los aspectos de la vida.

Un principio, por ejemplo, es “cuidarás de tu salud”. Una norma es “no estarás con el ordenador a las tres de la mañana”. Quien cumple un sólo principio cumple, al mismo tiempo, muchas normas. En este caso, tendría la pantalla a la altura correcta y con la iluminación adecuada, que es una norma en la que tal vez no hayamos pensado.

Los principios son como las raíces de un árbol. Si las raíces son firmes, no importa la dirección de las ramas, porque seguro que dará frutos cuando madure. Mientras el tronco es débil, los padres montan en torno a él una estructura de seguridad que ya no será necesaria después de la adolescencia, cuando nuestros hijos e hijas tengan fuertes raíces y un buen tronco

Debemos enseñar a nuestros hijos a asumir las responsabilidades que se derivan de sus acciones y de sus decisiones.

Una familia es más que un padre, una madre y unos hijos.

Nuestros hijos no pueden prescindir de estar conectados, de formar parte de algo, pero deben acertar sobre aquello a lo que se conectan.

Tanto si hemos sido padres por decisión como si lo hemos sido por casualidad, tenemos una responsabilidad .

121

Glosario

Este glosario de términos relacionados con las nuevas tecnologías no trata de ofrecer explicaciones técnicas, sino de fijar algunos conceptos que nos ayuden a entender qué hacen nuestros hijos y nuestras hijas con la tecnología: qué herramientas y contenidos tienen a su disposición, qué les ofrecen y qué hay que tener en cuenta para asegurar la protección de los menores. Se incluyen también algunos términos coloquiales de uso extendido en las TIC que utilizan nuestros hijos. Ellos siempre están al día, por lo que no se contemplan aquellos términos o nombres de programas caídos en desuso.

Actualizar: en un navegador, volver a cargar una página web. En los navegadores más habituales, esto se hace pulsando la tecla F5. También se actualizan los programas y los sistemas operativos con nuevas versiones. Los contenidos de los blogs, Webs y portales también se actualizan.

Ares: se trata de un programa de intercambio de ficheros mediante el sistema P2P.

Avatar: pequeño dibujo que los usuarios utilizan a modo de identificación, para sustituir una foto personal. Se utiliza para mejorar la seguridad en foros, chats, o programas de mensajería instantánea.

Bajar: descargarse de Internet al ordenador un documento, una película, música, imágenes, programas, etc.

Los archivos se pueden bajar de dos maneras: directamente de una página web o servidor en el que se encuentran alojados, o bien a través de programas específicamente diseñados para intercambiar archivos con otras personas (ver P2P).

Banear: es la decisión o acto de autoridad del moderador de un foro, juego online y otras páginas web para impedir el acceso a un usuario. Normalmente eso se hace cuando el usuario contraviene las normas, falta al respeto a otro usuario o demuestra algún comportamiento malintencionado.

BCC: véase copia oculta.

Bitácora: ver blog.

Blog: Web especialmente diseñada para publicar artículos de manera sencilla que se actualiza con cierta regularidad. En la mayoría de los casos, los blogs son páginas personales que mantienen los usuarios de Internet sin ningún ánimo de lucro.

122

Los blogs son muy populares hoy en día en las relaciones sociales e incluso profesionales, porque constituyen una especie de carta de presentación de las personas en Internet a través de la cual se dan a conocer.

Cualquiera puede crearse un blog. Es gratuito, e igual de sencillo que crearse una dirección de correo electrónico: basta con abrir una cuenta en alguna de las páginas de Internet que ofrecen ese servicio (Wordpresss.com, Blogspot.com, Blogia.com, Blogalia.com, Bitácoras.com). Nos proporcionan la página ya diseñada para que añadamos los textos, las fotos o los vídeos que queramos. El contenido de un blog puede ser muy diverso: desde una especie de diario personal hasta una página especializada en la temática de interés del autor, de opinión o de comentarios de actualidad. Actualmente hay millones de blogs en Internet.

Bloguero, Blogger: persona que participa o tiene un blog en el que escribe con asiduidad.

Bluetooth: es un tipo de conexión inalámbrica entre dispositivos que tiene un alcance de varios metros, popularizado por la telefonía móvil. Se usa, por ejemplo, para transferir una foto o un vídeo de un móvil a otro, de forma gratuita. Para hacer eso no es necesario conocer el número de teléfono del receptor: al activar nuestro Bluetooth, el teléfono detecta automáticamente todos los teléfonos a su alcance que también lo tengan activado. Los niños y niñas no deberían tener teléfono con Bluetooth o, si lo tienen, hemos de asegurarnos de que no lo conectan en lugares públicos, ya que podrían recibir mensajes no deseados (y a veces inadecuados) de personas desconocidas o malintencionadas.

Buscador: sitio web que sirve para localizar cualquier contenido específico entre los millones de páginas, portales o foros que hay en Internet. Hay buscadores seguros para niños y niñas pequeños, que filtran y bloquean los resultados no aptos para ellos.

Caché: es el sistema que utilizan los navegadores para que los usuarios puedan acceder más rápidamente a la información que ya han visitado, consistente en guardar una copia temporal de algunos ficheros en el disco duro. De ese modo, la próxima vez que visitan la misma web, el programa no tiene que volver a descargar la página entera, y la navegación es más rápida.

Casual: aquella persona que ve en los videojuegos un pasatiempo eventual en lugar de un *hobby* o afición que practicar a diario.

Chat: se trata de un espacio en el que dos o más usuarios (que pueden o no conocerse de antemano) se comunican en tiempo real. Los chats se encuentran situados en páginas web de carácter social, y lo normal es encontrar chats especializados en todo tipo de temáticas para reunir a usuarios con algún interés en común. La mayoría de juegos online incorpora hoy en día un pequeño chat para que los jugadores se comuniquen entre ellos directamente mientras juegan.

123

Los chats pueden ser exclusivamente de texto, pero en muchos casos ya existe la posibilidad de añadir voz (basta con tener un micrófono conectado al ordenador) y también vídeo (mediante una webcam que permite a los interlocutores verse entre sí). Los chats no son demasiado cómodos cuando hay más de dos o tres personas hablando a la vez, así que para grandes cantidades de personas se utilizan los foros, que no requieren que los usuarios estén conectados al mismo tiempo.

Consultar también "Mensajería instantánea".

Chatear: comunicarse a través de un chat.

Cheater: personas que hacen trampas en los videojuegos.

Chetero, cheatero, cheto: véase cheater.

Chrome: navegador de código abierto para moverse por Internet, desarrollado por Google.

Ciber Bullying o ciber acoso: referido al uso de información electrónica y las TIC para acosar a un individuo o grupo, mediante ataques personales u otros medios. Puede constituir un crimen informático.

Código Abierto: hace referencia a todo tipo de software o programas en los que puede verse el código que los hace funcionar, de manera que cualquiera con conocimientos de programación puede proponer mejoras e incluso introducirlas él mismo. Los programas de código abierto crecen muy rápidamente gracias al trabajo permanente, entusiasta y, a menudo, desinteresado, de una gran cantidad de personas. Suelen ser gratuitos, y los resultados que ofrecen son similares y, en muchas ocasiones, superiores a los programas cerrados y de pago. Algunos ejemplos: Linux (sistema operativo), OpenOffice (conjunto de programas de oficina), Firefox (navegador), etc.

Colgar: enviar o "subir" un archivo a una página web para que otros usuarios y usuarias tengan acceso a él o puedan descargárselo desde ahí.

Ej: "Voy a colgar este vídeo en Youtube para que podáis verlo en casa".

Comprimir: introducir uno o más archivos en un solo fichero que, gracias a un programa específico, ocupa menos espacio que el/los originales, y se envía con más facilidad por correo electrónico u otros medios. El receptor sólo tiene que abrir el fichero para obtener los originales. Este sistema permite, además, incluir una contraseña para que no lo pueda abrir cualquiera.

Copia Oculta: forma de enviar un correo electrónico a varias personas que permite ocultar las direcciones de correo de los destinatarios para garantizar su privacidad. Es especialmente recomendado cuando los receptores de nuestros mensajes no se conocen entre sí, porque ninguno verá las direcciones ni los nombres del resto.

124

Al fin y al cabo, el email de una persona es igual de privado que su número de teléfono, por lo que es información que no debemos difundir de forma descuidada.

Copyleft: es un conjunto de licencias relacionadas con los derechos de autor que, al contrario que el copyright, permiten cierta libertad a la hora de distribuir o modificar una obra o contenido original siempre y cuando se respeten unas determinadas reglas. Una buena parte de los contenidos de Internet se publican con estas licencias por deseo expreso de sus autores, así que no es ilegal acceder, distribuir o descargar ese material.

Cortafuegos: es un programa que controla las entradas y las salidas de datos de nuestro ordenador, de manera que puede evitar que algún experto malintencionado entrase a por nuestros datos.

Crack: es un pequeño código que sirve para saltarse las protecciones anticopia de un programa que se ha descargado ilegalmente. Por ejemplo, puede hacer que una versión gratuita de prueba siga funcionando después de la fecha de expiración sin tener que comprarlo, o que no haga falta introducir el código de la licencia (es ilegal utilizar un programa sin licencia). También hay cracks que permiten hacer trampas en los videojuegos. En realidad son programas cuya procedencia suele ser desconocida, y en ocasiones pueden dañar el ordenador. Para casi todo existen excelentes programas alternativos gratuitos.

Cracker: persona que emplea su habilidad para burlar sistemas de seguridad anticopia.

Dirección IP: es una secuencia de números (ej: 88.145.23.1) que se asigna de forma automática a nuestro ordenador para identificarlo cada vez que nos conectamos a Internet.

Emoticonos: iconos que expresan estados de ánimo. Se usan asiduamente en chats y foros. Pueden tener forma de pequeños dibujos, o de una simple secuencia de signos de puntuación que simulan expresiones faciales de forma esquemática. Como por ejemplo :-) ó :-O

Emule: se trata de un sistema del tipo P2P para compartir ficheros. Además, incluye un sistema de mensajería instantánea para que cualquier otro usuario pueda comunicarse con nosotros, y que debería estar deshabilitado si lo utilizan nuestros hijos. Es importante asegurarnos de que sólo compartimos una carpeta, y que en ella no se encuentra ningún archivo que comprometa nuestra privacidad ni nuestra situación de legalidad.

Encriptar: guardar un archivo mediante un programa que lo codifica para que no sea legible ni accesible a menos que se conozca la contraseña que pone el usuario. Se hace para proteger un archivo con contenido confidencial o enviarlo de forma segura a otra persona.

125

Enlace: texto, icono o imagen que, al pinchar sobre él, nos conduce a otra parte de una Web, a otra página diferente o a un fichero. Su función es agilizar la navegación entre los distintos contenidos en Internet, y normalmente están resaltados de alguna manera (subrayado, color diferente o negrita) para que se puedan identificar a simple vista y diferenciarlos del resto del texto.

Filtro parental: se refiere al conjunto de medidas de que disponen algunos sistemas operativos, navegadores o videoconsolas para que un padre pueda regular el acceso a determinados contenidos por parte de sus hijos e hijas, y también los horarios y el tiempo de uso.

Filtro antispam: es una aplicación que tienen la mayoría de servicios de correo electrónico que permite identificar y bloquear el correo electrónico no deseado (ver "spam").

Firefox: navegador de código abierto para moverse por Internet, que goza de gran popularidad.

Firewall: ver "Cortafuegos".

Flickr: red social que sirve para subir, compartir y comentar fotografías. Tiene un carácter más profesional que Fotolog.

Foro: es un tipo de página web en la que los usuarios charlan, discuten o comparten información sobre diferentes temas. A diferencia del chat, no se trata de comunicación en tiempo real: cada usuario se conecta cuando quiere, escribe un mensaje, y éste queda registrado en la Web para que el resto lo lea cuando pueda y participe en la conversación si le apetece. Aunque hay foros abiertos, lo más común es que haya que registrarse para poder participar. Cada persona participará siempre con el mismo nombre o nick, lo que hace que la gente se implique más al dejar de ser totalmente anónimos, y además facilita el control en el foro: aquellos o aquellas que no se comportan de manera correcta, son expulsados.

Fotolog: red social donde los usuarios suben fotografías e imágenes acompañadas (opcionalmente) por un pequeño texto, y los usuarios pueden realizar comentarios. Tiene un carácter más social que Flickr.

Friki: es un término coloquial para referirse a cualquier persona con comportamiento fuera de lo habitual, interesada o, a veces, obsesionada con un *hobby* concreto. Suele relacionarse con aficiones como la informática, los videojuegos, los cómics, el rol, etc. Aunque al principio se usaba más como un insulto, hoy en día su empleo está cada vez más extendido, y ya no tiene tantas connotaciones negativas.

FTP: es un protocolo especialmente adecuado para subir y descargar ficheros a Internet, alojándolos en un servidor. El protocolo http que utilizamos para navegar por Internet también puede hacerlo, pero no con la misma eficacia.

Gamer: es un jugador de videojuegos.

126

Por lo general, el término se usa para designar a aquellas personas a las que les gusta mucho jugar.

Geek: persona aficionada a la electrónica de consumo, la robótica y la informática.

GNU: ver GPL

Google: es el motor de búsqueda que en este momento goza de mayor popularidad en Internet en España. Se ha desarrollado una gran compañía en torno a este buscador, que se muestra muy activa e innovadora en aplicaciones y servicios para Internet.

Google Vídeo: es un sistema parecido a Youtube, que permite subir vídeos a Internet pero con las siguientes ventajas: subir videos en casi todos los formatos, sin límite de tiempo en la reproducción, marcar el video como privado para que no aparezca en las búsquedas que realiza el público. También permite bloquear la descarga para proteger los derechos de autor.

GPL: acrónimo de "Licencia Pública General", que es la que se suele aplicar en el Software Libre y de Código Abierto para que sus autores o programadores cedan ciertos derechos de distribución, modificación y uso de los programas.

Hackear: proceso por el cual un experto logra burlar un sistema de seguridad informática.

Hacker: experto en burlar sistemas informáticos de seguridad, normalmente por afán de notoriedad o porque se lo ha impuesto como reto personal.

Hardcore: toda persona que entiende los videojuegos como una afición o un *hobby,* no como un pasatiempo.

Historial: es el registro de todas las páginas web que se visitan desde un navegador (y que permite utilizar los botones "adelante" y "atrás").

Este registro se guarda de forma automática, pero el usuario puede borrarlo en cualquier momento para proteger su intimidad o configurar el navegador para que no se guarde nada.

Hoax: es un bulo, un engaño, que normalmente se distribuye por correo electrónico la gente los toma por verdadero. Suelen tener un contenido de carácter alarmista, o muy sensacionalista. En su origen son pura invención, pero mucha gente los sigue reenviando sin preocuparse por confirmar su veracidad. Si decidimos reenviarlo, es importante que utilicemos la opción de "copia oculta" al añadir las direcciones de los destinatarios, lo que garantiza su privacidad. Son considerados dañinos para los servidores de correo y en realidad sólo sirven para que ciertas empresas se hagan con las listas de contactos que se incluyen en ellos y puedan enviar spam indiscriminadamente.

Http: es el protocolo que utilizamos para navegar por Internet.

127

Hype: se refiere a las altas expectativas que produce el anuncio de un producto determinado entre la comunidad de aficionados.

Internet Explorer: navegador para moverse por Internet, desarrollado por Microsoft.

iPod: es un reproductor portátil de Mp3 y Mp4, de la marca Apple.

iTunes: es un programa que organiza y reproduce música en el ordenador, y que aunque se puede utilizar de manera independiente, es el software específico del iPod. Ofrece también acceso a su propia tienda online, en donde se puede comprar música en formato mp3, vídeos y juegos.

IRC: es un programa que da acceso a multitud de salas de chat, con todo tipo de usuarios y temáticas. Cualquiera puede crear una sala de chat pública o de acceso restringido. Se complementa con pequeñas aplicaciones que permiten organizar juegos y campeonatos entre los usuarios (de Trivial, por ejemplo). No es adecuado para niños o niñas.

Lammer: esta palabra se aplica a las personas que dicen ser expertos en informática pero que en realidad saben bien poco.

La Mula: véase Emule.

Leeroy Jenkins: se trata de una especie de grito de guerra. Si oyes a tu hijo o a tu hija gritar eso no es que tengas que llevarlo al psicólogo, sino que está realizando una maniobra arriesgada en un juego en línea. Puede encontrar en Internet la curiosa historia de esta expresión.

Linusero o linuxero: aficionado, usuario o miembro de la comunidad Linux.

Linux: es un sistema operativo gratuito, de código abierto, muy potente y seguro. La Junta de Andalucía dispone de su propia versión de este sistema, llamada Guadalinex, cuyo uso se incentiva especialmente en los centros educativos.

Lol: del inglés “Lot of laugh”. Significa “muy divertido”. Se usa en chats, juegos en línea y foros. Se pone cuando el usuario se está riendo a carcajadas.

Mac: (Diminutivo de “Macintosh”). Nombre de los ordenadores personales desarrollados por la compañía Apple, que cuentan con su propio sistema operativo (Mac Os) independiente de Windows. Se utiliza mucho en entornos gráficos de trabajo.

Mensajería instantánea: sistema de comunicación en tiempo real muy similar al chat, pero que funciona por medio de un programa instalado en el ordenador del usuario. Otra diferencia entre estos programas y las salas de chat en Internet es que en las primeras, el usuario sólo se comunica con las personas que están en su

128

lista de contactos. Para añadir a alguien a esa lista es preciso conocer su dirección de correo electrónico; dicha persona recibirá un aviso y habrá de dar su confirmación para completar el proceso. Algunos de los programas más conocidos son el Messenger, el Yahoo Messenger y el Gtalk.

Messenger: es el programa de chat y mensajería instantánea de Microsoft. Es el más utilizado por la gente joven.

Metroflog: red social muy similar a Fotolog.

MMORPG, *Massively multiplayer online role-playing game:* Juego online al que se conecta un gran número de usuarios para jugar en tiempo real. Normalmente tiene temáticas relacionadas con la literatura fantástica y cada usuario o usuaria maneja un personaje que va realizando gestas para adquirir experiencias y volverse más poderoso en el juego.

Moderador: es la persona encargada de vigilar el comportamiento de los usuarios de un chat o un foro. Tiene el poder de modificar cualquier texto, y de expulsar a los usuarios que se salten las normas o actúen de forma irrespetuosa. En la gran mayoría de los casos se trata de un trabajo voluntario y no remunerado, al que la gente se compromete de manera altruista.

Mp3: es un formato de archivo de audio muy popular.

La mayoría de la música que se encuentra en Internet está en ese formato, pues tiene la ventaja de que ocupa muy poco espacio. También están muy extendidos los reproductores portátiles de mp3., en los que se graban los archivos en ese formato para escucharlos en cualquier parte.

Mp4: es uno de los formatos de video que suelen utilizar los dispositivos móviles. El reproductor mp4 reproduce sonido y vídeo.

MSN: véase Messenger.

Myspace: red social que permite a los usuarios crear páginas en donde colgar diversos tipos de contenidos: imágenes, canciones, textos…

Navegador: programa de ordenador que sirve para visualizar páginas web en Internet. Los más conocidos son Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Chrome, etc.

Navegar: visitar páginas web en Internet.

Nerd: empollón.

NDS: Nintendo DS, consola portátil muy popular entre los adolescentes casuales.

Nick: es el nombre o mote que utilizamos al participar en chats, foros, blogs y otras páginas de Internet, para no usar nuestro nombre real.

129

Nintendero: es un fan de las consolas de videojuegos de la marca Nintendo.

Noob: es un aprendiz en una comunidad virtual. Es lo contrario de un experto, y por tanto es algo molesto en los juegos en línea.

Open Source: véase Código Abierto.

Opera: navegador para moverse por Internet.

Dispone de una buena versión para navegar por Internet desde dispositivos móviles.

P2P, Peer to Peer: son programas de intercambio de archivos entre usuarios. Cada uno comparte con los demás los datos y archivos que quiera desde su ordenador, y al mismo tiempo tiene acceso a todo lo que comparten los demás. La diferencia con descargar algo de Internet es que en el p2p los datos no llegan a subirse nunca a la web: se transmiten directamente de un ordenador a otro.

Página: véase "Web".

PDA: dispositivo portátil que funciona como un pequeño ordenador, que permite navegar por Internet, manejar procesadores de textos, almacenar agendas de contactos y tareas, reproducir sonido y vídeo... Algunos también tienen la función de teléfono móvil.

PEGI, código *Pan European Game Information:* es un sistema europeo para clasificar el contenido de los videojuegos y otro tipo de software de entretenimiento. Se divide en cinco franjas de edad y recomendaciones sobre ciertos contenidos que los padres han de saber que contiene el producto.

Phishing: es un delito que consiste en conseguir contraseñas mediante engaños, basados sobre todo en correos falsos.

Pirata: copia ilegal de algún producto digital (juegos, música, películas...)

Play: véase Playstation.

Playstation, PS2, PS3: es la consola de videojuegos más popular de Sony.

PSP: Playstation Portátil.

Portal: página web con una gran cantidad de contenido bien organizado referente a un tema concreto, que permite personalizar la información a la que tiene acceso cada usuario, incluir foros y chats, perfiles de usuarios, realizar búsquedas, y otras funcionalidades más avanzadas. El portal permite actualizar fácilmente los contenidos, y a menudo son los usuarios los que contribuyen con sus propias aportaciones.

Puertos: son las puertas de un ordenador.

Hablamos de muchos miles, por lo que es una parte sensible de nuestro sistema. Ver "Cortafuegos".

Red social: es un sitio web que permite a cada usuario

130

crearse una página personal en donde colgar contenidos con el objeto de darse a conocer, conocer a los demás, e interactuar con otros usuarios. Algunas de las más populares son: Facebook, MySpace, Twitter, Tuenti, Fotolog...

RSS: es un formato de datos que permite la redistribución automática de la información sin necesidad de volver a copiarla.

Sala de chat: Se refiere a una pantalla específica dentro de una página o portal web en la que hay abierta una ventana de conversación mediante sistema de chat que puede tener un carácter general o versar sobre un tema concreto. Al conectarte, puedes comunicarte con las personas que en ese momento se encuentran en esa sala.

Safari: navegador de código abierto para moverse por Internet. Lo suelen utilizar los ordenadores con sistema operativo Mac, pero existen versiones para otros sistemas operativos.

SGAE: Sociedad General de Autores de España.

Smiley: es un tipo de icono muy popular que consiste en una cara sonriente. Expresa emociones, por lo que también se les conoce como Emoticonos.

Sonyer: fan de las consolas de videojuegos de la marca Sony, conocidas como Playstation.

Soulseek: programa de intercambio de ficheros mediante el sistema P2P, similar a Emule.

Spam: es correo masivo no solicitado que se envía sin saber si el destinatario tiene el mínimo interés en el mensaje. Se genera por comerciantes de pocos escrúpulos y suelen utilizarlo para promocionar productos o servicios ilegales o poco recomendables. El correo electrónico es uno de los sistemas de comunicación más baratos que existen, y por eso los spammers tienen tanto interés en él.

Spyware: programas maliciosos que se instalan en nuestro ordenador sin nuestro conocimiento y que vulneran nuestros datos, ofreciendo a su propietario (la persona que lo ha programado) información confidencial. Puede eliminarse con un buen antivirus, por lo que es importante revisar periódicamente la salud de nuestro ordenador.

Sub o subs: subtítulos de las películas que a menudo se descargan de Internet y cuyo sonido puede estar en idiomas poco accesibles, por lo que se requiere un fichero de subtítulos para entenderlas.

Subir: se trata de enviar algo a una página web, a un servidor de Internet o a través de un programa de intercambio de archivos. Es lo contrario de bajar, que se explica en este glosario.

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Torrent: es un tipo de programa orientado al intercambio de ficheros. Tiene popularidad gracias a que la descarga

131

de ficheros es más rápida que con los sistema P2P.

Troll: persona que se dedica a molestar, insultar y despotricar en foros y chats.

Troyano: se trata de un programa que se suele presentar en forma de utilidad gratuita pero que encierra un regalo envenenado, ya que abre una puerta dentro de nuestro ordenador para que alguien pueda ver datos o tomar el control de nuestro sistema. Afortunadamente, muchos programas de seguridad en Internet, incluidos los gratuitos, impiden la entrada de este software malintencionado.

Twitter: red social en la que cada usuario tiene su propia página, en la cual va publicando textos muy cortos. Normalmente se usa para decir lo que uno está haciendo en ese momento.

Videochat: chat que se lleva a cabo con la particularidad de que se usa una webcam y aparece una imagen dinámica en las ventanas de los usuarios.

Virus: programa que altera y estropea el buen funcionamiento del ordenador (corrompe o borra los datos guardados en el disco duro, estropea el sistema operativo, etc.).

VOS: versión original subtitulada (normalmente películas o juegos).

VOSE: versión original subtitulada en español (normalmente películas o juegos)

Web: Es el conjunto de páginas y portales por los que navegamos en Internet.

Web Cam: Cámara de video que se utiliza conectándola a un ordenador, y que permite que otro usuario nos vea mientras chateamos. Es muy útil para que nuestras hijas e hijos se relacionen con familiares o amigos que se encuentran lejos, pero ha de usarse con responsabilidad puesto que compromete seriamente la privacidad: cuidado con los desconocidos.

Wii: Consola de videojuegos de Nintendo con gran aceptación entre el público casual.

Wikipedia, Wikanda: Grandes enciclopedias que se encuentran en Internet y que crecen gracias a las aportaciones de los usuarios.

Winamp: Es un programa que sirve para organizar y reproducir música en un ordenador.

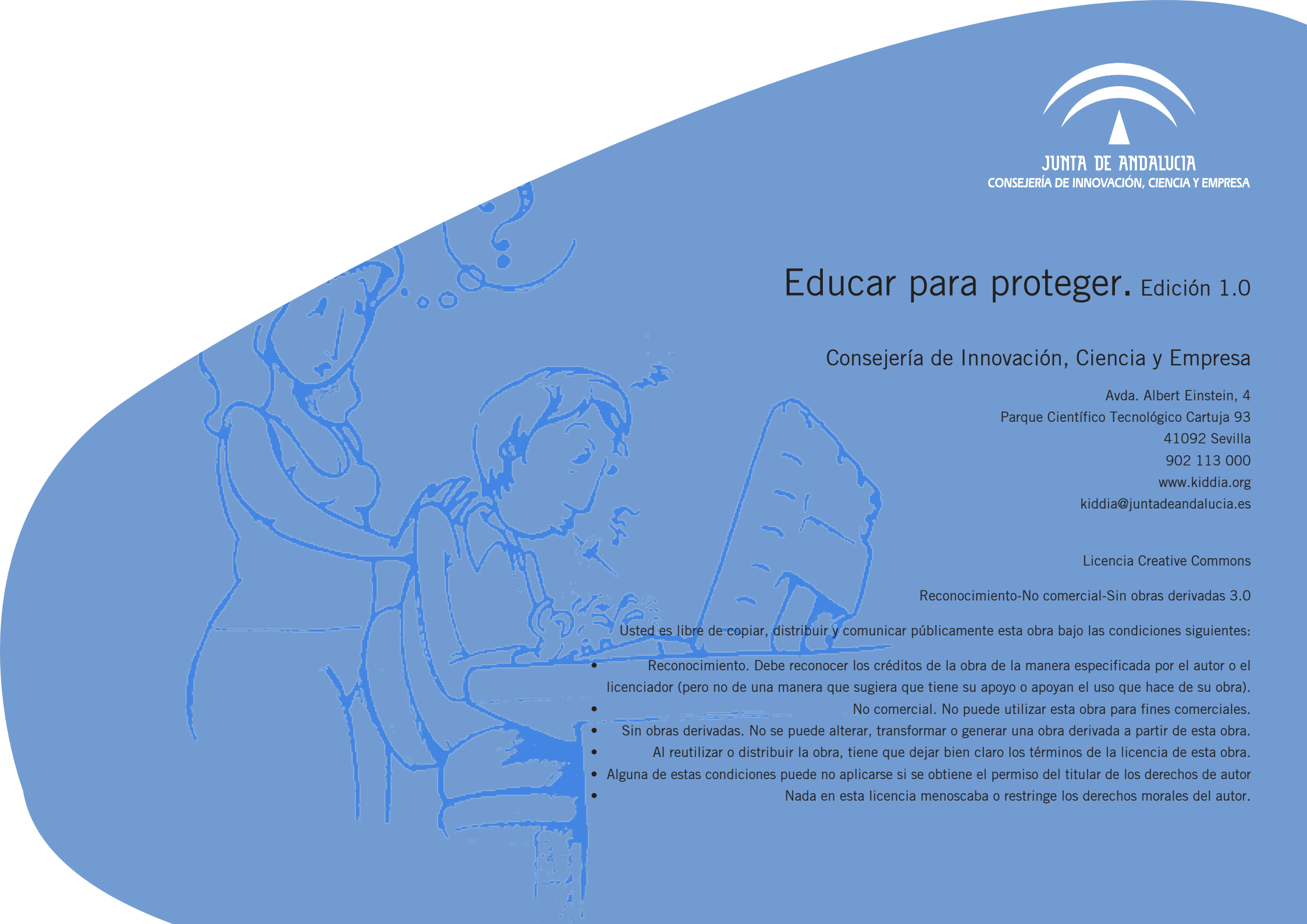
Wow: Juego online de temática MMORPG muy popular entre los adolescentes.

Xbox: Es una consola de videojuegos de Microsoft.

Xboxer: Fan de las consolas de videojuegos de Microsoft, que se comercializa con el nombre de Xbox.

Youtube: Portal muy popular donde puedes subir gratuitamente tus videos y compartirlos con el resto de usuarios.

132



JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE INNOVACIÓN, CIENCIA Y EMPRESA

Educar para proteger. Edición 1.0

Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa

Avda. Albert Einstein, 4
Parque Científico Tecnológico Cartuja 93
41092 Sevilla
902 113 000
www.kiddia.org
kiddia@juntadeandalucia.es

Licencia Creative Commons

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
- Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.