

EDUCAR PARA PROTEGER

GUÍA DE FORMACIÓN TIC

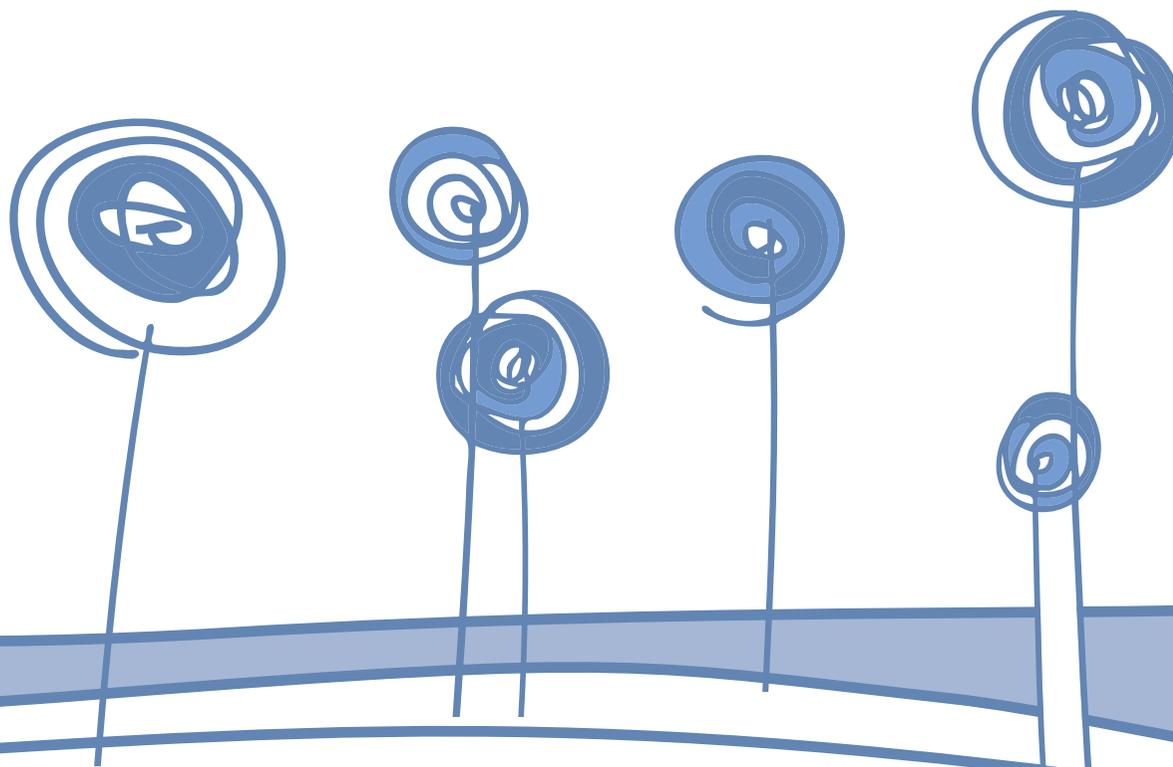
para PADRES Y MADRES DE **ADOLESCENTES**



* NOTA IMPORTANTE SOBRE GÉNERO:

“Esta guía ha sido redactada tratando de respetar la igualdad de género en el uso del lenguaje, empleando términos que engloban a ambos sexos cuando ha sido posible. En aquellos casos en los que no se ha encontrado un término adecuado, se ha optado por utilizar el masculino genérico siguiendo las recomendaciones de la RAE por motivos de economía del lenguaje y fluidez del discurso. Por tanto, en todas aquellas ocasiones en las cuales se haga uso del masculino genérico se están considerando a ambos sexos”.

Índice





1 FAMILIA Y ADOLESCENTES

- ¿Qué es la adolescencia? 6
- Características del comportamiento típico de un adolescente 7
- Adolescentes y familia 10
- Adolescentes y sociedad 15
- Superar los tópicos 17



2 LOS ADOLESCENTES Y LAS TICS

- Las tic y el cambio social 23
- Educar sobre las tic 23
- Cómo usan las tic 25
- Un plan de acción 32
- Educación no sexista y tic 36
- Oportunidades y tic 39



3 PERFILES DE LAS TICS

- Blogs 48
- Redes sociales 58
- Chat y mensajería 68
- Videojuegos 81
- El código PEGI 86
- Tipos de videojuegos 90
- Las redes P2P 96
- El software libre y las licencias *creative commons* 102
- Adolescentes y teléfonos móviles 106
- Adolescentes y tablets 111



4 EDUCAR PARA PREVENIR

- Superar la brecha digital y avanzar hacia el futuro 113
- La nueva educación y las tic 114
- ¿Qué uso hacen nuestros hijos e hijas de las tic? 118
- Comentarios a las preguntas 121
- Consejos para navegantes 122
- Qué hacer si nuestro hijo o hija... 127
- Pensando en positivo: convierte los riesgos en oportunidades de desarrollo 135
- Hacia un uso constructivo de las tic 136



5 GLOSARIO DE TÉRMINOS

- Glosario de términos 138



6 ENLACES DE INTERÉS

- Enlaces de interés 158





FAMILIA Y ADOLESCENTES



Si estás leyendo esta guía es porque seguramente tienes un hijo o una hija adolescente. Puedes pensar que vuestra relación es a veces confusa, difícil y poco satisfactoria. Quizás te sientas desorientado, ya que vuestra forma de relacionaros ha cambiado mucho en muy poco tiempo, y tampoco entendéis qué ha podido pasar o si habéis hecho algo mal para que esto ocurra así.

Así nos sentimos muchos padres y madres de adolescentes. La situación es que tras años conviviendo con nuestros hijos en una relación fluida y gratificante, vemos como en la adolescencia cambian muchas cosas: antes eran curiosos y seguían nuestras indicaciones sin replicar, mientras que ahora pocas cosas les interesan y están en contra de casi todo lo que les decimos.

Parece que disminuye su confianza en nosotros, y nos ven como si fuésemos unos extraños. Este alejamiento nos puede provocar desconcierto y tristeza, pero no hay de qué preocuparse, ya que en esta guía vamos a facilitar muchas claves para que podáis comprender estos cambios que están ocurriendo en la relación con nuestros hijos adolescentes.

Pero, ¿por qué hay que hablar también de las TIC? ¿Y qué quiere decir esa palabra? Vayamos por partes...

Tenemos que hablar de las TIC porque el alejamiento de los adolescentes respecto a 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, *tablet*, ordenador, Internet, blogs, chats, videojuegos, etc.), algo con lo que los adultos también estamos en continuo contacto.

Los adolescentes utilizan estas tecnologías porque son los sistemas de comunicación más rápidos, baratos y efectivos que podemos encontrar en nuestros días, y para ellos estar en contacto con su grupo de iguales es un pilar fundamental de su identidad y bienestar.

Para ayudarles debemos comprender qué son las TIC, cómo funcionan y cuál es la mejor forma en que pueden usarlas. Sin duda son las claves para propiciar el entendimiento común y descubrir juntos un nuevo horizonte de colaboración y comunicación familiar. Con esta guía pretendemos daros algunas ideas, pautas y nociones que puedan ayudar a los padres y madres a orientarse y plantearse dónde estamos y dónde queremos llegar junto a ellos. Esto implica acompañarles también en el mundo de las TIC e interesarnos por cómo se desenvuelven en ellas, aprendiendo junto a ellos y supervisando constantemente si se desenvuelven utilizando la prudencia y el sentido común.



¿QUÉ ES LA ADOLESCENCIA?

Debemos pensar en nuestros hijos no como en niños, sino como jóvenes adolescentes. Muchas veces vemos más mayores o adultos a los hijos de los otros, mientras que nuestros propios hijos siempre son niños.

Es necesario reconocer su nuevo estado 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 antes de la adolescencia no era más que una parte de nuestro propio mundo como padres, mientras que ahora son ellos los que deben empezar a definir su propio universo.

La adolescencia es el momento en que nuestros hijos comienzan a conocerse mejor a ellos mismos y buscan las diferencias respecto al resto de su familia. Este proceso es necesario para poder afrontar los duros cambios que se avecinan. De hecho, es la única forma de convertirse en personas autónomas e independientes, un proceso social y evolutivo por el que hemos pasado todos.

La adolescencia, tal y como la conocemos en la cultura occidental, es una etapa del ser humano que no se encuentra presente de igual manera en todas las épocas o culturas. En algunas civilizaciones africanas la transición de la niñez a

la adultez consiste en ritos de iniciación tras los cuales el niño se "convierte" en adulto, con todas sus responsabilidades y privilegios.

Sin embargo, en la sociedad occidental no existen estos rituales, nuestros niños no saben cuándo dejan de serlo, lo cual los sume en un estado de gran confusión. Nuestros hijos adolescentes se pueden estar preguntando en este mismo momento "¿Soy ya un hombre o soy un niño todavía?". Es normal que pasen por este periodo, y es parte de nuestra labor como padres hacer que sea lo más llevadero posible.

Para nuestros hijos adolescentes es la primera vez en muchos ámbitos y experiencias, y por eso se sienten inseguros y a veces les salen mal las cosas. Recordemos la primera vez que nos pusimos al volante de un coche y reconozcamos (los que puedan) que fuimos bastante torpes.

Sin embargo hemos progresado mucho desde entonces con la experiencia, que es justo lo que necesitan nuestros hijos adolescentes para aprender las reglas del mundo en que se desenvuelven e ir aclarando su posición en él.



CARACTERÍSTICAS DEL COMPORTAMIENTO TÍPICO DE UN ADOLESCENTE

Pensemos en nuestra primera vez de algo que era muy complicado: nuestros hijos son personas que por primera vez tienen ese cuerpo, que además va cambiando día a día; que por primera vez tienen pensamientos y sensaciones nuevas, las cuales no siempre comprenden ni controlan... ni siquiera saben ponerles nombre; que por primera vez se enfrentan a su futuro y saben que debe hacerlo solos.

Son personas que se despiertan y, de pronto, descubren que todas las opciones están delante de ellas, que abarcan todo el mundo y toda su vida, y que se dan cuenta de que no están preparados para elegir. En ese instante de pánico se sienten desamparados y no saben qué quieren, ya que no tienen criterios para cribar la inmensidad que se abre ante ellos. Y lo que es peor, en la confusión de dicho impacto pierden la noción de dónde vienen y a dónde van.

Acaban de asomarse a su propio futuro y a su propia vida, y les da vértigo...

- **Mantiene una actitud distante y menos afectuosa hacia su familia.**
- **Quiere cambiar las normas.**
- **Permanece absorto muchas veces.**
- **Elude las responsabilidades impuestas.**
- **Tiene una actitud negativa hacia las personas, y muchas veces hacia sí mismo.**
- **Le interesan más los amigos que la familia.**
- **Toman sus propias decisiones siguiendo sus criterios, aunque nos disgusten a nosotros.**
- **Le falta motivación, lo que suele verse reflejado en sus resultados académicos.**
- **Vive sujeto a grandes cambios emocionales, a veces de forma brusca.**

El comportamiento de los adolescentes no es el mismo que conocíamos respecto a cuando eran niños. Como punto de partida vemos que la adolescencia se convierte en una etapa de transición cuyos límites no están definidos. El niño llega a este estado y no sabe cuánto tiempo dura, ni qué debe o puede hacer aún.





La sociedad y la familia tampoco definen esta indeterminación, ya que no se espera lo mismo de los niños que de los adultos, y la adolescencia de hoy se encuentra entre ambos mundos. A nuestros hijos el pasado ya no les vale, porque consideran que han dejado de ser niños... pero el camino de la responsabilidad laboral y la independencia económica aún se ve muy 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 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, laborales o funcionales como cualquier adulto. Esta situación implica tener personas físicamente maduras que dependen aún de sus familias y no tienen responsabilidades importantes, la llamada paradoja de los jóvenes en occidente: se goza de una gran libertad pero se tarda en alcanzar la madurez necesaria para disfrutarla.

Nuestros hijos están viviendo un periodo único en la vida que les definirá para siempre, un momento irrepetible. Una fase necesaria para llegar a la edad adulta donde se encontrarán como persona y conocerán sus límites y posibilidades.

Sin embargo, no todo consiste en la ilusión de afrontar descubrimientos asombrosos, ya que les genera mucha frustración el no poder definir claramente su identidad, o creer que estaba definida y descubrir que no es así.

Los adolescentes pueden reaccionar con irritabilidad e inseguridad ante estas situaciones, pero estos sentimientos no deben ser un gran problema si los padres mantenemos un cierto nivel de calma y una adecuada comunicación con nuestros hijos.

Es de gran ayuda utilizar los mismos canales de comunicación 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 facetas de nuestros hijos que no pueden apreciarse durante la convivencia cotidiana con ellos. Debemos comprender que están en la época en la que más ayuda necesitan de nosotros, aunque paradójicamente es el momento en el que más la rechazan.

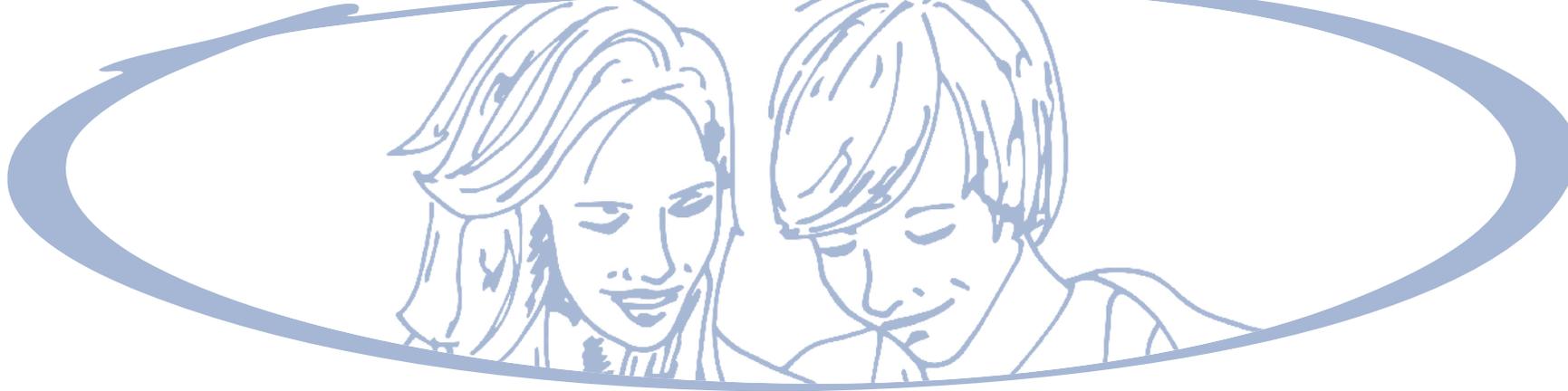
Nuestra experiencia, amor incondicional, paciencia, ejemplo, coherencia y constancia son claves para que superen este momento. Necesitan que nos comuniquemos con ellos eficazmente, por lo que cobra importancia el entender las herramientas que usan para comunicarse: las TIC. Si los padres nos hacemos "seguidores" de nuestros hijos en Twitter, gracias a los mensajes que dejan en Internet para sus amigos y seguidores, sabrán cosas nuevas de sus hijos, algunas gratamente sorprendentes, ya que les verán desde una perspectiva nueva.

Mantener con nuestros hijos una comunicación basada en la confianza hace que podamos saber quiénes son sus amigos, con quién se relacionan y qué tal se sienten con dicha relación.

En el lado opuesto de la comunicación existen prácticas como el espionaje, algo no solo nada ético, sino directamente ilegal y que no dice nada bueno de nosotros. Esto solo puede estar justificado en situaciones extraordinarias en las que tengamos la certeza de que nuestros hijos corren un riesgo real.

Espiar a través de las TIC invadiendo su espacio personal solo por seguir manteniendo el papel de padres que controlan todo lo que atañe a sus hijos no solo supone una traición a su confianza, sino que supone no aceptar su maduración y nos hace cómplices de estar alimentando y perpetuando su estado de indefinición y confusión.

Además, casi con total seguridad nos estaremos cerrando las puertas a su confianza durante mucho tiempo. Es vital respetar su espacio privado, ya que en la adolescencia nuestros hijos forjarán su personalidad para siempre y luego serán adultos basados en los valores e ideas esenciales que hayan adquirido durante este proceso.



ADOLESCENTES Y FAMILIA

¿Qué les estamos enseñando si nosotros, sus modelos de adultos responsables, nos dedicamos a fisgonear y cotillear en su vida íntima? Es fundamental mantener una buena relación con ellos desde muy pequeños, basada en la confianza y en la sinceridad.

Solo así nuestros hijos acudirán a nosotros en primera instancia cuando tengan algún tipo de duda o problema en su uso de las TIC. Cuando esto ocurra, les ayudaremos con amabilidad y sin juzgarles para reforzar esta confianza y su deseo de recurrir a sus padres antes que a otras fuentes de ayuda.

Los adolescentes ya han dejado de ser esos niños que se acomodan al gusto y voluntad de sus padres. Además, durante la adolescencia los cambios físicos y hormonales les causan sensaciones y sentimientos desconocidos, y ante estas novedades los adolescentes no siempre buscarán información y consejo en sus padres por miedo o vergüenza, sino que lo hará entre sus iguales utilizando sobre todo las TIC.

Por eso se les debe educar para que sepan utilizar correctamente estas herramientas y obtengan la mejor información en este importante momento de su desarrollo, si no optan por vuestra ayuda desde un primer momento. Todo esto sin olvidar que debéis ser su referente y su pilar de confianza cuando decidan acercarse a vosotros.

Definimos la familia como el núcleo donde el niño crece y aprende los valores fundamentales para desenvolverse en la sociedad en la que están inmersos. Pero la familia no es una unidad estática, sino que también cambia y evoluciona. En este punto, los adolescentes necesitan extender su radio de acción a toda la sociedad como parte de su crecimiento. Nosotros ya lo hicimos a su edad con las características y peculiaridades del momento histórico que nos tocó vivir.

En este viaje pueden correr riesgos al igual que los corrimos nosotros, pero con las TIC ellos tienen una serie de riesgos que nosotros no conocimos del mismo modo. Aclaremos que estos riesgos no son originados por las nuevas tecnologías en sí, que son solo el vehículo de la comunicación, sino que surgen por la falta de experiencia vital o sentido común que nuestros hijos puedan tener a la hora de utilizar estas tecnologías.

Aquí encontramos el primer punto en el que debemos proporcionarles consejo, siendo una de las ideas más importantes de esta guía: el proceso de educación de nuestros hijos en el uso de las tecnologías así como en cualquier otro aspecto de la vida es absolutamente necesario, ya que nadie nace sabiendo.



Las TIC son un aspecto fundamental del complejo mundo en el que vivimos, pero no hace falta ser un experto en TIC para educar a tu hijo correctamente en su uso. Tan solo debes basarte en tu experiencia y sentido común al tiempo que transmites tus valores con coherencia.

Es duro ser adolescente, y los padres tenemos la capacidad y el poder de ayudar a nuestros hijos en este periodo, sin importar en qué situación se encuentren. 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.

Hay una cosa que debemos entender y es que las tecnologías, como cualquier herramienta, en sí mismas no son buenas ni malas, pero son susceptibles de ser utilizadas de forma incorrecta.

Cuando éramos adolescentes también existía tecnología, muy rudimentaria si la comparamos con la que disponemos ahora, pero se regía por los mismos principios. Los padres siempre han visto con miedo los adelantos puestos en manos de sus hijos porque, por desconocimiento de los mismos, creen que encierran un gran peligro.

Históricamente este sentimiento se ha venido repitiendo, recelando cada generación de la siguiente, aunque es un temor que carece totalmente de fundamento. 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 pensaron algo similar nuestros abuelos con el teléfono o la televisión.

Las tecnologías en sí mismas no son peligrosas, sino que facilitan nuestra vida y nos ofrecen nuevas oportunidades de desarrollo y prosperidad. Existen claves para que inculquemos a nuestros hijos unos principios basados en el acercamiento, la transparencia y la buena comunicación; demonizar los aparatos no sirve de nada, siendo mucho más adecuado interpretar siempre los motivos del mal uso por parte de algunas personas.





Debemos superar los prejuicios que nos provoca la distancia generacional, ya que las TIC mejoran nuestras vidas y enriquecen nuestra realidad social e individual.

No nos olvidemos de que nuestros hijos tienen las nuevas tecnologías presentes como parte central de su adolescencia. Estas, influyen en sus comportamientos, gustos, modas, estéticas... Internet se parece un poco a un coche, ya que con él pueden ver el mundo y visitar a sus amigos, pero también entraña riesgos para los que hay que estar preparado y bien entrenado.

Al igual que en la carretera, en Internet y en el resto de las TIC hay unas normas que conocer y respetar, y si bien nos podemos encontrar con muchos domingueros que son una molestia, es estadísticamente difícil encontrarse con auténticos kamikazes.

Nuestro ejemplo, el cual hemos dado desde que son niños, servirá de referencia sobre lo que es correcto, y aunque exploren en alguna ocasión más allá de los límites establecidos, tendrán una referencia central que les sirva de guía. Lo que no podemos esperar es que nuestros hijos sean unos conductores responsables, prudentes y seguros cuando nosotros conducimos con exceso de velocidad, sin cinturón y sin mantener la distancia de seguridad.

Llevan muchos años aprendiendo de nosotros, y si de pronto nos convertimos en los más férreos seguidores de las normas cuando antes no solíamos hacerlo, se darán perfecta cuenta de que no es un cambio sincero. Y lo que es peor, les estaremos enseñando que fingir y actuar es algo legítimo para conseguir tus propósitos.

Los comportamientos de los adolescentes han cambiado con el paso de las generaciones, ya que no solo evoluciona la tecnología, sino también los modelos y los roles sociales. Puede que nuestros hijos adolescentes no se ocupen 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. Pero esta diferencia no ha sido creada por nuestros hijos, 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.

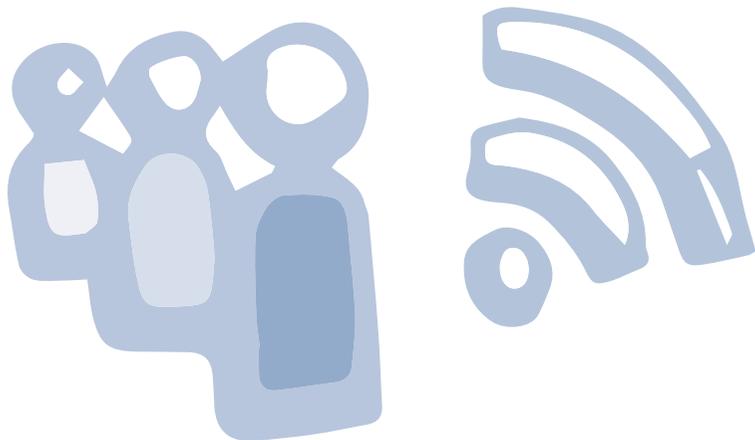
Los padres de hoy día también hemos sido adolescentes, e igualmente hemos experimentado unos cambios similares a los que ellos están viviendo, solo que adaptados a nuestro tiempo. Por tanto, debemos ser tolerantes e intentar



entender el mundo en el que les ha tocado desarrollarse, en el que están presentes las TIC.

Ahora bien, podemos pensar que esto del periodo de cambios y descubrimientos es una maravilla... pero sentimos que el distanciamiento que sufrimos no es normal. Sin embargo estas son sensaciones (muy personales y subjetivas) que no tienen por qué ser un reflejo fiel de la realidad.

Los jóvenes descubren en su recién adquirido estado físico-psíquico que hay un mundo más allá de la propia familia, y este es el motivo por el que a veces tenemos la sensación de distanciamiento, llegando a pensar que no nos necesitan. Pero no es cierto: nos siguen necesitando igual, pero las necesidades ahora son diferentes y algo más complejas.



¿Por qué nos siguen necesitando? Porque somos el primer vínculo afectivo y social que establecieron, y por ello somos las primeras personas en las que confiaron. En el momento de iniciar la transición a la adolescencia somos su principal referente de seguridad. Somos nosotros quienes durante su infancia 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 del mismo modo, les ayudemos a enfocar bien sus relaciones usando correctamente las TIC o cualquier otra vía a la hora de relacionarse con su entorno.

También somos, desde su infancia, la primera fuente de información para evitar cualquier tipo de riesgo: salud, alimentación, drogas, sexualidad, etc. Al principio les puede ser difícil hablar de estos temas porque son muy delicados, pero aunque busquen respuestas en fuentes alternativas (como las TIC), nuestros hijos deben saber y sentir que pueden confiar en nosotros para que les ayudemos y orientemos ante cualquier duda cuando lo deseen. Somos el modelo más cercano que tienen para poder enfrentarse al futuro, y saben que hemos pasado por lo mismo que ellos, aunque con otra perspectiva histórica.



Entonces ¿a qué son debidos tantos conflictos? Lo primero que podemos hacer es pararnos y reflexionar un poco al respecto. ¿Son tantos de verdad? En realidad, la mayoría de las discusiones surgen por cuestiones superficiales: la ropa, el horario, las normas... Esto se debe a que han dejado de ser niños que aceptan nuestras indicaciones sin cuestionarlas, y ahora son más inconformistas y retadores ante las directrices de los padres.

Muchos de los conflictos que pueden surgir ante estas actitudes tienen que ver con que, en el fondo, a los padres les molesta la sensación de estar perdiendo su autoridad y control, respondiendo de forma que se vuelven más autoritarios y controladores dando lugar a un ciclo que se retroalimenta a sí mismo.

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.

En estas edades empiezan a pasar menos tiempo con la familia, ya que salen más de casa. Debemos aprender paulatinamente a ser más flexibles con las normas y límites y adaptarnos a sus nuevas necesidades, porque no nos olvidemos de que nuestros hijos ya no son unos niños pequeños.

Recordemos una última cosa: nosotros tampoco somos siempre iguales, también cambiamos y evolucionamos, e igualmente nuestros cambios pueden desconcertarles. Así pues debemos ser tolerantes y comprensivos si queremos ser justos con nuestros hijos, y no achacarles a ellos problemas que en realidad tienen que ver con nosotros mismos.





ADOLESCENTES Y SOCIEDAD

¿La sociedad también es siempre la misma? Sabemos que no, ya que hemos pasado rápidamente de una sociedad industrial a una tecnológica. Los cambios 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? Principalmente porque la interacción con la sociedad ha tomado mucho peso en la educación de nuestros hijos 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.

Hoy las familias están más aisladas y cuentan con menos apoyos, ya que tienen cada vez menos relación. Hoy en día no es extraño conocer familias monoparentales, un tipo de familia nuclear con un solo padre o madre que es cada vez más frecuente en el contexto actual. Antes las familias eran grupos muy estables, mientras que hoy cambian con mayor frecuencia.

Todo conforma un cóctel en el que los adolescentes se adaptan mal a los cambios que padecen, perdiendo la sensación de seguridad. La sociedad y las institu-

ciones 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 la familia. Es nuestra misión transmitir a nuestros hijos lo que está bien o mal, mientras que las prácticas educativas en las que participa el 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 segundo lugar, porque la escuela se configura como un contexto intermedio entre lo infantil y lo adulto. Y en tercer lugar, porque planifica de manera explícita y ordenada su acción educativa. Sin embargo, el entorno que definirá al adolescente no queda solo en la familia o la escuela, sino que se extiende a las relaciones personales que establezca con sus semejantes más allá de sus fronteras.

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 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 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 comprendidos y aceptados, y por medio de este proceso refuerzan y valoran sus características comunes.

Compartir información íntima les ayuda también 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 gran 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 de nuestros hijos terminen convirtiéndose en sus principales aliados, sus compañeros de viaje en la vida.

Sin embargo, esta necesidad de comunicación con sus iguales no es para siempre: a medida que la identidad es más estable, la necesidad es menos intensa. Pero mientras alcanzan ese estado sienten fuertes deseos de comunicación, búsqueda de amistad y pertenencia a un grupo, y las TIC tienen vital importancia para conseguirlos.

Basta con observar los nuevos sistemas multimedia que les convierten en protagonistas en vez de espectadores. Debemos, por tanto, explorar y conocer las TIC para comprender muchas de las acciones, motivaciones y preocupaciones de nuestros hijos.





SUPERAR LOS TÓPICOS

En muchos momentos nuestros prejuicios afectan negativamente al desarrollo de nuestros hijos e hijas. La creencia de que la adolescencia es un período conflictivo y lleno de tensiones constituye uno de los estereotipos más largamente mantenido y fuertemente arraigado en nuestro contexto cultural. *(Ya Rousseau en el siglo XVIII se refería a la adolescencia como un periodo tormentoso, conflictivo y de inestabilidad emocional que tiene su origen en los cambios biológicos de la pubertad).*

Desde el campo de la Psicología, la tradición psicoanalítica es la que más ha contribuido a perpetuar estas ideas en la cultura occidental. A mediados del siglo XX, Anna Freud consideraba la adolescencia como un período de desequilibrio psicológico, de conflictos emocionales y de conducta errática, contradictoria e inestable.

Sin embargo ya en esta época muchos autores se cuestionan si la adolescencia es en realidad una etapa inevitablemente conflictiva, y en base a numerosas investigaciones concluyen no sólo que no siempre es así, sino que en la mayor parte de los casos es vivida tanto por los padres como por los hijos sin excesiva angustia ni graves consecuencias.

Como podemos ver, aunque los prejuicios sobre la adolescencia se relacionan con determinadas corrientes de pensamiento durante distintas épocas de la Historia, hay una cosa que ha permanecido invariable a lo largo de los siglos, y es el hecho de que los padres siempre se preocupan por sus hijos. Cuando nosotros fuimos adolescentes, nuestros padres también se preocupaban por nosotros cuando nos veían en crisis.

Al igual que ahora estamos en medio de una revolución tecnológica, entonces estábamos en una revolución científica que no se ha detenido. Nos encontramos 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 en la sociedad, 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. Esto es una constante del cambio histórico y las TIC no son muy diferentes en ese sentido.



Es verdad que la mayor parte de nuestros hijos quieren tener el último modelo de teléfono móvil, ya que es un símbolo de estatus social, pero no deja de ser una disfunción social provocada por nuestra sociedad de consumo, del mismo modo que puedan querer un pantalón de marca o un producto anunciado en televisión y de moda.

Aparte de estos, como ya hemos visto 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 adolescente pensará que no hay otra opción, que es lo normal, y entrará en una dinámica de conflictos siguiendo la pauta de una profecía autocumplida. Los problemas que surgen a estas edades preocupan especialmente a la familia y a veces se generalizan, creyendo que es algo normal y característico 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 adolescente aprende poco a poco a discutir y a razonar. Es la primera vez que nuestros hijos argumentan en nuestra contra, y eso nos desconcierta y nos hace percibir un momento problemático. Sin embargo, los adultos pueden estar discutiendo constantemente y nadie pensaría por ello que la edad adulta “es una época problemática”.

“No quiere nada con nosotros”

La idea general es creer que los adolescentes 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 estas 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 los adolescentes sí hablan con sus padres, aunque menos sobre temas como sexo o drogas, donde sus primeros confidentes serán sus amigos.



“Solo hace caso a sus amigos”

Los amigos no compiten con la familia sino que, como hemos visto, satisfacen necesidades complementarias. Es ahora cuando los adolescentes buscan lo que su grupo de iguales les puede aportar, pero eso no quiere decir que ya no necesiten lo que su familia les 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.

“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 evolución dependerá de su entorno, personalidad y experiencias, y por supuesto de lo que los padres les hayamos enseñado en casa.

En última instancia deberíamos pensar en ellos como en un espejo que nos refleja a nosotros mismos. Como se dice popularmente, “cada uno es hijo de su padre y de su madre”.

“Siempre será así”

Que un 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 solo una prolongación de sus características anteriores. Vamos mostrándonos como somos de forma invariable a lo largo de toda nuestra vida, ya que no existe una única época de formación de la personalidad.

“Mis hijos son estupendos, pero con su grupo de amigos parecen tontos”

En este momento otros padres pueden estar pensando lo mismo de nuestros hijos. La personalidad se forma, entre otras cosas, a partir de las opiniones e influencias de los demás, y esto no pasa solo 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 esté todo hecho. Aún nos queda superar 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 alguno de estos tópicos sobre los adolescentes, lo podemos haber hecho sobre las TIC. Si algún padre o madre se está preguntando aún si son malas las TIC, decirle que cualquier abuso siempre es inadecuado. 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 nuestros 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 divertirse con ellos. De esa manera les entenderemos mejor 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 establecer analogías entre el mundo analógico y el digital 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 con nuestra crítica e intransigencia. 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.



LOS ADOLESCENTES Y LAS TICS



LAS TIC Y EL CAMBIO SOCIAL

Nuestra sociedad ha cambiado, y ya no hay tantas desigualdades como en épocas pasadas. Las grandes diferencias en este momento estriban en el acceso a 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, muchos de los aparatos modernos (teléfono, ordenador, *tablet*...) que nos permite estar en contacto con nuestro entorno prácticamente 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 como nuestros 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 adolescentes exploran sus nuevos usos con gran imaginación para cubrir sus necesidades sociales.

EDUCAR SOBRE LAS TIC

Nuestros hijos mezclan, organizan, clasifican, ordenan y distribuyen la información de maneras que jamás habríamos soñado nosotros con su edad. En sus ratos libres tienen acceso a una enorme cantidad de información que necesita ser organizada y analizada con espíritu crítico.

Dotarles de él es una de nuestras principales tareas como padres. Necesitan este aprendizaje, y aunque nosotros no lo hemos vivido con las TIC, sí hemos aprendido a desarrollar un espíritu crítico a partir de otros estímulos que no eran digitales.

Las TIC son unas herramientas que no existían cuando teníamos la edad de nuestros hijos, pero que ahora son imprescindibles para entender nuestro tiempo. 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.

Este 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.



Puede que para algunos adolescentes de hoy la familia es menos un lugar de educación y más un lugar de refugio y sustento, pero no podemos por ello renunciar a una de las funciones principales de la familia y olvidarnos de enseñarles a nuestros hijos valores importantes de una forma explícita y clara.

Esto no tiene nada que ver con ideologías personales, ni religiosas ni políticas, sino que se trata de emitir y transmitir juicios éticos sobre lo que es correcto o no en la vida dentro de la sociedad en la que nos desenvolvemos. Es importante que aportemos a nuestros hijos estas valiosas visiones 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 este sea el trabajo más delicado que haremos en nuestra vida, y requiere de un tiempo del que muchas veces 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. Por ello, y pese a las dificultades, debemos poner todos los medios a nuestro alcance para fomentar el correcto crecimiento de nuestros hijos.

El hogar debería servir para educar y la escuela para formar. Muchos padres de hoy día, sin tiempo apenas para nada, terminamos delegando en la escue-

la nuestra responsabilidad, pero esa opción pocas veces funciona. Si tenemos mucha suerte, nuestros hijos se toparán con docentes abnegados que harán su trabajo y el nuestro, pero no podemos eludir dicha responsabilidad. Somos los primeros interesados en que se desarrollen correctamente, por lo que no debemos contentarnos 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 acabando en los medios de comunicación, cuya influencia puede ser nefasta si no se analizan sus contenidos de forma crítica.

Aunque nuestros hijos 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 padres. Por eso nuestra intención no debe ser que nuestros hijos 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.



CÓMO USAN LAS TIC

Las TIC son, de hecho, una ventana a través de la cual nuestros hijos miran un mundo con efectos tan reales como este, 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 esa actitud no hace más que esconder el rechazo y el miedo a lo desconocido disfrazado de desprecio. Lo que se hace con las TIC, aunque no se vea tiene un efecto real: las conversaciones que tienes son reales, las compras que haces son reales, lo que aprendes usándolas es real...

Especialmente ahora que son adolescentes van a intentar saber si son capaces de actuar como adultos y experimentarán como si fuesen adultos. Como padres hemos trabajado mucho para proporcionarles 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.

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 que nacieron antes. Por esta razón, los padres debemos tener en cuenta y conocer en qué ha consistido esa influencia.

Para los 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.

Cuando estamos en lugares nuevos, en ciudades diferentes, tenemos tendencia a desorientarnos, pero hoy día un adolescente consultará el GPS de su móvil y, si no tienen, enviará un mensaje a un colega para que les guíe con *Google Maps*, un potente sistema de cartografía por Internet.

Como es todavía demasiado textual, seguramente se ayudarán con *Google 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. 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 placas con los nombres de las calles, y se encontraba completamente desorientado.

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 *Google 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

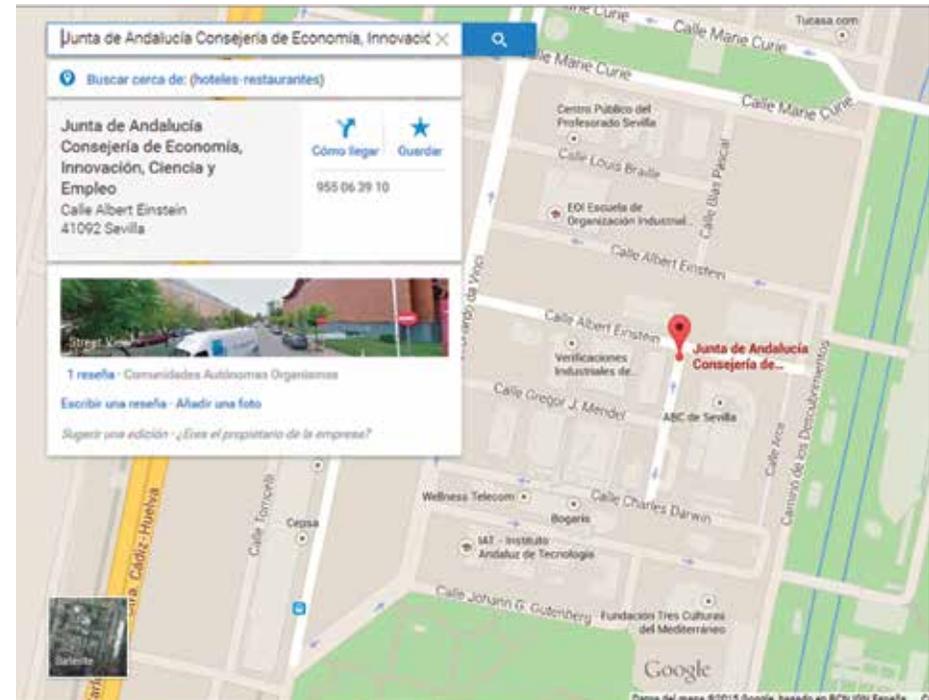


Ilustración a modo de ejemplo

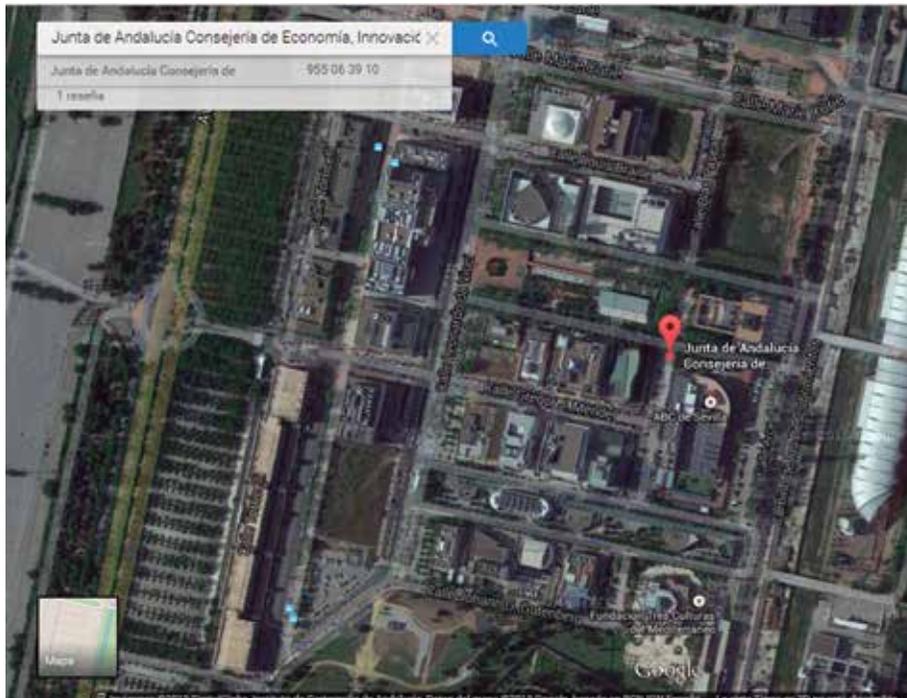


Ilustración a modo de ejemplo

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 ingeniosos móviles.

Esta 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 necesario adaptarnos a los nuevos tiempos, a 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 tienen nuestros hijos. Con las TIC, tienen el mundo en la punta de sus dedos, y así se lo hemos de transmitir para que puedan tocarlo y disfrutarlo, pero siempre con la debida prudencia y sentido común.

Nuestros hijos extraen la información de 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 Wikis o enciclopedias libres hechas por los propios usuarios de Internet, como Wikipedia o Wikanda, la Wikipedia andaluza.



Crear una cuenta [Iniciar sesión](#)

Buscar Ir

[Página aleatoria](#)

wikanda

Ver

NAVEGACIÓN

- Portada
- Portal de la comunidad
- Cambios recientes
- Índice de artículos

AYUDA

- Acerca de Wikanda
- Páginas de ayuda
- Contacta
- Manual del usuario

COMPARTIR

Página

¿Quieres colaborar con nosotros compartiendo tus conocimientos? puedes hacerlo en
[Almeriapedia](#) - [Cadizpedia](#) - [Cordobapedia](#) - [Granadapedia](#) - [Huelvapedia](#) - [Jaenpedia](#) - [Malagapedia](#) - [Sevillapedia](#)

Portada

[f](#) [t](#) [g+](#) [in](#) [t](#) [v](#) [m](#)

Bienvenidos a Wikanda

La enciclopedia de Andalucía, abierta, libre y multimedia

Tenemos 2 805 artículos y 3 986 imágenes, gracias a la colaboración voluntaria de usuarios interesados en el arte, historia, costumbres, fiestas, sociedad... de Andalucía

Contamos, además, con otras 8 enciclopedias, dedicadas a cada una de las provincias andaluzas:

Alternate HTML content should be placed here. This content requires the Adobe Flash Player.[Get Flash](#)

Ilustración a modo de ejemplo



Si vemos que nuestros hijos 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 egoísmo y en la bondad en lugar de en la maldad será una magnífica herencia para nuestros adolescentes.

También sabrán que hay malvados, aunque no sean la mayoría, y esto debe enseñarles a contrastar siempre la información obtenida y no creer cualquier cosa que encuentren simplemente porque lo han visto en una página web o una *Wiki*.

Revisar y acudir a las fuentes de la información siempre es la mejor forma de estar seguros de que el conocimiento que estamos recabando es el correcto. Es necesario que tengan una disposición positiva hacia la vida y que la disfruten en un entorno de optimismo y sin angustias, pero siempre con una sana cautela y un bien formado juicio crítico.

Nuestros 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 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.



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 es un reflejo del mundo y de la vida, por lo que allí se pueden 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 pueden encontrar cosas malas en la Red, exactamente igual que en la calle.

El mundo puede parecer más seguro con las TIC que sin ellas, ya que 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.

Sin embargo, el físico no es el único daño que nuestros hijos e hijas pueden recibir en este mundo, por lo que los padres y madres no debemos faltar a nuestra responsabilidad escudándonos en la distancia física. Tienen acceso casi infinito a la información y al contacto con otras personas, y nos corresponde a los padres darles el conocimiento acerca de cómo gestionar dicho acceso.

Se ha hecho célebre la forma en la que los estudiantes pueden copiar sus trabajos en Internet, valiéndose de las distintas Wikis o de portales donde copiar trabajos unos de otros, y cada vez son más los profesores que saben cómo combatirlo con portales como www.copyscape.com, www.compilatio.net o www.plagium.com, páginas web que detectan el plagio en los trabajos de los estudiantes.

Pero si somos justos, también debemos tener en cuenta todo lo que aprenden en Internet. El problema no es el acceso a la información, sino su exceso y la falta de criterio o visión crítica. Existe una importante saturación de datos que no les ayuda ni a la comprensión ni al conocimiento, por lo que deben aprender a discriminar la información que reciben.

Una mayor cantidad de información no implica mayor calidad de la misma, y existen nuevos términos para describir esta sobrecarga informativa, como son la *infobesidad* o la *infoxicación*, términos que vienen a describir la saturación excesiva de información que recibimos y lo perjudicial que puede llegar a ser si dicha información no es de calidad. Lo que más necesitan ahora nuestros hijos es un análisis crítico y una fuerte carga ética.

2- Los adolescentes y las tics



El conocimiento no existe si para nuestros hijos los datos carecen de significado. Y nosotros como 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 aspecto real de su vida.

Y eso solo se logra experimentando de forma directa el conocimiento. Las TIC han multiplicado las oportunidades que tienen nuestros hijos, lo cuales sabrán aprovecharlas si tienen un buen criterio. Los valores, las actitudes, los comportamientos y las elecciones que hagan nuestros hijos determinarán su éxito o fracaso como personas.

Los caminos de la vida por los que transitan son muy diferentes de los que recorrimos nosotros a su edad. Ahora hay menos distancias y muchas maneras de llegar de un punto a otro. Sin embargo no todo es diferente, ya que para llegar a la felicidad personal se necesitan idénticos valores.

La superficialidad de los medios de comunicación hoy día que va permeando en la televisión, la prensa, la música y la literatura, no ayuda en nada a que nuestros hijos tengan un sentido trascendente de la vida.

En general tienen mucha información y un pobre y fragmentado conocimiento.

Hace años, cuando éramos 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 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, que no será seguramente el más adecuado si han basado sus valores en errores y mentiras. Los padres 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. Y esto es un error, ya que son algunos medios de comunicación, como ciertos programas de televisión, quienes tienen mayor influencia sobre ellos.



UN PLAN DE ACCIÓN

La primera consecuencia es que a tus hijos 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 pero tampoco un adulto, es realmente complicado. Deben dedicar la mayor parte de su tiempo a aprender a ser adultos responsables, pero escolarizados en un sistema que les enseña habilidades instrumentales principalmente.

Estos conocimientos son mucho más necesarios hoy en día para ganarse la vida que cuando nosotros o nuestros padres tenían su edad, pero este no es el único conocimiento que necesitan, ya que aparte de aprender determinadas asignaturas tienen que saber cómo utilizar ese conocimiento en la vida real.

En definitiva, que adquieran experiencias significativas que les hagan poner en práctica el conocimiento para que se convierta en algo constructivo para ellos y ellas. 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 nuestros 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, 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 solo lógica e intuición. Los ingredientes para orientar a nuestros hijos 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, que carecen aún de esa experiencia vital para tomar las mejores decisiones.

Motivación: en nuestro afán de protección muchas veces desanimamos a nuestros hijos porque no queremos que utilicen las TIC. Esto se debe principalmente al miedo y al desconocimiento. Sin embargo lo que debemos hacer es motivarles ahora que todavía están cerca de nosotros 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 usarlas, explorarlas, comprenderlas y finalmente utilizarlas con inteligencia.

Iniciativa: algunas veces conseguimos motivar a nuestros hijos, pero no acaban de tomar la iniciativa. Parece como si los adolescentes estuviesen muchas veces cansados y con poca fuerza, y es que 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, pero siempre que no se sientan agobiados, así que deberemos aprender a animarles 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, y es un elemento muy importante para su propia autoestima.

En muchos casos, los padres que intentan evitarles problemas a sus hijos, terminan ahogando su confianza en sí mismos para evitar futuros problemas. Eso puede ser tan destructivo que nunca se debería utilizar. Al contrario, tenemos que ayudarles a conocer sus límites y expandirlos: es una de las mejores lecciones que unos padres pueden proporcionar a sus hijos.

Esfuerzo: la mayor parte de nuestros 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 a su manera. Cuando nosotros éramos niños, nuestros padres 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. La vida, debido a la saturación y la necesidad de tomar muchas más decisiones en todos los ámbitos, 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.

Perseverancia y paciencia: 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 destruyendo su autocompetencia percibida, 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 hacerlo de forma correcta. Quien tiene un hijo adolescente responsable, tiene un auténtico tesoro. Si han sido educados en el desarrollo de la responsabilidad durante su infancia, lo más probable es que se muestren bastante responsables en la adolescencia, o al menos algo más receptivos (con los altibajos propios de esta etapa).

Sin embargo lo normal en ellos no es la responsabilidad porque no han tenido que ejercerla casi nunca. Y 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 solo repercutirá en su felicidad.

Tolerancia a la frustración: las cosas no siempre salen como uno o una tiene previsto, y no siempre se consigue lo que se desea. Aprender a manejar los sentimientos desagradables cada vez que nos ocurre algo de esto es algo que debe empezarse a trabajar desde que son pequeños.

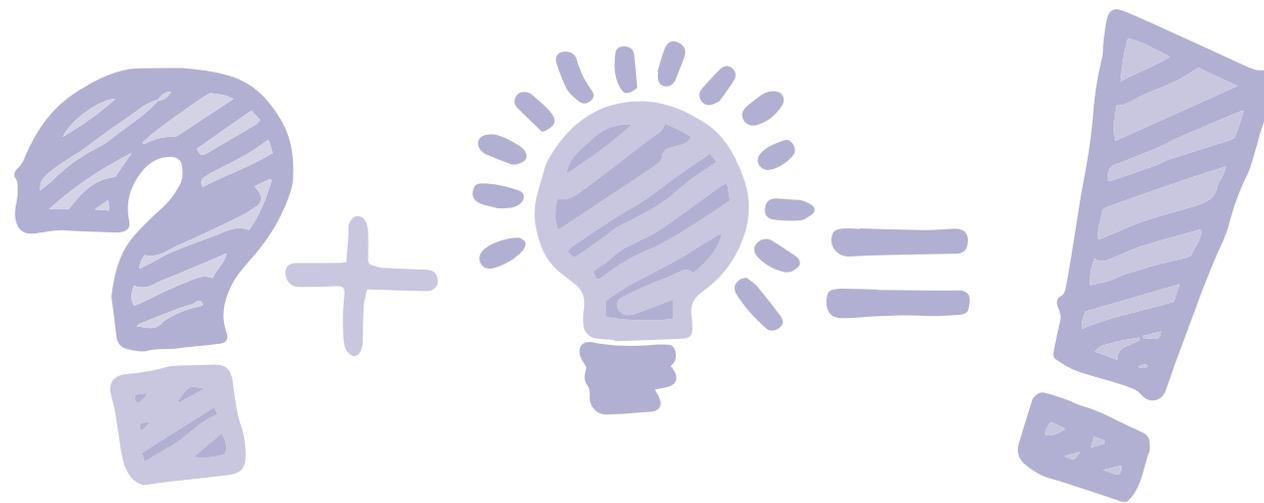
Si durante su infancia les colmamos de caprichos y cumplimos con todos sus deseos acatando su voluntad, estaremos creando individuos insaciables que no tolerarán un no por respuesta.

Solución de problemas: en la vida muchas veces parece que hay más problemas que soluciones, y 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 competitividad en el que están creciendo nuestros hijos. Deben aprender que se obtienen mejores resultados si se trabaja en equipo, y que el proceso es mucho más reconfortante. Las TIC son en este momento el mejor sistema de cooperación que se conoce.

Respeto: nuestros hijos deben aprender 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.





EDUCACIÓN NO SEXISTA Y TIC

Nadie nace con prejuicios de ningún tipo. Ningún niño tiene de forma innata el impulso ni la intención de discriminar al prójimo en base a ningún criterio. En nuestra sociedad actual hemos empezado (no hace mucho) a ser conscientes de ciertos prejuicios culturalmente mantenidos que no queremos que se sigan transmitiendo a las futuras generaciones, como son los referentes al tipo de raza, religión o país de procedencia de otras personas.

En este sentido, hay un esfuerzo consciente y voluntario llevado a cabo por la mayor parte de la sociedad para cambiar nuestras actitudes y educar a los jóvenes en la tolerancia y el respeto a otros seres humanos.

Sin embargo, respecto a la discriminación que se realiza atendiendo al sexo de las personas apenas estamos empezando a darnos cuenta, y queda mucho que recorrer hasta que realmente desaparezca de nuestra forma de ver el mundo.

Aún hay muchos prejuicios funcionando cuando hacemos una atribución de roles, habilidades y destrezas a hombres y mujeres, y mientras que nos esforzamos por luchar contra ellos en unos ámbitos, en otros los mantenemos de forma casi inconsciente.

En la relación con las TIC, al igual que en otros tantos ámbitos de la vida, ocurre de la misma forma. Sin darnos cuenta, desde que nuestros hijos se acercan a dichas tecnologías les orientamos a unas u otras actividades en base a su sexo, por ejemplo:

- Solemos poner dibujos animados o series de TV que van sobre lucha o deportes a los niños, frente a los que se centran en las relaciones sociales y familiares que consideramos más adecuados para las niñas.
- Consideramos más adecuados los juegos competitivos y violentos para niños, mientras que los de plataformas y puzzles son más adecuados para las niñas.
- Podemos llegar a ser más permisivos con el uso de una TIC con los niños, a los cuales atribuimos mayor competencia para manejarla, que respecto a las niñas, a las cuales prejuzgamos como más torpes y poco interesadas para las tecnologías.



Si nos fijamos, ni uno solo de estos ejemplos (y se quedan muchísimos sin exponer) está fundamentado en ninguna evidencia de ningún tipo, y responden únicamente al prejuicio adulto (tanto de los padres como de las madres) que se ha ido alimentando a lo largo de generaciones.

Siendo conscientes de que, como sociedad, siempre intentaremos avanzar hacia formas de convivencia más justas y satisfactorias para todos los miembros que la componen, es nuestra responsabilidad empezar a educar desde ya a nuestros hijos en los valores que conduzcan a ello.

Para lograrlo, la mejor opción es ignorar la variable "sexo" siempre que sea posible, y pasar de pensar en nuestros hijos como niños o niñas para pensar en ellos como personas.

De este modo, se pasa rápidamente de razonamientos falsos como "a los niños les gusta jugar al fútbol y a las niñas a las muñecas" a razonamientos verdaderos del tipo "a unas personas les gusta jugar al fútbol y a otras les gusta jugar a las muñecas... y a algunas les gusta jugar a las dos".

Si conseguimos separar los ojos con los que miramos a nuestros hijos de su sexo podremos, en muchos ámbitos, dejar de tratarlos de forma discriminatoria y educarlos en un sentido de la igualdad que tanta falta hace hoy en día.

Es importante realizar este esfuerzo en la infancia para que al llegar a la adolescencia nuestros hijos no se relacionen con sus iguales ni con otras personas de un modo discriminatorio. Y esto es tan válido tanto para chicos como para chicas, ya que unos pueden ser los que muestren el prejuicio y las otras aceptarlo y no luchar contra él. Además es en estas edades donde los adolescentes hacen extensivos los prejuicios al mundo de los adultos, y serán estos y no los iguales quienes les confirmen o no dichos prejuicios.

Y no sólo hay que tener muy presentes los prejuicios sociales, sino también la influencia cada vez mayor en nuestros jóvenes por parte del mundo de la publicidad y el *marketing*. Desde él enseñan a nuestros hijos y a nuestras hijas roles muy estereotipados y marcados acerca de cómo deben ser su estética, sus actitudes y sus comportamientos.

Las compañías aprovechan que en este momento de sus vidas dichas características no están bien definidas, por lo que es fácil que caigan en estereotipos



que, por falta de criterio, nuestros adolescentes tomarán como válidos sin darse cuenta de que están perpetuando, tanto chicos como chicas, un modelo sexista que es irrespetuoso e injusto con ambos sexos.

Admitamos pues que nuestra sociedad aún tiene que recorrer mucho camino en su logro de eliminar los prejuicios sexistas, y que los padres pondremos todo nuestro empeño en empezar a educar a nuestros hijos sin transmitirles dichos prejuicios.

Sería del todo inadecuado por nuestra parte permitir que nuestros hijos interactúen de forma independiente con diversas TIC (como puede ser Internet, la televisión o los videojuegos) que les pueden llegar a transmitir precisamente esos prejuicios que estamos evitando.

La programación actual en la televisión suele estar plagada de estereotipos sexistas, sobre todo en lo referente a la publicidad, y hay videojuegos que perpetúan ciertos prejuicios sexistas acerca de las habilidades y competencias de hombres y mujeres. Por último, Internet no deja de ser una ventana al mundo, y si el mundo en que vivimos es sexista, se verá fielmente reflejado en la red.

El control en las relaciones de pareja

Hagamos aquí un inciso para denunciar una práctica nociva que, como tantas cosas que hemos visto, existe desde hace mucho tiempo, pero con las TIC ha tomado una nueva forma de expresión. Hablamos del control en las relaciones de pareja.

Los nuevos servicios de mensajería instantánea, tan populares entre nuestros adolescentes hoy día, suelen hacer pública cierta información de los usuarios como puede ser la última hora de conexión, o si un mensaje ha sido leído o no.

En definitiva, nos proporciona algunos datos acerca de la actividad de la otra persona, datos que ella no nos ha enviado de forma voluntaria. Es frecuente encontrar a chicos y a chicas que se someten a auténticos interrogatorios por parte de sus parejas acerca de por qué se conectó a tal hora, o por qué no le respondió a cual mensaje en lo que supone una invasión flagrante de la libertad y la intimidad del otro al mismo tiempo que una actitud de control sobre la pareja.

Y el problema no radica solo en la parte acosadora, movida seguramente por una pobre autoestima, inseguridades o un enfermizo deseo de control y posesión, sino que también radica en la parte acosada, la cual muchas veces se



OPORTUNIDADES Y TIC

desgasta en justificaciones inútiles, como si fuese culpable de algún delito del que tuviese que exculparse, en vez de defender con firmeza los límites de su propia libertad, intimidad y dignidad.

Para prevenir y erradicar este grave problema en las relaciones de pareja, debemos alimentar sin límite la autoestima de nuestros hijos, ya que con una buena autoestima desaparece la necesidad de controlar y no se tolera el ser controlado.

Esto se puede poner en práctica a través de uno de los valores más importantes en nuestra sociedad: la asertividad. Ser asertivos significa poder respetar los derechos de las personas que te rodean, al mismo tiempo que defiendes tus propios derechos.

Es "vive y deja vivir", "haz a los demás lo que deseas para ti" y "no hagas a otros lo que no quieras para ti" fundidos en una actitud en la cual no tiene cabida la agresión ni la sumisión, sino el respeto, la seguridad y la firmeza.

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. Siempre ha sido difícil ser padres o docentes, pero nunca tanto como ahora.

Los jóvenes no viven Internet como algo ajeno o separado del mundo físico, ya que son nativos digitales integrados en la ciber sociedad. Nosotros, como padres, madres y tutores, debemos ser conscientes del futuro laboral de nuestros hijos con respecto a las TIC. 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 los datos circulen por la red y sean consultables desde cualquier terminal con acceso a Internet: un *smartphone*, un libro electrónico, un portátil, una videoconsola... Y como el modelo predominante es 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 la Web 2.0, aunque podemos asumir que las empresas, en general, tenderán cada vez más a funcionar en vínculo constante. Para poder hablar del futuro de los 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" realizado por la empresa pública Sandetel.

Según dicho análisis, 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 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 importantes de la economía. Llegará a todas partes, incluso a las zonas rurales. Se han creado una serie de espacios *Wiki* partiendo desde el espíritu comunitario, con Wikanda y con Wikis locales o "locapedias", como:

Almeripedia, Cadizpedia, Cordobapedia, Granadapedia, Huelvapedia, Jaenpedia, Malagapedia, Sevillopedia.

Por otro lado, 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.

Todo esto teniendo en cuenta que la Junta de Andalucía hace apología del uso del *software* libre. En ese camino hacia la liberalización de los programas informáticos, la Consejería de Economía, Innovación, Ciencia y Empleo 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 adolescentes, aunque no nos lo digan, es a qué se van a dedicar en su vida profesional el día de mañana. En muchos casos eso es lo que va a marcar su vida adulta, ya que su independencia económica dará paso a su emancipación.



Ilustración a modo de ejemplo



En este sentido, las familias con recursos económicos limitados tenemos que controlar, por obligación, el dinero disponible para nuestros hijos, y las familias con recursos económicos holgados deberían hacer lo mismo en pos de una correcta educación en valores positivos.

En muchos casos 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, 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. Por lo general hay que desconfiar de las ofertas de trabajo milagrosas, al igual que debemos desconfiar de las dietas milagrosas.

Pero por otra parte existen muchas buenas opciones de teletrabajo serias y razonables para jóvenes. 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 hoy en día, pero, evidentemente, no es el único.

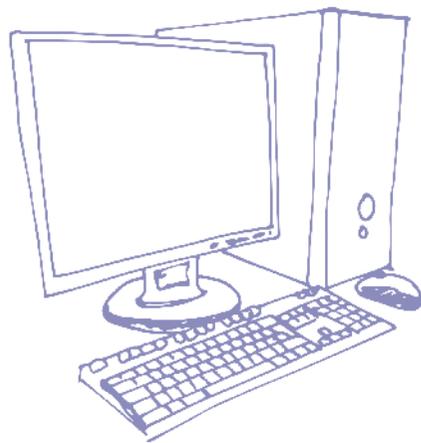
Las TIC son un punto importante para el desarrollo del teletrabajo, ya que permiten el procesado de información para su uso o para la comunicación. Sin TIC no existiría, o sería muy difícil concebirlo.

La mayor duda que se nos plantea en este momento es ¿es el teletrabajo lo más adecuado para los jóvenes que van a estrenarse en el mundo laboral? Existen unos condicionantes positivos para el teletrabajo en la juventud: la capacitación tecnológica, la preparación profesional basada en el autoconvenimiento del esfuerzo y el espíritu independiente, la habilitación de los adolescentes en el mercado laboral, el espíritu emprendedor...



A pesar de todas las ventajas que tiene en teoría el teletrabajo, 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, ya que lo que quieren es ir a las empresas, con el fin de ampliar sus contactos y relaciones.



Además, 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?

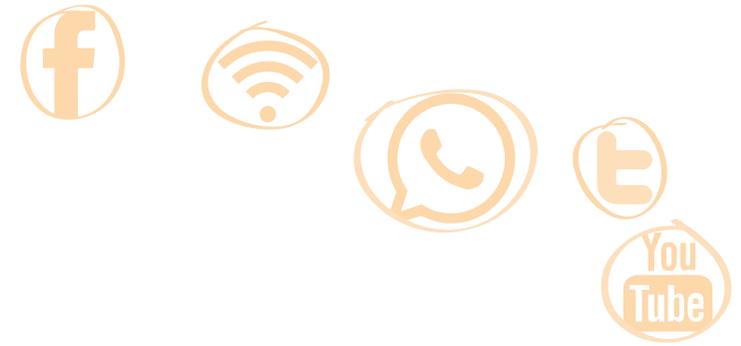
El teletrabajo aplicado a jóvenes suele realizarse mediante un contrato precario (si es que se hace contrato), y un sueldo insuficiente. Sin embargo, muchas veces, las jornadas laborales no tienen un límite, y se valoran los resultados más que el número de horas de trabajo.

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 solo 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.



PERFILES DE LAS TICS



La única manera de poder educar correctamente a nuestros hijos en el uso de las TIC es conocerlas bien. Eso no significa saber usar cada herramienta o convertirse en informático, ni mucho menos. No necesitamos saber cómo funciona el motor de nuestro coche para poder manejarlo, pero sabemos que cuando lo hagamos será con precaución.

Del mismo modo, tampoco es necesario ser un experto en TIC para conocerlas, disfrutarlas y saber cómo manejarlas con ellas con precaución. En este capítulo se explicarán cuáles son las principales TIC que utilizan nuestros hijos 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 adolescentes.

Conocer las herramientas que utilizan tus hijos para comunicarse, es comunicarse mejor con ellos.

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 adolescentes, tienen la oportunidad de reforzar sus patrones de comportamiento y valores a través del continuo contacto social con sus iguales.

Durante la adolescencia, 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 jóvenes en Internet son las siguientes: la comunicación, los juegos y las actividades de ocio online y la realización de actividades escolares y de investigación.



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

Necesidad de relacionarse con otras personas:

Los 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 de una interpretación superficial de este concepto. Se mide exclusivamente por el número de personas que conoces o que te conocen. O incluso del 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 relacionarse con personas que no pertenecen a su ambiente cercano, pero la contabilizan en un contador de contactos que, equivocadamente, muchos adolescentes toman como un rasgo de popularidad.

Conceptos importantes como es la amistad se relativizan en este nuevo contexto: el hecho de tener como amigos a doscientas personas en una red social no significa ni mucho menos que exista una relación cercana con ellos. Lo cual

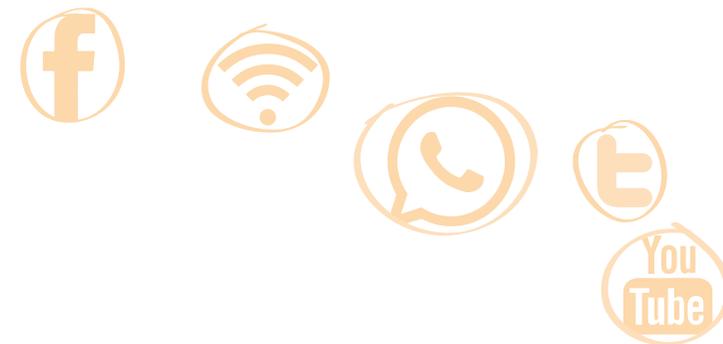
no tiene por qué suponer problema alguno siempre y cuando exista consciencia al respecto, y se sepa qué lugar darle a cada uno de esos contactos a la hora de configurar tu intimidad y privacidad.

La mayor parte de los adolescentes se mantienen en contacto con sus amistades del colegio o del barrio a través de las TIC, y no es tan frecuente el estar buscando nuevas amistades (aunque tampoco es imposible). En definitiva, 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 tanto una fuente infinita de información como 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.

3- Perfiles de las tics



Claro que esto puede ser así haciendo un uso razonable y educado de las TIC, pero por otra parte siempre se corre el riesgo de encontrarse a algún energúmeno. El anonimato permite desarrollar facetas y asumir roles distintos al que tenemos y que no siempre pueden mostrarse en la vida real, siendo algunos patrones de conducta diferentes o incluso inadmisibles en otros contextos.

Por eso resulta fundamental enseñar la importancia de la asertividad y educar en la conveniencia, por seguridad, de mostrar en Internet una identificación diferente, pero no una identidad diferente a la persona que el adolescente realmente es. Para ello hay también que educar en respeto, seguridad, responsabilidad y sentido común, los mismos valores que exigimos en nuestros intercambios en la vida analógica con la sociedad. Estas pautas nos proporcionan criterios para evaluar a los demás, a los acontecimientos que nos rodean y a nosotros mismos.

Necesidad de crecer:

Internet es una ventana abierta de par en par al mundo, y los adolescentes la utilizarán para rebasar por primera vez los límites de su conocimiento. Crecer es una necesidad vital para su desarrollo, y en el momento en que empiecen a asomar sus propios intereses o inquietudes, Internet será el lugar ideal para ampliar su conocimiento del mundo, buscar referentes, acceder por primera vez a una información no filtrada por ningún adulto...

No es posible ni tiene sentido impedir esto, por lo que solo nos queda intentar que los jóvenes desarrollen cuanto antes su propio criterio y capacidad de juicio. Insistimos una vez más: *nuestra labor como padres ha de ser la de reforzar su sistema de valores para que los pongan en práctica cuando usen las TIC en general e Internet en particular, y propiciar que desarrollen así su 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, pero incluso eso estaría haciéndole un flaco favor, ya que en vez de fortalecer una carencia de habilidades interpersonales, estaría compensando y manteniendo una carencia social.

Probablemente este sea el aspecto más negativo, y es que pueden llegar a enmascarar una depresión de un adolescente, pero en general, las TIC favorecen más comportamientos prosociales que antisociales, de la misma manera que en Internet encontramos más información acerca de cómo resolver los problemas que de cómo causarlos.



BLOGS

Los adolescentes que se relacionan bien con sus iguales en persona lo hacen igualmente bien a través de las redes sociales y otras tecnologías de la comunicación. Uno de los aspectos centrales de esta guía es que todo lo que se realiza en el mundo digital tiene su correspondencia en el mundo analógico, y en el mundo en que vivimos hoy día no se puede ser competente únicamente en uno de ellos.

Por ejemplo, no podemos concebir a una persona que pueda elaborar un currículum impecable y una carta de presentación asombrosa en Prezi, pero no sea capaz de afrontar una entrevista de trabajo cara a cara, al igual que es difícil de encontrar hoy en día a una persona que no tenga problemas para convivir armoniosamente con sus vecinos pero se niega a tener un teléfono o algún dispositivo tecnológico que le permite comunicarse con otras personas.

El punto más extremo de patología social lo podemos encontrar en la figura del Hikikomori, una persona que rompe todas sus relaciones con el mundo analógico por considerarse a sí mismo socialmente incompetente, pero que sin embargo mantiene un buen nivel de ajuste en el mundo digital.

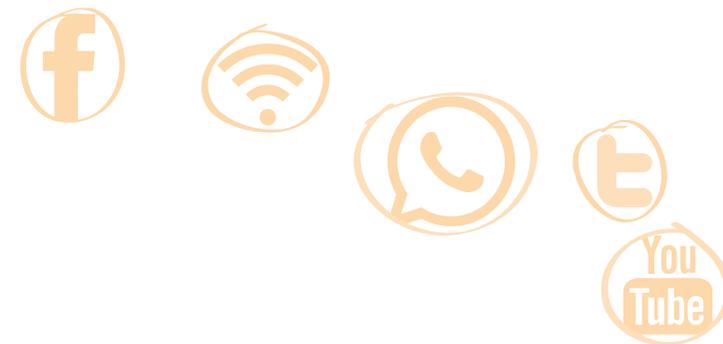
Un blog (también llamado weblog o bitácora) es la "voz" de nuestros hijos fuera de casa, del barrio, de la población o del país en el que vivimos. Es un tipo de página web prefabricada que cualquier persona con poco o ningún conocimiento de programación puede manejarla para publicar con facilidad textos e imágenes en Internet.

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 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 el diseño y el aspecto del mismo para personalizarlo a su gusto, así como todo lo relacionado con la privacidad: si se

3- Perfiles de las tics



trata de un blog público o un blog al que solo se puede entrar con contraseña, y si sus contenidos aparecerán entre los resultados de los buscadores como Google y demás.

Nuestros hijos se expresan a través de los blogs, y comparten sus ideas y opiniones con quienes ellos quieren. En estos espacios pueden mostrarse muy creativos, y si los seguimos podemos descubrir facetas suyas que nos sorprenderían. Al estar relacionándonos con ellos a través de un medio diferente, podemos vislumbrar aspectos suyos diferentes.

¿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 y estar protegidos por un rudimentario candado están en Internet y el autor es quien determina el grado de seguridad de su contenido (solo lo leo yo, se lee por invitación, lo lee todo el mundo...).

De hecho, ya puede hablarse de que la *blogosfera*, como se le denomina al mundo de los blogs, es un "quinto poder", un añadido informativo a los medios de comunicación (el "cuarto poder") que potencia el pluralismo.

Los blogs son páginas muy populares entre los adolescentes. A partir de una determinada edad nuestros hijos pueden estar 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 presten atención.



Por eso resulta fundamental concienciarlos acerca de los riesgos que puede entrañar tratar de manera pública ciertos 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 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 mucho más cercano que los tradicionales medios escritos, ya que 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 propia página web que gestiona el blog le permite moderar los comentarios antes de que se publiquen, editarlos o borrarlos si lo cree conveniente. Como ya hemos mencionado, los usuarios pueden cerrar los comentarios para un artículo concreto o para toda la página si lo considera oportuno.



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 señal 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 troll de foros y blogs. Son usuarios que solo 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.



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 o blog. En la práctica esta es la mayor señal de identidad que puede dejar, porque no solo renuncia al anonimato, sino que ese enlace funciona como una muestra de confianza al invitar a los demás a 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.

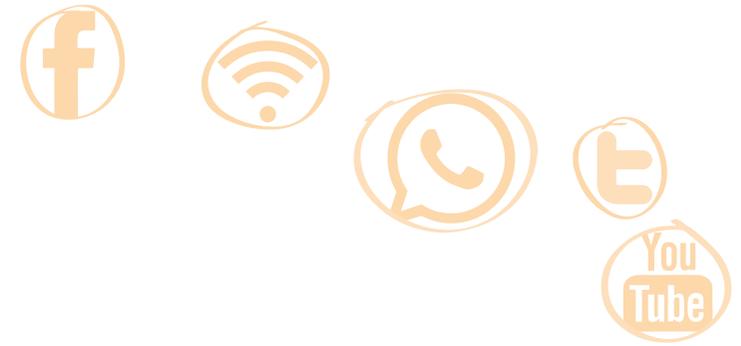
Normalmente entrañan cierto grado de riesgo, porque incluyen enlaces a sitios de venta, de descarga o a virus informáticos. Lo más conveniente es instalar filtros *antispam* o bien eliminar estos comentarios en el momento en que aparezcan.

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 *Fotoblogs* son blogs en los 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 Fotoblog.com o metroblog.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 que buscan nuestros hijos con este tipo de herramientas es conocer a más personas como ellos. Pero esta buena iniciativa a veces les lleva a ponerse en riesgo, sobre todo en cuanto al uso de imágenes se refiere, ya que no son conscientes de la difusión enorme que puede llegar a tener una imagen, ni qué tipo de personas puede verla y el uso que puede hacer de ella.

Una imagen puede dar mucha información completamente innecesaria para las personas que no han tenido un contacto personal con nuestros hijos, por lo que las imágenes que se suban 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 imagen 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 nuestra en una pared de la ciudad. Al cabo de un rato no sabemos quién la tiene ni que uso le puede dar.

Imaginad que os encontráis a vuestros hijos, a sus profesores, a algún vecino vuestro o algún pariente en un lugar que tuviese nítidas referencias a la prostitución 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, no podemos estar seguros de si esos datos serán copiados a lugares con connotaciones que puedan perjudicarles.

Por ejemplo, hoy en día algunas empresas buscan en Google los nombres de sus candidatos seleccionados, y no son pocos los que pueden aparecer en imágenes o vídeos en situaciones poco dignas, lo que les ha hecho caer del proceso de selección. Hay que tener en cuenta que los padres sabemos quiénes son nuestros hijos 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 (probablemente sacado de contexto), y por tanto dé lugar a interpretaciones erróneas. 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 identificaciones alternativas que no se ajusten a los datos reales, y que estos solo 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 vivimos 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 nos "siguen" (son informadas de nuestras publicaciones). 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 evitando que aniden trolls en sus blogs.

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.

3- Perfiles de las tics



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 nuestros hijos en cada uno de los entornos en los que se mueven, o conocer los medios tecnológicos que utilizan para comunicarse, nos da una perspectiva de ellos enriquecedora y mucho más completa.

El sistema de *microblogging* que más utilizan nuestros hijos e hijas es Twitter, que tiene millones de usuarios en todo el mundo. En este sistema pueden tener diferentes identidades: una para los estudios, otra para las aficiones y otra para la amistad, por ejemplo. Lo normal es que 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. Por ejemplo, Twitter puede verse en las redes sociales, WhatsApp o Telegram en los ordenadores, Panoramio en *Google Earth*... Por otra parte el *microblogging* puede ser solo textual o consistir en una imagen (una foto, un dibujo, un cuadro...) y una frase de comentario: como los *Fotoblogs*, pero más inmediatos.

Estos sistemas se pueden utilizar desde los *smartphones*. La mayoría de esos dispositivos de mano disponen de cámara de fotos, por lo que la inmediatez es una ventaja importante.

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...



Y respecto a nosotros mismos, no solo no hay motivo para comportarnos como personas diferentes en uno u otro entorno, sino que debemos evitarlo activamente. Si somos educados, corteses y respetuosos en la vida real no tiene sentido que en nuestro blog seamos huraños, violentos y desconsiderados. Recordemos el matiz: en Internet cambiaremos nuestra **identificación**, no nuestra **identidad**.

Cuidar la publicación de fotos personales: hemos de conseguir que nuestros hijos sean conscientes de que no se deben subir fotografías comprometidas o inadecuadas, porque con eso solo conseguirán atraer la atención de personas indeseables. Por extensión, tampoco deben publicar ningún dato o fotografía de sus amigos. Esta recomendación será de aplicación igualmente en otros medios como pueden ser servicios de mensajería instantánea, redes sociales, etc.

Evitar la publicación de material ilegal, como pueden ser fotos de menores de edad en actitudes sexuales, o textos, imágenes o vídeos protegidos por derechos de autor. Nosotros como padres en ejercicio de la patria potestad,

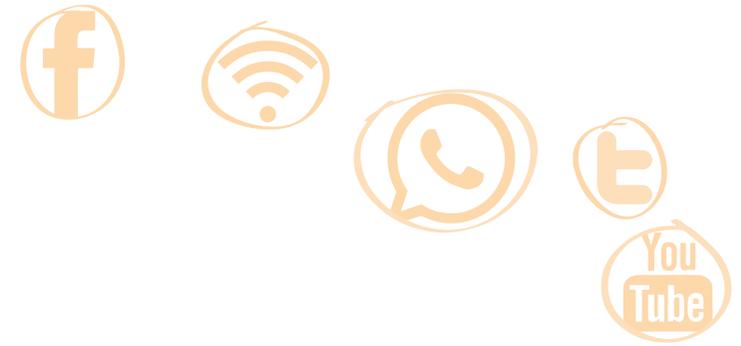
somos los responsables legales de lo que hagan nuestros hijos menores, y nos podremos evitar muchísimos problemas si conseguimos reforzar un sistema de valores positivo que se refleje tanto en la vida real como en la virtual: evitar insultos, comentarios sexistas, racistas, discriminatorios, etc., así como denunciar todas las conductas dirigidas a hacer daño a otras personas.

El problema no es que nuestros hijos utilicen los blogs, los Fotoblogs y los Videoblogs. El problema es el uso que hacen de esos medios. De la misma manera que no se quitan tornillos con un martillo, no se deben usar inadecuadamente los medios tecnológicos.

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 co-

3- Perfiles de las tics



nectados a una base de datos, que es el sistema que guarda y controla la información de forma dinámica. 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 solo 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 de configuración. Esto aumenta la seguridad si Blogger hace bien su trabajo aunque limita las opciones de los que más saben.



- **Twitter** es un sistema de *microblogging* (es decir, con entradas de 140 caracteres como máximo) que incorpora un sistema de amigos llamados seguidores (*followers*). El sorprendente éxito de este sistema ha hecho que empiecen a crearse redes híbridas, con tecnologías compartidas por varios sistemas. Permite también compartir imágenes.



- **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.



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 un grupo de personas están en contacto. En Internet se considera una red social todo aquel sitio web que permite al usuario 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 por debajo de la cual no puedes abrirte una cuenta. Facebook y Tuenti tienen como criterio el tener al menos 14 años cumplidos para poder abrir una cuenta, o menos si cuentan con la autorización explícita de los padres, madres o tutores legales.

Este límite de edad está definido así según el artículo 13 del Real Decreto 1720/2007, en el que se especifica que solo los mayores de 14 años pueden facilitar sus datos personales por Internet sin consentimiento de sus padres, madres o tutores legales. Otras redes sociales han determinado subir a los 18 la edad mínima para poder pertenecer a ellas.

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.

Seguramente en ninguna de estas últimas redes sociales encontraremos a nuestros hijos, en unas porque ligan en cualquier lugar y a través de cualquier red, y en otras porque les aburrirían terriblemente al abordarse sobre todos temas laborales que consideran a años luz de sus intereses actuales.

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, etc.

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 que son amigos de gente que conoce.



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.

Aunque esto será así en la medida en la que estén configuradas las opciones de seguridad y privacidad de la red social en cuestión.

Normalmente 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.

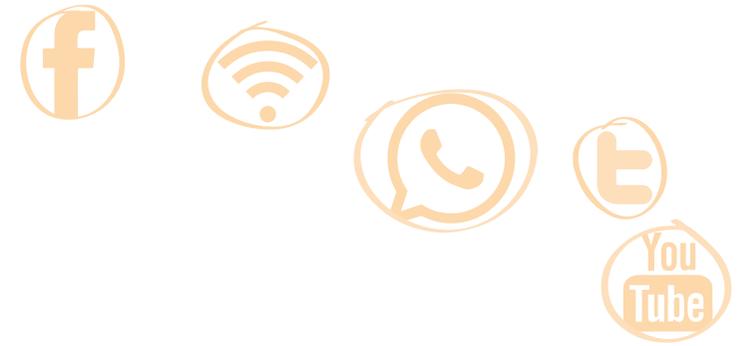
También puedes ver a sus propios amigos, con lo que se expande tu red de personas que potencialmente puedes agregar a tu perfil. Los usuarios pueden interactuar de forma activa en los perfiles de sus amigos, ya que la mayor parte de las redes sociales permiten comentar prácticamente todos sus elementos públicos.

Así, es frecuente que debajo de cada foto colgada, cada "frase de estado" añadida o cada puntuación en un juego que se muestre 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 las "biografías", mensajes personales a la manera de pequeños correos electrónicos o incluso por medio de un servicio de mensajería instantánea 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 se adhieren y en la que encuentran información sobre ellos.

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, etc.



¿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 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 correo electrónico o de nuestro *smartphone*, o buscando entre los millones de usuarios de esas grandes redes por nombre y apellidos, colegio o cualquier criterio que permita 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 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 solo vistazo qué están haciendo sus amigos agregados e interactuar 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 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 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 contactos y el sistema de "agregar amigos", creando híbridos entre páginas web clásicas y redes sociales.



- **Facebook:** es la red social más importante del mundo en este momento, por lo que es muy probable que nuestros hijos 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 acerca de la intimidad de los usuarios.



- **Google +:** tras su creación en 2011 ya es la segunda red social más popular tras Facebook. Tiene integrado el servicio de mensajería instantánea Hangouts, así como todos los servicios de Google como Google Calendar, Google Drive, Google Docs, lista de contactos...

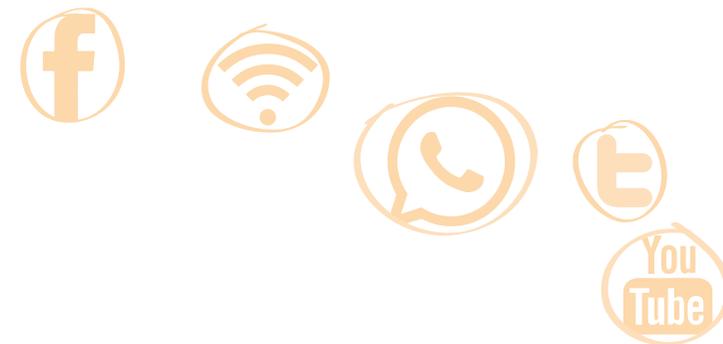


- **Tuenti:** es la red social por excelencia de los jóvenes españoles. Se accede por invitación, y aunque se pensó en principio para estudiantes universitarios, hay una gran cantidad de adolescentes. Lo más probable es que nuestros hijos estén (o en algún momento quieran estar) en esta red, aunque no 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.



- **MySpace** es una red en la que probablemente se encuentren 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:

- **Spotify:** popular reservorio de canciones que pueden ser escuchadas en *streaming*. Los usuarios pueden crear listas de reproducciones y compartirlas con otros.



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

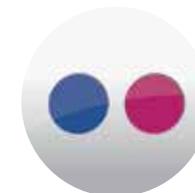


- **DeviantArt:** comunidad en la que artistas exponen sus obras gráficas.



Existen otros programas que nos permiten alojar y compartir material audiovisual. Tienen varias de las características de las redes sociales, y suelen estar muy integradas en ellas como proveedores de material a compartir. Las más utilizadas son:

- **Flickr:** espacio para almacenar y compartir fotografías y vídeos. Se trata de un recurso muy utilizado por nuestros hijos, pero más como herramienta que sirve para enlazar las imágenes que les gustan con su red social preferida.



- **Instagram:** comenzó siendo un programa de captura y edición de fotos, cuya característica principal era la posibilidad de aplicar una enorme variedad de filtros a las imágenes que les hacía tomar unos matices especiales. Permite capturar, editar y compartir las imágenes en diferentes redes sociales.





- **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.



- **YouTube:** también cuenta con la tecnología característica de una red social, pero nuestros hijos utilizan este sistema, sobre todo, para visualizar y compartir vídeos. 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 de la importancia de su propia imagen y del respeto que ésta merece.



Seguridad en las redes sociales

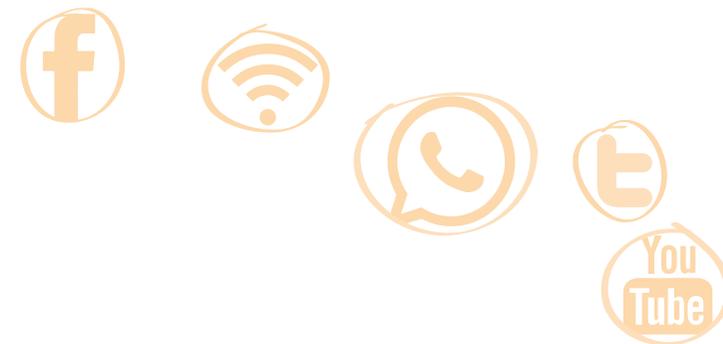
El uso generalizado de las redes sociales entraña algunos riesgos que, siguiendo recomendaciones básicas, se pueden evitar. Como cualquier comunidad frecuentada por miles de usuarios (o, como sucede a veces con las redes sociales, por millones), se deben conocer los mecanismos de control y de seguridad para poder utilizarlos 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, 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 se identifique con su nombre y apellido real y que aporte datos personales, como dónde 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, solo 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 con los que debemos mantener la correspondiente distancia.

- **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:



- **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, puede facilitar que dicha imagen se difunda sin control. 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.

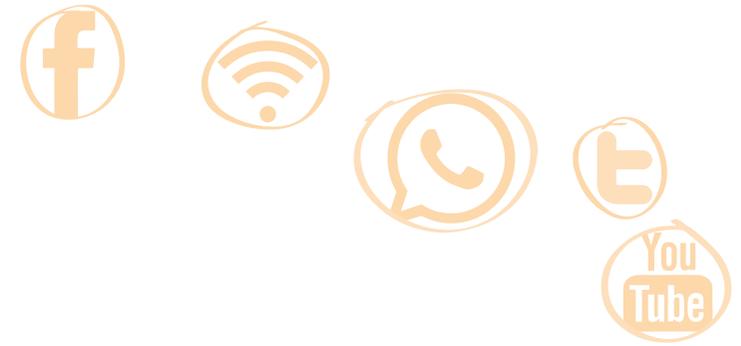
Ciberacoso y Cyberbullying

Hay una consideración muy importante que hacer en referencia a la adolescencia que tiene que ver con las relaciones sociales en general, y que se ve reflejado en las TIC a través de las redes sociales y los servicios de mensajería instantánea.

Como hemos dicho, para un adolescente que está en pleno proceso de definición y consolidación de su propia identidad la aceptación por parte del grupo es de extrema importancia. Esta necesidad puede llevarle a tomar decisiones o actitudes que favorecen a la pertenencia al grupo, pero que pueden dañar enormemente su propia autoestima e incluso a otras personas.

Hablamos de fenómenos como el ciberacoso y el *Cyberbullying*. Se diferencian en que el segundo es específico del contexto escolar, pero el fenómeno es el

3- Perfiles de las tics



mismo: cuando un menor de edad atormenta, amenaza, hostiga, humilla o molesta a otro menor de edad a través de las TIC. Puede estar o no acompañado de acoso en la vida analógica, y el acosador suele realizar este tipo de conductas debido a complejos mecanismos psicosociales disfuncionales que operan en su interior.

Los acosadores nunca actúan solos, sino que cuentan con la colaboración de todo el grupo social. Algunos de ellos se convierten en cómplices silenciosos al no denunciar la situación, mientras que otros pueden participar activamente animando, jaleando o enaltecendo la acción.

Cuando vemos un vídeo que muestra una situación de acoso, a muchos de nosotros nos invade un deseo de protección de la víctima y castigo de los agresores, al tiempo que a estos últimos les adjudicamos toda serie de calificativos despreciativos: sádicos, psicópatas, desalmados, inhumanos... Con estas etiquetas a lo mejor acertamos en alguno de los casos, pero nos sorprendería si conociésemos a estas personas individualmente al descubrir que muchos no nos encajan para nada con las escenas que hemos podido presenciar.

Es el poder de la aceptación del grupo el que hace que los adolescentes con una mayor difusión de su identidad adopten como propias las directrices que

el grupo marca, sin plantearse si es o no correcto y adecuado. No se lo plantean porque no pueden, ya que nadie les ha enseñado, y esa es una carencia cuya responsabilidad recae sobre los padres.

Somos nosotros los que les debemos enseñar desde muy pequeños a tener empatía con los demás, a ser asertivos con ellos, y a tener muy claro cuándo merece la pena unirse a un determinado grupo y cuándo es pernicioso. Si un joven adolescente se inicia en las relaciones grupales con una buena autoestima y un sistema de valores básico muy claro, será mucho más difícil que se vea apoyando este tipo de conductas.

Pero claro, si hay algo que puede ajusticiar socialmente a un adolescente es ser etiquetado como "chivato", pero esto se debe a un mal uso del término que debemos aclararles desde la infancia. Un chivato es quien acusa al que ha cometido una infracción con la intención de que se le castigue, independientemente de lo que haya hecho.

Sin embargo, cuando denuncio a una persona que está causando un daño a alguien con la intención de proteger, es una obligación cívica y humana.



CHAT Y MENSAJERÍA

Nunca hemos juzgado como chivatos a los testigos de un crimen que dan su testimonio en el juicio. Hagamos lo mismo con quien solo intenta proteger a otros de cualquier tipo de abuso.

Resumiendo, se deben usar las redes sociales como un elemento más de la comunicación, como diversión, para comunicarse con los amigos y conocidos o para compartir intereses comunes. Pero solo eso, como un elemento más del que disfrutar en su justa medida.

En el momento en que las redes sociales o cualquier TIC se utilizan para hacer sufrir a otra persona debe ser inmediatamente denunciado, y somos los padres los que debemos enseñar a nuestros hijos a tener un criterio para discriminar estas situaciones y saber qué hacer.

¿Qué es el chat?

Un chat es 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 y se crea una conversación. Es el equivalente a cuando manteníamos conversaciones con nuestros compañeros de clase pasándonos notitas a escondidas. Al final quedaba un trozo de papel muy arrugado con una conversación en ella. Igualmente en un chat quedará registrada toda nuestra conversación con esa o esas personas.

El chat fue 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 solo entable comunicación con los conocidos; aún así, muchos servicios de chat son semiabiertos, 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 (*Nick*) 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 o año de nacimiento 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 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 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 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 exploran y 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 abiertos como lugares decepcionantes donde se pierde el tiempo y no se pasa bien, mientras que 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.

La mensajería instantánea a través del teléfono móvil 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.

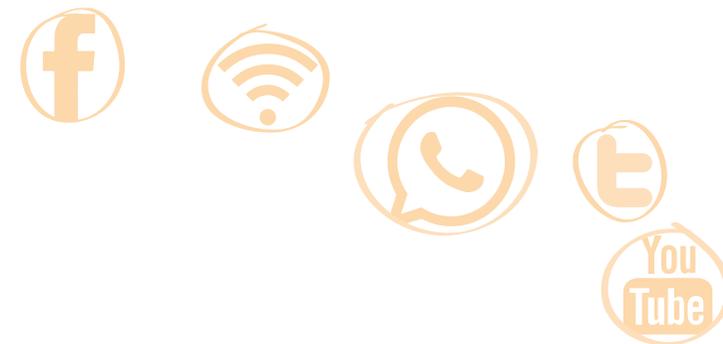
Seguramente podrían hacer lo mismo hablando por teléfono móvil, pero esto suele conllevar un coste económico que no pueden asumir. Además, cuando llamas por teléfono solo puedes hablar con otra persona, mientras que los servicios de mensajería instantánea te permiten crear grupos y comunicarte con varias personas a la vez.

El teléfono fijo tiene la dificultad de que solo 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 solo hacen eso y se concentran en ello, pero normalmente la mensajería instantánea provoca conversaciones que permiten hacer 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.

3- Perfiles de las tics



De todas formas organizan sus listas de contactos en función de quién está en su agenda telefónica, lo cual ya es un buen indicativo de que cumple una función social, con grupos con los que se identifican y tienen una relación en el mundo analógico. Pueden hacer grupos como "Instituto", "Barrio", "Fútbol" o "Mejores amigos". El y la adolescente alcanzan un cierto grado de seguridad en sí mismo mediante la inclusión en diferentes redes sociales y la aceptación en los diversos grupos.

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 sentirse excluidos socialmente.

Hay que tener en cuenta que todavía aprecian más la cantidad que la calidad de sus relaciones; es un espacio, a veces caótico, que representa y refleja su mundo social. En muchos casos, la agenda de contactos de nuestros hijos puede llegar a las cien personas.

La mensajería instantánea es una versión sofisticada del chat tradicional que hoy en día se ha hecho mucho más popular. En su origen, a los chats se accedía a través del ordenador y eran un canal donde contactar y conocer gente 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 diario con amigos y familiares, y esto se acentúa especialmente entre los más jóvenes por varios motivos: suele ser gratuito (o de coste asequible) a diferencia de las llamadas de teléfono móvil, son fáciles de usar, no requieren la disposición inmediata del interlocutor para poder enviarle el mensaje y están ampliamente extendidas entre los usuarios de las TIC.

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 acuñado para el caso (chatear), que puede tener algunas derivaciones según la plataforma (por ejemplo, *whatsappear* para los usuarios de WhatsApp).

Para utilizar los programas de mensajería instantánea (WhatsApp, Line, Telegram...) es necesario tener una cuenta personal de usuario y un *smartphone* conectado a Internet. Aquellos contactos de nuestra agenda que tengan instalado el mismo programa que nosotros nos aparecerán igualmente como contactos a los que poder enviar mensajes.

Se pueden tener instalados varios programas de mensajería instantánea en un mismo aparato, de forma que con unas personas me puedo comunicar a través de Line, y con otras de Telegram... según los gustos y necesidades de los usuarios.

Conviene ser siempre conscientes 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.

A veces tenemos contacto con personas que no conocemos personalmente a través de las redes sociales (amigos de otros amigos, personas que participan en un foro de nuestro interés...). La tendencia natural es que cuando nos cruzamos en Internet con alguien que nos interesa el siguiente paso sea el conocerlo un poco más en profundidad antes de agregarlo como amigo para estrechar la relación y asegurar que no se pierde el contacto.

¿Qué se puede hacer en un programa de mensajería instantánea?

- **Mensaje de estado:** estos programas 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 están indicando a sus amigos cual es su situación general, que puede ser, por ejemplo, de "estar ocupado", lo que hará que solo intenten contactar para emergencias.

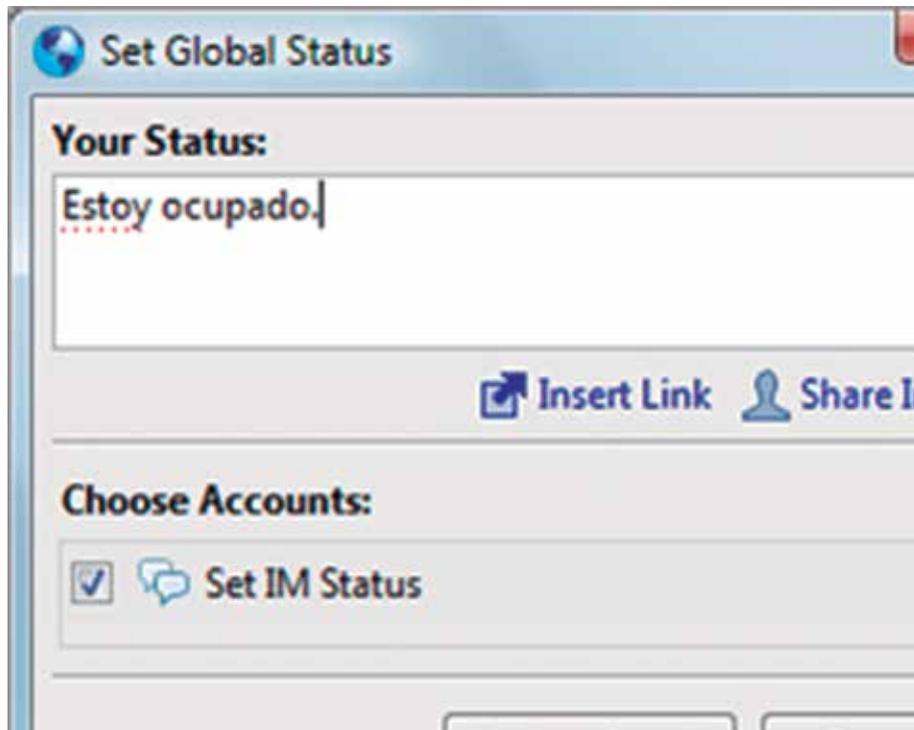
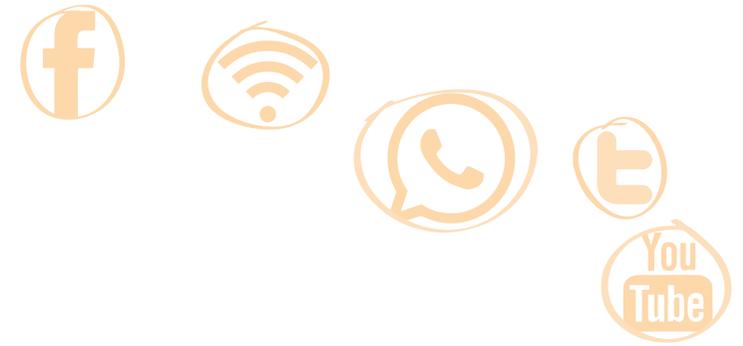
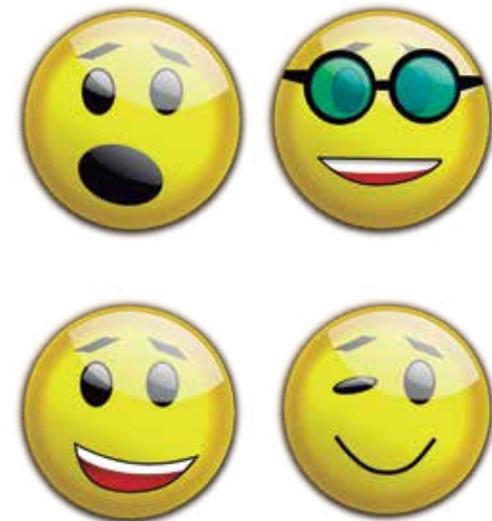


Ilustración a modo de ejemplo

- **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. 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.





- **Envío de archivos:** los servicios de mensajería permiten el envío de archivos de imagen, vídeo y audio entre usuarios. 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 que pueden afectar a los dispositivos que estén utilizando.

Hay un *software* malintencionado que literalmente “usurpa” la cuenta de usuario para enviar archivos dañinos y no deseados a todos los contactos que este tiene en su agenda. Realmente es lo mismo que hacen los virus a través de mail, pero aplicado al teléfono móvil.

Dichos envíos se camuflan en un enlace a una web 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 visitar estos enlaces hasta que nos aseguremos de que nuestro interlocutor realmente nos lo ha enviado voluntariamente y no a través de un sistema automático.

Otra práctica con la que hay que estar muy alerta es el *sexting*, el cual consiste en enviar a otras personas fotos de uno mismo con contenido erótico o sexual. Además de la falta de respeto que esta conducta puede suponer de la propia persona hacia sí misma, es una conducta extremadamente arriesgada, ya que en cuanto las envías pierdes el control de esa imagen o ese vídeo.

Por otra parte, la simple posesión de este tipo de imágenes ya es constitutivo de delito. Si alguna vez llega alguna imagen con este tipo de contenidos lo mejor es borrarla inmediatamente, y si hay constancia de que su difusión tiene como objeto perjudicar a alguien se debe denunciar cuanto antes.

Los chantajes y el nivel de acoso que pueden llegar a recibir las personas cuyas imágenes de *sexting* se han terminado difundiendo pueden llegar a ser insoportables y extremadamente dañinos.



- **Ubicación:** muchos de los programas de mensajería instantánea permiten enviar tanto tu ubicación actual como de cualquier parte del mundo a tus contactos. Esto es especialmente útil cuando quieres decir cómo llegar a un sitio concreto o dónde te encuentras, ya que este servicio de ubicación se puede compaginar muchas veces con un programa de navegación por GPS que te indica cómo llegar a dicho destino.

Tipos de programas de comunicación

Chats

Como ya hemos comentado, actualmente su uso ha decrecido considerablemente desplazados por los programas de mensajería instantánea de los *smartphones*, pero siguen existiendo y siendo utilizados por nuestros hijos adolescentes. Permiten mantener conversaciones escritas tanto con personas que conocemos como con otras desconocidas si accedemos a una sala sobre una temática concreta, pero en la que no sabemos quién hay.

Muchos de ellos permiten el intercambio de archivos y establecer videoconferencias a través de *webcam*. Al final de la guía daremos algunas indicaciones de seguridad generales, entre las cuales incluimos consejos para un correcto uso de una *webcam*.

Se diferencia de la mensajería instantánea en que los usuarios no necesitan haber establecido un contacto de antemano (intercambiado 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 temáticas, donde el usuario entra voluntariamente y puede ver el apodo de las personas que están dentro de ellas.



Los programas de chat más populares son:

- **Skype:** sustituto del clásico MSN Messenger, además de escribir mensajes de texto permite realizar llamadas por VoIP a teléfonos convencionales. Originalmente se utilizaba desde el ordenador, pudiendo realizar desde él tanto chats como conversaciones de voz o videoconferencias. Ahora existe una versión que permite hacer todo esto desde el *smartphone*.
- **Yahoo Messenger:** el célebre buscador Yahoo tiene su propio sistema de mensajería instantánea, muy similar en funcionalidades al ya descrito. Dispone de buenas funciones de invisibilidad, de manera que nuestros hijos pueden conectar cuando ellos quieran con quienes deseen pudiendo activar esa invisibilidad para no sentirse obligados a hablar con sus contactos.



- **IRC Hispano:** es un servicio de chat en español orientado a conocer a gente nueva que compartan un interés o algún objetivo en común. 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... y así puede existir el canal "Cádiz", el canal "Cinéfilos", el canal "Gente de más de 40 años" o el canal "Solitarios en Madrid". Se rige por unas normas claras de funcionamiento y convivencia, pero los moderadores muchas veces actúan a posteriori, cuando el troll de turno ya ha hecho el daño.



3- Perfiles de las tics



Mensajería instantánea

Son los programas más utilizados hoy en día a través de los *smartphones*. Consisten en una pequeña aplicación que se instala en el teléfono a partir de la cual el usuario puede comunicarse mediante mensajes de texto con los miembros de su lista de contacto que comparten el mismo programa.

Como características comunes podemos mencionar la posibilidad de realizar conversaciones mediante texto tanto individuales como en grupos cerrados (creados por alguno de nuestros contactos), y el envío de archivos multimedia. Algunos permiten también realizar llamadas mediante VoIP, enviar la ubicación del usuario y ser utilizados desde un ordenador. Los programas más extendidos son:

- **Whastapp:** es el programa de mensajería instantánea más extendido a nivel mundial pese a no ser gratuito (aunque su coste es de menos de un euro al año, lo que lo hace muy asequible). Es sencillo de utilizar y sus limitaciones no parecen hacer mella en su popularidad por ahora.



- **Facebook Messenger:** es un sistema de mensajería por voz y texto que la red social lanzó para sus usuarios y que puede ser utilizada tanto desde dispositivos móviles como desde un navegador visitando tu perfil de Facebook.



- **FACE Time:** es un programa de comunicación por VoIP que permite realizar llamadas y videollamadas, pero no enviar mensajes de texto. Es exclusivo de los dispositivos de la marca Apple: Mac, iPhone, iPad...



- **Hangouts:** anteriormente conocido como Google Talk, cambió de nombre en 2013. Es el servicio de mensajería instantánea de Google, y lo tiene integrado en su red social Google+. Permite hacer llamadas por VoIP y videollamadas individuales y de grupo.





- **Line:** como características especiales, indicar que permite realizar llamadas mediante VoIP y que sustituye los clásicos emoticonos por otras imágenes igualmente expresivas y muy variadas llamadas "stikers" (pegatinas), las cuales se han hecho muy populares entre sus usuarios.



- **Snapchat:** permite enviar mensajes de texto, imágenes y vídeos que se autoeliminarán tras pasar un máximo de diez segundos (la duración la establece el emisor).



Lo primero que puede venirnos a la cabeza es preguntarnos ¿qué tipo de conversaciones, imágenes o vídeos puedo querer que desaparezcan? Y las respuestas nos llevarán a imaginar multitud de opciones y muy pocas son buenas.

Snapchat se puede utilizar con facilidad para hacer *sexting*, *ciberacoso*, *Cyberbullying*... con la supuesta tranquilidad del que envía el contenido de que no quedará prueba en su contra. Sin em-

bargo existen formas de guardar estos contenidos mediante la instalación de programas específicos para ellos, capturas de pantalla, grabaciones externas... En los anexos al final de la guía compartimos un caso de ciberacoso a través de Snapchat.

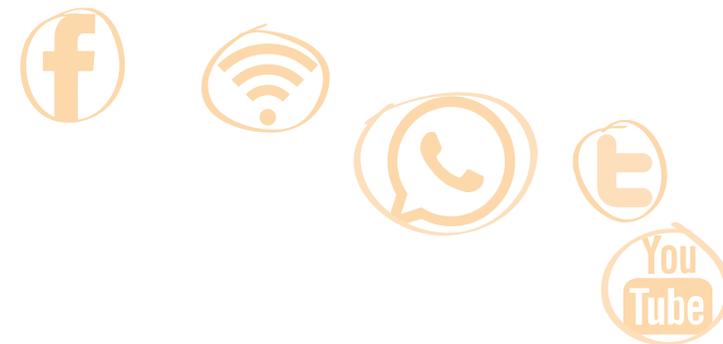
- **Telegram:** es un programa con un diseño que parece clonado de WhatsApp, pero que incluye más opciones de seguridad y privacidad además de ser gratuito y estar programado con *software* libre. Permite realizar llamadas de VoIP, además de la opción de invitar a otros a mantener chats privados con altos niveles de seguridad en las comunicaciones.



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.

3- Perfiles de las tics



Ambos han terminado creando sendos programas de mensajería instantánea para sus usuarios. 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.

E incluso algunos servicios técnicos y centros de atención al cliente han introducido el chat como una forma de contactar las empresas y los usuarios.

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.

En los juegos *online* también es frecuente utilizar comunicación verbal a través de VoIP mediante canales de los que el mismo juego dispone.

No debemos dejar de tener en cuenta que, a través de estos juegos, nuestros hijos pueden contactar con todo tipo de personas como si de una sala de chat abierta se tratase. Los criterios de prudencia que deben ponerse en marcha serán, por tanto, los mismos.

Seguridad y comunicación con TIC

Las comunicaciones a través de las TIC en cualquiera de las formas que hemos mencionado son hoy día un elemento tan común en la vida de los adolescentes como pueden serlo el teléfono o incluso la comunicación en persona.

Es frecuente ver incluso a personas de más edad como los abuelos utilizar los mensajes como una herramienta imprescindible cuando hay una separación de ciudad o de país. En general estos programas 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 teléfono, sobre todo si es alguien a quien hemos conocido superficialmente y siempre se muestra amable a través de estos medios. Cuando utilizamos las TIC 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. No 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 conocer a la otra persona, nunca la vamos a conocer del todo si no nos relacionamos con 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 emisor, y eso nos lleva a crearnos esas impresiones incorrectas de las personas con las que hablamos.

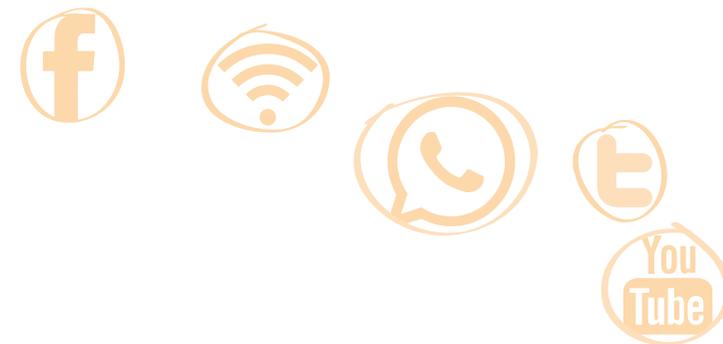
Si ya introducimos la mala intención, podemos encontrar conductas delictivas como el *grooming*, que ocurre cuando una persona adulta se gana la confianza de alguien menor de edad creando un vínculo y una dependencia con el objeto de cometer algún tipo de abuso sexual, ya sea a través de imágenes o vídeos con contenido sexual o de citas en el mundo real.

Este tipo de depredadores se ceban con víctimas adolescentes con escasa autoestima y una gran falta de afecto, presentándose como aquellas personas que van a colmar ese vacío y, una vez enganchada la víctima, comenzar a persuadirles, controlarles y chantajearles. 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

Reafirmamos la importancia en determinados entornos de mantener el anonimato y proporcionar siempre una identificación diferente a la real, manteniendo la propia identidad.

Si queremos mostrar diferentes facetas de nuestra identidad, cada vez es más frecuente que las personas tengan más de un perfil en las redes sociales, uno



con sus datos de identificación reales donde muestran su lado socialmente aceptable (y real, no están fingiendo nada), y por otro lado otro perfil sólo para su círculo de amistades más allegadas en el cual poder introducir opiniones que competen al ámbito personal y que no tienen por qué conocer otras personas.

Peticiones

En general conviene desconfiar de peticiones no esperadas de personas que no conozcamos. 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.

VIDEOJUEGOS

La generación actual de adolescentes está estrechamente ligada a la tecnología de una forma completamente natural: su capacidad de "sorpresa tecnológica" es poca, 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 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.



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

Sin embargo hay algo que sí establece una diferencia, y es que en el mundo digital, cuando se juega al fútbol, no se suda ni se ejerce la musculatura, al igual que cuando charlan con los amigos a través del teléfono no caminan ni se mueven. El estilo de vida sedentario está afectando cada vez más a nuestros jóvenes hasta el extremo de que la obesidad juvenil es hoy en día en un serio problema de salud pública según la OMS.

Esto nos debe hacer reflexionar aún más sobre la necesidad de que ambos mundos, tanto el digital como el analógico, convivan y sean explorados por nuestros hijos de forma que las habilidades y destrezas que desarrolle en uno las exprese y ponga en práctica igualmente en el otro.

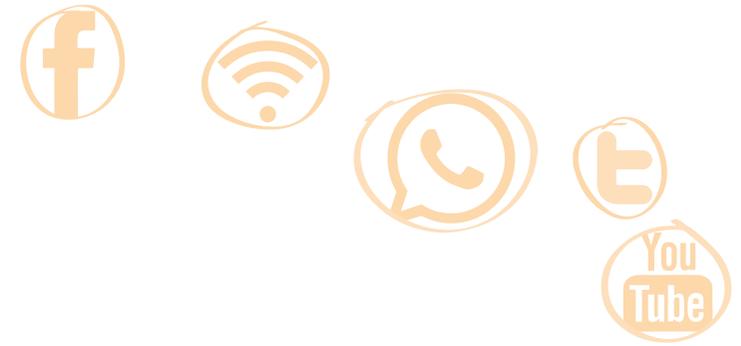
Cuando estén jugando con algún videojuego les podemos preguntar por la historia que hay detrás de ese juego, y más cuándo veamos una portada que nos impacte, en este sentido muy parecidas a las de las películas de acción del cine. Los buenos juegos suelen contar una historia apasionante como lo hace un buen libro.

Los malos juegos suelen ser solo un pasatiempo, en el sentido más triste del término. Observa si los juegos favoritos de tus hijos tienen detrás un importante trasfondo. Si no es así, habla con ellos para que desarrollen su sentido crítico y le den un sentido a lo que hacen. Si no, se convertirá en un simple pasatiempo.

Los videojuegos que cuentan una historia permiten que 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 y no hay nadie que les explique que ese tipo de comportamientos no tienen nada de divertido, estarán entreteniéndose viendo ese tipo de imágenes al igual que se entretendrán viendo vídeos de personas sufriendo acoso.

3- Perfiles de las tics



Existen una enorme variedad de juegos, y los padres y madres tienen que diferenciar claramente entre la diversión y la violencia gratuita o la crueldad, y educar a sus hijas e hijos en discriminarlos. Igualmente a través de los videojuegos podemos llegar a caer en actitudes sexistas al discriminar los que consideramos juegos de “chicos” y juegos de “chicas”.

Nuestros hijos cada vez se mueven en una sociedad más equitativa, y este tipo de diferenciaciones responden a viejos prejuicios. En la actualidad no existen juegos para chicos o para chicas, sino que existen juegos... y ya cada persona será la que decida si le gusta o no independientemente de su sexo.

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 certámenes en torno a los videojuegos.

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: 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 además de como videojuegos.



Los padres y las madres ante los videojuegos

Tradicionalmente la adolescencia es la fase en la que nuestros hijos se sienten más incomprendidos por nosotros, ya que sienten que se abre 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 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 los padres que tienen un contacto superficial con los videojuegos y el uso que hacen de ellos sus hijos.

Un buen videojuego puede ayudar mucho a los adolescentes, al igual que un mal videojuego les puede dañar. Eso es lo que pasa igualmente con otras muchas cosas de la vida cotidiana.

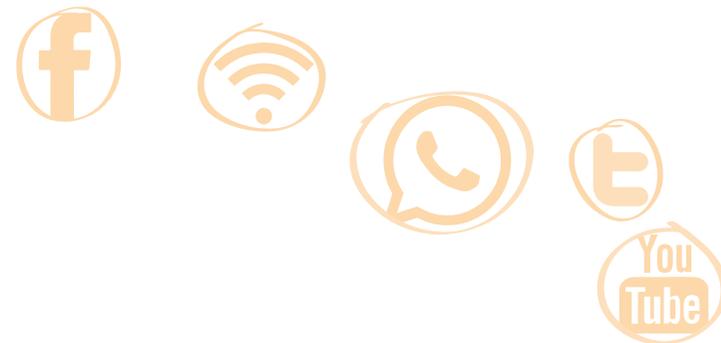
Debemos eliminar el prejuicio y pensar en su vertiente positiva, y aunque lo cierto es que casi ningún fabricante ha aprovechado las infinitas posibilidades pedagógicas de estos sofisticados sistemas, es una tendencia de mercado que podría empezar a imponerse debido a su nueva consideración social.

Por ejemplo, cada vez son más numerosos los juegos educativos, que pueden adiestrar múltiples habilidades en persona de todas las edades. Igualmente existen videojuegos pensados para jugar en familia y compartir un momento divertido entre todos.

Por otra parte, en un juego multijugador es frecuente entablar una partida con jugadores de todo el mundo, siendo el idioma de referencia el inglés. Esto les abre una oportunidad única de practicar el idioma desde su propia casa, aprendiendo de primera mano los modismos, el lenguaje de calle, las bromas en inglés...

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.

3- Perfiles de las tics



Esta es una reflexión importante para el futuro y hay que estar atentos 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, matemáticas, ecología, empatía, respeto, negociación, toma de decisiones, coordinación visoespacial y psicomotriz, coordinación de equipos, estrategia, reflejos, mejora de la atención... Los beneficios podrían ser enormes.





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 solo contiene criterios de seguridad para nuestros hijos.

Los videojuegos informan a través de un pequeño recuadro en su portada de la edad recomendada, así como de los contenidos que se encuentran en ellos, de manera que podamos determinar si el videojuego al que están jugando nuestros hijos es adecuado para ellos.

Las edades son variables como sucede en las películas: los padres son los que en última instancia deben valorar y decidir sobre la adecuación o no de ese juego. Existen en Internet multitud de reseñas, críticas y comentarios de videojuegos, y siempre será interesante investigar un poco antes de comprar.

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, etc. El código PEGI no solo 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*).

3- Perfiles de las tics



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 nuestros hijos- serán tratados de manera confidencial y no se comercializará 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 la publicidad nos convence a nosotros en otros medios, cuánto más les puede pasar a nuestros hijos que tienen menos experiencia.

El ocio y los videojuegos son parte de la educación de nuestros hijos, y por eso hay que planificarlo, reflexionar sobre ellos y pactar su uso para que entiendan las razones de nuestras posturas.

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



Violencia:

El juego contiene representaciones violentas.



Lenguaje soez

El juego contiene palabrotas.



Miedo

El juego puede asustar o dar miedo a niños.



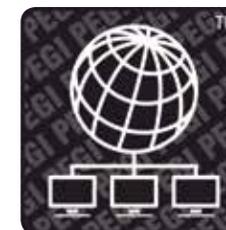
Sexo

El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales.



Juego

Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar.



En línea

El juego puede jugarse en línea.



Drogas

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas

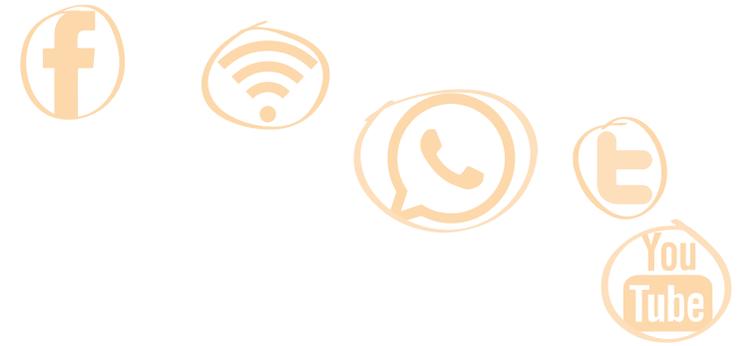


Discriminación

El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación.

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

En general, lo mejor para nuestros hijos adolescentes es la autorregulación y el autocontrol, dado que siempre llevan mal el control impuesto desde fuera. 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 aportarán información acerca de cómo gestionar las restricciones, pero es mucho más importante conseguir que esas restricciones no sea necesario explicitarlas, sino que surjan espontáneamente de nuestros hijos.

¿Qué tipo de jugador es tu hijo?

Existe una amplia clasificación de los distintos tipos de jugadores (*gamers* en su argot), pero una que suele encontrarse con frecuencia en los distintos foros es la siguiente:

- **Hardcore gamer:** también conocidos como *pro-gamers*, para estos jugadores los videojuegos no son un pasatiempo o un entretenimiento ligero, sino una afición seria. Demandan juegos de gran calidad visual y tienden a invertir buena parte de su ocio y en jugar a la consola o el ordenador. Ser un jugador *hardcore* no es malo en sí mismo.

Como siempre, la clave está en la moderación, en el hábito saludable. En todo caso, este tipo de jugador está más expuesto a encontrar juegos de contenidos no convenientes a su edad, motivo por el

que es muy importante hablar con ellos de su afición. Además de la frase “¿A qué has jugado hoy en el cole?” podría ser conveniente añadir “¿A qué has jugado hoy en la consola?”

- **Casual gamer:** los llamados “casual” (casuales, ocasionales), son aquellos y aquellas que entienden los videojuegos como un pasatiempo ligero, algo con lo que divertirse, pero sin que les suponga una gran exigencia o dificultad. Los juegos orientados a este público fomentan más una jugabilidad basada en la interacción social y la compañía física, mientras que los juegos *hardcore* priorizan juegos de acción complejos que requieren de una gran habilidad para su dominio.
- **Professional gamer:** es un jugador con unas habilidades para jugar fuera de lo normal. Su nivel le lleva a poder participar en competiciones oficiales e incluso a trabajar para compañías desarrolladoras de videojuegos. Estas personas pueden llegar a hacer de su afición una profesión.



TIPOS DE VIDEOJUEGOS

Según las habilidades que fomentan y estimulan, los videojuegos pueden dividirse en tres grandes grupos: impulsivos, reflexivos e imaginativos. Muchos juegos combinan estas tres tipologías, logrando así experiencias más ricas y variadas.

- **Impulsivos:** se basan en una interacción continua con el juego. Los jugadores se ven inmersos en una acción continua en la que tienen que hacer que su personaje se mueva y actúe continuamente frente a los obstáculos y enemigos que puedan salirle al paso, estimulando sobre todo la percepción espacial y la coordinación psicomotriz, así como procesos de atención múltiple (la capacidad para atender a varios estímulos o actividades a la vez).

- **Reflexivos:** estos juegos se basan en la continua estimulación de las facultades intelectuales como la lógica y la planificación estratégica. El tipo de juego no es tan frenético como en el caso de los juegos impulsivos, proponiendo desafíos que se deben evaluar metódicamente a fin de poder superarlos.
- **Imaginativos:** son juegos basados en el fomento de la creatividad y la imaginación, a menudo por medio de historias en las que el jugador se ve inmerso. Es habitual que esta categoría se relacione mucho con las otras dos, si bien hay géneros que la explotan especialmente, como los juegos de rol o de aventuras.

También pueden clasificarse los juegos en función de su género, el cual viene definido por su sistema de juego más que por su temática.



GÉNERO	CARACTERÍSTICAS
Plataformas	Es uno de los géneros más habituales. Consiste en avanzar por distintos escenarios complejos mediante saltos y otras maniobras y así cumplir con determinados objetivos.
Arcade/Acción	Se basan en la superación continua de escenarios cuajados de enemigos que el jugador debe eliminar.
Shooters	Uno de los géneros de moda. Consiste en la simulación, en primera persona, de batallas en las que el personaje se ve envuelto. Se clasifican en FPS o en TPS en función de la perspectiva que adopte el personaje.
Deportivos	Son juegos basados en la simulación de distintos deportes.
Simulación de vehículos	Se basan en la simulación del manejo de vehículos de todo tipo.
Aventura	Funciona como una historia interactiva en la que se avanza a lo largo de una línea argumental definida. Está muy centrada en el diálogo con otros personajes, en el desarrollo de guiones especialmente elaborados, y la resolución de intrincados rompecabezas.
Aventura gráfica	Son un caso particular de aventura que permite una mayor interacción con el entorno que rodea al personaje.
Survival Horror	Son un género en moda hoy en día, y en ellos los personajes viven aventuras donde deben salir airoso de situaciones típicas de una película de terror. Su uso en menores debería ser supervisado por personas adultas.
Rol (RPG)	Es una evolución de todo lo anterior y se basa en la interpretación del personaje que se maneja, el cual se enfrenta a muchos desafíos que tienen que ver con una trama mayor. Un tipo específico serían los llamados MMORPG.
Rompecabezas	Ponen a prueba la inteligencia para la resolución de problemas, que pueden ser de índole matemáticos, espaciales o lógicos.
Estrategia	Basados en la planificación y la gestión de recursos con el objetivo de incrementar los mismos, evolucionar y conseguir así tus objetivos.
Artísticos	Suelen ser juegos en los que debes mostrar tus dotes como artista: juegos de cantar (Karaoke), de bailar o de tocar instrumentos.
Simulación de vida	Basados en la simulación de modos de vida y especies que van desde gestionar la vida de un ser humano (que vaya al trabajo, que coma, duerma, conozca gente), al de distintas especies reales o imaginarias, que se convierten en mascotas digitales.



Tipos de partida

A cada videojuego se juega de una manera. Unos están pensados para ser jugados solos (partida de tipo individual), mientras que otros se centran más en opciones multijugador (partida de tipo cooperativa o competitiva). Por supuesto, la tendencia actual es incorporar en cada juego ambas opciones, de manera que sea el jugador quien elija qué tipo de partida quiere tener.

Una partida multijugador cooperativa o competitiva puede desarrollarse de forma *online*, de modo que jugamos con o contra otra/s persona/s, pero cada una desde su consola u ordenador. Es frecuente en estos casos que los jugadores mantengan el contacto a través de micrófonos con los cuales pueden charlar en tiempo real para coordinar las acciones del juego.

Conviene que los padres se interesen por saber con quienes juegan nuestros hijos: si son amigos que conocen personalmente, o si son conocidos de otros amigos, si son personas amables y respetuosas, si nuestros propios hijos se comportan de forma educada y respetuosa cuando juegan *online*...

Existen medidas de moderación en este tipo de partidas que nos conviene conocer a fin de evitar que nuestros hijos puedan entrar en contacto con jugadores de tipo troll (que usen un lenguaje malsonante, que los molesten, etc....).

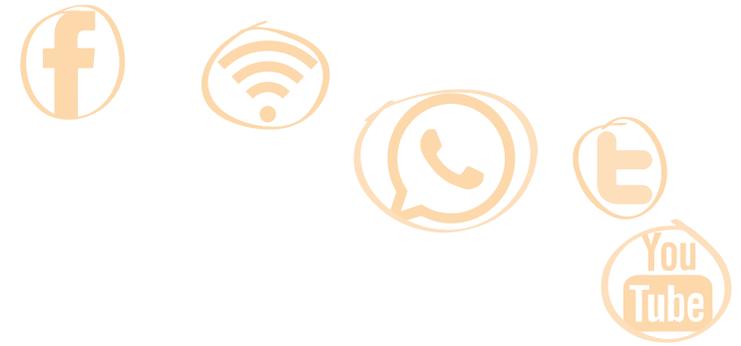
Otra variable del modo multijugador son las partidas cooperativas o competitivas utilizando el modo de pantalla dividida. En estos casos los jugadores se encuentran físicamente juntos jugando con un único dispositivo pero cada uno con un mando, quedando la pantalla dividida en dos mitades (o cuatro), cada una de las cuales corresponde a un jugador.

Este tipo de partidas implican un contacto personal a la hora de compartir la experiencia de juego, lo que las hace más completas en un primer momento. Algunas videoconsolas portátiles permiten conectar unas con otras, generando un tipo de partida multijugador en la cual los participantes están cada cual jugando con su propia consola, pero físicamente unos junto a otros.

En este punto ya has descubierto que tus hijos 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 utiliza un televisor o un frigorífico. Dentro de esta variada tecnología, los videojuegos pueden parecer un elemento más, pero son especialmente importantes

3- Perfiles de las tics



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.

Así, los videojuegos son mucho más que una pérdida de tiempo, sin dejar de admitir que algunos juegos lo son. Para nuestros hijos 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, que 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 solo en cubrir esta necesidad; a estas alturas bastantes padres también encontramos muy divertidos los videojuegos y le dedicamos un poco de nuestro escaso tiempo libre. E incluso muchos podemos aportar un testimonio de juventud y hablar de pulgares machacados cuando llegaron a nuestra vida los mata-marcianos.

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 concentraría paulatinamente a aficionados de la informática, especialmente europeos.

La *Campus Party* se realizaba de forma anual en distintas localidades españolas como Málaga, Valencia y Palma de Mallorca, pero tras su éxito ha traspasado fronteras y la última edición de 2014 se celebró en la ciudad de Quito, en Ecuador.



Ha crecido tanto que ya se incluyen otros temas dentro de la *Campus Party*, no solo videojuegos, sino también astronomía, *software* libre, seguridad, *modding* (modificaciones en la estética de los PC, como el *tuning* en los coches) concursos, una factoría de inteligencia artificial, conferencias (han tenido ponentes como Stephen Hawking, Neil Armstrong, Al Gore o Nicholas Negroponte...).

Nuestros hijos dedican 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.

Los videojuegos son una expresión de la cultura actual que tiene un interés fundamental por su interacción con nuestros hijos, y es una parte de su preparación para la vida adulta. Un juego impone normas que 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.

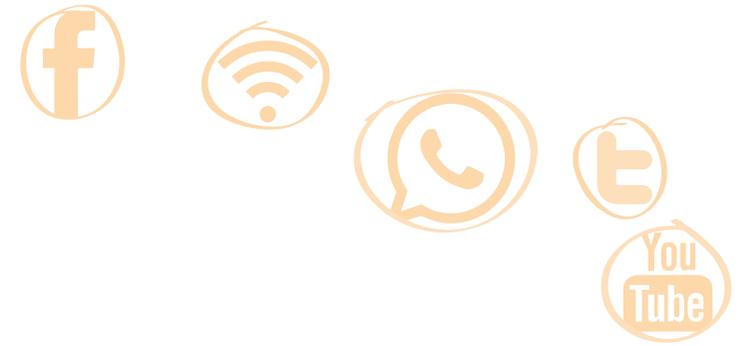
Muchas personas tienen prejuicios contra los videojuegos porque no los conocen, pero los videojuegos pueden ser muy útiles. Los juegos sirven para interiorizar y comprender el mundo. Desgraciadamente, muchos juegos se han reducido a gráficos impresionantes y a efectos especiales con interactividad sin que detrás haya un sentido pedagógico.

Muchos no solo carecen de sentido pedagógico, sino incluso de intención tutorial 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 autorregulación, 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.

3- Perfiles de las tics



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. Nuestros hijos adolescentes eligen sus juegos de una forma intencional más que casual, que es lo que hacían cuando eran más pequeños.

Además de los juegos competitivos 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.

Algunos juegos promueven la misoginia, la violencia, el militarismo o la agresividad, así que en ocasiones podemos elegir un juego que muestre alguno de estas actitudes. Nuestras hijas y nuestros hijos los escogerán por sus gráficos y porque son multijugador, pero nosotros debemos velar por que cumplan una ética adecuada al desarrollar sus contenidos.





LAS REDES P2P

P2P (*Peer to Peer*) significa de colega a colega, 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 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 y aprovechando su fama.

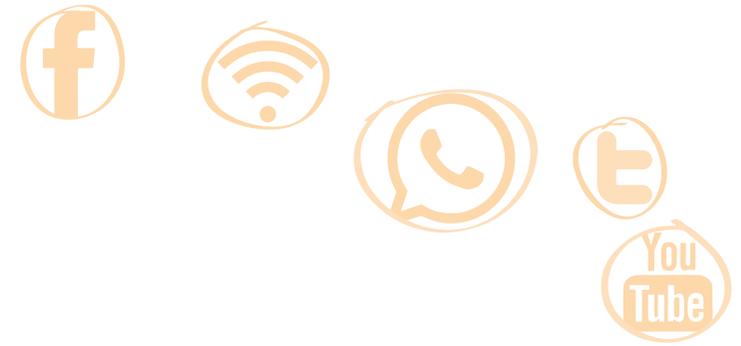
Desde entonces, surgieron cientos de programas de este tipo, y muchos muy populares han terminado cerrando. Aún siguen operativos eMule, iMesh, Ares, Azureus...

Todos estos nombres son comunes para nuestros hijos. 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 de su disco duro que se esté compartiendo. 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 descargar mediante este sistema la última película que acaba de estrenarse en los cines del país, lo cual es ilegal.

También tenemos que hablar de los *fakes* y el *malware* que podemos encontrar en estas redes.



Y es que el archivo que nos estamos descargando puede no ser lo que su nombre indica, sino que albergue un contenido distinto que los usuarios descargarán alegremente sin sospechar nada. Y aquí, fundamentalmente, pueden suceder dos cosas:

A) El contenido que bajamos es un *fake*. 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 posible susto. Con frecuencia creemos que nos descargamos una película que está en este momento en las carteleras de estreno y cuando la hemos descargado resulta que es una película X.

Lo malo es cuando creemos que se trata de una película de dibujos animados, y si no comprobamos el contenido previamente, nos podemos encontrar de pronto teniendo que explicarles a nuestros hijos pequeños un montón de cosas, entre otras por qué papá o mamá se han puesto tan nerviosos de pronto...

El caso de *fake* más grave que nos podríamos encontrar sería aquel que contiene material sexual explícito que implica a menores de edad, ya que en ese momento estaríamos cometiendo un delito tanto de posesión como de difusión de pornografía infantil, y esto es independiente de si el archivo lo hemos descargado voluntariamente, por accidente o si nos lo han enviado: la simple tenencia de un archivo de estas características ya es constitutivo de delito, y si está siendo compartido por redes P2P, se suma el delito de difusión.

B) Por otra parte, si el archivo que copiamos es una aplicación maliciosa estaremos ante un *malware*, que es una aplicación que puede tomar el control de nuestra máquina, espiar nuestra información personal e incluso dañar nuestros programas: virus, troyanos, gusanos, *keyloggers*...

Cuando descargamos (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.



Pese a todas las precauciones, podemos pretender descargar un programa, 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? Hay programas de P2P que permiten previsualizar algunos de los contenidos que estamos descargando.

Si tenemos esa opción, podemos intentar ver el archivo que nos estamos descargando antes de que se complete el proceso y cancelarlo si no corresponde a lo que esperábamos descargar. También podemos 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.

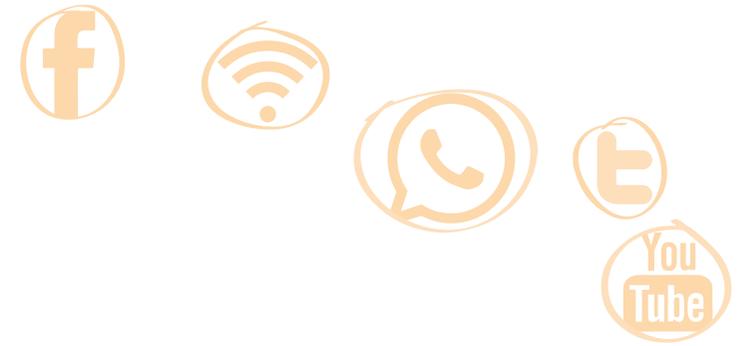
Además es recomendable utilizar fuentes (es decir, usuarios) que nos resulten fiables o conocidos de otras descargas previas. Si por ejemplo no te parece que sea una buena idea usar una red P2P para descargar un programa en su versión de evaluación de unas fuentes que son sospechosas, quizás sea mejor idea hacerlo desde su página web oficial.

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.

Antiguamente se utilizaban las redes P2P para poder intercambiar archivos de tamaño demasiado grandes como para pasarlos por correo electrónico. Hoy en día, con servicios gratuitos como WeTransfer o los grandes sistemas de almacenamiento en la nube como son Dropbox, Google Drive o Mega, hacen que la opción de descarga por P2P, sobre todo cuando queremos que el contenido que compartimos lo reciba una o unas personas concretas, no sea la más escogida.



3- Perfiles de las tics



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 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?

Redes P2P y derechos de autor

Para responder a la pregunta anterior, 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 introdujo el pago de un canon compensatorio que ha estado vigente hasta el año 2011, 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).

En la actualidad abogados como David Bravo, 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 solo son herramientas de transmisión de datos y es su buen o mal uso lo que estaría penado. Nosotros como padres tenemos responsabilidad económica y la responsabilidad legal, como representantes de nuestros hijos menores de edad, por lo que debemos enseñarles cuáles son los contenidos que podemos descargar libre y legalmente, diferenciando el derecho a realizar copia legal de una obra que hemos adquirido del acto de descargar y distribuir obras y programas informáticos de los que no poseamos una versión que hayamos adquirido.



El concepto "piratería" 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 tus hijos pueden hacer bajando un contenido legal en su ordenador (una película o un eBook con licencia *Creative Commons*, un programa de código libre...

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*.

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.

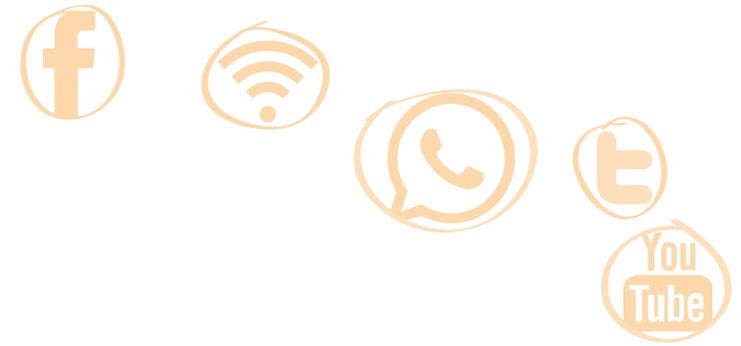
Las redes P2P pueden ser la mejor puerta al mundo para compartir la cultura en todas sus formas digitales: documentos, apuntes de clase, exámenes, tutoriales de aprendizaje, programas y sistemas operativos de distribución gratuita, como Linux o Guadalinex, absolutamente recomendables.

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

Hay un modo de descarga de contenidos en red que es cada día más frecuente: los servicios gratuitos de alojamiento de archivos financiados por publicidad, o 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 a un servidor.

3- Perfiles de las tics



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. Reciben el nombre de "servicios de alojamiento en la nube". Son muchos los servicios de almacenamiento de archivos *online*, como son Dropbox, Mega, Google Drive, Mediafire, Rapidshare, 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.

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 la nube, *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, pese a la presencia de la piratería en Internet.

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 nube. Tal vez este tipo de sistemas sean el futuro: un medio en el que todos nuestros dispositivos, los de padres, profesores y alumnos se unirán gestionados a través de la web como un todo. Porque, como sabemos, el todo es más que la suma de las partes.



EL SOFTWARE LIBRE Y LAS LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Software libre (*Open Source* en inglés o “fuente abierta” 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 asume 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 Guadalinux, o por filántropos multimillonarios como es el caso del empresario sudafricano Mark Shuttleworth y el sistema operativo Ubuntu.

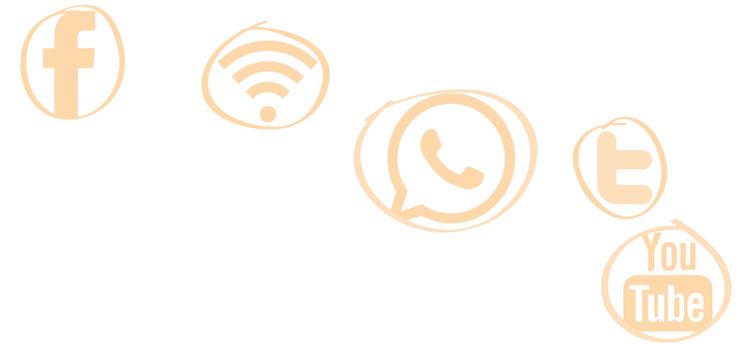
El desarrollo de software libre puede parecer algo minoritario y altruista, pero hay empresas que se dedican a ello como modo de subsistencia. La corriente del software libre se plantea como una alternativa imparable al mundo del *software* privativo, y en la mayoría de situaciones encontraremos soluciones muy interesantes para satisfacer las necesidades de nuestros hijos como usuarios, y también las nuestras. Si funcionan igual o mejor y son gratuitos, ¿por qué no usarlos? El que no se utilicen más es solo 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 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. Podemos transmitir a nuestros hijos la validez del *software* libre como una alternativa viable para sus necesidades, y decirles que con el paso del tiempo será 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 nuestros hijos.



Existen políticas activas tanto a nivel nacional como autonómico que favorecen el desarrollo de *software* libre con el objetivo de fomentar y desarrollar la llamada “Sociedad de la Información”, siendo Andalucía la comunidad que más ha impulsado el *software* libre dentro y fuera del sector público.

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 solo 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. 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 debemos enseñar a nuestros hijos que es innecesario piratear cosas que existen gratis y en muchos casos son mejores. Por ejemplo, el genial programa Photoshop, de la empresa Adobe, es un programa caro que ofrece un servicio profesional y una calidad increíble, pero no conocemos a ningún usuario amateur que utilice todas sus posibilidades.



Existen numerosas alternativas gratuitas, cuyo mayor exponente es Gimp. Muy pronto tendremos herramientas de la calidad de Photoshop, pero creadas para su libre difusión.

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 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 solo en el ámbito de los navegadores. Hasta hace unos años, la mayoría de los usuarios utilizaban Internet Explorer, que utiliza un *software* privativo.

Ahora, casi todo el mundo utiliza ya Chrome, desarrollado por Google, o 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".

Además, estos dos últimos tienen un catálogo de aplicaciones para el control parental mucho mayor que las opciones ofrecidas por el Internet Explorer. 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".



3- Perfiles de las tics



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.

Podemos encontrar canciones y música *Creative Commons* en páginas como Jamendo o Newmelodies, o escucharla directamente en servicios de streaming como LastFM o Spotify.

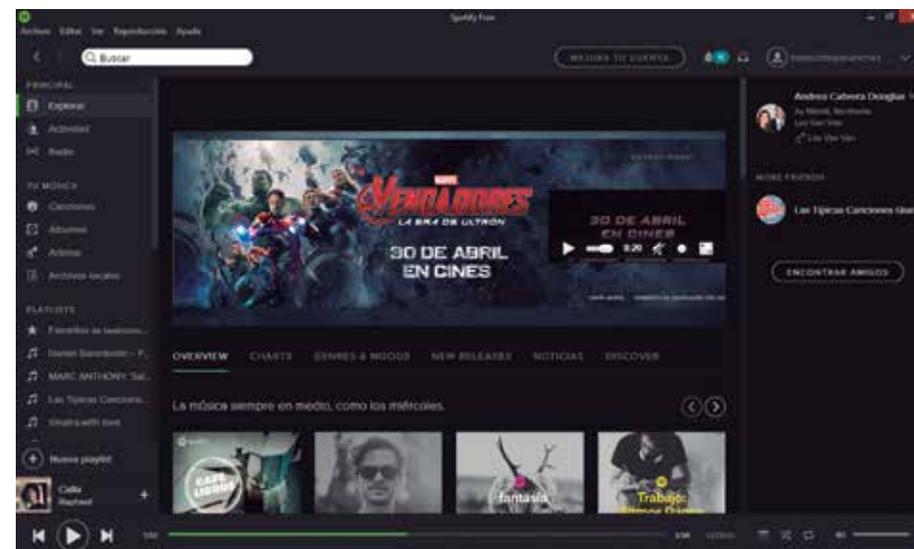


Ilustración a modo de ejemplo

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 Getty Images, unos recursos perfectos para que tus hijos e hijas puedan usarlos en sus trabajos o páginas web sin vulnerar derechos de fotografías con copyright.



ADOLESCENTES Y TELÉFONOS MÓVILES

El teléfono móvil es probablemente el elemento tecnológico más usado por los adolescentes hoy en día. Los actuales *smartphones* son mucho más que un simple teléfono para llamar y recibir llamadas, son ordenadores en toda regla con un potencial casi ilimitado.

Es un instrumento de comunicación muy 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 como un complemento personal.

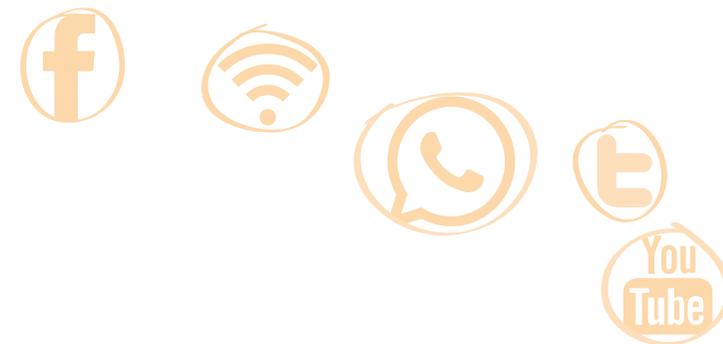
El coste de un teléfono móvil es aún elevado para los adolescentes, pero le sacan rendimiento, ya que lo utilizan para muchísimas cosas ignorando en muchos casos la función más típica de un teléfono: hacer llamadas telefónicas. La mayor parte de ellos se comunica por medio de servicios de mensajería instantánea que han desbancado a los SMS como forma de comunicarse mediante mensajes de texto.

Eso sí, aunque ya no hace falta economizar en el lenguaje debido a que los textos de la mensajería instantánea prácticamente no tienen límite de extensión, aún se sigue utilizando 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").

Es muy positivo que los adolescentes aprendan a expresarse desarrollando sus propios recursos, y el "lenguaje SMS" es un buen ejemplo de ello que les será muy útil, además, el día de mañana para tomar apuntes.

Sin embargo no pueden saber expresarse de maravilla mediante esta jerga y no saber escribir correctamente con bolígrafo y papel. Las competencias digitales no deben ir nunca separadas de las analógicas.

3- Perfiles de las tics



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), MP3... y cientos de aplicaciones que pueden convertir su smartphone en dispositivos tan variados como un recetario de cocina o un aparato que mide las pulsaciones por minuto del corazón.

Una de las enseñanzas que pocas veces proporcionamos a nuestros hijos adolescentes es 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.

Es muy importante enseñarles acerca de las estafas y abusos que estas y otras compañías suelen practicar con los clientes, ya que si les engañan con mensajes que conllevan tarifas ocultas y precios de abuso, son ellos quienes en principio deben asumir las consecuencias de las equivocaciones que han cometido con las elecciones que han hecho.

Sería un error por nuestra parte asumir todas las consecuencias de los errores de nuestros hijos, porque llegará un momento en que no podremos protegerles de los errores que cometan en la vida.

Por ejemplo, si nuestros hijos tienen un límite de gasto mensual establecido y en una semana se lo han gastado todo porque han estado muy ilusionados enviando SMS muy caros con votaciones a algún programa de televisión o participando en algún concurso, no sería responsable por nuestra parte el reponerles el crédito, y mucho menos si les hemos advertido de que siempre deben asegurarse de los costes de los mensajes que envían a números extraños. Al final de esta guía indicamos algunos recursos que pueden ser de utilidad para prevenir estafas a través de las TIC.

En la actualidad están muy activas las estafas con los mensajes Premium: con cualquier excusa (un mensaje, un vídeo, una supuesta participación en un concurso...), te invitan a introducir tu número de teléfono o a pinchar en algún enlace para poder beneficiarte de algún contenido, pero sin mostrar claramente la letra pequeña en la que se indica que se te van a enviar mensajes a tu teléfono por los cuales vas a tener que pagar.



La Policía Nacional recomienda hacer uso del sentido común y la desconfianza racional ante ofertas increíblemente buenas, mensajes de fuentes desconocidas, o los diversos chollos que se ofrecen. Lo mejor es investigar en la red para comparar y descubrir posibles trampas.

Los adolescentes e incluso los niños de hoy tienen teléfono móvil no sólo por moda, sino también en una gran parte por los cambios sociales que suponen los nuevos modelos de familia, a veces monoparentales, pero siempre carentes del tiempo necesario para sus hijos. Un modo de estar vinculados a ellos es mediante la telefonía móvil, la cual es un recurso de emergencia o de control más que para largas conversaciones.

Algunas precauciones

Como cualquier aparato tecnológico, un teléfono móvil no es algo negativo ni pernicioso para los adolescentes, sino que es un elemento más de comunicación muy útil en caso de tener que localizarlos con urgencia, aparte de otros servicios bastante provechosos que pueden ofrecer a través de las muy numerosas aplicaciones que existen tanto gratuitas como de pago.

Pero debemos tener presentes las siguientes recomendaciones para un uso correcto y responsable:

Facturas desorbitadas. Llamar por teléfono, mandar SMS, el tráfico de datos o descargar servicios por el móvil es algo que cuesta dinero, en ocasiones con tarifas muy altas. Se puede optar porque el o la adolescente tenga un teléfono de tarjeta prepago (funciona por medio de recargas de dinero) o un teléfono de contrato (se pasa una factura mensual) con control de gasto.

En ambas opciones tendrá que controlar el gasto de móvil que hace y le permitirá aprender a 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, y con los de contrato con gasto limitado se avisa al titular cuando se acerca al límite establecido.

Como medida preventiva para evitar estafas como la de los SMS Premium, podemos contactar con nuestra operadora de telecomunicaciones para solicitarle que bloquee el servicio de SMS Premium



Estafas. Hay que ser muy consciente de qué se descarga, igual que se es consciente de qué se compra. Muchas veces algo tan aparentemente sencillo como participar en un concurso o pretender descargar un juego puede esconder una estafa. Basta con que facilites tu teléfono, que veas un vídeo, que visites una página web... para que, por medio de mensajes que pagas tanto por recibirlos como por enviarlos, se acabe generando una abultada factura.

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. Si no hay certeza sobre la seriedad de la oferta, se pueden buscar referencias en Internet antes de usar 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 grabada, 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. En general aplicar las indicaciones que dimos sobre el uso de imágenes en el apartado sobre las redes sociales (pág. 66).

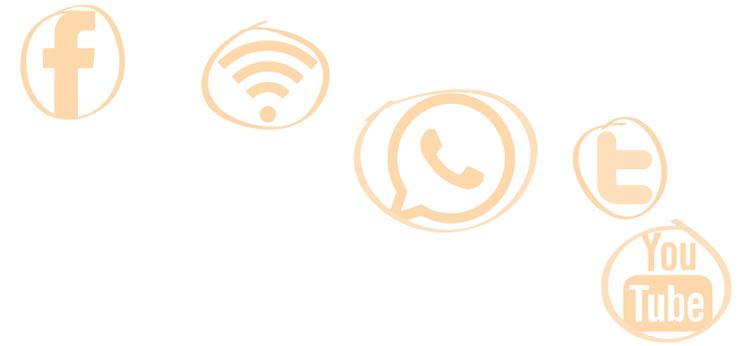
Intimidad. Dar un número de teléfono móvil es dar un dato muy importante sobre nosotros mismos y no es algo que deba hacerse a la ligera: igual que no damos nuestra dirección ni dejamos entrar en nuestra casa a alguien que no conocemos, no debemos tampoco dar nuestro número de móvil al primero que nos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

Bluetooth. El *Bluetooth* es una funcionalidad presente en muchos dispositivos actuales que permite intercambiar archivos de forma gratuita 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 solo 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 o desconocimiento y el aparato queda 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 necesitamos, o simplemente no aceptar mensajes o archivos no deseados, especialmente cuando no estemos seguros de quién nos los envía.



ADOLESCENTES Y TABLETS

En los últimos años han venido proliferando unos dispositivos muy parecidos a los *smartphones* pero con pantallas notablemente más grandes. Son las llamadas *tablets*, dispositivos similares en todas las características a los teléfonos móviles inteligentes pero que no pueden hacer ni recibir llamadas mediante operadoras de telefonía, aunque sí pueden utilizar programas de mensajería instantánea, VoIP o videoconferencia si están conectadas a Internet.

Las *tablets* permiten, por el tamaño de la pantalla, servir de dispositivos en los que visualizar contenidos como textos, vídeos, gráficos... y están siendo utilizadas en numerosos centros educativos como medio de conexión entre los materiales didácticos de los docentes y los alumnos.

En estos centros, el profesor da acceso a los alumnos de su clase a los contenidos de su asignatura que se encuentran almacenados en alguna plataforma virtual.

Estos contenidos ya no tienen la forma de los clásicos libros de texto, con dibujos o fotografías, sino que pueden incluir vídeos explicativos, esquemas en tres dimensiones, archivos de audio... y todos estos recursos son fácilmente accesibles por el alumno a través de las *tablets*, las cuales se convierten así en una gran herramienta que facilita el aprendizaje.

No hay que perder de vista que, además de todo el potencial que tienen como herramienta educativa, las *tablets* utilizan los mismos programas que los *smartphones*, por lo que también pueden utilizarse para navegar por Internet, utilizar programas de mensajería instantánea, jugar... siendo un ordenador en toda regla. Por ello, ante ellas tendremos exactamente la misma actitud que si de un móvil se tratase y velaremos por que el uso que se le da en cada momento sea adecuado, responsable y prudente.





EDUCAR PARA PREVENIR



SUPERAR LA BRECHA DIGITAL Y AVANZAR HACIA EL FUTURO

Aunque los tiempos cambien, la realidad nos dice que las preocupaciones por nuestros hijos adolescentes son prácticamente las mismas que tuvieron nuestros padres e incluso nuestros abuelos: ¿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 de adolescentes. En muchas ocasiones apenas logramos manejar el mando a distancia del televisor mientras que ellos aprenden a manejar un ordenador o un móvil de última generación antes que a montar en bicicleta.

Y es que nuestros hijos 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 no hemos nacido en ese mundo digital y de las TIC, no sabemos manejarlos como 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 adolescentes) y las que no (muchos padres de adolescentes).

Pero no hay por qué preocuparse: lo importante es conocer el nuevo elemento y acercarse a él 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, solo que en su versión digital.



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 en edad adolescente. Cada uno de ellos 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 padres no es una tarea fácil, y lo ideal es conseguir un equilibrio entre disciplina y cariño, buscar un punto medio donde seamos una referencia... 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 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 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.

Los padres tienen que ser especialmente coherentes y cumplirlas siempre, o su credibilidad como modelos se verá seriamente afectada. Y esto se puede aplicar tanto para las normas de casa como para las normas que impone la sociedad.

Por ejemplo, si la velocidad máxima en ciudad es de 50Km/h y vamos con total tranquilidad a 70Km/h, o damos un acelerón para apurar el semáforo en ámbar, o no guardamos la distancia mínima de seguridad... y todo eso con nuestros hijos como testigos dentro del coche, no tendremos pues legitimidad para exigirles que cumplan otras normas a rajatabla.

El afecto: es tan importante como las normas en la educación. Gracias al afecto, los adolescentes comprenden mejor que las normas establecidas buscan un bien común y no son arbitrarias. Gracias a esto no obedecerán solo 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 casi cualquier dificultad.



La flexibilidad: es fundamental que aprendamos a adaptarnos a los cambios y a las nuevas necesidades de nuestros hijos. Igual que no llevaremos al adolescente de la mano para cruzar el paso de cebrera 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 e intentar evolucionar igualmente nosotros. Recordemos que, a pesar de todo esto, no siempre se educa igual, no siempre nuestros hijos dialogan y comprenden, no siempre los padres actúan igual. Hay que tener en cuenta muchos factores que influyen a la hora de educar.

Con las variables que hemos expuesto, los padres podemos situarnos en función principalmente de dos criterios: el control (normas) y el afecto. De la combinación de ambas obtenemos:

- **Estilo autoritario:** padres que ejercen mucho control pero muestran poco afecto. La comunicación suele ser unidireccional y las normas son rígidas y no consensuadas, mostrando poca flexibilidad. Utilizan el castigo más que el reforzamiento para cambiar las conductas de sus hijos.

Tratan de protegerles y enseñarles la forma “correcta” de hacer las cosas, pero pueden llegar a provocar en sus hijos una pérdida de la confianza en sí mismos, llevándoles a tomar decisiones evitando el castigo sin desarrollar otros criterios. De este modo repetirán las conductas que queríamos eliminar en cuanto sientan que el castigo es poco probable que ocurra.

El ejemplo lo tenemos en el chico o la chica a la que se le reprende por hacerse una foto con el móvil sin dar un sentido a dicha riña. En cuanto se encuentre lejos de los padres y tenga ocasión, volverá a hacerlo porque a su juicio la foto no tiene nada de malo, pero que me vean mis padres haciéndola termina en castigo.

- **Estilo negligente:** padres que ejercen poco control y muestran poco afecto. Han “dimitido” de su función educativa y no se implican en sus asuntos. Aquí no tiene sentido hablar de flexibilidad, ya que no hay nada que flexibilizar.

Aunque es una familia que puede mostrarse alegre y vital, los hijos suelen desarrollar una escasa competencia social y personal, así como una baja tolerancia a la frustración acompañada de agresividad.



El ejemplo lo tenemos en aquellos hijos que se rigen por la ley del más fuerte sin que ningún adulto les enseñe a compartir, establecer turnos, a ser generosos y respetuosos...

- **Estilo democrático:** padres que ejercen mucho control y muestran mucho afecto. La comunicación es bidireccional y las decisiones que se toman están fundamentadas y tienen un sentido. Son padres que saben cuándo ser firmes en sus decisiones, pero que incluso en riñas son capaces de transmitir afecto.

Ser capaces de identificar en qué ocasiones ser flexible es algo que será educativo para sus hijos, y en qué momentos no serlo también lo será, actuando siempre buscando lo mejor para ellos. Facilitan el desarrollo de la capacidad de autocontrol y la motivación en los hijos al tiempo que aumentan su autoestima y responsabilidad. El ejemplo lo tenemos en aquellos hijos generosos y altruistas que desarrollan una buena capacidad de empatía, aceptando la frustración cuando es necesario.

- **Estilo permisivo:** padres que ejercen poco control y muestran mucho afecto. Están muy pendientes de las necesidades de los hijos, pero las normas son excesivamente flexibles y permisivas sin que haya una autoridad clara. Los impulsos de los hijos se toleran y sus deseos se satisfacen rápidamente.

Muchas veces los padres se conducen de esta forma por compensación (darles a mis hijos lo que yo no tuve) o por una sensación equivocada de que querer a los hijos equivale a darles caprichos y no reñirles.

Al final, los hijos que se crían en estos entornos suelen tener escasas habilidades sociales y un pobre control de sí mismos, sin respeto a las normas ni a las personas de su entorno. El ejemplo lo tenemos en los hijos a los que les dan siempre lo que quieren sin requerir esfuerzos por su parte, ya sea al pedirlo o tras ceder los padres a sus chantajes.

4- Educar para prevenir



Otros factores que debemos tener en cuenta como padres son:

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.

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 nuestros hijos desobedecen que si dañan 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, que sus sugerencias sean escuchadas y, en cualquier caso, aceptadas si se nos argumentan y nos plantean soluciones coherentes. En definitiva, que sientan que estas normas son también sus normas, y no las de sus padres.

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 por el bien de todos. Eso sí, tener siempre en cuenta que son los padres los que tienen en última instancia un criterio adulto, y hay veces que hay que acatar unas normas aunque el adolescente no lo comparta.

El que tratemos de ser unos padres democráticos no implica que la familia sea una democracia: todos los miembros de la familia deben tener voz, pero hay asuntos para los que no todos deben tener voto.



¿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 realizan con ellas:

TECNOLOGÍA

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

- Ordenador
- Teléfono Móvil
- Videoconsola
- Tablet*
- Cámara digital, *Tablet*
- 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 _____

Cámara digital _____

Tablet _____

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? ¿Respeto 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? ¿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:

¿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 vídeos 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 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 copia de otros autores? ¿Usan el corrector ortográfico de los procesadores de texto?



COMENTARIOS A LAS PREGUNTAS

Tecnología

Debemos saber qué aporta la tecnología a nuestros 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., teniendo en cuenta que en muchas ocasiones el teléfono o la *tablet* pueden aglutinar a muchos de estos dispositivos en uno solo. 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 padres debemos saber si nuestros hijos son cautelosos con sus datos personales y con su intimidad y si son respetuosos, educados y asertivos con sus iguales.

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 solo 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 solo ocupan un lugar central en muchos casos, sino que también ocupan un lugar transversal porque les ayudan 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. En este momento el éxito escolar depende en cierta medida de cómo utilicen las TIC.



CONSEJOS PARA NAVEGANTES

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 nuestros 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.

Fijar unos límites

Al igual que en la vida real, también es necesario establecer unas normas de "comportamiento digital" para nuestros hijos. Ellos 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 es la de informar a nuestros hijos de qué es lo correcto o lo conveniente.

Tenemos que hablar siempre de forma clara, sin rodeos y cara a cara con nuestros hijos. 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.

4- Educar para prevenir



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 ellos.

Los adolescentes no son unos bichos raros, y muchas de las cosas que hacen en Internet podemos compartirlas nosotros también: abramos un blog familiar o pidámosle que nos enseñe a usar un foro de un tema que nos interese (cocina, motor, manualidades, pintura...). 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: envíale mensajes instantáneos, correos, imágenes sorprendentes, chistes... Comunícate con tus hijos a través de Internet tal y como hace con sus amigos y déjale ver que ese 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 sin caer en el espionaje. No podemos estar siempre mirando qué escriben o qué páginas consultan; están creciendo y tienen 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.

Espionaje y control

Estas conductas pueden ser llevadas a cabo por parte de los padres siguiendo multitud de razones, pero debemos diferenciar muy bien lo que es protegerles de lo que es cotillear en sus vidas.

Las actuaciones de los padres siempre deberán estar justificadas en la búsqueda del beneficio del menor, y no en beneficio propio. Muchos padres y madres lo desconocen, pero la ley regula este tipo de comportamientos.



Por una parte, la Ley Orgánica 1/1996 de protección jurídica del menor dice, en su artículo 4, lo siguiente:

"1. Los menores tienen derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. Este derecho comprende también la inviolabilidad del domicilio familiar y de la correspondencia, así como del secreto de las comunicaciones".

"5. Los padres o tutores y los poderes públicos respetarán estos derechos y los protegerán frente a posibles ataques de terceros".

Por otra parte, desde el Derecho Internacional se hacen eco igualmente de este derecho, y en el artículo 16 de la Convención sobre los Derechos del Niño se establece que:

"1. Ningún niño será objeto de injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia ni de ataques ilegales a su honra y a su reputación.

2. El niño tiene derecho a la protección de la ley contra esas injerencias o ataques".

De este modo, parece claro que espiar a nuestros hijos no solo supone un problema ético, sino que directamente es ilegal.

Sin embargo, en la misma Ley Orgánica 1/1996 de protección jurídica del menor, en el artículo 5 encontramos que especifican lo siguiente:

"1. Los menores tienen derecho a buscar, recibir y utilizar la información adecuada a su desarrollo.

2. Los padres o tutores y los poderes públicos velarán porque la información que reciban los menores sea veraz, plural y respetuosa con los principios constitucionales".

Este artículo estaría legitimando el uso de filtros de control parental por parte de los padres y madres, pero no autoriza a romper el secreto en las comunicaciones.

Solamente parece ser que hay una circunstancia en la que los padres pueden tener el derecho y la obligación de espiar el contenido de las comunicaciones

4- Educar para prevenir



de sus hijos menores de edad, y es en el caso de que, como titulares de la patria potestad, deben ejercerla según el artículo 154 del Código Civil, el cual dice:

“Los hijos no emancipados están bajo la potestad de los padres. La patria potestad se ejercerá siempre en beneficio de los hijos, de acuerdo con su personalidad, y con respeto a su integridad física y psicológica. Esta potestad comprende los siguientes deberes y facultades:

1.º Velar por ellos, tenerlos en su compañía, alimentarlos, educarlos y procurarles una formación integral.

2.º Representarlos y administrar sus bienes.

Si los hijos tuvieren suficiente juicio deberán ser oídos siempre antes de adoptar decisiones que les afecten. Los padres podrán, en el ejercicio de su potestad, recabar el auxilio de la autoridad”.

Según este artículo solo en el ejercicio de la patria potestad, la cual nos obliga a velar por nuestros hijos, podríamos romper su privacidad de las comunicaciones.

En todo caso, deberá ser un juez quien determine en cada caso particular si la intromisión en la intimidad del menor está amparada bajo el ejercicio de la patria potestad y se considera legítima, o si por el contrario ha supuesto una violación de su intimidad de forma ilegal.

Siguiendo casos prácticos, podría estar legitimada la violación de la intimidad de nuestros hijos si tenemos sospechas bien fundadas de que pueden estar sufriendo ciberacoso, *grooming*, *sexting*... o está involucrado en cualquier otra tesitura que puede suponer un riesgo real para su integridad personal.

Sin embargo, está completamente fuera de la ley el violar su intimidad para cotillear en su vida privada o para certificar las sospechas de los padres de que les miente acerca de con quién o por dónde sale.

Evitar problemas

Para que este tipo de argumentos legales no sean necesarios, lo más sensato sería no tener que recurrir a ellos. Si desde pequeños enseñamos a nuestros hijos a confiar en sus padres, y estos van progresivamente dándoles la intimidad que necesitan a la vez que constatan que han interiorizado los valores esenciales para desenvolverse con seguridad, entonces el preocuparse por lo que hagan o dejen de hacer no tendría cabida.



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 intimidad. Para ello es fundamental que el ordenador se considere un "bien familiar" y que todos lo aprovechen, de manera que comprendan que no pueden apropiarse en exclusiva de él. Además, no hay necesidad ninguna de estar encerrados cuando se utiliza el ordenador.

Si el ordenador está en la habitación de nuestros hijos, podemos negociar el uso por parte de otros miembros de la familia y mostrar interés real, y no solo 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 tus hijos.

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. Por supuesto, es posible que nuestros hijos 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 nuestros hijos: 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.

Las redes sociales y los mensajes instantáneos son algunos de los recursos más utilizados por los 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, y con los comentarios que pueden hacer, etc.

Hagamos que comprendan que dar información privada alegremente por Internet es como abrir de par en par la puerta de tu casa y dejarla así, a ver quién o qué cosa entra.

4- Educar para prevenir



También tienen que sentir que pueden contar con nosotros si ocurre algo que les parezca extraño o que les haga sentir de forma incómoda. Nuestros hijos 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.

También hay que concienciarse sobre otros aspectos de la seguridad digital como es la seguridad de los distintos equipos (ordenadores, teléfonos, *webcam*...). Bajar un archivo de música, una película o abrir un mail puede destrozarnos el ordenador por la introducción de *malware* 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 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 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. Los padres deberíamos comenzar por identificar cuál es nuestra actitud con respecto a la sexualidad y buscar la forma de transmitírsela a nuestros hijos.

La clave es hablar sobre este tema abiertamente y escuchar con interés los comentarios que pudiesen hacer nuestros adolescentes. Ellos saben y sienten cuándo pueden hablar sobre estos temas, y los padres 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 les abras tu corazón y compartas con ellos tu experiencia a su edad. Explica cómo era tu época de adolescente y cómo aprendiste lo que sabes sobre sexualidad. Obviamente también debes establecer un límite, ya que los padres también tienen el deber de mantener su propia intimidad a salvo, y como hemos dicho predicar con el ejemplo es muy importante.

No podemos pedirles a nuestros hijos que sean celosos de su intimidad cuando tal vez le hayamos contado alguna cosa de nuestra vida privada que no debíamos.

Por último, no olvides dos cosas muy importantes: la primera, que la sexualidad no es solo la función biológica. Muchos tenemos la tentación de explicar solo ese aspecto, pero ese ya se lo han enseñado en la escuela.

Lo que no enseña ni la escuela ni la industria pornográfica es que la sexualidad también es afecto, cariño, cuidados a la otra persona, responsabilidad, respeto, aprobación y sentirse bien... y lamentablemente muchos padres tampoco lo enseñan, por lo que nuestros hijos no tendrán más remedio que aprender a base de algunos aciertos y muchos errores. Si no te consideras competente para enseñarles todos estos matices, al menos déjales claro este punto: el sexo es mucho más que lo que se ve en una película pornográfica y mucho más que una forma de tener descendencia.

La segunda es que tal vez ellos no se sientan cómodos hablando contigo de todo esto. Es algo que tienes que respetar, ya que 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, teléfonos y *tablets* 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 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 de que la *webcam* solo 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 como puede ocurrir en casos de *grooming*.

Esta es la única regla, el sentido común (y no la prohibición): haz comprender a tus hijos que siempre que nos mostramos por Internet estamos un poco 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 o redes sociales donde se tienen bien configuradas las opciones de privacidad.



La idea siempre es la misma: deben comprender que si cualquiera tiene una foto de ellos, 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 máspreciado es que te acepten, y el físico es uno de los puntos de mayor importancia para los adolescentes en unos años en los que sus cuerpos están cambiando.

Publican su foto en Internet para ver si son guapos y recibir alabanzas, crean así su autoestima, conocen gente y se sienten valorados y más capaces de afrontarlo todo.

Está claro que ante este panorama, y sin una adecuada guía por parte de los padres, esta cultura de la imagen puede provocar daños muy serios a la autoestima.

Que el valor de una persona pase por el juicio de otros acerca de su cuerpo, como si de un mercado de ganado se tratase, no deja de ser una mentira basada en los cánones de belleza y en los valores de "eterna juventud" que la industria trata de venderles a nuestros hijos.

Estos deben aprender desde muy pequeños, y son los padres las personas idóneas para enseñarles, que la valía de una persona va muchísimo más allá de su simple físico.

d) ... Chatea y no sabes con quién?

Este 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 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 hay que respetarlos.

4- Educar para prevenir



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 me ha enseñado a meter triples en el instituto".

e) ... Está todo el día delante del ordenador?

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 sus horarios: el tiempo diario de uso, que no se puede usar Internet después de cenar, o que el tiempo diario empieza solo 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 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 impensable 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?

Hablemos con ellos 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* o acoso escolar es un fenómeno muy antiguo, pero es la sociedad actual la que ha comenzado a ser sensible a este problema y, poco a poco, se va esforzando en erradicarlo al igual que ocurre con las actitudes sexistas, discriminatorias o en general irrespetuosas con el prójimo.

Es un comportamiento con intención de dañar a un igual, ya sea física o emocionalmente, y que se da sobre todo en otros más débiles o vulnerables. Como ya hemos dicho esa actividad es antigua, pero lo que ahora es innovador es el medio, las TIC, dando lugar al ciberacoso, y en el ámbito escolar al *Ciberbullying*. Al final de la guía les incluimos un enlace sobre el tema.

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

El acoso se basa en las limitaciones psicológicas de las personas que son incapaces de destacar por sí mismas y solo pueden hacerlo hundiendo a los demás, sin darse cuenta de que ellos siempre estarán a la misma altura, ya que esta estrategia no solo no les hace más grande, sino que los hunde más como personas.

Suelen ser chicos o chicas que sufren en su ambiente familiar diversos tipos de carencias y maltratos, y necesitan ayuda para reconducir esa forma de mostrar su ira, su frustración y su dolor y manifestarla sin dañar a otros.

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.



Ilustración a modo de ejemplo



Nosotros como padres, tenemos la importante responsabilidad de estar atentos a los síntomas que puedan manifestar si nuestros 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 nuestros hijos rompe la necesaria sensación de seguridad y de conexión al grupo social, y 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 ésta 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.



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 de todos llegar a un 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 adolescentes tengáis en cuenta finalmente estos cuatro puntos como gran resumen de intenciones de esta guía:

Sé afectuoso con tus hijos

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 vengán.

Dale su libertad

Si le proporcionas afecto a tus hijos pero les niegas su autonomía, ese es un afecto hipotecado. Esa situación acabará por romper los lazos familiares, ya que tarde o temprano los adolescentes eligen su propio camino que, por definición, será diferente al de su familia. Si les quitamos libertad a nuestros hijos solo 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, permitirá a tus hijos 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 y, aunque muchas veces esté equivocado, el que tome una decisión y elija llevarla hacia delante es forjar su personalidad y hacerle fuerte.

Comunícate con tus hijos

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

Si conseguimos una buena comunicación basada en la confianza conseguiremos igualmente que cuenten con nosotros ante cualquier problema que puedan tener tanto en su vida cotidiana como en el uso de las TIC.



HACIA UN USO CONSTRUCTIVO DE LAS TIC

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 los jóvenes, por su poca experiencia, pueden no captar.

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

Como reflexión final, tenemos que decir que vivimos en un mundo nuevo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación 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 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.

4- Educar para prevenir



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 con ellos y que no solo 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 solo 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.

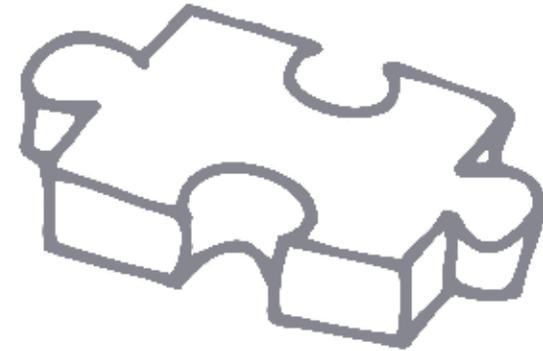
Los principios son como las raíces de un árbol. Si las raíces son firmes, no importa la dirección de las ramas, porque seguro que dará frutos cuando madure. Mientras el tronco es débil, los padres montan en torno a él una estructura de seguridad que ya no será necesaria después de la adolescencia, cuando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

Nuestros hijos no pueden prescindir de estar conectados, de formar parte de algo, pero deben acertar sobre aquello a lo que se conectan y 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, y tanto si hemos sido padres por decisión como si lo hemos sido por casualidad, tenemos una responsabilidad a la que no podemos renunciar.



www.



GLOSARIO DE TÉRMINOS



Este glosario de términos relacionados con las nuevas tecnologías no trata de ofrecer explicaciones técnicas, sino fijar algunos conceptos que nos ayuden a entender qué hacen nuestros hijos 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 de Internet hace referencia a volver a cargar una página web. En los navegadores más habituales, esto se hace pulsando la tecla F5. En los *smartphones* hace referencia a adquirir la versión más reciente de alguna aplicación, lo que a veces es necesario para que esta funcione.

Analógico: dicho de un aparato o de un instrumento de medida: Que la representa mediante variables continuas, análogas a las magnitudes correspondientes.

Android: sistema operativo desarrollado por Google que viene instalado en *smartphones* y *tablets* de muy diversos fabricantes.

Aplicación: programa que se instala en un *smartphone* o *tablet* y que permite al usuario realizar tareas y actividades de diverso tipo. Pueden ser gratuitas o de pago y se suelen descargar de las tiendas de aplicaciones que ofrecen los distintos creadores de los distintos sistemas operativos.

App: ver aplicación.

App Store: tienda que proporciona aplicaciones gratuitas o de pago a los usuarios de *smartphones* y *tablets* de la empresa Apple.

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

Avatar: pequeño dibujo que los usuarios utilizan a modo de identificación, para sustituir a 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.

Banner: se podría traducir por "banderola". Es un tipo de publicidad en Internet consistente en un recuadro que contiene algún tipo de anuncio publicitario que funciona como un link hacia la página del anunciante.

BCC: véase Copia Oculta.

Bitácora: ver blog.

BitTorrent: es un tipo de programa orientado al intercambio de archivos. Tiene popularidad gracias a que la descarga de archivos es más rápida que con los sistema P2P.

Blog: web especialmente diseñada para publicar artículos de manera sencilla y 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. 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 (Wordpress.com, Blogspot.com, Blogia.com, Blogalia.com, Bitacoras.com). Nos dan 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.

5- Glosario de términos



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

CCO: ver Copia Oculta.

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. 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 guardan ciertas similitudes con los servicios de mensajería instantánea, aunque están más pensados para grandes grupos. Sin embargo, 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.

Chatear: hablar 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.

Ciberacoso: consiste en el uso de las TIC para acosar a un individuo o grupo mediante ataques personales u otros medios. Puede incluir amenazas, connotaciones sexuales, etiquetas peyorativas...

Ciberbullying: es un ciberacoso que se enmarca dentro del contexto escolar.

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 introducirlos 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.

Código QR: es una matriz de puntos bidimensional que almacena información alfanumérica. Se caracteriza por los tres cuadrados que se encuentran en las esquinas y que permiten detectar la posición del código al lector. Puede considerarse como una evolución del clásico código de barras, el cual solo almacena información numérica. Puede leerse con cualquier *smartphone* utilizando cualquier aplicación de lectura de códigos QR.

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".

Compras Integradas: servicios de pago que ofrecen algunas aplicaciones o juegos. Suelen suponer mejoras de una aplicación previamente instalada, la cual por lo general tiene una versión básica gratuita y una vez instalada te permite adquirir mejoras previo pago.

Comprimir: introducir uno o más archivos en un solo archivo 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 solo tiene que abrir el archivo 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. 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.

Cracker: personas que emplean su habilidad para burlar sistemas de seguridad anticopia.

Digital: hace referencia a todo sistema o dispositivo destinado a la generación, transmisión, manejo, procesamiento o almacenamiento de señales digitales, es decir, constituidas por secuencias de unos y ceros.

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.



Domótica: hace referencia a sistemas de automatización dentro del domicilio. Aporta servicios de gestión energética, seguridad, bienestar y comunicación que son controlados de forma central por un usuario. Abarca un amplio rango de posibilidades, como conectar o desactivar electrodomésticos a distancia, controlar remotamente apertura o cierre de persianas, control de cámaras de vigilancia, control de la iluminación... etc.

Elementos emergentes: también conocidos como *pop-ups*, se denominan elementos o ventanas emergentes a aquellas páginas del navegador que se abren de forma automática sin que hayamos dado ninguna orden para que se abran. Suelen ser reclamos publicitarios que aparecen de forma continua cuando navegamos por Internet, lo que puede enturbiar la experiencia de navegación al ser algunas realmente molestas.

Emoticono: también llamado *Smiley*, son 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.

Emule: se trata de un sistema del tipo P2P para compartir archivos. 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 solo 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.

Enlace: también llamado *link*, es un texto, icono o imagen que, al pinchar sobre ellos, nos conducen a otra parte de una web, a otra página diferente o a un archivo. 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.

Fake: se refiere en general a una falsificación. Se utiliza particularmente en el mundo de internet y en especial entre los usuarios de programas de descargas (como los P2P), para referirse generalmente a un archivo o servidor falso, que no es lo que aparenta.

5- Glosario de términos



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, 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. Su nombre completo es Mozilla Firefox.

Firewall: ver Cortafuegos.

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

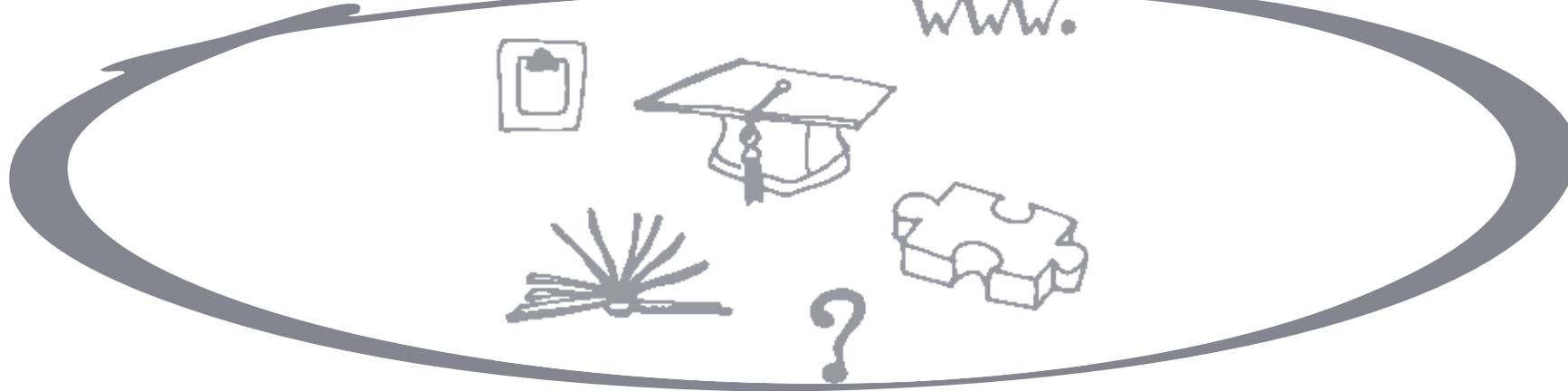
Foro: es un tipo de página web en la que los usuarios charlan, discuten o comparten información sobre diferentes temas. A diferencia del chat, no se trata de comunicación en tiempo real: cada usuario se conecta cuando quiere, escribe un mensaje, y este queda registrado en la web para que el resto lo 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 en 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.

FPS: siglas de "*First Person Shooter*". Hace referencia a juegos de guerra en los que la perspectiva que adopta el jugador es la del personaje del videojuego en primera persona, siendo lo que se ve en la pantalla una recreación de lo que ven los ojos del personaje.

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 archivos 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. 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 Earth: parecido al Google Maps, se trata de reconstruir el planeta a partir de fotografías aéreas. Tiene una función más estética y fotográfica.

Google Maps: servicio cartográfico de Google que muestra planos e imágenes aéreas de prácticamente cualquier parte del mundo. Puede combinarse con la opción de navegar mediante la señal del GPS.

Google Play Store: tienda que proporciona aplicaciones gratuitas o de pago a los usuarios de *smartphones* y *tablets* que utilizan el sistema operativo Android.

Google Street View: es un servicio de Google por el cual podrás transitar de forma virtual por las calles de distintas ciudades como si de un peatón se tratase. Puedes avanzar por las distintas calles y cambiar la vista hacia arriba o abajo para ver detalles de los edificios.

Google Vídeo: es un sistema parecido a Youtube, pero no permite subir vídeos a Internet, sino solo buscarlos.

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.

GPS: siglas de *Global Positioning System* o sistema de posicionamiento global. Permite conocer la ubicación y desplazamiento del dispositivo con bastante

5- Glosario de términos



precisión. Abre la posibilidad de utilizar aplicaciones de navegación por GPS, las cuales indican la ruta a seguir para desplazarse entre dos puntos dados ya sea a pie o con vehículos a motor.

Gore: género cinematográfico que se recrea en la gran cantidad de sangre, vísceras y mutilaciones. Algunos videojuegos especialmente grotescos incluyen gráficos explícitos de este tipo.

Grooming: delito que consiste en la conducta deliberada por parte de un adulto que intenta ganarse la confianza de un menor de edad, con el fin de socavar sus defensas e inhibiciones para posteriormente abusar sexualmente de él o ella, o para producir material audiovisual pornográfico.

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 han impuesto como reto personal.

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

Hikikomori: término japonés que define un fenómeno social por el cual ciertas personas eligen abandonar la vida social buscando grados extremos de aislamiento y confinamiento, aunque la mayor parte de estas personas siguen en contacto con el mundo a través de la televisión, el ordenador u otras TIC. Esto se debe a varios factores personales y sociales en sus vidas, pero en muchos casos existe algún tipo de trastorno mental asociado. También se le conoce como el Síndrome de la Puerta Cerrada.

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 porque la gente los toma por verdaderos. 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.



Http: es el protocolo que utilizamos para navegar por Internet. Si aparece como https se trata de una página que aplica un protocolo seguro de transferencia de datos.

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

Instagram: popular aplicación que permite editar imágenes y vídeos con nuestro *smartphone* o *tablet*. Da la opción de compartir el resultado en una red social.

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

iOS: sistema operativo utilizado por los dispositivos portátiles de la marca Apple.

iPad: *tablet* de la marca Apple.

iPhone: *smartphone* de la marca Apple.

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. No es adecuado para niños.

Keylogger: tipo de *malware* que graba todas las pulsaciones de un teclado y las registra en un informe. De este modo se puede recuperar todo lo tecleado durante un periodo de tiempo, desde conversaciones por mensajería a correos electrónicos y, lo que puede ser más grave, contraseñas personales.

5- Glosario de términos



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 oye a su hijo o a su hija gritar eso no es que tenga 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.

Line: aplicación de mensajería instantánea para *smartphones* y *tablets* popular por su variedad de emoticonos llamados "emoji".

Link: ver "Enlace".

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

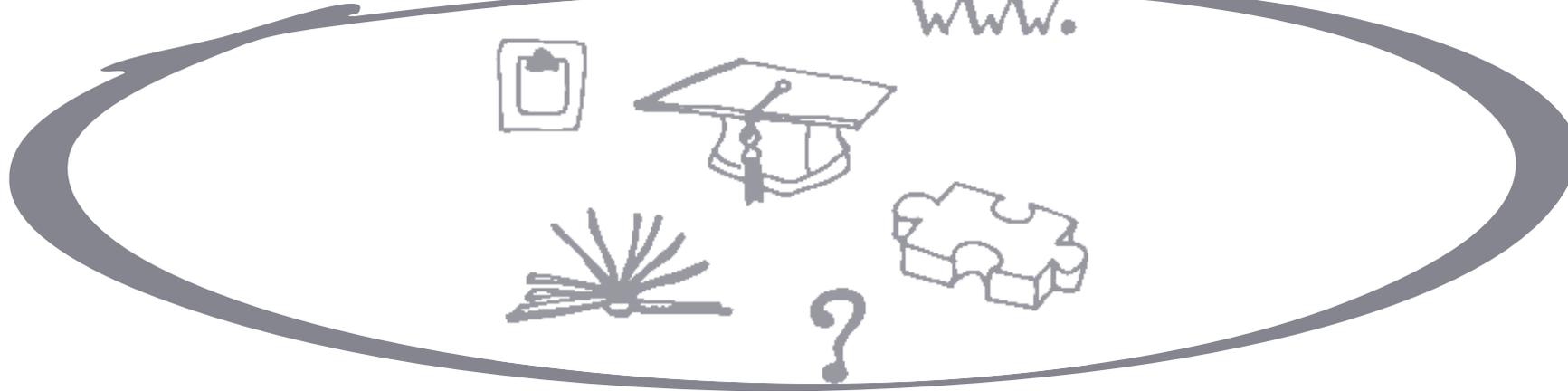
Linux: es un sistema operativo gratuito, de código abierto, muy potente y seguro. La Junta de Andalucía dispone de su propia versión de este sistema, llamada Guadalinux, cuyo uso se incentiva especialmente en los centros educativos.

Lol: del inglés "*Laughing Out Loud*". Viene a significar "carcajada". Se usa en chats, juegos en línea y foros. Se pone cuando el usuario se está riendo a carcajadas.

Mac: diminutivo de "Macintosh", es el 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.

Malware: palabra creada a partir del término "*malicious software*", o lo que es lo mismo, "programa malicioso". Comprende una gran variedad de programas que se pueden instalar sin darnos cuenta en nuestro ordenador, *smartphone* o *tablet*. Pueden funcionar de muy diversas maneras, pero todas suponen un perjuicio para el usuario.

Mensajear: verbo creado para describir la acción de escribir y enviar mensajes de texto a través de las TIC.



Mensajería instantánea: sistema de comunicación en tiempo real muy similar al chat, pero que funciona por medio de un programa instalado en el ordenador o en el *smartphone* del usuario. Otra diferencia entre estos programas y las salas de chat en Internet es que el usuario solo se comunica con las personas que están en su lista de contactos. Para añadir a alguien a esa lista es preciso conocer su dirección de correo electrónico o su número de teléfono. Algunos de los programas más conocidos son Whatsapp, Line, Telegram, Hangouts, Yahoo Messenger...

Metroflog: red social muy similar a Fotolog.

MMORPG: siglas de *Massive Multiplayer Online Rol Playing Game*, o Juego de Rol Multijugador Masivo Online. Son juegos en los que el jugador o jugadora interactúa con miles de jugadores de forma simultánea en un mundo en el que se desarrolla el juego. El título más representativo actualmente de este tipo de juegos sería el World of Warcraft.

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.

Motor de búsqueda: ver buscador.

Mousepad: superficie sensible al tacto que hay en los ordenadores portátiles que permite manejar el puntero del ratón al deslizar un dedo por ella.

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.

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

5- Glosario de términos



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

Navegar: visitar páginas web en Internet.

Nerd: empollón.

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.

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

Nintendo DS (NDS): consola de videojuegos portátil de la marca Nintendo.

Noob: es un novato en una comunidad virtual. Es lo contrario de un experto, y por tanto es algo molesto en los juegos en línea, ya que se utiliza de forma despectiva.

Nube: la nube (*cloud* en inglés) consiste en un espacio de almacenamiento al que puedes acceder desde cualquier ordenador e incluso desde el *smartphone* siempre que tengas una conexión a Internet. Las cosas que almacenas

en la nube están más a salvo que en tu equipo, el cual puede sufrir averías y pérdidas de información irreparables.

Obsolescencia programada: estrategia de mercado consistente en programar de antemano la fecha de caducidad de un bien de consumo para obligar a los usuarios a comprar nuevos aparatos en vez de reparar los deteriorados.

Online: literalmente significa "en línea", y viene a describir que un dispositivo está conectado a Internet, y que por lo tanto es susceptible de interactuar con otros dispositivos que se encuentran a su vez conectados *online*, con independencia de la localización geográfica de los mismos.

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 propio 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 una especie de pequeño ordenador. Permite navegar por Internet, manejar procesadores de textos, almacenar agendas de contactos y tareas, reproducir sonido y vídeo... En la actualidad están en desuso tras la aparición de los *smartphones*.

PEGI: siglas de *Pan European Game Information*, es un sistema de clasificación de videojuegos por edades y temáticas que es utilizado por los principales fabricantes de videojuegos y está reconocido en 30 países.

Phishing: tipo de estafa por la cual los delincuentes usurpan la identidad de la página de una entidad bancaria realizando una copia paralela de la misma que, a simple vista, no es fácil de reconocer como fraudulenta. En estas páginas se persuade a los usuarios para que introduzcan sus claves secretas, las cuales quedan a disposición de los estafadores.

Pirata: copia ilegal de algún producto digital (juegos, música, películas...). Persona que realiza descargas ilegales.

Play: véase Playstation.

Playstation (PS): es la consola de videojuegos más popular de Sony. El modelo más actual es la PS4.

Pop-up: ver elementos emergentes.

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.

Prezi: popular programa que realiza presentaciones muy dinámicas. Puede utilizarse *online* sin necesidad de descargar ningún *software*.

PSP: Play Station Portátil.

Puertos: son las puertas de un ordenador. Hablamos de muchos miles, por lo que es una parte sensible de nuestro sistema. Ver Cortafuegos.

5- Glosario de términos



RAT: son las siglas de *Remote Administration Tools* (herramientas de administración remotas), y hace referencia a un tipo de *malware* que puede permitir el control de nuestro equipo por parte de terceras personas malintencionadas. Este control del equipo puede incluir la activación remota sin nuestro conocimiento ni consentimiento de la *webcam* si está conectada o integrada al ordenador.

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

RPG: siglas de *Role Playing Game* o Juego de Rol.

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.

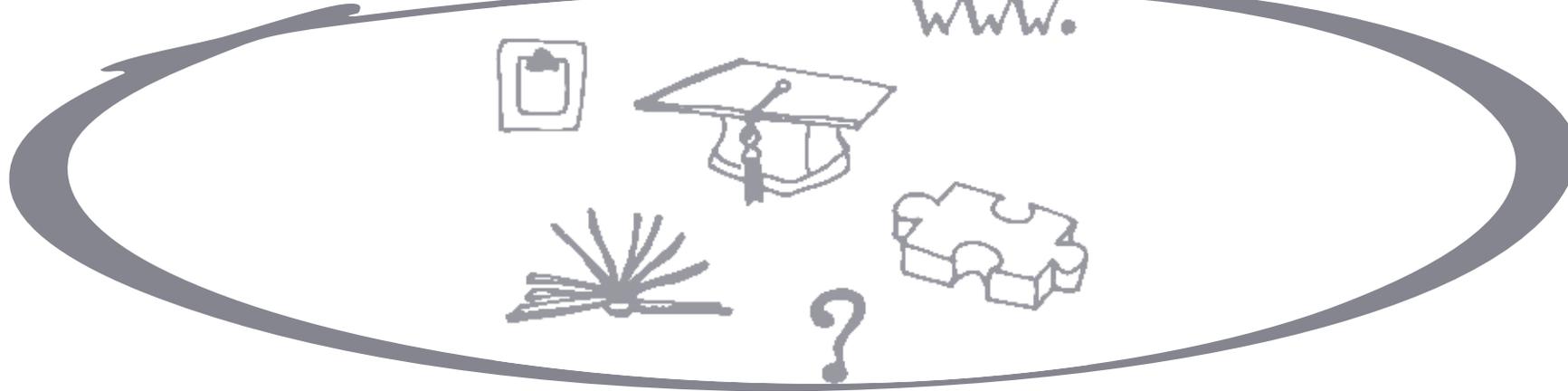
Safari: navegador de código abierto para moverse por Internet. Lo suelen utilizar los ordenadores con sistema operativo Mac, pero existen versiones para otros sistemas operativos.

Selfie: autofotografía de moda que consiste en tomar una imagen de uno mismo o de varios con un *smartphone* o cámara digital. La peculiaridad viene del hecho de que la persona que toma la foto sale igualmente en ella.

Servicios de alojamiento en la nube: es un modelo de almacenamiento de datos basado en redes. Entre los más importantes podemos destacar: Google Drive, Dropbox, MEGA, WeTransfer...

Sexting: hace referencia al envío de contenidos eróticos o pornográficos a través de las TIC. Si es realizado por menores de edad supone una conducta delictiva. Supone una conducta de enorme riesgo, ya que una vez que las imágenes se envían por Internet se pierde totalmente el control de las mismas, pudiendo ser chantajeados o chantajeadas por parte de otras personas con su difusión si no accedemos a sus demandas.

SGAE: Sociedad General de Autores de España.



Sistema operativo: es un programa o conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación. Viene a ser el programa base que permite funcionar a un dispositivo como un ordenador, un *smartphone* o una *tablet*.

Smartphone: literalmente significa "teléfono inteligente", y viene a describir un teléfono móvil que integra diversos dispositivos en uno: teléfono móvil, cámara digital (foto y video), navegador GPS, ordenador con capacidad para navegar por Internet, crear textos y hojas de cálculo, editar fotografías y vídeos, utilizar servicios de mensajería instantánea, videojuego, reproductor de Mp3 y Mp4... Permite la instalación de aplicaciones, las cuales amplían la utilidad de estos dispositivos hasta cotas insospechadas, ya que lo mismo podemos utilizar nuestro *smartphone* como recetario de cocina que como medidor de constantes vitales. La ingente variedad de aplicaciones confiere a los *smartphones* una utilidad muy versátil.

SmartTv: literalmente significa "televisión inteligente", y viene a describir a una televisión que está conectada a Internet y cuenta con un sistema operativo propio que le permite, además de navegar por la web, ejecutar aplicaciones como reproductores de contenidos multimedia, juegos, redes sociales...

Smiley: ver Emoticono.

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

Soulseek: programa de intercambio de archivos P2P.

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.

Spotify: popular programa gratuito que permite escuchar música en *streaming*. Los usuarios pueden realizar listas de reproducción y compartirlas con otros usuarios.

Spyware: un tipo de *malware* cuya función es la de recopilar información acerca de los usuarios del dispositivo para transmitir dicha información a empresas de publicidad para que nos puedan enviar *spam*.

5- Glosario de términos



Streaming: consiste en reproducir algún tipo de archivo multimedia (audio o video) desde una página web sin necesidad de descargarlo en tu dispositivo (ordenador, teléfono, *tablet*, *smartTv*...).

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 archivo 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.

Tablet: dispositivo similar a un *smartphone* en todas sus características, con la peculiaridad de contar con una pantalla sensiblemente más grande además de no poder realizar llamadas ni enviar mensajes a través del sistema GSM.

TDT: son las siglas de Televisión Digital Terrestre, la señal de televisión que sustituyó las emisiones de televisión analógicas y que consiste en la transmisión de imágenes y sonidos codificadas de forma binaria. Permite un mejor uso del espectro radioeléctrico con un aumento significativo en la velocidad de transmisión y la calidad de las imágenes.

Telegram: aplicación de mensajería instantánea calcada a Whatsapp, pero de tipo gratuito y con una mejor configuración de la privacidad de los mensajes.

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Torrent: ver BitTorrent.

TPS: siglas de "Third Person Shooter". Similar a los FPS, pero manejando una perspectiva diferente, ya que el jugador ve el cuerpo completo del personaje desde fuera, como si de una cámara suspendida se tratase, mientras que el personaje ocupa el área central de juego.

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.



Tuenti: red social de origen español a la que solo se puede acceder por invitación. Es muy popular sobre todo entre los y las adolescentes, aunque hay estudios que estiman que la edad media de los usuarios es de unos 24 años.

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.

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.). Los virus pueden llegarnos de varias maneras: descargando contenidos de Internet que no sepamos de dónde vienen, abriendo correos electrónicos de procedencia también dudosa, o instalando copias piratas de programas. Los ordenadores con sistema operativo Windows tienen más virus que los que utilizan sistemas operativos Mac o Linux, aunque no existe nada inexpugnable.

VOS: Versión Original Subtitulada.

VOSE: Versión Original Subtitulada en Español.

VoIP: siglas de *Voice over IP*. Sistema de comunicación entre dispositivos que no utilizan el sistema de telefonía GSM habitual, sino que establecen el contacto a través de Internet. Pueden incluir tanto comunicación por voz como por videoconferencia. Aunque no utilicen el sistema GSM, sí que pueden realizar llamadas a dispositivos GSM como son teléfonos fijos y móviles.

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

Web 2.0: se empezó a denominar de esta forma a las páginas web que no solo eran de consulta pasiva, sino que permitían de alguna forma que los usuarios las enriqueciesen con sus aportaciones, convirtiendo Internet en un mundo mucho más dinámico y participativo.

5- Glosario de términos



Webcam: 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 los niños no deberían utilizarla solos puesto que compromete seriamente su privacidad.

Whatsapp: popular aplicación de mensajería instantánea ampliamente extendida por el mundo pese a no ser gratuita. Funciona siempre desde un *smartphone*, y aunque la última versión permite utilizar este servicio a través de un ordenador (al menos en la versión para Android), este uso siempre requiere del funcionamiento simultáneo del teléfono.

Wii: consola de videojuegos de Nintendo con gran aceptación entre el público casual. Fue muy novedosa por incluir el movimiento del cuerpo como sistema de control de los videojuegos.

Wiki: es una página web cuyas páginas pueden ser editadas desde un navegador. Los usuarios pueden crear, modificar o eliminar contenidos que compartirán con el resto.

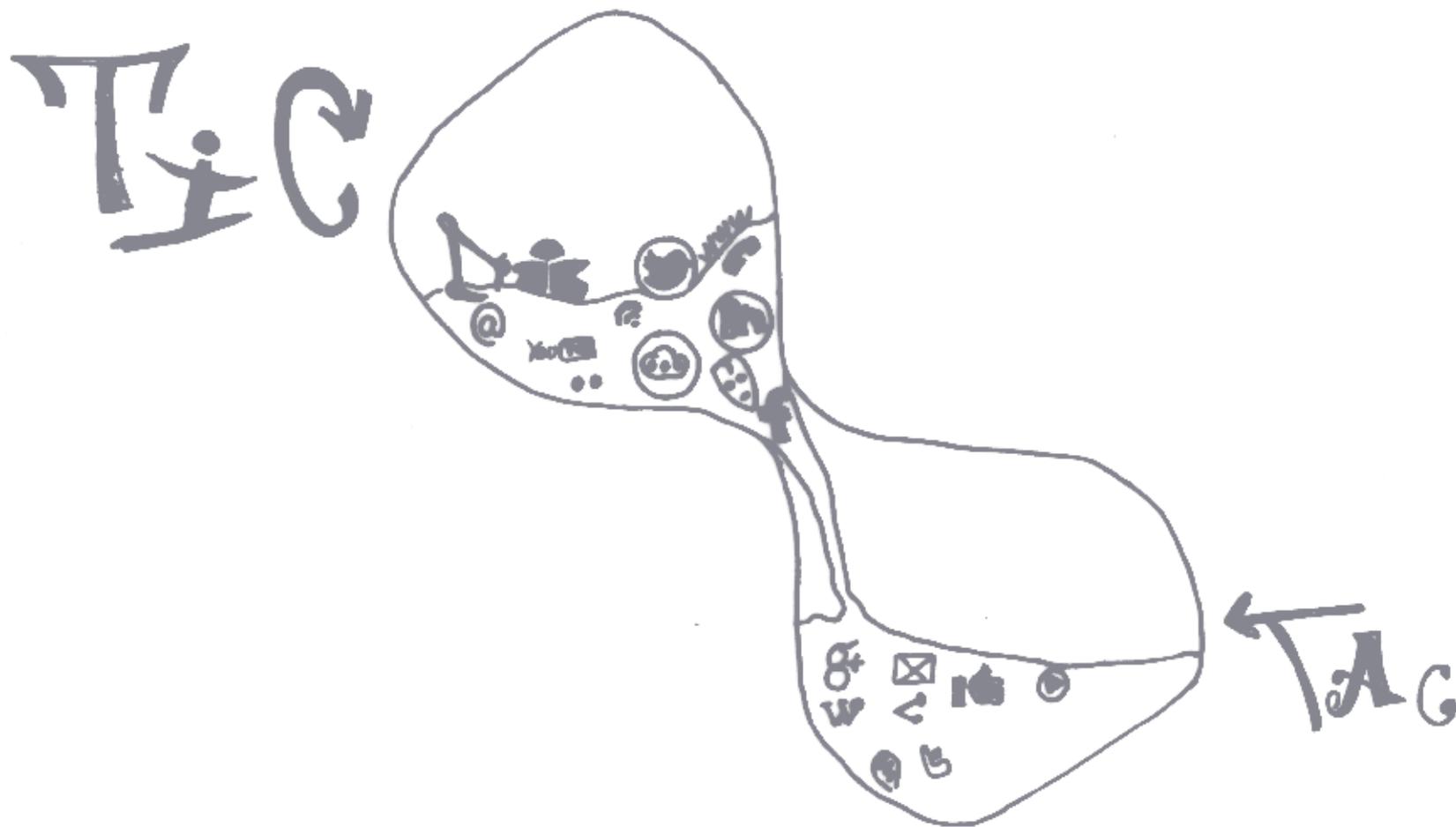
Wikipedia, Wikanda: grandes enciclopedias que se encuentran en Internet y que, como Wikis que son, crecen gracias a las aportaciones de los usuarios.

Windows Phone: sistema operativo Windows utilizado en los *smartphones* y *tablets* de distintos fabricantes.

Xbox: es una consola de videojuegos de Microsoft. La versión más actual es la Xbox One.

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

Youtube: portal dedicado a la subida de videos que cualquiera puede visionar. Goza de una gran popularidad entre niños y adolescentes.



ENLACES DE INTERÉS



¿Cómo leer códigos QR? Todos los *smartphones* con una cámara pueden leer códigos QR. Algunos aparatos vienen de fábrica con programas que los pueden leer, y si no los traen, los pueden descargar gratuitamente de su tienda proveedora de aplicaciones: AppStore para usuarios de Apple o Google Play Store para usuarios de Android. No tienen más que indicar en el campo de búsqueda "lector código QR" y seleccionar el que crean más conveniente.

Web: Estafa SMS Premium



Vídeo: protégeles.com



Web: Sexting



Web: Cyberbullying



Vídeo: Padre denuncia Bullying



Web: Hijos Digitales



Vídeo: Autoestima



Web: Estafas



EDUCAR PARA PROTEGER. Edición 2.0

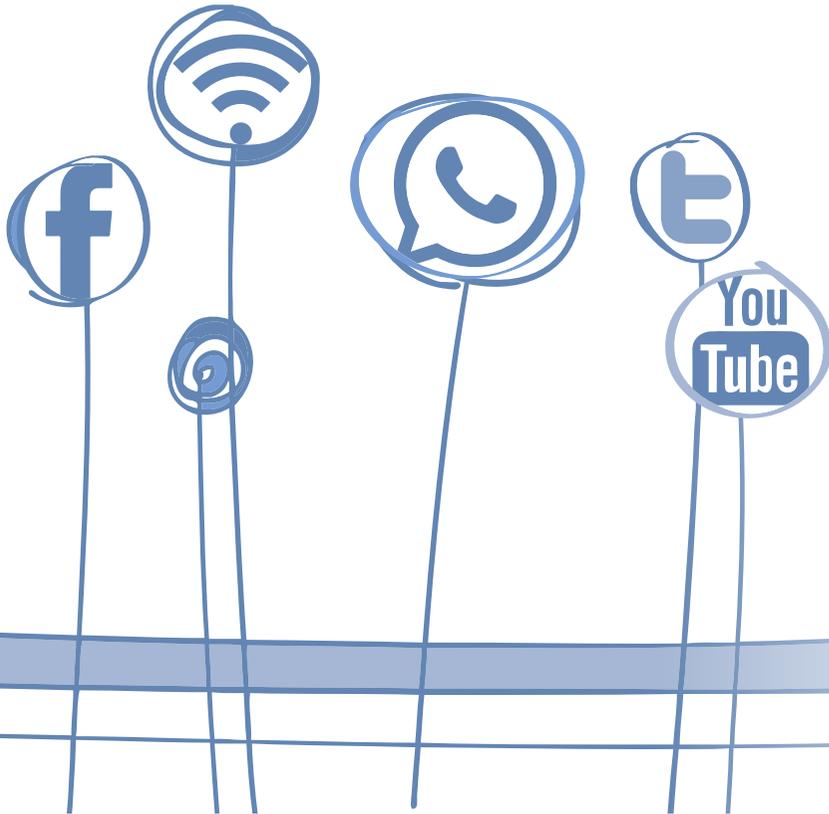
Junta de Andalucía
Consejería de Empleo, Empresa y Comercio.
Avda. Albert Einstein, 4. Isla de la Cartuja .
41092 – Sevilla.
Teléfonos: 902 11 30 00 / 955 06 39 10

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.





Sigue la actualidad en

www.andaluciacompromisodigital.org

Contacta con nosotros

902 12 12 30 / 955 06 26 36

andalucia.compromisodigital@juntadeandalucia.es



@AndaluciaComDig



[andaluciacompromisodigital](https://www.facebook.com/andaluciacompromisodigital)



Unión Europea
Fondo Social Europeo



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE EMPLEO, EMPRESA Y COMERCIO