



Uso responsable
de las TIC

 relpe

red latinoamericana
portales educativos





Uso responsable de las TIC



USO RESPONSABLE DE INTERNET

Red latinoamericana de portales

Los portales educativos que integran RELPE tienen como objetivo que las TIC sean herramientas de acción y formación para los docentes y alumnos de los países de la región, y que internet sea un ambiente educativo en el que se adquieran competencias del siglo XXI.

Estos nuevos entornos y herramientas plantean enormes posibilidades para la calidad y la igualdad en el acceso al saber, y a la vez desafíos y riesgos. Muchos de estos riesgos se han compilado y tratado con el nombre de “seguridad en internet”. En rigor, este tratamiento tiende a simplificar un universo complejo de temas vinculados con la ética, la pedagogía y el conocimiento de las herramientas de internet y que involucra a diversos actores (padres, docentes, chicos, gobierno) y es hoy por hoy una de las problemáticas más importantes para los ámbitos de trabajo virtuales.

¿Cómo proteger a los chicos de contenidos y contactos inconvenientes en la escuela y fuera de ella? ¿Cómo evitar también

que ellos mismos se comporten en forma impropia con sus pares en los entornos informáticos? ¿Cómo trabajar el derecho de libertad de expresión y a la vez el respeto por la propiedad intelectual? Educadores, pedagogos, editores de contenidos educativos e instituciones educativas se ven cotidianamente envueltos en este tipo de preguntas.

Solamente un tratamiento integral del tema permitirá repensar estas cuestiones desde un punto de vista constructivo y positivo **como un nuevo escenario en el que hay que fijar pautas y reglas de convivencia.**

Los portales educativos de RELPE son los espacios idóneos para encarar en forma integral con perspectiva educativa estas cuestiones, y por lo tanto un actor clave en la construcción de experiencias y debates sobre este punto.



En este marco se inscriben los objetivos de esta publicación:

- Revisar el tema del uso responsable de TIC, analizar el rol de la comunidad educativa y de los portales desde un punto de vista conceptual, revisando información disponible y a partir de la perspectiva educativa.
- Conocer los recursos educativos y proyectos que los portales de RELPE tienen a disposición de sus usuarios para el trabajo con el tema.
- Analizar los modos de producción que los portales emplean para el desarrollo de los proyectos.
- Presentar algunos de los referentes principales y los estudios sobre el tema para realizar diagnósticos y propuestas significativas en cada una de las regiones.

I. De qué hablamos cuando hablamos de uso responsable de las TIC

Aun cuando en muchos sitios y publicaciones se siga usando la denominación seguridad en internet, es importante tener una mirada más amplia y compleja del problema.

- El término “seguridad” se vincula a un universo conceptual que tiene que ver con barreras y cerrojos, con un sesgo unilateral de relaciones y vínculos, y deja en la sombra la necesidad de trabajar con todos los polos que se relacionan en internet (chicos, adultos, instituciones, programas, sitios) en forma multilateral.
- Asimismo, el término seguridad apunta a describir el estado de un sistema –en este caso, informático– que indica que está libre de peligro o riesgo. Este estado no es una posibilidad real



en el mundo de los jóvenes y las TIC. **Se trata de un trabajo permanente más que de una solución centralizada y total.**

- El término TIC incluye tecnologías como celulares, cámaras digitales, consolas de videojuegos, tanto o más frecuentes en los hábitos de los niños, niñas y jóvenes que las computadoras.
- El uso responsable de las TIC incorpora la idea de que la agresión no solo viene de los extraños hacia los niños, niñas y jóvenes, sino que los mismos chicos y jóvenes, en muchas ocasiones, son los agresores y victimarios de sus pares o de adultos, como por ejemplo en el caso del bullying o cyberbullying.
- Incorpora conceptos de ética, convivencia, rige los vínculos entre las personas. Estas pautas no deben ser diferentes para los vínculos que se establecen a través de lo virtual, sino que este “mundo” debe quedar dentro de las leyes sociales del respeto al otro, la tolerancia, el resguardo de la privacidad, la confidencialidad, etc.
- En relación con el punto anterior, pero inaugurando también un espacio de problemáticas educativas, se pone en evidencia la necesidad de pensar en nuevas zonas de aprendizaje a partir de temas como privacidad, cuidado del cuerpo propio y del

otro, el concepto de aprendizaje de la alteridad¹, que también es necesario incorporar a la hora de interactuar con otros usando tecnologías.

- La idea de uso responsable de las TIC ubica a las competencias y las actividades de los niños, niñas y jóvenes en el centro del problema. El punto es que los chicos y los jóvenes comprendan que **las interacciones virtuales tienen consecuencias en la vida real.**
- Esta mirada favorece la comprensión de que los medios deben ser usados adecuadamente, según el entorno y la situación en que se halla el usuario, aspecto especialmente significativo en casos como el de los celulares o los videojuegos, que generan situaciones de aislamiento o incluso accidentes de tránsito.
- Finalmente, promueve la formación de criterio para un uso provechoso de las tecnologías, estimula en los chicos la capacidad crítica sobre la información que circula en la Red, para que puedan discernir y estén capacitados para elegir, para conocer el valor de las cosas. Esta es una transmisión transversal también a

1 El concepto pertenece a Philippe Meirieu, en “El significado de educar en un mundo sin referencias”, conferencia del 27 de junio de 2006 para los Institutos de Formación Docente, Ministerio de Educación de la Nación, República Argentina.

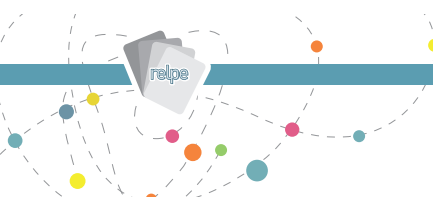
otras cuestiones y que toca, por supuesto, a los vínculos mediados por la tecnología.

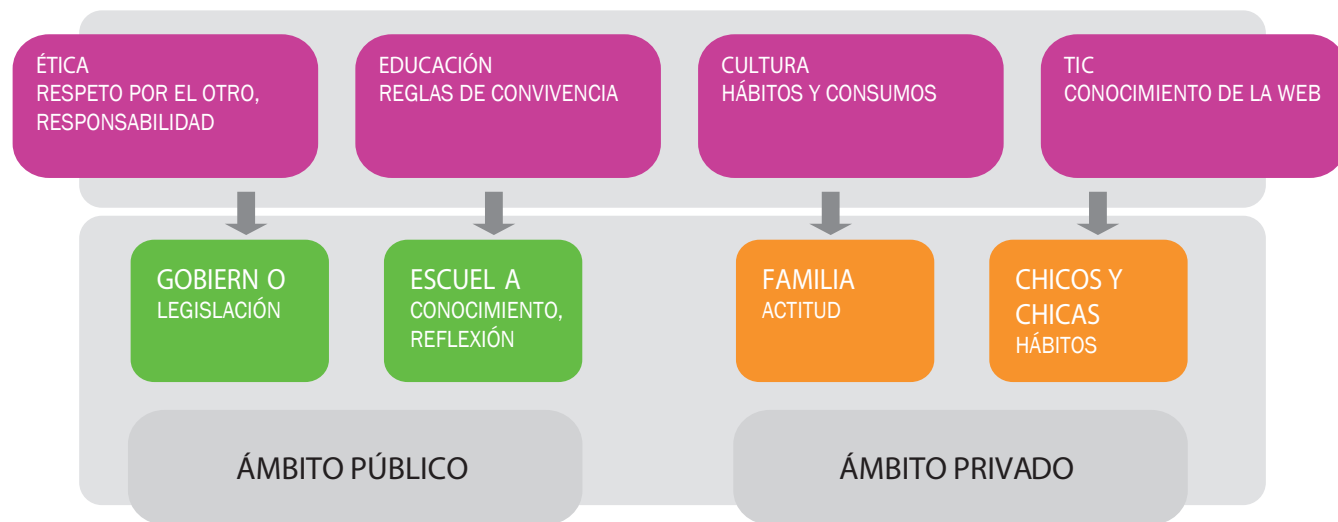
La complejidad del problema

Si el tema de seguridad reducía el problema a una cuestión de vigilancia, el planteo que sintetizamos arriba lo define como una situación compleja en la que se cruzan aspectos y límites difíciles:

- Viejas y nuevas cuestiones de límites y permisos en temas –como contactos con extraños, sexualidad, etc.– sobre los que cada institución (desde la escuela a la familia) tiene sus propias definiciones, según la edad de los niños, niñas y jóvenes involucrados.
- Límites entre la esfera pública y la privada que han cambiado a lo largo de la historia según costumbres, modelos políticos e ideologías, pero que con la introducción de las TIC han potenciado sus cuestiones, dado que las tecnologías permiten el acceso a la esfera pública con facilidad, la publicación de textos e imágenes sin mayores medios de producción, así como la circulación y la manipulación de contenidos. Se modificaron los límites de lo que se exhibe en el ámbito público, así como la propiedad de imágenes, textos e ideas.

- El uso responsable y seguro de las TIC tiene aspectos que deben tratar padres y familias, otros que tienen que ver con las fuerzas de seguridad y la justicia; las organizaciones de protección de la infancia se encuentran con que tienen que luchar contra un arma nueva para la explotación y el maltrato infantil. Desde la ciencia, tanto la psicología como las neurociencias tienen mucho que decir sobre el tema, así como la informática, que puede brindar datos sobre usos de programas. Las instituciones educativas y la pedagogía también tienen un rol central. De esta manera, este campo de problemas es –como cada vez más en el siglo XXI– un espacio interdisciplinario que no puede ser resuelto por ninguna mirada parcial.





Principales respuestas a este problema. ¿Quiénes hablan de seguridad en internet?

Además de su interdisciplinariedad constitutiva, el debate sobre estos temas ha ganado la agenda pública. Así se está conformando un concierto de voces y miradas de parte de:

- los medios masivos,
- educadores e instituciones educativas,
- organizaciones nacionales, regionales e internacionales que trabajan sobre la infancia,

- fuerzas de seguridad nacionales e internacionales,
- las empresas de IT.

Este campo heterogéneo aporta una riqueza de miradas diferentes, pero debe tenerse en cuenta que cada uno de estos sectores apunta una mirada particular del tema:

- Los **medios masivos** rescatan los puntos más espectaculares de la cuestión, privilegiando la información sobre delitos, con tendencia a la demonización de las TIC y con esquemas simplificados de la cuestión. Titulares como “Secuestrada a través de

internet” o neologismos como cibermatones, ciberladrones, etc., apuntan a forzar el lugar de la tecnología como centro y causa de acontecimientos.

- Las **organizaciones de protección de la infancia** –aliadas en muchos casos de los proyectos educativos–, al igual que las fuerzas de seguridad, aportan específicamente sus informes y evaluaciones de situaciones de riesgo infantil y juvenil, mientras que el discurso de las empresas de IT está muchas veces centrado en los servicios y soluciones estrictamente informáticos desarrollados por sus marcas.

Estos actores son más conscientes de que se necesita un enfoque integral.

Solo un enfoque de **educación con TIC** puede superar estas parcialidades y brindar una mirada positiva de las TIC, capaz de aportar ideas para trabajos sustentables en el tiempo. Los portales educativos tienen la capacidad de hacer esta lectura.

Los jóvenes en el centro de la escena

Otro vínculo fuerte entre los portales educativos y el tema del uso responsable de las TIC es el hecho de que **los destinatarios mediatos e inmediatos de los proyectos de los portales – niños y jóvenes– son el segmento que más utiliza las nuevas tecnologías, que corre riesgos de diferente tipo y que requiere reglas y orientaciones –flexibles y dinámicas, por cierto– para organizar sus comportamientos en este ámbito.** Los jóvenes utilizan la tecnología en forma cada vez más frecuente y como parte de sus hábitos de consumo y marca de su identidad.

Otro concepto que es útil para entender el mundo de los jóvenes y las TIC es el de cultura participativa, propuesto por Henry Jenkins. La explosión de los medios tecnológicos ha posibilitado a los consumidores archivar, apropiarse y recircular contenidos mediáticos en nuevas formas muy potentes. Según este autor, los nuevos medios generan en los jóvenes consumidores la cultura participativa basada en:

- Medios disponibles y accesibles para crear y compartir las creaciones a partir de mecanismos informales.



- Ciertos circuitos del tipo de tutorías, por los cuales los saberes circulan desde los más expertos a los novatos.
- En una cultura participativa los miembros perciben que sus contribuciones son importantes, y tienen sentimiento de pertenencia a una comunidad.

Es decir:

- Medios de expresión
- Canales de conexión
- Espíritu de colaboración

Las culturas participativas están vinculadas con pero no son lo mismo que las tecnologías interactivas. La interactividad es una propiedad de la tecnología, pero la participación es una propiedad de la cultura.

Desde otro punto de vista, la popularidad del uso de internet –redes sociales y plataformas de publicación– entre los adolescentes tiene que ver con **nuevas y viejas cuestiones** de esa franja etaria.

Es un espacio apartado de los padres. Internet es una ventana a la libertad a través de la cual pueden escapar del campo visual y de vigilancia adulta. Los ayuda a establecer una relación con los demás en un espacio más libre. Ellos navegan solos, pero la función que más utilizan es la comunicativa.

Es un espacio de exhibición entre sus pares, pero que puede protegerse y regularse. Pueden mostrarse y dejar de hacerlo a voluntad.

Es un espacio donde pueden adquirir alta y rápida popularidad.

Las investigaciones abarcan en general a adolescentes mayores, pero últimamente algunos autores –como Sonia Livingstone² han llamado la atención sobre la necesidad de estudiar a los más pequeños –menores de 12 años– que están incrementando notablemente su uso y, por lo tanto, su vulnerabilidad ante posibles riesgos.

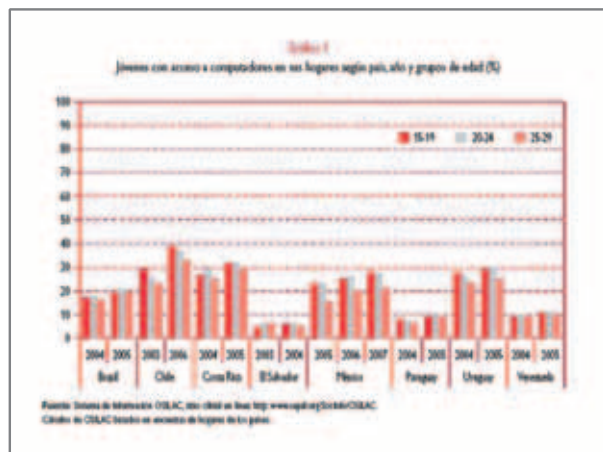
2 <http://www2.lse.ac.uk/researchAndExpertise/Experts/s.livingstone@lse.ac.uk>





Algunos datos de la región iberoamericana

El acceso a datos cuantitativos sobre jóvenes –y más aún sobre niños– en la región no es fácil: no hay demasiada información actualizada y comparable. Los datos que siguen representan valores comparables, pero del año 2005, en ocho países de la región, según tres subgrupos de edad (15–19 años, 20–24 años y 25–29 años).³



En la fecha del trabajo los niveles de acceso en los hogares no superaban el 40% para los jóvenes de entre quince y veintinueve años en los países considerados, y se notaba una brecha importante entre los países, aunque no siempre correlacionada con el ingreso medio (Costa Rica, con un ingreso medio más cercano a Brasil y bastante por debajo de Chile y Uruguay, ostenta accesos de los jóvenes a computadores bastante altos).

Según una encuesta realizada por Yahoo España⁴ entre más de 4000 jóvenes europeos, el 60% de los jóvenes no se imagina la vida sin internet y un 49% pasa conectado más de dos horas al día. La investigación, que duró más de cuatro meses e incluyó a unos 4100 jóvenes de toda Europa, los calificó como generación-i y la dividió en tres subgrupos, encontrando a los más jóvenes más dependientes del uso de dispositivos tecnológicos:

- **los “dependientes” de 16 a 24 años** que destacan como usuarios avanzados de teléfonos móviles, messenger y correo electrónico a la hora de organizar su vida social;

- **los “independizados” de 26 a 30 años** utilizan internet sobre todo de cara al fin de semana, como fuente de información;
- **y los de “familia propia” de 30 a 34 años** ven internet con una óptica más práctica, como banco, centro de compras o lugar de trabajo.

Según la tercera medición del Índice de Generación Digital (IGD), elaborado anualmente por Educarchile, VTR Banda Ancha y Adimark en Chile, la proporción de estudiantes conectados es muy alta:

- Un 62,7% de los hogares tienen computadora.
- Un 42% de los alumnos chatea con desconocidos que encuentran en línea.
- Un 52% de los estudiantes consultados suele conectarse a internet en lugares públicos.

En la Argentina, los chicos de mayores recursos utilizan la computadora en porcentajes similares –entre el 60% y el 70%–, tanto en contextos de ocio como para hacer la tarea y buscar información; mientras que en los sectores de menores recursos los consumos livianos de la computadora (chat y juegos) alcanzan un 85% y 75% respectivamente; los consumos “serios” (hacer la tarea, buscar información) solo llegan al 30% y 35%.⁵ Estos datos marcan el verdadero sentido de la brecha digital, que pasa más por un desigual acceso simbólico que material.

La familia⁶ es reconocida como una de las principales instituciones mediadoras del consumo infantil de televisión, poniendo en juego en este tipo de consumo diferentes relaciones padre-hijo:

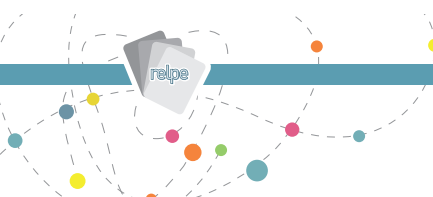
- los padres controladores-restrictivos, cuyo ejercicio se basa poco en la orientación y la covisión, y acuden con mayor frecuencia al control;

3 Los datos del gráfico provienen de OSILAC, CEPAL, citado en César Cristancho, Massiel Guerra y Daniela Ortega en La dimensión joven de la conectividad en América Latina: brechas, contextos y políticas. Disponible en <http://www.pensamientoiberoamericano.org/articulos/3/80/0/la-dimension-joven-de-la-conectividad-en-america-latina-brechas-contextos-y-politicas.html>

4 Los datos son de 2007, reseñados por <http://www.somoslibres.org/modules.php?name=News&file=article&sid=335>

5 Estudio de Roxana Morduchowicz del año 2008, citado por Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Fundación Telefónica, 2009.

6 Los datos de esta página fueron tomados del trabajo Generaciones Interactivas en Iberoamérica, Fundación Telefónica, 2009.





- los padres permisivos engloban a un grupo que no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, y
- los padres orientadores son aquellos que apenas recurren a la limitación, pero sí al control, así como a la orientación y la co-visión.⁷

Se espera que este esquema se replique también en otros consumos, como el de las TIC.

Algunos datos de Colombia. La encuesta de consumo cultural, realizada por el DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadística)⁸ en 2007 reveló que el 64,4% de las personas de entre 5 y 11 años, y el 55,4% de las mayores de 12 años son consumidoras de videos. Del segundo grupo de edad el mayor rango corresponde a personas de entre 12 y 25 años, con un 43,9%.

Igualmente, el 50,3% de las personas de entre 5 y 11 años, y el 18% de 12 años y más consumió videojuegos. Entre ellos, el 74,9% corresponde a personas de entre 12 y 25 años.

7 Véase Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Fundación Telefónica, 2009.

8 <http://www.dane.gov.co>

En la Argentina, grupos de jóvenes han formado en las urbes una “tribu urbana” sobre la base de uso de las TIC, los floggers. Son jóvenes que inician su popularidad en la Web a partir del fotolog, un medio barato y masivo, para darse a conocer y multiplicar las posibilidades de encuentro real, para complementarlo luego con el chateo por mensajería instantánea o con el intercambio de SMS.

Usan los mismos peinados y vestimentas y sus encuentros terminan algunas veces –por diferencias entre ellos– en incidentes,



por ejemplo en algunas zonas de Buenos Aires. “El objetivo es construir grupos, fortalecer redes de inclusión, lograr los beneficios que promete el amor en un momento en el que las comunicaciones interpersonales se encuentran definitivamente atravesadas por las nuevas tecnologías. Hoy se hace a través de veloces textos entrecortados, de imágenes publicadas por su mismo protagonista o de opciones estilísticas radicales y espectaculares, pero la canción sigue siendo la misma: es la lucha por el reconocimiento de los adultos, la amistad de los pares y el amor de los amados”, señala Marcelo Urresti, sociólogo especialista en culturas juveniles.⁹

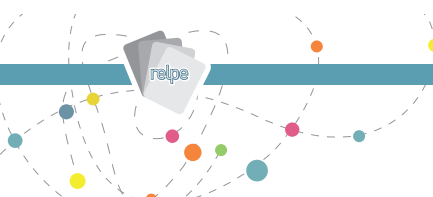
Una investigación sobre adolescentes y redes sociales realizada por ChicosNet¹⁰—un portal privado de la Argentina— arrojó los siguientes resultados:

- **el uso de redes sociales genera, a su vez, más uso: los adolescentes que actualizan su Facebook con mayor frecuencia son, a la vez, aquellos que más “amigos” y fotos publicadas muestran;**

9 Citado en Generaciones interactivas (ibid.)

10 Chic@s y Tecnología. Investigación realizada por la Asociación Civil Chicos Net. www.chicos.net/asociacion/.../investigacion_chicosytecnologia.pdf

- la cantidad de amigos que los chicos tienen en las redes es muy amplia y excede la cantidad de sociabilidad que puedan tener en el mundo real: el **55,2%** de la muestra total **tiene entre 50 y 349 amigos**, y el **34,8%** alcanza a tener entre **350 y 799 amigos;**
- las mujeres tienen muchos más “amigos” que los varones y actualizan su Facebook, en proporción, con mayor frecuencia que ellos;
- **las chicas publican más fotos que los varones en Facebook:** el **24,7%** de las niñas de entre 13 y 15 años ha publicado **más de 500 fotos**, mientras que ningún varón de la muestra ha pasado esa cantidad;
- en el perfil de los adolescentes predomina la imagen: “las fotos son protagónicas del Facebook, y también, la batería de comentarios de los amigos que desencadenan. Surge como relevante la valoración de la buena apariencia e imagen personal, y la búsqueda de la confirmación del buen aspecto a través de los comentarios”;





- se observa un **uso del lenguaje abreviado, con la ortografía modificada, característico del MSN y del celular, y ausencia de los padres y otros adultos** en los perfiles, tanto en calidad de “amigos” como en el etiquetado de las fotos publicadas. Solo en la franja de 13 a 15 años –los más chicos de la muestra– se nota mayor presencia de adultos, sobre todo en perfiles de varones, que tienen algunas fotos de familia publicadas.

POR QUÉ PUEDE Y DEBE SER UN TEMA EDUCATIVO

La educación puede:

- Insertarlo desde el punto de vista de la convivencia.
- Sustener un proceso extenso y continuo centrado en hábitos y educación y valores.
- Integrar las diferentes miradas.
- Utilizar la tecnología como objeto de estudio y como medio.

La educación debe:

- La acelerada tecnificación de los países llevará a instalar el espacio digital como escenario principal de prácticas docentes.
- Tradicionalmente se les deja a las familias, pero el ámbito público y en particular las instituciones educativas tienen un rol insoslayable, que permite elaborar respuestas conjuntas.
- Conjurar la manipulación y la parcialidad con que tratan el tema las diversas instituciones.



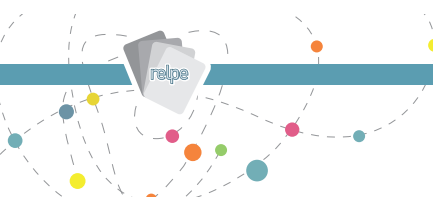
Las TIC serán el próximo escenario educativo

El aumento del equipamiento y la conectividad de los establecimientos educativos a través de planes nacionales de inversión en infraestructura¹¹ es la prueba definitiva de una tendencia cada vez más fuerte: en el mediano plazo la mayoría de los estudiantes de por lo menos 6 países de América Latina –en rigor, son más–, y 8 si tomamos Iberoamérica, utilizarán las TIC como herramientas y espacios para su formación: las aulas serán virtuales, las carpetas serán documentos y portafolios creados en el

11 Fuente: CEPAL Monitoreo de la sociedad de la información: <http://www.cepal.org/socinfo/noticias/documentosdetrabajo/6/38106/monitoreo.pdf>. El informe consigna otros planes relevantes de entregas de equipamientos a docentes.

ciberspacio, los softwares serán las próximas herramientas de producción y consumo de aprendizaje.

- El Proyecto ENLACES, en Chile, se propone llegar a una tasa de 1 computadora por cada 20 alumnos en 2010.
- En Brasil, en 2008, Proinfo habilitó 29.000 escuelas con equipamiento computacional.
- Colombia, en el marco de Computadores para educar y Colombia Aprende, incluyó 134.827 computadoras para escuelas en 2009,
- La Argentina, a través de Inclusión digital, proveerá 250.000 computadoras para alumnos y profesores de las escuelas técnicas.





cas públicas (secundarias) a abril 2010 (100%), y 3 millones a las escuelas secundarias de todo el sistema en tres años.

- Nicaragua llegó a 100 escuelas públicas primarias beneficiadas con mochilas digitales a noviembre de 2009.
- Uruguay, a través del Plan Ceibal, entregó 350.000 computadoras para los alumnos y maestros de la educación primaria pública, hasta noviembre 2009 (100% de estudiantes de la educación primaria pública).

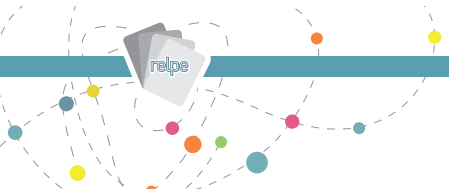
Los entornos digitales serán nuevos ámbitos de convivencia e intercambio para los proyectos educativos de la región. Algunas de las reglas del mundo real tienen plena vigencia en el mundo virtual, pero otras cuestiones deben definirse y debatirse y es conveniente que este ejercicio se plantee en el mundo educativo.

¿Qué propuestas están elaborando? ¿A qué autores y referentes recurren?

¿Cómo están viendo los portales de RELPE la cuestión del uso responsable de las TIC, que tiene como sujetos a sus usuarios principales, los niños, niñas y jóvenes de América Latina?

¿Qué aportes hacen para la convivencia responsable en los entornos que cada vez más son espacios de formación predominante?

¿Qué respuestas, reflexiones y miradas se pueden encontrar en sus sitios y páginas y proyectos?



II. Resumen de los trabajos de los portales sobre uso responsable de las TIC

Portal: educ.ar

País: Argentina

Producto: Los chicos e internet (2008)

www.educ.ar/educar/kbee:/educar/.../internet_chicos.pdf

Formato: Cuadernillo en papel. Publicación en internet en formato pdf para ver on line y descargar.

Destinatarios: Padres y docentes.

Resumen: Un conjunto de informaciones, datos, relevamientos de estudios sobre videojuegos, acceso a contactos y contenidos inconvenientes, el lenguaje en internet y otros temas relativos al uso de TIC de chicos, chicas y jóvenes.

Producto: Uso responsable de las TIC

www.educ.ar

Formato: CD 27 de la Colección educ.ar

Socios: Chicos net (portal educativo privado)

Accert (ONTI, Jefatura de Gabinete, Presidencia de la Nación)

Destinatarios: Docentes.

Resumen: Notas, información, sugerencias a partir de diversas

fuentes e investigaciones actualizadas sobre temas como ciber-bullying, privacidad de datos, protección de equipos desde una mirada multiinstitucional e interdisciplinaria.

Producto: Tecnologías Sí. Conectate con responsabilidad

http://tecnologias.org/

Formato: Concurso anual

Desarrollo: Chicos net (portal educativo privado),

Socios: Google, Save the children, educ.ar

Destinatarios: Chicos de 12 a 18 años

Resumen: Concurso para la realización de videos mostrando cómo usar computadoras, celulares y dispositivos tecnológicos en forma responsable.





Portal: Mi portal

País: Ecuador

Producto: Piensa. Es tu vida la que navega.

<http://www.piensa.edu.sv/>

Socios: Ministerio de Educación de El Salvador, UNICEF

Destinatarios: Principalmente, jóvenes. También familias y docentes.

Resumen: Artículos, videos y espacios de expresión y opinión para padres y chicos. Foros, consultas e intercambios a través de correo electrónico.

Producto: Problemas de seguridad en internet

http://www.miportal.edu.sv/sitios/12429/material_apoyo/internet-www_lesson_03.htm

Destinatario: Público en general, chicos y chicas usuarios de internet.

Resumen: Personalizar las opciones de seguridad del navegador Internet Explorer y Configurar preferencias de clasificación de contenido.

Portal: Uruguay educa

País: Uruguay

Producto: Seguridad en UNIX y redes

<http://www.uruguayeduca.edu.uy/>

UserfilesPooo1%5CFile%5Cunixsec.pdf

Formato: Ponencia. Publicación en pdf.

Resumen: Bibliografía técnica sobre conceptos de seguridad en redes y portales y soluciones de seguridad.

Portal: Colombia aprende

País: Colombia

Producto: Internet seguro. Una misión en familia

<http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-229493.html>

Formato: Sitio web

Destinatarios: Padres, docentes

Resumen: Consejos e información destinada principalmente a la comunidad de padres no iniciados en el uso de tecnologías digitales.

Producto. Materiales videos

<http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-229501.html>

Formato: Mediateca multimedia

Destinatarios: Niños, niñas y jóvenes

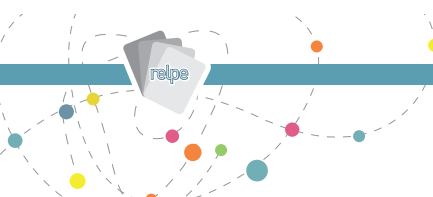
Resumen: Explicación del funcionamiento de las licencias Creative Commons, sus diferencias y ventajas frente al copyrighth.

Producto: buen uso de la información en Internet entre niños y jóvenes colombianos

Formato: DVD entregable

Socio: Coca Cola

Resumen: una herramienta pedagógica y entretenida a través de la cual se explicarán los grados de veracidad de la información que les llega a través de la internet, para así descubrir lo importante que es la Red en el proceso formativo de los niños y jóvenes.





Portal: Educando

País: República Dominicana

Producto: Cómo evitar virus en la computadora

<http://www.educando.edu.do/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=110541>

Formato: Artículo

Destinatarios: Público en general. Usuarios de computadora

Socios: Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE)

Resumen: Análisis y soluciones para evitar virus en las computadoras y dispositivos informáticos.

Portal: educarchile

País: Chile

Producto: Navega protegido

<http://www.navegaprotegido.org/>

Socios: Microsoft. RickyMartin Foundation. Policía de Investigaciones (PDI) y la Estrategia Digital del gobierno.

Resumen: Un completo portal y un proyecto de difusión con manuales, espacios de consulta, videos, blogs y espacio en las redes sociales.

Los SÍ y los NO del tratamiento del tema

NO prohibir el uso de la tecnología.
SÍ regularlo de acuerdo a pautas particulares.

NO limitar el uso de TIC a consumos escolares.
SÍ aprovechar desde la escuela las competencias y hábitos de los consumos informales.

NO dejar el tema librado exclusivamente a las familias.
SÍ trabajar el tema en forma articulada entre las distintas instituciones de la sociedad.

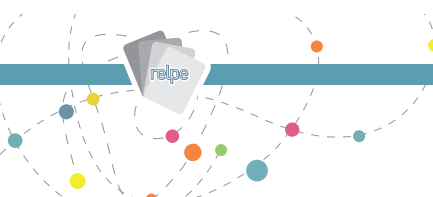
III. Una agenda de trabajo para los portales: lista de problemas y riesgos

Recorreremos en las páginas siguientes algunos de los problemas principales del uso de las TIC. Cada apartado consiste en una puesta al día breve del tema, un punteo de los aspectos principales y un comentario sobre **qué contenidos podemos encontrar en los portales de la red sobre el tema.**

- **Acceso a contenidos inconvenientes**
- **Publicar en internet**
- **Cyberbullyng**
- **Contactos inconvenientes**
- **Virus y daños a la computadora**
- **Protección de datos**
- **Luces y sombras de los videojuegos**

Acceso a contenidos inconvenientes

La navegación por internet expone a los usuarios al consumo involuntario e indeseado de contenidos de baja calidad o inconvenientes. En internet hay información de excelente calidad, páginas maravillosas escritas y publicadas por instituciones de gran valor académico tanto como por individualidades que suministran información con responsabilidad y cuidado. También hay páginas y sitios con información de baja calidad, errores graves y contenidos inconvenientes sobre temas referidos a pornografía, ideologías aberrantes o prácticas enfermizas.





Para tener en cuenta

La formación escolar debe incluir la capacidad de evaluación de materiales digitales y los docentes, editores de portales y todos los grupos de adultos responsables que conforman la comunidad educativa deben funcionar como mediadores y guías entre los chicos y las pantallas:

- evaluar el nivel académico de los textos y la cantidad de información escrita;
- comparar varias fuentes de información sobre un tema;
- explorar los enlaces del sitio a otras páginas;
- analizar –si en el contenido se incluyen opiniones personales del autor o autores– si estas son pertinentes o necesarias;
- analizar si se citan fuentes y evaluar las fuentes citadas;
- estudiar la publicidad contenida en las páginas y determinar si hay alguna que no es apropiada para los estudiantes.

La actitud crítica en la búsqueda de información es una de las competencias fundamentales del siglo XXI para la docencia, el aprendizaje y cualquier actividad profesional.

Existen en el mercado distintos tipos de filtros de contenidos especiales para chicos, que además de funcionar como antivirus y antispam brindan protección ante contenidos inconvenientes. Estos filtros pueden seleccionar contenidos, establecer horarios de uso y ofrecer registros de los sitios visitados. Si bien pueden llegar a bloquear páginas que no son adecuadas, muchas veces impiden también la lectura de otros sitios o páginas que son correctas y que tienen información necesaria para los chicos. Asimismo, se desarrollan día a día herramientas informáticas para “saltar” los filtros y por lo tanto sitios inconvenientes podrían no ser bloqueados.

Según la Fundación Vía Libre <http://www.vialibre.org.ar> :

“El sistema de filtros lesiona el derecho de información –que se encuentra entre los derechos de los niños– y promueve la censura. Asimismo, se ha comprobado que no reemplaza la supervisión de los adultos: como ya señalamos muchos sitios inconvenientes se las ingenian para burlarlos mientras que otros que podrían ser leídos por menores sin problemas quedan suspendidos por la lectura automática de las palabras claves”.

Trabajos de los portales sobre contenidos inconvenientes

Colombia. Colombia aprende

Internet seguro: una misión en familia. Recomendaciones de sitios y portales adecuados para niños pequeños.

<http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-229493.html>

CHILE: El portal de Enlaces para niños

<http://portal.enlaces.cl/?t=67&i=2&cc=1029&tm=2>

Navega protegido

4 Pasos para proteger de los contenidos inconvenientes.

educ.ar Argentina

Tutoriales para evaluar contenidos de internet

<http://www.educ.ar/educar/net.html?uri=urn:kbee:fb1ac640-3aco-11dc-8483-00163e00024&page-uri=urn:kbee:ff9221co-13a9-11dc-b8c4-0013d43e5fae>

Publicación de contenidos inconvenientes

En los últimos años el desarrollo de internet transformó la red: desde un conjunto de sitios de proveedores de contenidos pasó a ser una red de plataformas en las que los usuarios comenzaron a ser los productores de los contenidos. YouTube, Wikipedia, Facebook, Blogger son en la actualidad los sitios más visitados del planeta, y consisten en el archivo y la exhibición de textos e imágenes producto de la actividad de los mismos usuarios.

Esta transformación abrió enormes posibilidades educativas, que hoy tanto los portales de RELPE como muchas escuelas e instituciones de la región explotan en proyectos excelentes. Una computadora en un aula hoy significa potencialmente una imprenta, un diario, una radio o una televisión.

Creó también una nueva área de educación para la convivencia, ya que **la publicación de contenidos** por parte de los niños, niñas y jóvenes puede presentar algunos problemas:

- Invadir la vida privada de otros, haciendo públicas imágenes sin autorización de los participantes.



- Invasión de la propiedad privada a partir de plagios, utilización sin referencias y/o autorización de textos e imágenes de otros autores.¹²

El límite de la privacidad de imágenes, cuerpos, textos o ideas es una de las cuestiones que las instituciones jurídicas y políticas deben redefinir a partir del surgimiento y la popularidad de la Web, en el marco de luchas intensas por intereses comerciales y reglas económicas que deben cambiar. Desde la educación es importante tanto conocer estos debates y problemas como ser respetuosos con las ideas y la intimidad de los otros.

En muchos casos, lo que los jóvenes hacen en internet es violar su propia intimidad, sin mayor conciencia de que la publicación en la Web representa un paso definitivo y que los contenidos pueden circular en forma indefinida. Campañas como Pensar antes

12 La manipulación de los contenidos –textos e imágenes– en soporte digital ha dado lugar también a la cultura del remix, que consiste en la creación de nuevos contenidos a partir de la mezcla creativa de otros.

de publicar¹³ apuntan a crear conciencia en los jóvenes sobre ese punto.

Como se indica en el documento “Uso responsable de las TIC por parte de niños, niñas y adolescentes”

*“Ayudar a que los niños aprehendan las dimensiones temporales y espaciales que hacen de la Web un espacio infinito e intangible; comprender que lo publicado pasa de lo privado a lo público, no es una noción que los chicos y los jóvenes –cercaños a la inmediatez y a la satisfacción inmediata– comprendan per se. Según Nicholas Burbules. Ellos saben –¡deben saber! que es información pública, otras personas pueden verla, pero creo que no siempre son conscientes de las consecuencias o implicancias a mediano o largo plazo que adquiere publicar esta información en la Red”.*¹⁴

13 Campaña realizada por el Ministerio de Justicia de los EE.UU. y el centro nacional de prevención de explotación sexual “online”. Los videos pueden verse en varias versiones en la Web, entre otras http://www.internationalresourcecentre.org/missingkids/servlet/PageServlet?LanguageCountry=es_X2&PageId=2894.

14 Fuente: Portal Chicos net http://www.educarsrl.com.ar/websana/doc/de_que_hablamos_cuando_decimos_USO_RESPONSABLE.pdf

NO OLVIDAR: Más allá de los riesgos, cuidados y advertencias, internet es un fantástico espacio para la creación y publicación de contenidos que ofrece medios de producción al alcance de cualquier usuario como nunca antes en la historia de la cultura universal. Es una excelente oportunidad para que los niños, niñas y adolescentes expresen sus ideas, sentimientos y creaciones.

Ninguna de las soluciones y resguardos tomados por padres, escuelas, portales pueden limitar este aspecto.



1. UN NUEVO ESCENARIO

En el siglo XXI, la propia época, construye la distancia necesaria para evaluar la contemporaneidad, al menos cuenta de los avances y de medida de la transformación de la sociedad en la que estamos viviendo. Sin embargo, a veces hay algunos aspectos que nos demandan la atención, que aparecen como obstáculos, como puntos de apoyo de un proceso mayor. Los adultos no debemos de sorprendernos ante la relación que los chicos y los adolescentes establecen con celulares, computadoras y otros instrumentos de las nuevas tecnologías. Esta vinculación muestra un diferente carácter y un grupo cultural de los niños y jóvenes, y tal vez está cambiando de ese cambio, centrado en la vida tecnológica y en la información, cuya magnitud en el día a día no logramos a captar.

¿Cuáles son estas transformaciones que han determinado lo que se llama la “sociedad de la información”, o “sociedad del conocimiento”, o “sociedad del conocimiento”?

Los cambios culturales, sociales y económicos que se están produciendo se podrían plantear –en forma rápida y algo esquemática– así:

- Antes los libros y los medios masivos eran la fuente de información más importante, mientras que ahora se agregan como fuentes los productos de la información digital: CD, sitios de internet, multimedia.
- Antes las personas necesariamente concurrían a espacios físicos determinados para trabajar, estudiar o realizar una tarea con otra persona, ahora todos estos trabajos se pueden hacer a distancia y se requiere un tipo de labor que antes, con fines y potenciales tareas diversas, el trabajo en red.
- Antes había televisión, música, radio, periódicos, como medios separados, ahora, todos los contenidos pueden llegar a los destinatarios a través de una pantalla.
- Antes para publicar ponencias, opiniones o ideas, hacer publicidad a un proyecto o producto o dar a conocer cualquier iniciativa en forma masiva se necesitaba dinero e infraestructura, ahora una persona puede con relativa facilidad llegar a un público de cientos de miles de personas.

LOS CHICOS E INTERNET

PARA UNA NAVEGACIÓN RESPONSABLE, PROVECHOSA Y DIVERTIDA





Trabajos de los portales y ministerios sobre publicación en internet

Colombia. Colombia aprende

Sé creativo: Animación que explica el origen y funcionamiento de las licencias Creative Commons, sus diferencias y ventajas frente al copyright.

Chile. Navega protegido

Respuestas a mensajes con consultas sobre problemas de contactos y amenazas.

El anonimato que permiten los mensajes a través de celulares y computadoras, la capacidad de reproducción inmediata y eficaz de los textos e imágenes en la Web –que es también un aspecto muy positivo para el intercambio de saberes–, la continuidad en el uso de TIC en la escuela y fuera de ella muestran acá su cara negativa, como arma para la burla colectiva y continua.

Medios por los que se produce el cyberbullying:

correo electrónico, blog, fotologs, chat y salas de chat, mensajes de texto enviados desde el celular.

Los temas tradicionales de violencia en la escuela se redefinen en el soporte digital, y la educación con TIC es un espacio para el trabajo.

Cyberbullying

El cyberbullying es el acoso cibernético entre pares, utilizando las nuevas tecnologías para el maltrato, la agresión y la atemorización. En estos casos, quienes ejercen conductas violentas contra los niños son otros niños o personas menores de edad.

Aquí radica la importancia de ubicar al niño y a la niña no solo en un rol pasivo o vulnerable, donde los adultos pueden violentar sus derechos, sino que ellos mismos también pueden ser sus propios agresores, abusadores.

Trabajos de los portales sobre cyberbullying

El Salvador. Piensa. Es tu vida la que navega

http://www.miportal.edu.sv/sitios/12429/material_apoyo/internet-www_lesson_03.htm

Material sobre bullying a través de contactos por teléfono celular.

Educ.ar Argentina

CD 27. “Uso responsable y seguro de TIC”. Un capítulo del CD está dedicado a este tema.

www.educ.ar

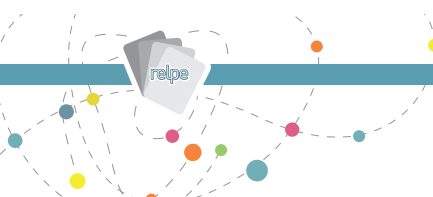
Contactos inconvenientes

El potencial de la red para los contactos es exponencial por definición, es un medio con alta posibilidad interactiva. Weblogs, fotologs, redes sociales y salas de chat son mecanismos para realizar nuevos contactos sociales con individuos no conocidos. En el marco de la vida adolescente, estos espacios se han transformado en plataformas ideales para desplegar una sociabilidad continua.

Formas de sociabilidad adolescente del siglo xx: teléfono, contacto cara a cara, correo postal.

Formas de sociabilidad adolescente del siglo xxi: teléfono celular individual (llamada y mensaje de texto), mail, chat, blog, redes sociales,

Inmediatas, exclusivas, espacios privados.





Respuestas, consejos y soluciones

Para los chicos

- No responder mensajes groseros o invasores e informar a sus contactos sobre posibles peligros.
- No acudir a primeras citas solos o en espacios solitarios.
- Recordar que en internet el anonimato de los emisores puede crear la situación de que no sean la persona que muestran.
- **Utilizar la red para realizar nuevos amigos, contactos con chicos y chicas de otras culturas, consultas a expertos y pares interesados en áreas de interés, búsqueda de trabajos y oportunidades.**

Para los adultos

- Registrar comportamientos extraños en los chicos después del uso de la computadora.
- Acompañar a los chicos en la conversación sobre estos temas.

Nick names o sobrenombres: En las salas de chat y en los mensajes instantáneos los chicos suelen usar sobrenombres expresivos y simpáticos. Este hecho tiene sus aspectos positivos, aunque requiere también prevenciones y cuidados. Pueden ayudar a no revelar aspectos personales ante desconocidos. Son elementos importantes para la construcción de la identidad de los chicos y chicas en el proceso de desarrollo personal, pero a veces revelan información personal. Por ejemplo, se han registrado casos –en los Estados Unidos– de desconocidos que intentan acercarse a chicos ofreciéndoles entradas para espectáculos deportivos porque han identificado su afición a través del sobrenombre.

Asegúrese de que los chicos conozcan el significado de sus nicks: muchas veces citan fragmentos de canciones que no comprenden y que están vinculadas a drogas, sexo, etc. Estos nombres pueden atraer a personas con malas intenciones.

Qué tienen los portales sobre contactos inconvenientes

El Salvador. Piensa. Es tu vida la que navega

Material explicativo de procesos como el grooming y el sexing, por internet y por teléfonos celulares; tres animaciones (Chica sexy, American beauty y Enojado con la vida) que representan mecanismos típicos de engaño y acoso por internet seguidos de foros de consulta y propuestas de participación con la consigna: ¿Cómo termina esta historia? Consejos para padres sobre atención de conductas en jóvenes y niños.

Colombia. Colombia aprende

Internet seguro: una misión en familia. Consejos para padres sobre cómo prevenir contenidos inconvenientes..

Chile: Educarchile

Ayuda a tus hijos a navegar seguros por internet

<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/>

[VerContenido.aspx?GUID=9d92c43f-d2e4-4e83-96fc-6f2bf4d821ea&ID=187642](http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=9d92c43f-d2e4-4e83-96fc-6f2bf4d821ea&ID=187642)

Educ.ar Argentina

Cuadernillo “Los chicos e internet”.

www.educ.ar/educar/kbee:/educar/.../internet_chicos.pdf

Materiales del concurso TecnologíasSí, realizados por los jóvenes participantes.

<http://tecnologias.org/>

Virus y daños a la computadora

Los “programas maliciosos” (virus, troyanos, spyware, etcétera); el spam y los engaños fraudulentos; los hackers y los crackers son algunas de las amenazas para los equipos que los chicos y docentes deben conocer para manejarse y cuidar el equipamiento y la información.

Esta problemática también es importante al interior del portal, para el resguardo de sus equipos técnicos y como protección de los usuarios.





Qué tienen los portales sobre protección de los equipos

El Salvador. Problemas de seguridad e Internet

Lecciones para personalizar el navegador con opciones de seguridad.

Uruguay educa

Manuales de alta profundidad técnica para la seguridad de servidores y redes.

Educando. República Dominicana

Consejos para evitar virus en computadoras a partir de las descargas, el correo electrónico, los dispositivos y las redes sociales.

Protección de datos

El phishing (del inglés “fish”: pescar) consiste en una forma de engaño mediante el cual se envía un mensaje (“anzuelo”) a una o varias personas intentando convencerlas para que **revelen sus datos personales**, para usar esa información en acciones fraudulentas o delictivas o con fines publicitarios. El modo de difusión más utilizado para realizar un ataque de phishing suele

ser el correo electrónico –mensajes convincentes que solicitan ser reenviados– para obtener direcciones de correo de la agenda de los usuarios; sitios web falsos, mensajes por teléfono celular. Otras veces es el usuario el que deposita sus datos en forma voluntaria –pero sin conocer su uso posterior– al exhibirlos en redes sociales. También pueden extraerse de computadoras en sitios públicos.



Cuáles son los datos personales que tenemos que proteger

- nombre y apellido;
- número del documento de identidad;
- huellas dactilares;
- imagen personal (en una fotografía u otro soporte);
- información sobre la propia salud, orientaciones y creencias;
- contraseñas para acceso a programas (sitios bancarios, por ejemplo).

Qué significa proteger esos datos¹⁵

- Que se informe sobre el hecho de que los están recogiendo.
- Conocer la identidad de quien/es los solicita/n.
- Negarse a proporcionarlos, a no ser que una ley nos obligue a ello.

.....

15 Información sobre este punto puede consultarse en: Proyecto CLI-Pro-meteo 2008/2009 (España). Y también en ArCERT [Coordinación de Emergencias en Redes Teleinformáticas] e Instituto Nacional de la Administración Pública. Manual del Instructor en Seguridad de la Información, Buenos Aires, Oficina Nacional de Tecnologías de la Información, Subsecretaría de la Gestión Pública de la Jefatura de Gabinete de Ministros, 2007, páginas 39, 40, 42-44.

- Acceder a ellos siempre que el usuario lo desee; o cancelarlos y oponernos a su tratamiento en determinadas circunstancias.

Los que los solicitan (por ejemplo, los portales educativos) deben:

- Garantizar la seguridad de dichos datos evitando que se pierdan, se manipulen o que alguien acceda a ellos sin autorización.
- Pedir el consentimiento de los usuarios para su tratamiento.
- Mantener la privacidad sobre los mismos.

Los portales deben conocer estas normas, difundirlas y garantizar su cumplimiento como sitio de internet en sus suscripciones, inscripciones y proyectos.





Qué tienen los portales

El proyecto Skool de la Red de portales tiene sus propias condiciones de seguridad.

<http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/article-157695.html>

Chile. La red de educarchile para profesores:

<http://www.canal-cl.com/noticias/noticiamuestra.asp?Id=836>

Colombia aprende organiza también redes de alumnos y profesores con respecto a proyectos puntuales, como por ejemplo la Red Telemática escolar <http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-95899.html>.

El Salvador. Piensa. Es tu vida la que navega

La animación *Enojado con la vida* reproduce una situación con la que los chicos y las chicas se pueden identificar: un chico deprimido que revela información en internet, seguido por consignas para el análisis.

Luces y sombras de los videojuegos

Según señala Mark Prensky¹⁹ los jóvenes de hoy han pasado menos de 5000 horas de sus vidas leyendo, pero durante 10.000 horas jugaron a los videojuegos (sin mencionar 20.000 horas que han visto TV).

El consumo de videojuegos tienen algunas características particulares²⁰:

- Es un espacio de actividad, a diferencia por ejemplo del visionado de TV en el que predomina la pasividad.
- Requiere altas dosis de concentración a diferencia de la televisión.
- Genera una participación individual, mientras que en el caso de la TV es una experiencia compartida con miles de televidentes.
- Ingresa a un universo lúdico y de simulación, sin referencias a la realidad.

19 Prensky, M., *Digital Natives, Digital Immigrants*. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

20 Guía de privacidad provista por la red social Facebook. <http://www.facebook.com/privacy/explanation.php>

- Maneja diversos procedimientos cognitivos y motores a la vez (multitasking)²¹.

Tienen también muchas posibilidades educativas:

Los comentarios adversos desalientan a los docentes a utilizar los videojuegos en educación, y se pierde así un elemento motivante y capaz de vehicular y disparar contenidos y procedimientos interesantes.

- Tienen aplicaciones didácticas en materias como Historia, Geografía, Matemática, Literatura, Lengua.
- Favorecen el desarrollo de estrategias de pensamiento superior.
- Optimizan la resolución de problemas, el establecimiento de relaciones causales, la toma de decisiones, el análisis de valores y contravalores.
- Favorecen la adquisición de competencias informáticas y el

21 Recientes investigaciones relativizan la potencia cognitiva del multitasking ubicándolo como una de las competencias propias del siglo XXI pero también como una práctica que trabaja contra la concentración, la profundidad y la eficiencia y a favor de la fatiga. Véase la investigación de FrontLine. Digital Nation <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/digitalnation/>

desarrollo de habilidades y competencias cognitivas.

- Los juegos en red favorecen el desarrollo de estrategias y acciones en forma colaborativa y constituyen nuevos modos de socialización.

Para tener en cuenta

- Muchos videojuegos ofrecen contenidos y promueven acciones violentas para alcanzar las metas, y algunos contienen ideologías cuestionables, de carácter bélico, discriminatorio, etc.
- Tienen un carácter adictivo: los niños y niñas pueden pasarse horas frente a la consola o computadora, en detrimento de otras actividades.
- Son objetos de aprendizaje de alto costo, que requieren recursos humanos especializados, alta interdisciplinariedad y un gasto importante en diseño y programación.
- Los portales, los proyectos de educación con TIC pueden utilizar estos soportes para diferentes propuestas de enseñanza. Tienen que generar además espacios de reflexión sobre los mismos para que los chicos y las chicas construyan una conciencia crítica sobre este consumo.





Aportes para el análisis: hay diferentes tipos de videojuegos

Por su estructura y funcionalidad:

- **Arcade:** Juego de acción con una sucesión de metas o etapas previas para alcanzar el objetivo final. Ejemplos: Arkanoid, Super Mario Bros.
- **Shot'm up:** Uso explícito de armas y violencia en un entorno tridimensional, y perspectiva subjetiva: Heretic, Quake, Unreal.
- **Simuladores:** Juegos que intentan emular situaciones, acciones o funcionamientos derivados de la vida real.
- **Deportivos.** Ejemplos: FIFA, NBA, Tenis.
- **Juegos de mesa y recreativos:** Representan juegos de tablero.
- **Vehículos:** Programas de conducción de vehículos donde el jugador debe controlar una consola de mandos similar a las reales. Ejemplos: Carlos Sainz, Apache, Flight Simulator, Seal.
- **Sociales:** Gestión de comunidades, empresas u otras organizaciones. Ejemplos: SimCity, Transport Tycoon, Antz.
- **Rol:** El jugador encarna a un personaje asumiendo y desarrollando su personalidad e interactuando con el resto de los elementos.

- **Aventura gráfica:** Predominio de los diálogos –interacción textual– y la interacción con los otros personajes y elementos. Ejemplos: Monkey Island, Broken Sword, Grim Fandango, Indiana Jones.

Otras clasificaciones:

- Por contenido: violentos, educativos, de uso social, realistas, fantásticos.
- Por edad: para niños de 2 a 5 años, 6 a 9, 10 a 12, adolescentes, adultos.

Qué tienen los portales sobre videojuegos

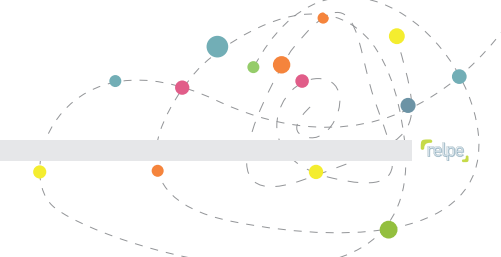
educ.ar Argentina

Colaboró con Perfil de Riesgo, videojuego de aventura gráfica realizado por la sección educación de la Administración de Ingresos Públicos (AFIP) Argentina.
<http://martina.afip.gov.ar/>

Curso de capacitación vía e-learning

Videojuegos, juegos y lectura: una aproximación desde la escuela
http://portal.educ.ar/capacitacion/cursos_moderados/tic_y_medios_masivos/videojuegos_juegos_y_lectura_u.php





CÓMO EDITAR CONTENIDOS SOBRE USO RESPONSABLE Y SEGURO DE LAS TIC

Por lo que venimos viendo, el tema del uso responsable de internet requiere interdisciplinariedad, atención a la complejidad y creatividad editorial y de gestión.

Revisando las problemáticas, las propuestas de los portales de RELPE y de instituciones privadas podemos señalar los siguientes aspectos para la creación de contenidos, espacios, plataformas y proyectos.

1. Tener en cuenta al destinatario. No es lo mismo un contenido para padres y docentes en cuanto a saberes, presupuestos, consignas para la reflexión, lenguaje y estilo, que para niños o jóvenes.

Los manuales y glosarios son más adecuados para padres, mientras que las propuestas interactivas, reflexivas y de alto impacto son más adecuadas para los chicos y las chicas.

2. Revisar las fuentes de los datos y tener en cuenta el objetivo y la metodología de la investigación en cada caso. No son

lo mismo datos de una investigación sobre chicos abusados que sobre uso de medios. Ponderar las estadísticas, evitar generalizaciones y sesgos.

Muchos de los portales tienen socios y/o espónsores para sus trabajos, como por ejemplo el caso de **Mi Portal**, de El Salvador, con Unicef, **educ.ar** de la Argentina con Chicos net, Google y Save the Children, y Chile con Microsoft y la Fundación Ricky Martin. En otras ocasiones, los espónsores son organismos oficiales de seguridad o justicia, que aportan su mirada sobre el tema.

La alianza con el sector privado o con otras oficinas del sector público es un camino interesante para conseguir financiación de investigaciones o de materiales multimedia e impactantes –que suelen ser costosos, comparativamente–. También es una buena oportunidad para intervenir desde la educación con TIC con una mirada constructiva de la tecnología y generar intercambios entre saberes y objetivos.

La colaboración es una estrategia importante para desarrollar entre los portales, llevando adelante investigaciones conjuntas, comparativas, distribuir tareas y sumar esfuerzos.

3. En la mayoría de los casos la respuesta al examen de los riesgos de la tecnología es **más tecnología**: sitios, concursos, material multimedia, foros. Educación y tecnología son una dupla poderosa para el uso adecuado de las TIC, no la prohibición ni la censura.

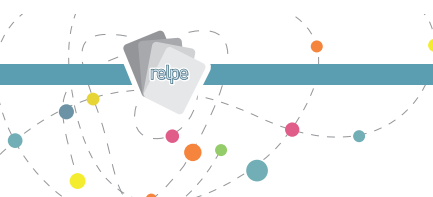
4. Otro camino interesante son aquellas propuestas que ponen a los chicos en el centro de la escena y los conducen a tomar una actitud activa, como por ejemplo los foros de la propuesta de Mi Portal, entre otros.

5. Lejos de estar en camino de resolución, esta problemática está y estará en constante aumento y, más aún, en transformación.

6. Surgen en este campo muy rápidamente nuevas plataformas, hábitos y programas; y se incrementa el uso de las TIC en los sistemas educativos.

7. Los portales van hacia el uso de herramientas 2.0 de enormes posibilidades educativas pero también de mayor protagonismo y actividad de niños y jóvenes.

Se requiere una edición dinámica y continua. Todo material envejecerá rápidamente o quedará incompleto. Debe ser reeditado y actualizado permanentemente.





RECORRIDO DE LOS MATERIALES DE RELPE

Textos de especialistas citados en los trabajos de los portales

MAURICIO JARAMILLO / Colombia educa

Estar prevenidos ante los posibles riesgos de Internet no es tan malo como se cree. Ser de esos padres que dudan de ciertos contenidos en la Web, no es una conducta “chapada a la antigua”. Según Mauricio Jaramillo “es mejor que tengan temores a que se despreocupen y dejen a los niños solos en este mar de información”, por eso antes de pensar en los verdaderos riesgos tenga en cuenta:

- Los peligros no son inherentes a internet, sino a la vida misma.
- Internet y las tecnologías no son malas ni buenas. Pero deben ser bien usadas.
- Los riesgos no son tan grandes como nos hacen creer. Pero deben ser atendidos.
- La mayor conducta de riesgo: la ignorancia.
- El mayor peligro: ¡que no estén en línea!

CUADERNILLO INTERNET EN FAMILIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN, ARGENTINA. CITADO POR EDUC.AR ARGENTINA. CD 27.

“Quien crea un blog o un fotolog es responsable de todas las informaciones que publica en él, sean suyas o comentarios de otros.

Por eso, si alguien se queja de las informaciones incluidas en el blog de un adolescente, es importante que los adultos lean junto con él su blog y analicen con el chico lo publicado. Es importante distinguir entre información, indiscreción, crítica, insulto o difamación.

Cualquier difamación o abuso en el blog, puede ser sancionado legalmente.

Del mismo modo, si el adolescente se queja de las informaciones que sobre él difunde otro blog, los adultos pueden contactar al autor de ese blog y/o a sus padres y explicarles los daños que causa ese contenido. Si aun así, el autor del blog no suprime esos mensajes, es posible llevar el caso a la justicia

MANUEL CASTELLS / ENTREVISTA EDUC.AR ARGENTINA

—Volviendo al caso de los celulares, en la Argentina y a partir de algunas discusiones que tenían que ver con la atención o la no atención de los chicos en la escuela, se prohibió expresamente, en algunos lugares del país, el uso de teléfonos celulares dentro del aula, mientras que en lugar de prohibirlas se podrían aplicar algunas propuestas educativas interesantes vía este tipo de tecnología.

—En todas partes del mundo hay una resistencia muy fuerte al uso de celulares en las aulas; en muchas otras está prohibido explícitamente y/o el enseñante trata de controlarlo, aunque sin éxito: los niños saben manejar el celular clandestinamente. Hay un choque total de la nueva generación que ha nacido con los móviles y el conjunto de las instituciones. Los enseñantes, en ese sentido —y me incluyo— estamos luchando una batalla de retaguardia que no podemos ganar. O nos adaptamos a ese mundo y vemos qué hacemos o seremos una especie obsoleta rápidamente.

En España tenemos una tasa de abandono escolar del 35% en la secundaria (que es obligatoria); en Los Ángeles es del 40%, y en general las tasas de abandono escolar son enormes... ¡porque los chicos tienen tantas otras posibilidades de enterarse del mundo!, mientras que el esquema cultural de cada mañana es levantarse, cargarse la mochila para ir a un lugar a aburrirse, donde los encierran y encima les quitan el móvil. Es absurdo desde el punto de vista de un chico de 13 años.

Cifras publicadas en los portales

Datos de Chile revelados en el portal Navega protegido—educarchile

Un 48,3% de los escolares chilenos tiene acceso a internet, un 26,1% se conecta en el hogar cuatro días o más durante la semana y un 42% de los alumnos chatea con desconocidos que encuentran en línea. La cantidad de fotologs que hay en Chile es una de las más altas del mundo y un 60% de sus usuarios tiene entre 12 y 17 años, el 3% tiene menos de 12 años, y siete de cada diez son mujeres.

En Chile, un 10,7% de los estudiantes han sido víctimas de acoso de parte de un compañero; el 12,6% de ellos se lo contó a un amigo, mientras que el 8,8% lo contó en su casa y el 5,9% se lo comentó a su profesor.

Encuesta sobre Violencia en el Ámbito Escolar 2007, del Ministerio del Interior.





Otros fragmentos de los trabajos de los portales

Consejos a padres

De Piensa. Es tu vida la que navega. Mi Portal, El Salvador.
<http://www.piensa.edu.sv/>

- Enséñales a tus hijos que al navegar en internet deben considerar:
- No enviar, ni recibir archivos, fotografías, videos o música de personas desconocidas, aunque esto sea atractivo.
- No abrir, distribuir y compartir con otros información obscena.
- Cuando naveguen, tengan cuidado con la publicidad engañosa, aconséjales no abrir páginas desconocidas o que muestren información ofensiva.
- No enviar fotos íntimas a desconocidos o a personas que puedan luego aprovecharse de ello e intimidarte.
- No ingresen en actividades sexuales en internet (pornografía).
- No acordar reunirse con personas desconocidas, aunque en internet digan que son buenos amigos o amigas.
- Hacer un uso eficiente del tiempo y no pasar muchas horas en internet.

Consejos relacionados con el correo electrónico.

Consejos para evitar virus. Educando, República

Dominicana.

Borre los mensajes de correo electrónico encadenados o basura. No reenvíe ni conteste a ninguno de ellos. Este tipo de mensajes de correo electrónico se consideran «spam».

Cuidado con los archivos adjuntos de mensajes de correo electrónico:

- No abra ninguno que proceda de una fuente desconocida, sospechosa o no fidedigna
- No los abra a menos que sepa qué son, aun cuando parezcan proceder de alguien que conoce.
- No los abra si la línea del asunto es dudosa o inesperada. Si existe la necesidad de abrirlo, antes de hacerlo guarde siempre el archivo en la unidad de disco duro.
- Desactive el formato html y la vista previa de su programa de correo. Ya existen virus que utilizan estos dos recursos para infectar un ordenador simplemente viendo un mensaje.

En caso de que reciba algún correo en el que se le pida que dé su nombre de usuario y contraseña –generalmente correos bancarios–, no los dé. Nunca ninguna entidad le pedirá por correo estos datos; los mensajes son falsos y se envían con la esperanza de obtener los datos personales del usuario y poder acceder, suplantando su personalidad, a su cuenta de correo o cuenta bancaria. Esta técnica forma parte del denominado “phising” y actualmente está muy en boga.

De Navega protegido, educarchile

10 cosas que puedes enseñar a tus hijos para mejorar su seguridad Web.

Internet puede ser un lugar excepcional para que los niños aprendan, se entretengan, charlen con amigos del colegio o, simplemente exploren información de su interés. Pero al igual que el mundo real, la Web puede ser peligrosa. Antes de dejar que tu hijo se conecte sin tu supervisión, asegúrate de establecer un conjunto de reglas que todos puedan aceptar.

1. Anima a tus hijos a compartir sus experiencias en Internet contigo. Disfruta de Internet con tus hijos.
2. Enseña a tus hijos a confiar en su instinto. Si algo en línea

les pone nerviosos, deben decírtelo.

3. Programas de mensajería instantánea, videojuegos en línea u otras actividades en Internet que requieran un nombre de inicio de sesión para identificarse: ayúdales a elegirlo y asegúrate de que no revele ninguna información personal.

4. Insiste en que tus hijos nunca faciliten su dirección, número de teléfono u otra información familiar o personal, como la escuela a la que van o dónde les gusta jugar.

5. Enseña a tus hijos que la diferencia entre lo que está bien y lo que está mal es la misma en Internet que en la vida real.

6. Muestra a tus hijos cómo respetar a los demás en línea. Asegúrate de que sepan que las reglas de buen comportamiento no cambian solo porque estén en un equipo informático.

7. Insiste en que tus hijos respeten la propiedad de los demás en línea. Explícales que realizar copias ilegales del trabajo de otras personas (música, videojuegos y otros programas) es robar.

8. Diles a tus hijos que nunca deben acordar una cita en persona con quienes hayan conocido en línea. Explícales que los amigos en línea pueden no ser quienes dicen ser, y descubrirlo en esa cita puede ser demasiado tarde.

9. Enséñales a tus hijos que no todo lo que lean o vean en





línea es verdad. Anímalos a preguntarte si no están seguros de alguna actividad en Internet.

10. Controla la actividad en línea de tus hijos con software de Internet avanzado. La protección infantil puede filtrar contenido perjudicial. Supervisa los sitios que visitan y averigua lo que hacen en ellos.

Nuevos desafíos para jóvenes y adolescentes (y para sus padres)

- Generalmente los jóvenes conocen más que sus padres acerca de cómo funcionan los servicios de internet, sobre todo los nuevos, como las redes sociales, los portales que permiten publicar breves mensajes sobre lo que se está haciendo en cada momento, los fotologs o videologs.

- Han escuchado recomendaciones de seguridad, pero generalmente minimizan los riesgos. Competir por tener la mayor cantidad de firmas tras publicar una foto o tener la mayor lista de contactos en el servicio de mensajería instantánea son juegos que encierran riesgos.
- Es clave que exista un diálogo fluido con ellos para que sientan la confianza necesaria para compartir cualquier situación que los afecte, ya sea emocionalmente o con prejuicios directos.

Algunos temas para tener en cuenta:

- Las fotos en Internet son muy fáciles de copiar, modificar y luego volver a publicar. De esta forma, personas que deseen molestar pueden poner en línea imágenes desvirtuadas que molesten o generen algún perjuicio. Lo ideal es compartir fotos solo con amigos y familiares en sitios que permitan elegir quiénes pueden tener acceso a verlas.
- Mentir para no dar datos personales cuando un desconocido pregunta a través de una sesión de chat (en foros, en salas de juegos online o mediante la mensajería instantánea) no es una buena idea. En internet no es posible tener certeza respecto a

quién está del otro lado –salvo que se utilice una cámara web, lo cual no está recomendado para comunicaciones con “conocidos virtuales” (que en realidad son desconocidos)– por lo que bien podría suceder que el interlocutor también esté mintiendo, y lo pueda hacer incluso mejor. Si alguien pide datos personales por internet, lo mejor es abandonar la conversación con esa persona.

- Mantener conversaciones con desconocidos a lo largo de mucho tiempo no los transforma en conocidos. La supuesta familiaridad que puede brindar el hecho de encontrar siempre a “la misma persona” online durante meses, no garantiza que sea quien dice ser.



• El cyberbullying está creciendo en el mundo y ya ha generado sucesos lamentables. Esta práctica de hostigamiento virtual puede afectar a niños o jóvenes especialmente sensibles a las molestias –sean con mala intención o como broma-. Es importante que los adultos estén atentos a cambios de conducta repentinos o a un uso de internet que presente alguna particularidad llamativa, para poder indagar en un marco de confianza y conversar sobre el problema. En la Red cualquiera puede publicar prácticamente cualquier cosa, pero existen mecanismos de los servicios online e incluso leyes que protegen a los usuarios contra la difamación y el acoso virtual. Pero lo más importante es que cada individuo pueda entender la situación y no dejar que lo afecte dramáticamente.

ACUERDOS DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL SOBRE EL TEMA EN AMÉRICA LATINA Y OTRAS REGIONES

- Declaración de Principios sobre Libertad de Expresión, de la Comisión Interamericana de Derechos Humanos de la OEA (octubre de 2000).

FRAGMENTO DEL PROTOCOLO DE MONTEVIDEO

18. Impulsar la generación de conocimiento especializado con el fin de elaborar políticas públicas adecuadas. En especial, en lo que refiere a los comportamientos en línea de niñas, niños y adolescentes, se sugiere investigar acerca de los roles que estos juegan en la recepción, producción, almacenamiento y reproducción de contenidos ilegales, las medidas de protección que ellos mismos desarrollan, las motivaciones individuales y colectivas de dichos comportamientos, así como los peligros reales a los que se enfrentan en la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

<http://www.cidh.org/Basicos/Basicos13.htm>

- Memorandum de Montevideo, julio de 2009. *Memorandum sobre la protección de datos personales y la vida privada en las redes sociales en Internet, en particular de niños, niñas y adolescentes.* Seminario Derechos, Adolescentes y Redes Sociales en Internet realizado en Montevideo los días 27 y 28 de julio de 2009 <http://www.iijusticia.org/Memo.htm>

- INTECO, Agencia Española de Protección de Datos. *Recomendación sobre redes sociales // de la Agencia Española de Protección de Datos, Estudio sobre la privacidad de los datos personales y privacidad y la seguridad de la información en las Redes Sociales on line* (2009). <http://www.iijusticia.org/Memo.htm>

- Acordo que põe fim à disputa judicial entre o Ministério Público Federal de Brasil e a Google (de 1 de julio de 2008). http://www.prsp.mpf.gov.br/sala-de-imprensa/noticias_prsp/noticia-7584/?searchterm=google;

- *The Rio de Janeiro Declaration and Call for Action to Prevent and Stop Sexual Exploitation of Children and Adolescents* (noviembre 2008).



[http://www.ecpat.net/WorldCongressIII/PDF/Outcome/WCIII_](http://www.ecpat.net/WorldCongressIII/PDF/Outcome/WCIII_Outcome_Document_Final.pdf)

[Outcome_Document_Final.pdf](http://www.ecpat.net/WorldCongressIII/PDF/Outcome/WCIII_Outcome_Document_Final.pdf)

- Unión Internacional de Telecomunicaciones *Child Online Protection Initiative* 18 de mayo de 2009.

<http://www.itu.int/osg/csd/cybersecurity/gca/cop/guidelines/index.html>

- CIPPIC “Rapport de conclusions de l’enquête menée à la suite de la plainte déposée par la Clinique d’intérêt public et de politique d’Internet du Canada (CIPPIC) contre Facebook Inc. / Report of Findings into the Complaint Filed by the Canadian Internet Policy and Public Interest Clinic (CIPPIC) against Facebook Inc. <http://lexagone.fr/spip.php?article63>

- Documentos de eLAC 2007 y 2010. Informe de Análisis y Propuestas en materia de Acceso a la Información y Privacidad en

América Latina del Monitor de Privacidad y Acceso a la Información.

<http://www.eclac.org/socinfo/noticias/noticias/2/29952/NEWS-3versionESP.pdf>

Glosario

Palabras para comprender el universo del uso responsable de las TIC.

Alias

En inglés “nickname”. Apodo o seudónimo. Nombre usualmente corto y fácil de recordar que se utiliza en lugar de otro nombre usualmente largo y difícil de memorizar.

Antivirus

Programa cuya finalidad es prevenir los virus informáticos así como sanar los ya existentes en un sistema. Estos programas deben actualizarse periódicamente.

Avatar

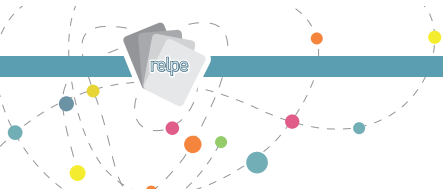
En ambientes virtuales multiusuarios de internet y en juegos, el avatar es la representación gráfica del usuario.

Backup

Copia de respaldo o seguridad. Acción de copiar archivos o datos de forma que estén disponibles en caso de que un fallo produzca la pérdida de los originales. Esta sencilla acción evita numerosos, y a veces irremediables, problemas si se realiza de forma habitual y periódica.

BitTorrent

Herramienta “peer-to-peer” (P2P) para la transferencia de archivos.





Bluetooth

Estándar de transmisión de datos inalámbrico vía radiofrecuencia de corto alcance. Entre otras muchas aplicaciones permite la comunicación entre videocámaras, celulares y computadoras que tengan este protocolo, para el intercambio de datos digitalizados (video, audio, texto). Bluetooth no solamente posee una elevada velocidad de transferencia, también podría ser encriptado con un código pin. Con una velocidad de salto de 1600 saltos por segundo, su interceptación es difícil y la interferencia por ondas electromagnéticas es pequeña. Todos los dispositivos con tecnología Bluetooth vienen con una dirección estándar para conectar uno-a-uno o uno-a-siete (para formar una pico-red) utilizando una transmisión de baja potencia.

Cibermarketing

Mercadeo -o marketing- a través de la Red.

Comercio electrónico

En inglés “e-commerce”. Es la compra y venta de bienes y servicios realizados a través de internet, habitualmente con el soporte de plataformas y protocolos de seguridad estandarizados.

Cracker

Persona que trata de introducirse a un sistema sin autorización y con la intención de realizar algún tipo de daño u obtener un beneficio.

Cyberbullying

Es el término en inglés que se refiere al acto de atormentar y molestar a otra persona usando medios electrónicos como e-mail, mensajería instantánea, blogs, páginas web, SMS, entre otros.

Desencriptación/ Descifrado

Recuperación del contenido real de una información previamente cifrada.

Encriptación

Cifrado. Tratamiento de un conjunto de datos, contenidos o no en un paquete, a fin de impedir que nadie excepto el destinatario de los mismos pueda leerlos. Hay muchos tipos de cifrado de datos, que constituyen la base de la seguridad de la Red.

Filtro

En referencia a e-mails, los filtros son creados por los usuarios y contienen reglas para distribuir e-mails dentro de carpetas, reenviarlos o eliminarlos, entre otras.

Fotolog

Abreviatura que resulta de la unión de foto y blog. Se trata de un blog fotográfico, como la mayoría de los que suelen crear los adolescentes.

Grooming

Es el ciberacoso de carácter erótico a menores de edad. Es un delito preparatorio de otro de tipo sexual. Una nueva táctica de contacto de pedófilos.





Hacker

Persona que tiene un conocimiento profundo acerca del funcionamiento de redes de forma que puede advertir sus errores y fallas de seguridad. Al igual que un “cracker” busca acceder por diversas vías a los sistemas informáticos, pero con fines de protagonismo.

Malware

Software elaborado para perjudicar o dañar a una computadora o sistema. La palabra deriva del término inglés “malicious software”, y en español es más conocido con el nombre de “código o programa malicioso”.

Netiqueta

Conjunto de normas dictadas por la costumbre y la experiencia que define las reglas de urbanidad y buena conducta que deberían seguir los usuarios de internet en sus relaciones con otros usuarios.

Pharming

Recolección fraudulenta de datos mediante el envío de mensajes y la creación de sitios web falsos (que aparentan ser de organismos/instituciones de confianza).

Phishing

“Phishing” (derivado del término “pescar”, en inglés). Se refiere a comunicaciones fraudulentas diseñadas para inducir a los consumidores a divulgar información personal, financiera o sobre su cuenta, incluyendo nombre de usuario y contraseña, información sobre tarjetas de crédito, entre otros.

Redes sociales

Son comunidades virtuales en las que los usuarios arman un espacio personalizado, definiendo sus gustos, características e incluso me-

dios de comunicación, para entrar en contacto con otros amigos o con personas que comparten intereses similares.

Sexting

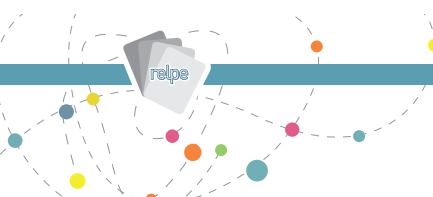
Envío de contenidos de tipo sexual (principalmente fotografías y/o videos) producidos generalmente por el propio remitente, a otras personas por medio de teléfonos celulares o internet.

Spyware

Spyware son unos pequeños programas cuyo objetivo es mandar información, generalmente a empresas de mercadeo, del uso de internet, websites visitados, etcétera, del usuario, por medio del internet. Usualmente estas acciones son llevadas a cabo sin el conocimiento del usuario, y consumen ancho de banda, la computadora se pone lenta, etcétera.

Virus

Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Este tipo de programas pueden actuar de diversas maneras como son: a) Solamente advertir al usuario de su presencia, sin causar daño aparente; b) Tratar de pasar desapercibidos para causar el mayor daño posible; c) Adueñarse de las funciones principales (infectar los archivos de sistema).





Bibliografía

Buckingham, David, Educación en Medios, Buenos Aires, Paidós, 2005

Burbules, N. y Calister, T, Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información, Madrid, Granica, 2000.

Cobo Romaní, Cristóbal (2010). "21st century literacies and OECD". Journalism Research & Education.(JRE) On-Line Publication, IAMCR, International Association for Media and Communication Research. Disponible en http://isaleh.uct.ac.za/21st_century_literacies_&OECD_Cobo_05.01.pdf

Dede, Chris (ed.), Aprendiendo con tecnología, Buenos Aires, Paidós, 2000.

De Kerckhove, D. Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web. Barcelona, Gedisa, 1999.

Fernando García y Xavier Bringué, "Educar Hijos Interactivos" <http://www.generacionesinteractivas.org/?p=2305>

Fischer, Herve, El choque digital, Buenos Aires, Universidad de Tres de Febrero, 2003.

Fundación Telefónica, Generaciones Interactivas en Iberoamérica, 2009.

Gubern, Román, Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto, Barcelona, Anagrama, 1996.

Jenkins, Henry, Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, Chicago, Mac Arthur Foundation, 2007.

Jenkins, Henry, Convergence Culture, Paidós Ibérica, 2007.

Levis, D, Los videojuegos, un fenómeno de masas, Buenos Aires, Paidós, 1997.

Lash, Scott, Crítica de la información, Buenos Aires, Amorrortu, 2005.

Lessig, Lawrence, Código y otras leyes del ciberespacio, Madrid, Taurus, 2001.

Papert, S, La familia conectada padres, hijos y computadoras, Buenos Aires, Emecé Editores, 1997.

Prensky, M, Digital Natives, Digital Immigrants. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Rheingold, H, Multitudes Inteligentes, Paidós, 2003.

Wolton, Dominique, Internet y después, Barcelona, Gedisa, 2000.

Organismos y centros de estudio

The National Institute on Media and the Family.

<http://www.parentfurther.com/technology-media>

Pew Internet and American Life Project

<http://www.pewinternet.org/>

ChicosNet. www.chicos.net

Childonline Protection <http://www.itu.int/osg/csd/cybersecurity/gca/cop/index.html>

Safer Internet Plus

http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/index_en.htm

EUKidson line, coordinado desde la London School of Economics (LSE)

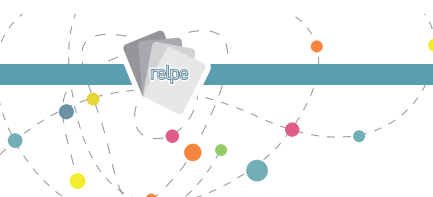
<http://eprints.lse.ac.uk/>

ECPAT International

<http://www.ecpat.net>

INSAFE

<http://www.saferinternet.org>



Producción Editorial Secretaría Ejecutiva

Corrección Virginia Avendaño - Gabriela Laster

Diseño Silvana Coratolo

Unidad Ejecutora OEI - Oficina Regional en Buenos Aires

ISBN xxx-xxx-xxxx-xx-x

Esta publicación es de libre distribución. Puede ser total o parcialmente fotocopiada, reproducida, almacenada o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, siempre y cuando sea señalada la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) como fuente de origen y su objetivo final sea sin fines de lucro.

