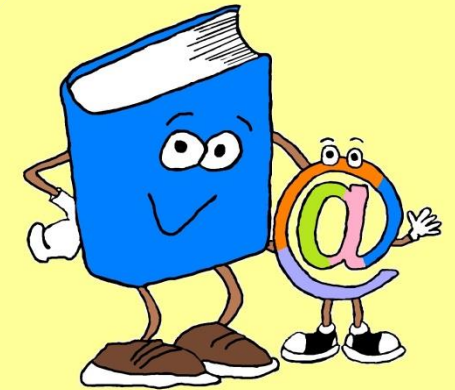


Como usar las Nuevas Tecnologías y no morir en el intento

Programa:
"Ponte en red,
ponte en línea@"



Ponte en red, ponte en línea@

Compartir la educación de nuestros hijos e hijas con otros agentes e influencias siempre va a enriquecer su educación. Que sea beneficiosa o perjudicial, no dependerá de la tecnología en sí misma, sino de si como sociedad y como padres y madres somos capaces de facilitar que se conviertan en usuarios y usuarias responsables, con criterio propio.

Por ello, el Área de Bienestar Social del Ayuntamiento de Málaga a través de esta guía, incluida en el programa "Ponte en red, ponte en línea@", tiene como objetivos dar a las familias herramientas y estrategias para hacer un uso responsable de las nuevas tecnologías en el ámbito familiar, valorando las ventajas y reduciendo los riesgos o problemas de un mal uso de las mismas; una educación para el uso responsable de la tecnología.

Equipo Técnico:

Galindo Blanco, Alberto

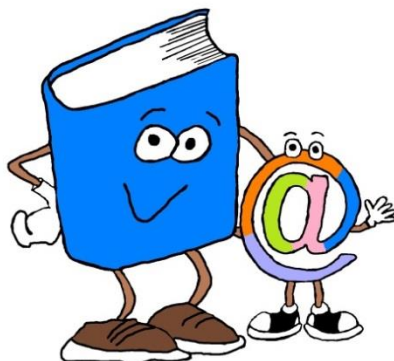
Judas Frías, Rut

Rojas Ruíz, Isabel M^a

Villegas Avilés, Natalia

Ilustraciones realizadas por:

Acedo Avilés, Marta



¿Por qué son tan atractivas?

Les gustan porque...



- Les permite estar "a la moda".
- Se encuentran en una etapa evolutiva con cambios físicos y psicológicos que a veces les son difícil de aceptar.
- El anonimato y la ausencia de contacto visual permiten expresarse y hablar de temas que en el cara a cara les resultaría imposible de realizar.
- Posibilita moverse en un mundo de fantasías, les da la oportunidad de manifestarse no tal como es, sino como le gustaría ser.
- Les permite estar en contacto con su grupo de iguales sin estar físicamente juntos.
- A través de los videojuegos pueden vivir en primera persona una aventura poniendo en práctica estrategias sin tener en cuenta las consecuencias que podrían tener en la vida real.



Consejos para padres y madres

Es importante que la labor protectora comience en la infancia y que a medida que los/las hijos/as van creciendo, se deben ir modificando y adaptando las normas. En la adolescencia, es especialmente importante que las normas sean razonadas y negociadas hasta donde sea posible, la insistencia en una prohibición no hace más que incrementar el interés por traspasar ese límite que se intenta poner. Es también una época en la que se valora especialmente la intimidad, por eso, antes de poner en marcha cualquier medida que la pueda invadir (por ejemplo, un programa informático que nos permita leer sus correos electrónicos...), debemos tener en cuenta que podría afectar muy negativamente a la comunicación y a la relación de confianza, tan delicada en este periodo evolutivo.

¿Qué podéis hacer?

- Delimitar **espacios libres de pantallas**, por ejemplo, durante las comidas, reuniones familiares, durante la noche o durante el espacio dedicado a las tareas escolares.
- Delimitar el **número de horas** que pueden dedicar a la televisión y al resto de pantallas.
- Evitar **automatismos**, es decir, evitar que utilicen los dispositivos en cuanto se tiene un momento libre, sin pensar en otras alternativas posibles.



Evitar que dispongan de televisión u ordenador en su habitación

Conocer y entender las tecnologías de la comunicación que consumen y/o pueden consumir nuestros/as hijos/as.



No cruzar la calle mirando el móvil, que no almacene datos sensibles en el móvil, no utilizar los dispositivos mientras se le está hablando, no fotografiar ni grabar a nadie sin su permiso, etc.



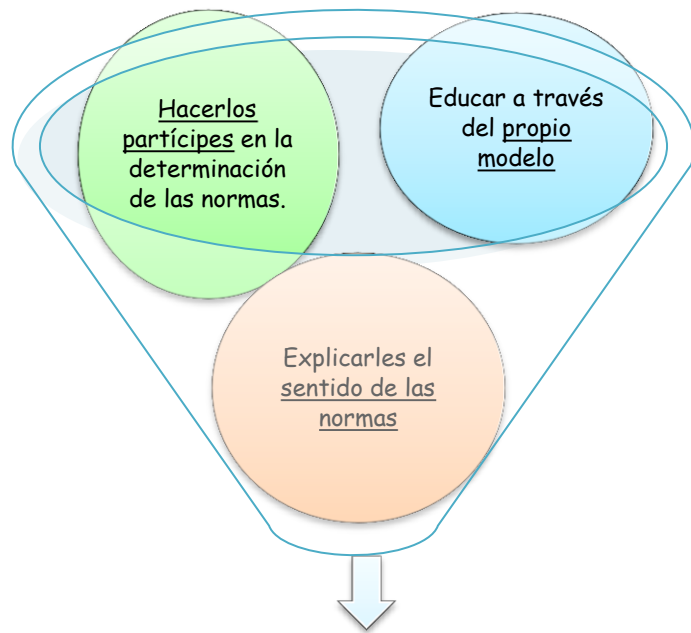
Delimitar la edad a la que pueden disponer de teléfono móvil.

Es difícil delimitar una edad que sirva para todos los casos; puede ser una **decisión adaptada al estilo familiar** y al grado de maduración y responsabilidad del adolescente o un proceso evolutivo donde en una primera fase puede utilizar un teléfono móvil familiar para determinadas situaciones (una excursión, una fiesta, etc.) con supervisión.

Poner filtros en Internet, programas que nos permiten definir el tipo de contenidos cuyo acceso deseamos bloquear (ejemplo páginas web pornográficas).



Observar la clasificación de los videojuegos antes de comprarlos.



No prohíbas, ayúdales a que tengan criterio para seleccionar contenidos para detectar las manipulaciones y otros riesgos, que se conviertan en personas que consumen de manera autónoma y responsable.



¿Sabías que...? SHARENTING

Según una investigación más de un tercio de los niños y niñas tienen huella digital de su vida antes del primer año de vida. Incluso muchos tienen huella digital desde antes de nacer gracias a la moda de subir las ecografías.

Se ha acuñado el término "sharenting", formado a partir de la palabra share (compartir) y parenting (crianza de los menores). Los "sharents" son aquellos padres y madres que comparten esta felicidad con sus amigos de las redes sociales desde incluso antes que el niño haya nacido. La mayoría de fotos o comentarios sobre las ocurrencias de los niños y niñas provocan sonrisas y lluvias de "me gusta" en Facebook y otros tipos de redes sociales, pero los expertos advierten de que las consecuencias de esta huella digital para esos niños y niñas son impredecibles por lo que hemos de ser extremadamente cautelosos cuando vayamos a compartir cualquier imagen.



Páginas de interés

- Buscador que informa sobre las características de los videojuegos: <http://www.pegi.info/es/index/>
- Página para mantener y actualizar la información sobre internet para padres: www.ciberfamilias.com
- Pantallas amigas es una página web que tiene como misión la promoción del uso seguro y saludable de las nuevas tecnologías, en su página se puede encontrar videos, información, apartados dedicados a consulta de padres, denuncias, apoyo a centros escolares... <http://pantallasamigas.net>
- Información sobre usos de la webcam: www.cuidadowebcam.com
- Nuevas Tecnologías en la familia: www.infanciaytecnologia.com
- Aula Municipal de Apoyo a la Familia: http://derechossociales.malaga.eu/portal/menu/seccion_0012/

Páginas de juegos

- Trivial: www.navegacionsegura.es
- Trivial: www.cuidatuimagenonline.com
- Etiquetado: www.simuladordeprivacidad.com

Glosario:

A

ADSL: Línea de suscripción digital asimétrica. Tecnología para transmitir información digital a elevados anchos de banda. La tecnología ADSL provee una conexión permanente y de gran velocidad.

Ancho de banda: Término técnico que determina el volumen de información que puede circular por un medio físico de comunicación de datos, es decir, la capacidad de una conexión. Se mide en Hertz o Bps (bits por segundo).

Antivirus: Programa que busca y elimina los virus informáticos que pueden haber infectado un ordenador.

Archivo adjunto: Archivo que acompaña un mensaje de correo electrónico. Es apropiado para el envío de imágenes, sonidos, programas y cualquier otro tipo de información.

Avatar: representación gráfica por la cual podemos identificar a un usuario.

B

Backup: Copia de seguridad. Acción de copiar documentos, archivos o ficheros de tal forma que puedan recuperarse en caso de fallo en el sistema.

Bajar: Descargar un contenido de algún punto de Internet al ordenador del usuario.

Banner: Anuncio de dimensiones relativamente pequeñas que se muestra en una página web con fines publicitarios.

Blog (Web log): Tipo de página web que se utiliza como diario (puede ser particular, colectivo o de una empresa).

Browser: Aplicación informática que permite acceder a la información gráfica, textual y multimedia en la Web.

Buscador, motor de búsqueda: Es un programa, ubicado en un sitio de Internet, que recibe un pedido de búsqueda, lo compara con las entradas de su base de datos y devuelve el resultado. Algunos de los más conocidos son: Google, Yahoo, Altavista, Lycos, Infoseek

C

Chat: Charla. Servicio de Internet que permite a dos o más usuarios conversar on-line mediante el teclado.

Chat room: Habitación virtual o espacio en el que chatear. Los chats se suelen organizar por temas o intereses.

Ciber: Este prefijo, unido a casi cualquier palabra, la relaciona con el mundo de Internet: cibernauta, ciberpunk, ciberexperiencia, cibersexo, etc.

Ciberacoso: Es una nueva forma de acoso escolar, y se refiere a diferentes tipos de acoso (racista, homofóbico, o acoso relacionado con discapacidades, etc.). La diferencia es que el acoso se realiza a través de las Nuevas Tecnologías

Colgar: Por un lado, puede hacer referencia el hecho de que el ordenador se quede bloqueado o parado. Colgar o subir un archivo en Internet es transmitir dicho archivo de un ordenador a la Web.

Cookie: Programa que se instala en el ordenador al abrir determinadas páginas de internet cuyo objetivo es almacenar información que normalmente se utiliza para estudiar las preferencias y hábitos de conexión del usuario.

Cracker: Especialista en violar medidas de seguridad de un ordenador o de una red de ordenadores venciendo claves de acceso y defensa para obtener una información que cree valiosa. A diferencia de hacker, dentro de medio on-line, el cracker es considerado una persona ruin y sin honor.

D

Descarga: Acción mediante la cual se graba información existente en una red en algún dispositivo de almacenamiento de nuestro ordenador.

Dirección IP: Número que identifica la conexión a internet del ordenador. A través de este número se puede saber el lugar donde se encuentra el terminal.

Disco duro: Es una unidad de almacenamiento fijo, en él se guarda la información de manera permanente, la cual puede ser modificada o borrada. Otro parámetro de acceso importante es el tiempo medio de acceso, que indica la rapidez con la que se lee la información.

E

e-mail: Correo electrónico es el servicio más básico, antiguo y utilizado dentro de Internet. La mensajería electrónica es el medio más rápido y eficaz de comunicación. Permite intercambiar mensajes, programas, videos, imágenes, etc.

F

Firewall: Mecanismo de seguridad que impide el acceso a una red. Cortafuegos.

Flaming: Este término se utiliza para definir a los correos violentos o abusivos que se envían de una persona a otra, muchas veces en el contexto de un grupo de discusión o los chats.

Foro: Es un grupo de discusión online que cuenta con un servicio automatizado de mensajes. Normalmente existe un moderador en cada foro para regular el mismo.

G

Grooming: Se define como una situación de acoso u hostigamiento hacia el menor procedente de una persona mayor con finalidad sexual explícita o implícita.

Gusano: Programa que tiene el objetivo de dañar el ordenador sin que el dueño del mismo lo sepa. A diferencia del virus, no siempre alteran los componentes de los programas. Simplemente se instalan, duplicándose a sí mismo y consumiendo ancho de banda, haciendo de este modo que la velocidad de conexión a la red sea más lenta.

H

Hacker: Persona que penetra en las redes e intenta tener acceso a zonas o contenidos reservados. En sentido amplio, persona hábil en el uso de las redes, aunque no cometa actos delictivos.

I

Internet: red de redes. Sistema mundial de redes de ordenadores interconectados. Fue concebido a fines de la década de 1960 por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos; más precisamente por la ARPA. Se lo llamó primero ARPA net y fue pensado para cumplir funciones de investigación. Su uso se popularizó a partir de la creación de la World Wide Web. Actualmente es un espacio público utilizado por millones de personas en todo el mundo como herramienta de comunicación e información.

Intranet: Es una red privada existente dentro de una empresa u organización.

L

Link: enlace. Imagen o texto destacado, mediante subrayado o color, que lleva a otro sector del documento o a otra página web, hipervínculo.

Lista de distribución: Relación de direcciones electrónicas que conforman un grupo de trabajo o de interés y a cuyos propietarios se remiten simultáneamente determinados mensajes a través del correo electrónico.

N

Navegador: Programa para recorrer la World Wide Web. Algunos de los más conocidos son Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox y Opera.

Nick o nickname: Apodo que se suele utilizar en cualquier tipo de comunicación a través de la Red, "apodo".

Nombre de usuario (Username): Nombre inteligible que identifica al usuario de un sistema o de una red.

O

Online: en línea, conectado. Estado en que se encuentra un ordenador cuando se conecta directamente con la Red a través de un dispositivo, por ejemplo, un módem.

P

P2P: "Peer to peer", sistema de comunicación bilateral exclusiva entre dos o más personas a través de Internet con la finalidad de intercambiar información y archivos.

Página web: una de las páginas que componen un sitio de la World Wide Web. Un sitio web agrupa un conjunto de páginas afines. A la página de inicio se la llama "home page".

Password: contraseña.

Perfil: Conjunto de características que definen a un usuario.

Phishing (suplantación de identidad): Estafa diseñada con la finalidad de robar la identidad de una persona. El delito consiste en obtener información relativa a números de tarjetas de crédito, contraseñas, información de cuentas u otros datos personales por medio de engaños. Este tipo de fraude se recibe habitualmente a través de mensajes de correo electrónico o de ventana emergentes.

Pop-ups (ventanas emergentes): Ventana que aparece en la pantalla sin que el usuario la haya abierto y que normalmente contiene publicidad. Existen programas informáticos (anti-pop-ups) cuya finalidad es bloquear estas ventanas para evitar que aparezcan.

R

Realidad virtual: Tecnología informática y de comunicaciones que sumerge al usuario en un entorno virtual de naturaleza espacio - sensitiva por medio artificiales que le permiten actuar con el sistema de forma interactiva.

Red: Sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos.

Red Social: Una red social es una estructura formada por personas que están interconectadas por Internet por diferentes tipos de vínculos (afectivos, familiares, laborales, sexuales...), estas redes constituyen un grupo dinámico, en continua evolución y en general, abierto a nuevas incorporaciones, lo que posibilita acceso de forma sencilla al contacto con personas desconocidas.

S

Sharent: hace referencia a los padres que publican fotos y comentan acontecimientos de la vida de sus hijos desde que estos son pequeños.

Sexting: consiste en la difusión o publicación de contenidos (principalmente fotografías o vídeos) de tipo sexual, producidos por el propio remitente, utilizando para ello el teléfono móvil u otro dispositivo tecnológico.

Sextorsión: Es el chantaje en el que alguien (menor o mayor de edad) utiliza estos contenidos para obtener algo de la víctima, amenazando con su publicación.

Sistema operativo: Programa que administra los demás programas en un ordenador.

Software: Término general que designa los diversos tipos de programas usados en computación.

Spam: Consiste en el envío masivo, indiscriminado y no solicitado de publicidad a través de las cuentas de correo electrónico.

Spoofing: de los correos electrónicos se utiliza para avergonzar al destinatario, para supervisar el origen de los correos contenedores de virus y, a veces, para obtener información importante de los receptores de spam.

Spyware: Software instalado en un ordenador que recoge información sobre el usuario que lo utiliza sin su conocimiento, para enviarlo vía Internet a quien luego vende la información o la usa para realizar estadísticas o para posteriores acciones como spam, por ejemplo.

T

Troyano: Programa que contiene código dañino dentro de datos aparentemente inofensivos.

U

Upload: Significa lo mismo que "colgar", es decir, es el proceso de transferir información desde un ordenador personal a alguna red.

URL (universal Resource Locator): Localizados Universal de Recursos. Es el término técnico que se utiliza para referirse a una dirección de Internet. Cada URL es único y está formado por varias partes. (ej. <http://www.jcyl.es>)

V

Virus: Pequeño programa que "infecta" una computadora; puede causar efectos indeseables y hasta daños irreparables.

Y

Youtube: Sitio web (www.youtube.com) en el que se alojan millones de videos y que permite la subida de videos por parte de los usuarios.



Para información adicional o consultas pueden enviar sus dudas al siguiente correo:

cemaif@malaga.eu

