



## Manual de conocimientos de Internet

### 2ª edición



Compilado por Janice Richardson (editora),  
Andrea Milwood Hargrave, Basil Moratille,  
Sanna Vahtivouri, Dominic Venter y Rene de Vries

Actualizado por Betsy Burdick, Chris Coakley  
y Janice Richardson



División de Medios de Comunicación  
Dirección General II – Derechos Humanos

Buena gobernanza en el proyecto de la sociedad de la información

Dirección General de Asuntos Políticos  
Consejo de Europa

Edición francesa:  
*Maîtrise d'Internet – Manuel*

Las opiniones expresadas en la presente publicación son las del autor y no reflejan necesariamente las del Consejo de Europa.

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación de datos, o transmitirse, en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico (CD-Rom, Internet, etc.) o mecánico, inclusive de fotocopiado, de grabación o de cualquier otra índole, sin la previa autorización de la División de Publicaciones, Dirección de Comunicación e Investigación.

Diseño de la portada: Taller de Diseño Gráfico  
Consejo de Europa, F-67075 Estrasburgo Cedex

### ÍNDICE

[Consejos prácticos para el lector](#)

[Introducción](#)

[Ficha descriptiva 1 – Cómo conectarse](#)

[Ficha descriptiva 2 – Creación de sitios Web](#)

[Ficha descriptiva 3 – Búsqueda de información](#)

[Ficha descriptiva 4 – Portales](#)

[Ficha descriptiva 5 – Correo electrónico](#)

[Ficha descriptiva 6 – Spam](#)

[Ficha descriptiva 7 – Chat](#)

[Ficha descriptiva 8 – Grupos de noticias](#)

[Ficha descriptiva 9 – Bibliotecas mundiales](#)

[Ficha descriptiva 10 – Música e imágenes en Internet](#)

[Ficha descriptiva 11 – Creatividad](#)

[Ficha descriptiva 12 – Juegos](#)

[Ficha descriptiva 13 – Educación a distancia](#)

[Ficha descriptiva 14 – Etiquetado y filtrado](#)

[Ficha descriptiva 15 – Privacidad](#)

[Ficha descriptiva 16 – Seguridad](#)

[Ficha descriptiva 17 – Intimidación y acoso](#)

[Ficha descriptiva 18 – Compras en línea](#)

[Ficha descriptiva 19 – Convertirse en un ciudadano electrónico activo](#)

[Ficha descriptiva 20 – Tecnología móvil](#)

[Ficha descriptiva 21 – Blogs](#)

## CONSEJOS PRÁCTICOS PARA EL LECTOR

1. Para obtener una explicación de los términos empleados en el presente manual, los autores te remiten a la Wikipedia –una enciclopedia cuyo contenido puede consultarse de forma gratuita, escrita en colaboración con los usuarios de todo el mundo y actualizada permanentemente. El manual proporciona direcciones de sitios Web que te llevarán directamente a muchos términos específicos contenidos en la Wikipedia, como “búsqueda booleana”, “ordenador zombie” o “phishing”, por nombrar algunos; otros pueden encontrarse a través de la página inicial de la Wikipedia, en <http://www.wikipedia.org>.

Toma nota de que algunas de las referencias a la Wikipedia contenidas en el presente manual enlazan directamente con la versión inglesa del sitio Web de la Wikipedia, que ofrece otras versiones en otros idiomas que también pueden consultarse.

2. El término “estudiante” se utiliza a lo largo de todo el manual. Hace referencia a toda persona joven, ya sea estudiante universitario, escolar o alumno, que esté aprendiendo en una escuela o en su hogar, con independencia de su edad o nivel.

A todas las direcciones Internet mencionadas se accedió por última vez en enero de 2006.

## INTRODUCCIÓN

### ¿Por qué crear fichas descriptivas de conocimientos de Internet?

En los últimos diez años aproximadamente, Internet y la tecnología móvil han transformado múltiples facetas de la vida en la sociedad de todo el mundo. Han cambiado nuestros patrones de trabajo y de ocio y nos exigen más como ciudadanos activos.

Las fichas descriptivas de conocimientos de Internet del Consejo de Europa tienen por objeto servir de orientación a la hora de utilizar esta extraordinaria red de información y comunicación. El objetivo es:

- ofrecer a padres y profesores suficientes conocimientos técnicos para que puedan compartir los viajes de descubrimiento de los niños y jóvenes a través de la tecnología de la comunicación;
- poner de relieve cuestiones éticas y facilitar elementos para comprender el valor añadido en la educación;
- proporcionar ideas para actividades constructivas y prácticas en la escuela o en el hogar al objeto de beneficiarse de Internet y de la tecnología móvil;
- compartir las mejores prácticas en una amplia gama de ámbitos de utilización de Internet, y

- proporcionar enlaces que permitirán obtener más información o ejemplos prácticos.

### Cuestiones éticas y peligros en Internet

Como señalamos en cada ficha descriptiva, junto con las numerosas ventajas de Internet, debemos hacer frente asimismo a determinados desafíos. Los virus ([http://es.wikipedia.org/wiki/Virus\\_informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_informático)), por ejemplo, cuestan a las administraciones y a las empresas privadas en Europa entre dos y tres mil millones de euros cada año. Los correos electrónicos no deseados, también conocidos como correos basura o "spam" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Spam>), representan en la actualidad casi el 90 por ciento de todos los correos electrónicos, de los cuales más del 1,5 por ciento contienen un código malintencionado. Un porcentaje considerable del contenido de Internet es ilícito o perjudicial, y menoscaba las bases de los derechos humanos y la dignidad humana. Asimismo, el concepto permanentemente frágil de igualdad se ve amenazado una vez más, a medida que la brecha digital ([http://es.wikipedia.org/wiki/Brecha\\_digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Brecha_digital)) separa a aquellos que tienen acceso a la información de los que no lo tienen. Muchos jóvenes están experimentando una creciente desventaja debido a la falta de medios materiales para acceder a Internet, de conocimientos técnicos y de conocimientos básicos sobre cómo obtener información en línea y utilizarla efectivamente.

### Aprovechar al máximo la tecnología de la información y las comunicaciones

Como su nombre indica, Internet no es más que un camino entre redes de información. Los medios de acceso a Internet ya están cambiando con la evolución de la nueva tecnología, como la conexión en red inalámbrica y la telefonía móvil 3G.

En la actualidad, todos los ciudadanos necesitan tener conocimientos básicos sobre el manejo de la información, una forma de conocimientos característica del siglo XXI basada en cuatro pilares educativos fundamentales que constituyen la base de la sociedad. Estos pilares son: aprender a saber, a hacer, a ser y a vivir juntos.

### Un manual en continua evolución para atender las necesidades de padres y profesores

Estas fichas descriptivas se irán actualizando y se añadirán otras nuevas, a medida que las tecnologías evolucionen y que se disponga de otras fuentes de información. Te invitamos a participar en este proyecto, haciéndonos llegar tus comentarios o ideas sobre actividades de clase, mejores prácticas o enlaces pertinentes. Envía tu contribución al Consejo de Europa, a la dirección: [media.IS@coe.int](mailto:media.IS@coe.int).

## FICHA DESCRIPTIVA 1

### Cómo conectarse

Internet es una red mundial de ordenadores conectados a través de servidores que funcionan como nodos de conexión (<http://es.wikipedia.org/wiki/Nodo>). En marzo de 2005, había unos 900 millones de usuarios de Internet en el mundo, de los cuales más de 250 millones estaban en Europa.

#### Beneficios educativos

- Internet ofrece a los profesores numerosas ideas y recursos nuevos, como planes de lecciones, ejercicios en línea para estudiantes y juegos educativos electrónicos.
- Internet facilita el intercambio de experiencias y la comunicación entre profesores y estudiantes a lo largo de las fronteras internacionales.
- Internet brinda a los estudiantes la oportunidad de participar en proyectos para practicar idiomas y compartir culturas. Esto puede ser más rápido y eficaz que los intercambios tradicionales entre amigos por correspondencia y no conlleva los gastos de un viaje escolar.
- Internet pone a disposición instrumentos de investigación, incluso para aquellos que no utilizan con frecuencia los servicios de una biblioteca tradicional.

#### Consideraciones éticas y riesgos

- Al igual que sucede en el mundo "fuera de línea" ("offline"), en Internet existe el fraude, información falsa y material inapropiado para los niños.
- Si bien Internet ofrece una serie de nuevas posibilidades, las soluciones técnicas no siempre son mejores que las soluciones tradicionales. Por ejemplo, el correo electrónico ha revolucionado la comunicación, pero nunca sustituirá la comunicación cara a cara.

#### Cómo conectarse

- Si te estás conectando desde una institución (escuela, universidad, administración), tu ordenador probablemente esté vinculado automáticamente con un servidor interno.
- Para conectarte a Internet desde tu hogar, necesitarás:
  - un ordenador equipado de un módem;
  - una conexión telefónica, y
  - una suscripción a un proveedor de servicios de Internet (ISP, por sus siglas en inglés).
- Los ISP ([http://es.wikipedia.org/wiki/Proveedor\\_de\\_servicios\\_de\\_Internet](http://es.wikipedia.org/wiki/Proveedor_de_servicios_de_Internet)) constituyen el vínculo necesario entre el usuario e Internet. Pueden ser empresas privadas, como empresas de telecomunicaciones o de comunicación por cable, u organizaciones tales como universidades.

- Los IPS suelen exigir una cuota de suscripción mensual, y ofrecen diversos servicios.
- Una conexión por línea conmutada (<http://es.wikipedia.org/wiki/Dialup>) permite al usuario acceder a Internet a través de una línea telefónica analógica estándar. Con frecuencia, se cobra al usuario en función del tiempo de conexión, como sucede con una llamada telefónica normal. Una línea analógica no permite una conexión a Internet y una conexión telefónica al mismo tiempo. La conexión es lenta.
- Una conexión de banda ancha ([http://es.wikipedia.org/wiki/Banda\\_ancha](http://es.wikipedia.org/wiki/Banda_ancha)) proporciona acceso a través de una línea digital. La ISDN (<http://en.wikipedia.org/wiki/ISDN>) y la ADSL (<http://es.wikipedia.org/wiki/ADSL>) son ejemplos de este tipo de conexión. Las suscripciones de banda ancha a los IPS suelen permitir un tiempo de acceso ilimitado por una cuota fija. Sin embargo, puede establecerse un límite a la cantidad de datos que pueden descargarse. La rapidez de la conexión es mucho mayor, y estas líneas permiten utilizar el teléfono sin necesidad de desconectarse de Internet.
- Cada vez más ordenadores, en particular los portátiles, están equipados de tarjetas de conexión inalámbricas (Wifi) (<http://es.wikipedia.org/wiki/Wifi>), que permiten el acceso inalámbrico a Internet desde casa o desde "hotspots" inalámbricos (zonas de cobertura Wifi). Estos hotspots inalámbricos pueden estar situados en lugares públicos, como cafeterías o aeropuertos.

### Mejores prácticas

- Elige una conexión apropiada para tu utilización de Internet. Una conexión de banda ancha probablemente merezca la pena si te conectas a Internet con frecuencia.
- Si tienes banda ancha, no sigas conectado a menos que estés utilizando Internet. Puede que no cueste más dinero, pero aumenta el riesgo de seguridad para tus datos (véase la Ficha descriptiva 16 sobre seguridad).
- Elabora una política de uso aceptable (AUP, por sus siglas en inglés) (<http://en.wikipedia.org/wiki/AUP>), si otras personas van a utilizar el ordenador o la red que están bajo tu responsabilidad.

### Para más información

- La Lista es un directorio mundial de ISP: <http://www.thelist.com/>.
- Los sitios Web sobre educación, como [European Schoolnet](http://www.eun.org/portal/index.htm), en <http://www.eun.org/portal/index.htm>, [Global Schoolhouse](http://www.globalschoolnet.org/GSH/), en <http://www.globalschoolnet.org/GSH/> y [Education World](http://www.educationworld.com/), en <http://www.educationworld.com/>, ofrecen recursos y proyectos de colaboración.
- [Puedes solicitar asesoramiento sobre cómo elaborar una AUP](http://www.ictadvice.org.uk/index.php?section=ap&catcode=as_pl_acc_03&rid=1963&rr=1&PHPSESSID=820174b4b4df8ca7de75604c566d00ee) a Becta, el organismo británico para las TIC (tecnologías de la información y las telecomunicaciones) en la educación: [http://www.ictadvice.org.uk/index.php?section=ap&catcode=as\\_pl\\_acc\\_03&rid=1963&rr=1&PHPSESSID=820174b4b4df8ca7de75604c566d00ee](http://www.ictadvice.org.uk/index.php?section=ap&catcode=as_pl_acc_03&rid=1963&rr=1&PHPSESSID=820174b4b4df8ca7de75604c566d00ee).
- El portal [Insafe ofrece](http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/) recursos y asesoramiento sobre cómo conectarse a Internet y navegar de forma segura: <http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/>.

## Ficha descriptiva 2

### Creación de sitios Web

#### ¿Quieres crear un sitio Web?

Los administradores de las escuelas, los profesores y los estudiantes tienen cada vez más la necesidad de presentar su escuela y/o trabajo en la World Wide Web –el crecimiento del número de páginas de inicio es increíble. Un buen sitio Web de una escuela es un maravilloso instrumento de relaciones públicas que puede utilizarse de muy diferentes formas, por ejemplo, para la presentación de información sobre la escuela o la publicación de planes de lecciones. También es, por supuesto, un importante instrumento pedagógico.

Sin embargo, dado que los sitios Web pueden utilizarse de tantas formas diferentes, los administradores, profesores, estudiantes o padres que quieren crear su propio sitio Web muchas veces no saben por dónde empezar.

Antes de empezar a crear tu propio sitio Web, deberías considerar los siguientes puntos:

- ¿Cuál es el objetivo de tu sitio Web?
- ¿Por qué necesitas un sitio Web?
- ¿A quién va dirigido tu sitio Web –al mundo, tu municipio, tu ciudad natal, o sólo a los padres y estudiantes?
- ¿Cuál será su contenido?

#### Transformar las escuelas locales en escuelas internacionales

- Internet permite que los estudiantes de todo el mundo puedan comunicarse y colaborar muy fácilmente. La clase de hoy desafía la imagen tradicional de un aula situada en un lugar geográfico específico. Al utilizar Internet como instrumento de comunicación, las paredes de la clase desaparecen y las escuelas locales se hacen internacionales.
- Un buen sitio Web de una escuela es interactivo y, por medio de instrumentos como los foros de mensajes ([http://es.wikipedia.org/wiki/Foro\\_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))), los estudiantes, padres y profesores pueden acceder en cualquier momento y en cualquier lugar a las informaciones más recientes de la escuela.

- Los estudiantes pueden desempeñar un papel activo en la creación de sitios Web. De hecho, cuando miramos los concursos de sitios Web como [Think Quest](http://www.thinkquest.org/), en <http://www.thinkquest.org/>, y [CyberFair](http://www.globalschoolnet.org/index.html), en <http://www.globalschoolnet.org/index.html>, entre otros, se observa que los sitios Web creados por estudiantes del primer y del segundo ciclo de la escuela secundaria son con frecuencia de mejor calidad que los sitios Web creados por los profesores.
- Los conocimientos básicos para la creación de sitios Web pueden impartirse como parte del programa formativo: los estudiantes pueden crear sitios web como un ejercicio mas en las clases de matemáticas, biología, lenguaje o música. De hecho, todas las asignaturas son compatibles con esta actividad.
- Lo maravilloso de Internet es que los estudiantes no tienen por qué limitarse a sus compañeros de clase a la hora de construir sitios Web, sino que pueden colaborar a tal efecto con estudiantes de todo el mundo, utilizando instrumentos de comunicación como el correo electrónico ([http://es.wikipedia.org/wiki/Correo\\_electr%C3%B3nico](http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nico)), las videoconferencias (<http://es.wikipedia.org/wiki/Videoconferencia>), y el chat (<http://es.wikipedia.org/wiki/Chat>).

Para más información, lee atentamente la Ficha descriptiva 7 sobre chat, la 11 sobre creatividad y la 1 sobre cómo conectarse.

### Jugar en condiciones de seguridad

Es importante examinar las cuestiones de seguridad al crear cualquier tipo de sitio Web relacionado con la escuela.

- Antes de construir un sitio Web oficial o de que los estudiantes participen en concursos de creación de sitios Web, es preciso que la escuela establezca una política de seguridad en Internet y defina claramente una política de uso aceptable de Internet.
- La presentación y el modo en que se utilizan las fotos deberían reflejar la política de seguridad en Internet de la escuela.
- Debido a preocupaciones de seguridad, muchas escuelas se limitan a proporcionar los nombres, pero no los apellidos, de las personas cuyas fotos se publican. Esto es algo que debes considerar al crear tu sitio Web: ¿cuál es tu protocolo de seguridad a este respecto?
- Conviene proteger todos los hiperenlaces externos a otros sitios Web para asegurar la integridad de la información y que los sitios Web reflejen adecuadamente la postura de la escuela con respecto a la política de seguridad en Internet.
- ¿Filtrarás tu acceso a Internet o enseñarás a tus alumnos a ser más "espabilados"? Muchas escuelas aplican una combinación eficaz de ambas técnicas.
- Cuando los estudiantes creen un sitio Web como parte de sus deberes escolares, ten en cuenta que éste podrá ser visitado por usuarios de todo el mundo. Piensa en estos sitios Web como una especie de instrumento de relaciones públicas para tu escuela. Por lo tanto, convendría que los profesores supervisaran el trabajo de los estudiantes y les orientaran durante el proceso creativo.
- Los profesores son los responsables en última instancia de todo trabajo que produzcan los estudiantes. Por lo tanto, tienen que tener el poder de rechazar sitios Web o de eliminarlos de un sitio Web de la escuela o de un proyecto. A fin de supervisar adecuadamente el trabajo de los estudiantes, los profesores deberían tener acceso en todo momento a las contraseñas (<http://es.wikipedia.org/wiki/Contrase%C3%B1a>), a los sitios Web ([http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio\\_Web](http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_Web)), etc.

### Crear un sitio Web de una escuela

Si se utiliza correctamente, el sitio Web de una escuela puede ser un instrumento muy eficaz para reunir las diferentes facetas de una comunidad. Puede fomentar el sentido de cohesión y es un instrumento de comunicación valioso que permite a todas las partes acceder fácilmente a la información. A continuación figuran algunas sugerencias útiles para el contenido del sitio Web.

- Los profesores podrían proporcionar planes de lecciones, o visiones de conjunto de lo que los estudiantes han realizado durante un determinado período.
- Los administradores podrían incluir programas y anuncios.
- Los estudiantes tal vez quieran publicar trabajos artísticos, poemas, historias, informes o trabajos de otro tipo.
- Los padres pueden utilizar el sitio para anunciar actividades orientadas a padres-profesores, como festivales u otras reuniones.
- La comunidad en general puede utilizar el sitio como foro para anuncios de equipos de fútbol, excursiones, la policía, los peones camineros, etc.

Un sitio Web puede enriquecerse con contenido muy diverso, pero también puede ser caótico si contribuyen a su creación muchas personas. Es importante que la recopilación de datos y la edición del contenido corran a cargo de un pequeño equipo. Idealmente, esta tarea debería ser asumida por un profesor o administrador, o por otra persona elegida coordinador de las TIC.

Algunos requisitos elementales que han de considerarse antes de crear un sitio Web son los siguientes:

- **Software:** La mayoría de los webmasters (responsables de sitios Web específicos) y de los editores de sitios Web prefieren trabajar con editores de html [WYSIWYG](http://es.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG) (<http://es.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG>) tales como Dreamweaver y FrontPage. Estos programas permiten llevar a cabo la labor de edición en un entorno familiar, sin que el usuario tenga necesariamente conocimientos de html. Los sistemas de gestión del contenido Web se utilizan con frecuencia y algunos han sido concebidos teniendo presentes las escuelas.
- **Hardware:** Los recursos modestos de hardware pueden ser de utilidad, como los escáneres de ordenador ([http://es.wikipedia.org/wiki/Escáner\\_de\\_computadora](http://es.wikipedia.org/wiki/Escáner_de_computadora)), las cámaras fotográficas digitales, las videocámaras digitales, los trípodes y las grabadoras magnetofónicas.
- **Alojamiento Web:** (<http://es.wikipedia.org/wiki/Hosting>): Las escuelas necesitan hallar una organización que proporcione un sistema en línea para almacenar páginas Web, imágenes, ficheros de vídeo y otros materiales, permitiendo el acceso a los mismos a través de la Web. Es importante examinar diferentes proveedores y servicios ofrecidos para asegurarse de que el plan satisface las necesidades de tu escuela.

### Mejores prácticas

A través del método ensayo-error, tu escuela elaborará un método para llegar a tu audiencia objetivo de un modo eficaz. Un sitio Web modelo de una escuela incluye con frecuencia:

- Información de contacto, como direcciones y números de teléfono.
- Información sobre la escuela, como planes de lecciones, servicios de cuidado, etc.
- Información sobre el personal.
- Información sobre la participación de las organizaciones de padres-profesores.
- Páginas de los cursos con información actualizada, dibujos y fotos de los estudiantes.
- Enlaces a sitios educativos relacionados.
- Un "libro de visitas" para que lo "firmen" los visitantes.

Algunas consideraciones técnicas para las mejores prácticas incluirían las siguientes:

- Un diseño agradable y fácil de leer.
- Facilidad de acceso a la Web para atender las necesidades de los usuarios con discapacidades.
- Evitar grandes gráficos u otros ficheros que puedan tardar mucho tiempo en descargarse.
- Utilización coherente de la presentación, navegación fácil e información sobre cuando se realizó la última actualización.
- Versiones en diferentes idiomas cuando sea conveniente. Con frecuencia, el inglés se elige como lengua común cuando se pretende llegar a estudiantes de diferentes países.
- Un respeto sano por los derechos del niño, la diversidad social y cultural, la integridad personal y física, y los valores democráticos de la igualdad, la libertad y la amistad. Por ejemplo, si los estudiantes utilizarán el sitio Web de tu escuela para ponerse en contacto entre sí, tal vez sería útil emplear directrices como las publicadas en Chatdanger: <http://www.chatdanger.com/>.

### Para más información

Existen miles de buenos sitios Web que cumplen estas normas: dos ejemplos son el de la escuela primaria St Joan of Arc, en el Reino Unido, en <http://www.st-joanarc.sefton.sch.uk/index.php>, y el de la Escuela Internacional de Ámsterdam, en los Países Bajos, en <http://www.isa.nl/About/abouthome.html>. Para obtener más información sobre cómo crear el sitio Web de tu escuela, visita los sitios Web:

- Building a School Website: <http://www.wigglebits.com/>.
- Education World – the Educator's best friend: <http://www.education-world.com/>.
- Artículos y tutorías sobre html, diseño y desarrollo en Webmonkey: [http://webmonkey.wired.com/webmonkey/authoring/html\\_basics/](http://webmonkey.wired.com/webmonkey/authoring/html_basics/).
- Webmonkey para niños: <http://webmonkey.wired.com/webmonkey/kids/lessons/index.html>.
- "Lessons on teaching writing from website design". Un profesor de la Universidad de Washington muestra formas en que los estudiantes pueden transferir los conocimientos utilizados para crear un sitio Web para el proceso de escritura: <http://www.newhorizons.org/strategies/literacy/stone.htm>.

Pueden hallarse escuelas asociadas potenciales y una gran diversidad de sitios Web de escuelas en las siguientes direcciones:

- European Schoolnet's eTwinning: <http://www.etwinning.net/ww/en/pub/etwinning/index2005.htm>.
- Consejo Europeo de Escuelas Internacionales: <http://www.ecis.org/>.
- Directorio de sitios Web de escuelas del Reino Unido: <http://www.schoolswebdirectory.co.uk/>.
- European Schools Project Association: <http://www.esp.uva.nl/>.

## FICHA DESCRIPTIVA 3

### Búsqueda de información

#### Introducción

Internet es la fuente de una cantidad de información sin precedentes, y cambia y se expande de manera constante. Los primeros motores de búsqueda ([http://es.wikipedia.org/wiki/Motor\\_de\\_b%C3%BAqueda](http://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_b%C3%BAqueda)) para Internet aparecieron en 1993.

La mayoría de las búsquedas se realizan recopilando información sobre los sitios Web a través de un "web crawler" ([http://es.wikipedia.org/wiki/Web\\_crawler](http://es.wikipedia.org/wiki/Web_crawler)) (o metabuscador) que sigue enlaces y almacena información sobre el contenido. Muchos motores de búsqueda no sólo verifican páginas Web, sino también grupos de noticias en línea ([http://es.wikipedia.org/wiki/Grupo\\_de\\_noticias](http://es.wikipedia.org/wiki/Grupo_de_noticias)) y bases de datos, y, por ejemplo, al buscar la palabra "sitio Web" en el popular motor de búsqueda Google, en <http://www.google.fr/>, se obtienen más de 1.000 millones de resultados en 0,07 segundos.

#### Valor añadido educativo

- Internet es un recurso excepcional que permite realizar una investigación rápida y eficiente sobre cualquier tema.
- Los conocimientos necesarios para realizar una búsqueda en Internet y en las bibliotecas tradicionales son similares. Las búsquedas satisfactorias exigen un análisis crítico del contenido y conocimientos de Internet.

#### Consideraciones éticas y riesgos

- Mantén un escepticismo sano con respecto al material que encuentres. Internet ofrece un espacio libre para que las personas expresen sus opiniones y presenten sus ideas. Analiza críticamente la información para evitar propagar mitos o creer falsas afirmaciones.
- Algunos sitios Web ofrecen ensayos completos sobre una gran variedad de temas para su utilización por los estudiantes. Al utilizar dichos ficheros, los estudiantes están desvirtuando su trabajo y cometiendo plagio.
- Sé consciente de las cuestiones relativas a los derechos de autor si utilizas material que encuentras en Internet (véase la Ficha descriptiva 10 sobre música e imágenes).
- En la medida de lo posible, atribuye la información a su autor e indica la fuente del material que mencionas o utilizas. Esto es importante porque:
  - se reconocen debidamente tanto el autor como la fuente;
  - te proteges contra las acusaciones de plagio, y
  - ayuda a otros a forjar su propia opinión sobre la credibilidad del material.
- Los sitios Web utilizan diversos medios, incluido el pago, para mejorar su clasificación en los resultados de los motores de búsqueda. Algunos motores de búsqueda, como Google, identifican claramente qué resultados son anuncios patrocinados. Otros muchos no realizan esta distinción.
- Los términos de búsqueda más habituales que se introducen en los motores de búsqueda tienen por objeto hallar contenido explícitamente sexual. Sin embargo, los motores de búsqueda suelen censurar estos términos al enumerar las principales búsquedas realizadas en sus sitios Web.

#### Cómo realizar búsquedas

- La gran mayoría de las personas que buscan información en Internet utilizan un motor de búsqueda ([http://es.wikipedia.org/wiki/Motor\\_de\\_búsqueda](http://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_búsqueda)).
- Un motor de metabúsqueda ([http://en.wikipedia.org/wiki/Metasearch\\_engine](http://en.wikipedia.org/wiki/Metasearch_engine)) permite utilizar al mismo tiempo varios motores de búsqueda.
- Los motores de búsqueda suelen exigir al usuario que introduzca una serie de palabras clave.
- Las búsquedas "booleanas" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Booleano>) pueden especificar que las palabras clave aparecen juntas, o excluyen resultados que contienen determinadas palabras clave. Esto varía ligeramente de un motor de búsqueda a otro. La introducción de comillas y de los signos de más y menos es el método más utilizado.
- Algunos motores de búsqueda incluyen directorios que conllevan la realización de búsquedas a través de categorías y de subcategorías.

#### Mejores prácticas

- Utiliza sitios especializados en lugar de búsquedas estándar. Por ejemplo, al buscar el significado de una palabra, utiliza un diccionario como el del sitio <http://www.rae.es/rae.html>, en lugar de un motor de búsqueda.
- Varía los términos de la búsqueda. Diferentes combinaciones de palabras clave darán resultados diferentes, y una selección de búsquedas dará resultados más pertinentes.
- Marca los sitios útiles para que no tengas que buscarlos de nuevo.
- Si encuentras material útil, imprímelo o archívalo. Puede que no lo vuelvas a encontrar o que deje de estar disponible en Internet sin una advertencia previa.
- Incluye expresiones específicas entre comillas para limitar el campo de búsqueda y hallar términos que se ajusten exactamente al término buscado.
- Si no puedes hallar las respuestas a través de un motor de búsqueda, envía una pregunta a un grupo de debate/discusión pertinente (véase la Ficha descriptiva 8 sobre grupos de noticias).

#### Para más información

- Los motores de búsqueda más populares son **Google**: <http://www.google.com/>, **Yahoo**: <http://search.yahoo.com/>, y **MSN**: <http://search.msn.com/>.
- **Clusty**, en <http://clusty.com/> y **Grokker**, en <http://www.grokker.com/>, son instrumentos de búsqueda innovadores con un enfoque alternativo.
- **Google Zeitgeist**, en <http://www.google.com/press/zeitgeist.html>, muestra las últimas tendencias en función de las búsquedas realizadas habitualmente en Google.
- La **Wikipedia** es una enciclopedia cuyo contenido puede consultarse de forma gratuita y que está escrita en colaboración con los usuarios de todo el mundo: <http://www.wikipedia.org/>.

## FICHA DESCRIPTIVA 4

### Portales

#### ¿Qué es un portal?

Los portales son sitios Web que sirven como punto de partida para encontrar material o actividades específicas en Internet. Proporcionan al usuario los enlaces apropiados e información específica sobre categorías o ámbitos de interés. Por lo general, un portal se presenta como una página Web con un mapa de enlaces a temas o ámbitos de interés. Suele incluir un motor de búsqueda ([http://es.wikipedia.org/wiki/Motor\\_de\\_búsqueda](http://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_búsqueda)), **chat** (<http://es.wikipedia.org/wiki/Chat>), **juegos en línea** ([http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos\\_en\\_línea](http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_en_línea)) y **noticias del mundo** ([http://en.wikipedia.org/wiki/RSS\\_%28file\\_format%29](http://en.wikipedia.org/wiki/RSS_%28file_format%29)), entre otras cosas.

Los portales pueden clasificarse en dos tipos generales: horizontales y verticales.

Los portales horizontales ofrecen una amplia gama de servicios, actividades y contenido. Pueden proporcionar noticias, información meteorológica, información financiera y enlaces a aspectos de la cultura popular, como películas o música, además de un directorio de enlaces a temas específicos. El mejor ejemplo de portal probablemente sea <http://www.yahoo.com/>.

Los portales verticales proporcionan contenido muy variado orientado a un tipo específico de usuario. Un buen ejemplo de portal vertical relacionado con la educación es el Portal Educativo de las Naciones Unidas: [http://www.un.org/Pubs/chronicle/eosportal\\_index.asp](http://www.un.org/Pubs/chronicle/eosportal_index.asp).

#### ¿Para qué se utilizan los portales?

Los portales funcionan como punto de partida para la investigación de un tema. La búsqueda de información en Internet es similar a la utilización de una biblioteca tradicional. Las búsquedas han de realizarse de forma metódica, y un portal puede ayudarte a desglosar los temas en categorías lógicas.

Los portales ofrecen una función "de sinopsis" para los diversos puntos que cubre un tema. Por ejemplo, en el tema de la ciencia, podemos visualizar varias formas de biología, como la oceanografía o la botánica. Del mismo modo, la categoría de historia del arte es un campo expansivo dentro de la categoría de historia.

#### Cuestiones éticas sobre los portales

Con frecuencia, los portales dependen en gran medida del patrocinio o de la publicidad, y por consiguiente, promocionan productos y servicios. Es importante recordar que los enlaces ofrecidos por los portales reflejan los valores de un grupo particular. Evalúa si estos valores son aceptables para tus hijos o estudiantes, antes de incluirlos como un hipervínculo en tu sitio Web.

Algunos portales pueden exigirte que te registres como miembro. Antes de registrarte (incluso para servicios "gratuitos"), asegúrate de que comprendes las condiciones de servicio y la política de privacidad del sitio Web. Véase [http://www.netlingo.com/right.cfm?term=privacy\\_policy](http://www.netlingo.com/right.cfm?term=privacy_policy).

Sigue utilizando el pensamiento crítico. Conviene probar periódicamente nuevos recursos del portal para reforzar la información que recibes de tu lista corta de recursos favoritos.

Seguir los enlaces que figuran en un portal puede conducir a los usuarios confiados a sitios que incluyen contenido, productos o procesos participativos inapropiados para tus hijos o estudiantes. Puedes limitar los enlaces "activos" con arreglo a tu criterio, utilizando software de filtrado ([http://en.wikipedia.org/wiki/Content\\_filtering\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Content_filtering_software)) o parámetros de configuración en tu navegador.

#### Utilización de portales para las actividades de clase

- Establece un objetivo de búsqueda para cualquier tema: crea equipos que utilicen diferentes portales, así como un equipo que utilice otras técnicas de búsqueda especificadas en la Ficha descriptiva 3 sobre búsqueda de información. Deja que los equipos comparen los resultados, la facilidad del acceso y la calidad de la información.
- Crea un tema de estudio, por ejemplo, el arte del siglo XVIII que representa a niños, o una dinámica del ecosistema de una especie oceánica particular.
- Proporciona a tu clase un portal **URL** (<http://es.wikipedia.org/wiki/URL>) que conducirá a enlaces que apoyan el plan de la lección.
- Dado que probablemente habrá demasiados enlaces para que los puedan seguir los estudiantes a título individual, crea equipos para dividir los enlaces y abarcar el mayor número posible de ellos, y deja que cada equipo presente sus resultados.
- Los resultados de los equipos pueden diferir, ofreciendo una visión más reducida del aprendizaje de la clase que deberá perfeccionarse.
- Crea un portal para cualquiera de los proyectos arriba mencionados. Esto supondría crear una página Web, definir las categorías que surjan de tus proyectos, crear los enlaces que proporcionen información sobre dichas categorías y probar la página con otra clase.



### Mejores prácticas

- Estate preparado: debes tomar ciertas medidas antes de introducir portales en el entorno escolar. Crea un equipo de personal que desarrolle este recurso para tus necesidades particulares.
- Identifica los temas que quieres que investiguen tus estudiantes haciendo uso de los portales.
- A continuación, identifica varios portales, a través de motores de búsqueda, para cada tema que te interese.
- Aplica una evaluación de cada portal con arreglo a criterios acordados como la política de tu escuela, o utiliza las directrices para el proceso de evaluación contenidas en la Ficha descriptiva 3.

Además de evaluar la información, también puedes determinar si el servicio es gratuito o no; en qué sistema de valores se basa el servicio; si existen problemas culturales o lingüísticos que deben abordarse; si el sitio promociona o vende productos; si el sitio ofrece servicios como el correo electrónico o el chat, y si querías que tus estudiantes tuvieran acceso a estos servicios (véase "Mejores prácticas en portales educativos", más adelante, para un examen más detallado).

- Haz una selección de los mejores portales. A continuación, estudia atentamente estos portales, probando y evaluando los enlaces. Elabora listas de ámbitos que puedan ser problemáticos y filtra los enlaces inapropiados.
- Recuerda utilizar los conocimientos aprendidos en la Ficha descriptiva 3. Archivar, incluir referencias y catalogar tus procesos facilitará la obtención de un resultado útil.

### Para más información

- Yahoo!, en <http://www.yahoo.com/>; Netscape, en <http://www.netscape.com/>; Lycos, en <http://www.netscape.com/>; Infospace, en <http://www.infospace.com/>, y About.com, en <http://www.about.com/>, son algunos de los portales más populares en la Web.
- El Education Portal, en <http://www.theeducationportal.com/>; Discovery School, en <http://school.discovery.com/schrockguide/index.html>, y <http://www.thegateway.org/>, son ejemplos de portales educativos con diferentes enfoques del diseño, la utilización y el contenido.
- Mejores prácticas en portales educativos: <http://www.col.org/Consultancies/02EducationPortals.htm>. Este informe de evaluación detallado sobre las mejores prácticas en los portales educativos será muy útil para los educadores que quieran crear criterios de política viables para la utilización de portales en su entorno escolar.
- Wonderport, en <http://www.wonderport.com/>, proporciona un desglose de diferentes tipos de portales, inclusive noticias, directorios, referencias, etc.
- Los recursos de historia del arte pueden encontrarse en la Web en <http://witcombe.sbc.edu/ARTHlinks.html>. Es interesante visitar el portal de historia del arte de Christopher Witcombe, que fue galardonado, con independencia de tu tema de interés.

## FICHA DESCRIPTIVA 5

### Correo electrónico

#### Introducción

El correo electrónico ([http://es.wikipedia.org/wiki/Correo\\_electrónico](http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electrónico)), también conocido por su versión abreviada en inglés, "email", es el sistema para enviar mensajes entre ordenadores conectados a una red, como Internet. El término también hace referencia al mensaje propiamente dicho. Un correo electrónico suele enviarse con éxito en cuestión de segundos y el destinatario puede acceder y responder al mismo cuando lo considere oportuno. Se trata de un sistema flexible y eficiente, que ha cambiado radicalmente el modo en que trabajamos y nos comunicamos. Cada día se envían miles de millones de correos electrónicos.

Un correo electrónico se compone de dos partes: el nombre local y el nombre de dominio, separados por el signo "@". El nombre local normalmente –aunque no siempre– indica el nombre del usuario. El dominio indica su organización, empresa o proveedor de servicios de Internet. Los nombres de dominio pueden indicar el tipo de organización y/o país. Por ejemplo, nombre@ox.ac.uk sería alguien que está trabajando o estudiando en la Universidad de Oxford.

Un correo electrónico se divide en encabezamiento y cuerpo. El encabezamiento contiene información sobre el remitente, el destinatario o los destinatarios, la fecha y la hora, y el asunto del correo. El cuerpo incluye el texto principal de un mensaje, y tal vez una "firma" en la que se incluye la información de contacto del remitente.

El correo electrónico puede ser enviado y recibido a través de un agente de usuario de correo (MUA, por sus siglas en inglés) (<http://es.wikipedia.org/wiki/MUA>). Los MUA son programas informáticos que necesitan instalarse en un ordenador. Aunque se puede acceder a distancia a los mensajes actuales, el programa de correo electrónico se utiliza normalmente desde el mismo lugar.

Otro método para el envío de correos electrónicos es a través del "webmail" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Webmail>), que permite al usuario descargar y enviar correos electrónicos desde cualquier ordenador que tenga conexión a Internet. Los mensajes se almacenan en un lugar remoto, por lo que pueden consultarse con independencia de la ubicación del usuario.

#### Educación

El correo electrónico se utiliza cada vez más como canal de comunicación entre profesores y estudiantes. Por ejemplo, los profesores pueden informar a todo un grupo de alumnos sobre futuros cambios, o distribuir y recibir material de estudio para la educación a distancia (véase la Ficha descriptiva 13 sobre educación a distancia).

El correo electrónico es un valioso instrumento en proyectos transculturales entre clases de estudiantes situadas en diferentes países. Los estudiantes lo pueden utilizar para desarrollar sus propias capacidades lingüísticas e intercambiar información sobre sus culturas.

Algunos estudiantes tímidos se expresan mejor a través del correo electrónico de lo que lo harían cara a cara en un debate en clase.

### Consideraciones éticas y riesgos

- Los debates suelen ser menos formales en un correo electrónico que en una carta tradicional.
- La expresión de emociones por correo electrónico es difícil. Este problema puede resolverse mediante la utilización de pequeñas caricaturas llamadas "emoticonos" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono>). Sin embargo, utilízalos por separado, para evitar distraer al lector.
- Un gran porcentaje de los correos electrónicos enviados son correos no deseados, también conocidos como correos basura o "spam" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Spam>). (Véase la Ficha descriptiva 6 sobre spam).
- Además de los spam comerciales, también plantean problemas los correos electrónicos enviados entre amigos y colegas. Algunos usuarios incluyen en copia a más personas que puedan estar interesadas en el tema, o distribuyen bromas y otros correos electrónicos reenviados a personas que no los quieren.
- Algunos correos reenviados (también conocidos como "forwards") son falsos o fraudulentos. Un ejemplo lo constituyen los casos en que se afirma que se hace un seguimiento de un correo electrónico. Aunque muchas veces se menciona una buena causa, como un niño enfermo que necesita una intervención quirúrgica, se afirma falsamente que una empresa u organización ha prometido que pagará dinero cada vez que se envíe el mensaje.
- El correo electrónico es el método más frecuente para difundir software malintencionado, o "malware" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Malware>), como virus informáticos ([http://es.wikipedia.org/wiki/Virus\\_informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_informático)), y gusanos informáticos ([http://es.wikipedia.org/wiki/Gusano\\_informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Gusano_informático)).
- Es fácil ocultar un nombre para inducir a error. Esto puede hacerse simplemente cambiando el nombre en los parámetros de configuración o creando una dirección webmail como [elvispresley@hotmail.com](mailto:elvispresley@hotmail.com). Aun cuando reconozcas las direcciones de correo electrónico, no olvides que el ordenador del propietario puede ser un "ordenador zombie" ([http://es.wikipedia.org/wiki/Ordenador\\_zombie](http://es.wikipedia.org/wiki/Ordenador_zombie)) afectado por las acciones de un pirata informático o por un virus.
- Tal vez aparezca un enlace que pretenda dirigirte directamente a un sitio Web, cuando en realidad te conduce a otro. Esto es particularmente habitual en el caso de estafas o phishing (<http://es.wikipedia.org/wiki/Phishing>).

### Mejores prácticas

- Escribe correos electrónicos breves y directos. Evita los bloques de texto largos.
- Asegúrate de que incluyes palabras pertinentes en el asunto, ya que esto ayuda al destinatario a determinar si tu mensaje es auténtico y a encontrar tu correo electrónico más tarde.
- Sé considerado en lo que respecta al volumen de correos electrónicos enviados. Utiliza la función "responder a todos" sólo en el caso de que el mensaje sea pertinente para todos, y evita reenviar correos electrónicos a aquellas personas que tal vez no los aprecien.
- Evita verificar si has recibido correos electrónicos cada diez minutos. Muchas personas permiten que el correo electrónico interrumpa constantemente la actividad que realizan.
- Estudia la conveniencia de incluir información privada o confidencial, como información bancaria. Los correos electrónicos pueden ser interceptados y reenviarse fácilmente.
- Utiliza el parámetro de configuración "sólo archivo de texto plano" en tu correo electrónico. El html puede hacer la presentación más atractiva, pero también puede utilizarse para difundir un código malintencionado.
- Mantén un escepticismo sano sobre los correos electrónicos que recibas. No abras los correos electrónicos a menos que confíes en la fuente.
- Sé particularmente prudente con los ficheros adjuntos. Si no esperas un fichero adjunto del remitente o si no confías en él por el motivo que sea, suprímelos sin abrirlos.
- Asegúrate de consultar la Ficha descriptiva 6 sobre spam y la 16 sobre seguridad para obtener más asesoramiento sobre el correo electrónico.

### Cómo

- El correo electrónico con un MUA (<http://es.wikipedia.org/wiki/MUA>) exige instalar el programa en tu ordenador. La mayoría de los ordenadores vienen con un MUA preinstalado (<http://es.wikipedia.org/wiki/MUA>), como Microsoft Outlook.
- Crear una cuenta de correo electrónico gratuita basada en la Web es muy fácil. Los sitios populares de webmail como Yahoo!, en <http://mail.yahoo.com/>, y Hotmail, en <http://login.passport.net/ui/login.srf?lc=1033&id=2>, tienen un procedimiento de registro muy sencillo.
- Para obtener información sobre un filtro de spam, véase la Ficha descriptiva 6.

### Para más información

- Ejemplos conocidos de MUA son [Microsoft Outlook](#), en <http://office.microsoft.com/en-gb/FX010857931033.aspx>, o Mozilla Thunderbird, en <http://www.mozilla.org/projects/thunderbird/>.
- Dos de los sitios webmail más populares son [MSN Hotmail](#), en <http://login.passport.net/ui/login.srf?lc=1033&id=2> y el Gmail de Google.

- La página de la OCDE sobre spam es: [http://www.oecd.org/department/0,2688,en\\_2649\\_22555297\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.oecd.org/department/0,2688,en_2649_22555297_1_1_1_1,00.html).
- Artículo de la BBC: "Time to switch off and slow down": <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4682123.stm>.
- [Truth or Fiction](http://www.truthorfiction.com/) es un sitio Web para que los usuarios de Internet comprueben la veracidad de los correos electrónicos reenviados: <http://www.truthorfiction.com/>.

## FICHA DESCRIPTIVA 6

### Spam

#### Introducción

Spam hace referencia al envío masivo de correos electrónicos no deseados a múltiples destinatarios. Suele asociarse con el correo electrónico, pero también se aplica a grupos de noticias, a la mensajería instantánea, etc.

En los diferentes países existen diferentes definiciones legales de spam, y se utilizan diferentes enfoques para hacer frente al mismo. [La Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos \(OCDE\) ha establecido un grupo de trabajo para tratar de homologar estos enfoques. Véase http://www.oecd.org/department/0,2688,en\\_2649\\_22555297\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.oecd.org/department/0,2688,en_2649_22555297_1_1_1_1,00.html).

El phishing (<http://es.wikipedia.org/wiki/Phising>) es la evolución más reciente del spam y constituye un motivo de creciente preocupación en el mundo de la seguridad del consumidor. En esta versión, los destinatarios reciben spam que adoptan la forma de correo legítimo procedente de una institución conocida, como un banco. Con frecuencia, estos correos electrónicos contienen enlaces a sitios Web falsos que se utilizan para recopilar información confidencial sobre el usuario.

El spam es conocido para fines comerciales, porque es un modo sumamente económico y eficaz de llegar a una gran audiencia. Las direcciones de correo electrónico para el envío de correos masivos suelen recopilarse utilizando [web bots \(http://es.wikipedia.org/wiki/Bot\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Bot), que realizan búsquedas en Internet y recopilan direcciones de diversos sitios Web.

#### Consideraciones éticas

- Con frecuencia, los spams incluyen información falsa o fraudulenta. Al mantenerse anónimo el remitente, normalmente no es posible emprender acciones judiciales por declaraciones falsas.
- Las personas que envían spam ("spammers") se aprovechan de la buena voluntad de los destinatarios para recopilar direcciones de correo electrónico para sus bases de datos. Por ejemplo, pueden enviarse correos en los que se pida a los destinatarios que añadan su información personal a una lista para apoyar una petición o una causa. Aunque muchas veces se menciona una buena causa, como un niño enfermo que necesita una intervención quirúrgica, se afirma falsamente que una empresa u organización ha prometido que pagará dinero cada vez que se envíe el mensaje.
- El spam puede contener malware (<http://es.wikipedia.org/wiki/Malware>).
- [Otro tipo de fraude en línea es el "419"](#), denominado así por una ley de Nigeria que prohíbe este tipo de victimización. Suele conllevar promesas de pago de parte de una gran suma de dinero a cambio de ayudar a efectuar transferencias bancarias.
- El spam también puede utilizarse como sabotaje. Un ejemplo es el bombardeo y la consiguiente sobrecarga de los grupos de debate con mensajes falsos.

#### Mejores prácticas

- Mantén un escepticismo sano sobre los correos electrónicos que recibas. No abras los correos electrónicos a menos que confíes en la fuente.
- Sé especialmente cauteloso con los ficheros adjuntos. Si no esperas un fichero adjunto del remitente o si no confías en él por el motivo que sea, suprimelo sin abrirlo.
- Verifica todos los enlaces en los correos electrónicos antes de pulsar en ellos. Esto puede hacerse manteniendo el cursor en el enlace – entonces debería aparecer el URL en la esquina inferior izquierda de tu pantalla, encima de la barra de tareas. Si sospechas que un enlace no conduce al lugar al que debería hacerlo supuestamente, escríbelo en tu navegador en vez de pulsar en él.
- Utiliza filtros de spam para evitar perder el tiempo suprimiendo correos electrónicos no deseados (<http://spam-filter-review.toptenreviews.com/>).
- Evita distribuir tus direcciones de correo electrónico a gran escala. Ten en cuenta que, si incluyes tu dirección de correo electrónico en un sitio Web, los web crawlers (o metabuscadores) pueden tomarla y añadirla a listas de distribución con fines de spam.
- Si necesitas enviar tu dirección de correo electrónico, puedes incluir en ella caracteres que confundirán a un web bot. Véanse los consejos prácticos de la Universidad de Lancaster para reducir tu visibilidad, en <http://www.lancs.ac.uk/iss/email/spam.htm#reduce>.
- No respondas al spam. Esto confirmará tu dirección de correo electrónico al spammer. Ten en cuenta que los enlaces que prometen retirarte de su lista de correo pueden no ser auténticos. Las respuestas automáticas "estaré fuera de la oficina..." también plantean un problema, ya que envían respuestas a los spammers, así como contactos legítimos.

#### Para más información

- Iniciativa antispam de la Unión Europea: [http://europa.eu.int/information\\_society/topics/ecommerce/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/information_society/topics/ecommerce/index_en.htm).
- [La European Coalition Against Unsolicited Commercial E-mail: http://www.euro.cauce.org/en/index.html](http://www.euro.cauce.org/en/index.html).

- Página sobre spam y phishing de Microsoft. Artículo de Bill Gates de 28 de junio de 2004, "Preserving and enhancing the benefits of e-mail": <http://www.microsoft.com/mscorp/execmail/2004>.
- "419 Coalition fights 419 on the Internet": <http://home.rica.net/alphae/419coal/>.
- OCDE sobre el spam: <[http://www.oecd.org/departament/0,2688,en\\_2649\\_22555297\\_1\\_1\\_1\\_1\\_00.html](http://www.oecd.org/departament/0,2688,en_2649_22555297_1_1_1_1_00.html)>.
- Truth or Fiction es un sitio Web para que los usuarios de Internet comprueben la veracidad de los correos electrónicos reenviados: <http://www.truthorfiction.com/>.
- Consejos prácticos sobre antispaam: <http://www.anti-spam-tips.com/>.
- Ayuda con el spam: <http://www.spamhelp.org/>.
- SpamBayes, filtro de spam gratuito que puede conectarse al Outlook: <http://spambayes.sourceforge.net/>.
- Reseñas sobre filtros de spam: <<http://spam-filter-review.toptenreviews.com/>>.
- Artículo de la BBC, 1º de febrero de 2005: "Junk e-mails on relentless rise": <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4225935.stm>.
- Estudio de Radicata-Mirapoint sobre los malos hábitos relacionados con el correo electrónico: <http://www.messagingpipeline.com/news/159903196>.

### FICHA DESCRIPTIVA 7

#### Chat

##### ¿Qué es el chat?

El chat (o "cibercharla") es un término genérico que hace referencia a la comunicación interactiva que tiene lugar en un canal de discusión dedicado. Los usuarios pueden hablar con grupos de personas en salas de chat (<http://es.wikipedia.org/wiki/Chat>) o mantener conversaciones privadas con amigos seleccionados, utilizando servicios de mensajería instantánea ([http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajería\\_instantánea](http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajería_instantánea)).

La cibercharla es un medio muy informal de comunicación, similar al de las conversaciones cara a cara, y tiene lugar entre dos o más personas. Las discusiones de chat suelen escribirse, pero también pueden incluir material de vídeo o audio (<http://es.wikipedia.org/wiki/Streaming>) a través de auriculares o de webcams. Esta forma de comunicación es instantánea, por lo que difiere del correo electrónico, que no depende de que el destinatario esté presente al mismo tiempo que el remitente.

##### ¿Es peligroso el chat?

Ha habido mucha publicidad negativa en los últimos meses sobre los peligros a los que se pueden enfrentar los jóvenes cuando utilizan salas de chat. Debido a varios casos penales de gran resonancia, los padres y profesores se preocupan con frecuencia por la posibilidad de que los niños entren en contacto con pedófilos en las salas de chat. Aunque estos peligros existen, es importante relativizar estos temores. La gran mayoría de los usuarios de las salas de chat son quienes dicen que son, y la mayor parte de la comunicación por cibercharla es totalmente inocente. En lugar de infundir miedo o de prohibir el uso del chat, los adultos deberían atribuir competencias a los niños, enseñándoles cómo mantenerse a salvo. Algunas normas elementales son las siguientes:

- Nunca envíes información personal ni fotos tuyas.
- Ve acompañado de un adulto si vas a conocer a un amigo de una sala de chat.
- Informa a un adulto de cualquier cosa que hayas visto en una sala de chat que te haga sentir incómodo.

##### Aplicaciones educativas del chat

Con frecuencia, los profesores subestiman la importancia que el chat reviste para los jóvenes. El chat y la mensajería instantánea son pasatiempos populares y están transformando el modo en que los jóvenes se comunican entre sí. Es totalmente factible aprovechar este impulso y aplicarlo como instrumento educativo. Algunas ideas incluyen las siguientes:

- Sesiones de lluvia de ideas y discusiones en tiempo real centradas en problemas.
- Juegos de rol y simulaciones.
- Intercambio de opiniones y debates en pequeños grupos.
- Tutoría y orientación.
- Investigación en grupo.
- Creación de una comunidad en línea.

##### Cómo empezar

Existen muchos tipos de programas chat gratuitos disponibles en la Web. Puedes encontrar una amplia gama de programas buscando la palabra "chat" en cualquier motor de búsqueda ([http://es.wikipedia.org/wiki/Motor\\_de\\_b%C3%BAqueda](http://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_b%C3%BAqueda)). Muchos programas chat basados en la Web, como [Yahoo Chat](http://chat.yahoo.com/?myHome), en <http://chat.yahoo.com/?myHome>, ICQ, en <http://www.icq.com/> y AOL Chat, en

<http://site.aol.com/community/chat/allchats.html>, proporcionan una gran diversidad de salas de chat con grupos de discusión en tiempo real. Con frecuencia, los usuarios deben descargar en primer lugar un pequeño programa para poder chatear y registrarse de cara al moderador, pero luego pueden conectarse y participar libremente.

En la actualidad, los programas de mensajería instantánea ([http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa\\_instant%C3%A1nea](http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa_instant%C3%A1nea)), que permiten mantener conversaciones privadas con usuarios seleccionados, son más populares que las salas de chat. Véase [http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/news/articles/0305/uk\\_ukcgo.htm](http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/news/articles/0305/uk_ukcgo.htm). Estos recursos pueden encontrarse buscando "mensajería instantánea" en cualquier motor de búsqueda ([http://es.wikipedia.org/wiki/Motor\\_de\\_b%C3%BAqueda](http://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_b%C3%BAqueda)). Los usuarios descargan un programa para hacer posible la mensajería instantánea, y compilar entonces una lista de personas con las que quieren chatear. Dado que la comunicación tiene lugar en un grupo restringido de usuarios, la mensajería instantánea se considera con frecuencia "más segura" que las salas de chat.

#### Cómo utilizar una sala de chat

- Abre tu programa de chat.
- Introduce tu nombre de usuario y la contraseña si es necesario.
- Elige una sala de chat apropiada. Por lo general, hay salas con diferentes temas y objetivos, por ejemplo, grupos interesados en la industria automotriz, grupos de estudio con un tema específico, cibercharlas para profesores, etc.
- Una vez te hayas conectado, verás la conversación de los participantes que discurre en la ventana de texto principal.
- Escribe tu mensaje y pulsa "enter" o "enviar" para enviar el mensaje a fin de que los participantes del chat puedan leerlo.
- Si quieres enviar un mensaje a una persona específica, elige a una persona de la lista de participantes que figura en la ventana.
- Muchas salas de chat también pueden utilizarse para intercambiar ideas entre homólogos ([http://en.wikipedia.org/wiki/Peer\\_to\\_peer](http://en.wikipedia.org/wiki/Peer_to_peer)). Las salas de chat permiten intercambiar ficheros demasiado grandes para enviar por correo electrónico ([http://es.wikipedia.org/wiki/Correo\\_electr%C3%B3nico](http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nico)).

#### Cómo utilizar la mensajería instantánea

- Abre tu programa de mensajería instantánea ([http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa\\_instant%C3%A1nea](http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa_instant%C3%A1nea)).
- Verifica tu lista de personas de contacto y observa quién está en línea y disponible para chatear.
- Puedes añadir nuevos contactos introduciendo la dirección de correo electrónico ([http://es.wikipedia.org/wiki/Correo\\_electr%C3%B3nico](http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nico)) de la persona que te interesa e invitándole a formar parte de tu grupo de contacto. Entonces recibirá una invitación por correo electrónico y, si está de acuerdo, se inscribirá en tu lista. De este modo podrás chatear con ella en tiempo real cuando estéis los dos en línea.
- Pulsa en los detalles de contacto de la persona para enviarle un mensaje y abrir un diálogo para la comunicación.
- Escribe tu mensaje y pulsa "enter" o "enviar" para enviar tu mensaje, a fin de que los participantes del chat puedan verlo.

#### Consideraciones éticas

Cuando el chat se basa en un texto, las claves sociales, los gestos y la comunicación no verbal no pueden transmitirse escribiendo, por lo que es fácil que haya malentendidos en línea. Es preciso ser tan amable, educado y correcto como en las situaciones de la vida real, y utilizar una buena etiqueta (<http://es.wikipedia.org/wiki/Netiqueta>). El humor y las emociones también pueden mostrarse a través de emoticonos (<http://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono>), que son pequeños símbolos que parecen caras escritas de lado.

Al chatear con extraños en la Web, no debemos olvidar que puede que las personas no sean quienes dicen ser. Las charlas cerradas a través de programas informáticos colectivos o "groupware" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Groupware>) que ofrecen posibilidades de conferencias para su utilización en una escuela o un aula, son más seguros y no plantean este problema, porque los participantes representan un grupo limitado de usuarios. Véase <http://www.netlingo.com/right.cfm?term=username>.

Es importante recordar que el intercambio de ficheros entre usuarios es vulnerable para la seguridad. Asegúrate de que todos los ficheros han sido escaneados para detectar virus antes de compartirlos con los demás, y escanea todos los ficheros que recibas antes de abrirlos (véase la Ficha descriptiva 16 sobre seguridad).

#### Algunas reglas empíricas

El lenguaje utilizado en los chats es fragmentado, de asociación y muy coloquial. Un participante en un chat no sólo debe ser rápido, sino flexible, para poder pasar de un tema a otro e incluso de una discusión a otra. El papel de apoyo que desempeña el profesor es muy importante al asegurar la calidad del contenido y una participación equilibrada de todos aquellos que contribuyen al chat. Cuanto más jóvenes sean los estudiantes, más importancia reviste que el chat sea supervisado y moderado por un profesor.

- Sigue activamente la discusión durante toda la sesión del chat.
- Acuerda de antemano el programa del chat: todos deberían estar presentes al mismo tiempo.
- Sé educado y amable, como en una conversación cara a cara.
- Recuerda que un mensaje escrito de forma descuidada puede herir los sentimientos de los demás, aunque esa no fuera tu intención.
- Un mensaje corto es más eficaz. No monopolices una sesión de chat en tiempo real copiando partes de un texto escrito previamente, obligando a los demás participantes a leerlo y a contestar al mismo.
- El estilo del chat se asemeja a una corriente de estilo de escrupulosidad. Trata de leer atentamente los mensajes de los demás y de entender lo que quieren decir. Esto puede suponer rellenar espacios en blanco.

- No comuniqués tu nombre de usuario ni tu contraseña.

### Algunas ideas para el trabajo en clase

- Elige un tema y pide a los estudiantes que se pregunten unos a otros y que intercambien información en un entorno de chat.
- Elige un tema de estudio, como la poesía en la Inglaterra del siglo XIX. Recopila material orientativo para ayudar a los estudiantes a realizar sus actividades antes de la lección. Deja que los estudiantes trabajen en parejas o en pequeños grupos. Esta fase de trabajo debería organizarse con arreglo a un modelo de estudio de grupo. (El chat es más eficaz en interacciones en grupos pequeños, es decir, de 2 a 6 estudiantes).
- Al final del proyecto, los estudiantes preparan presentaciones adecuadas para una sesión de chat. El chat comienza con presentaciones en grupos pequeños de diferentes temas de estudio. Los estudiantes resumen conjuntamente lo que han aprendido durante el curso.
- Dado que las sesiones de chat sirven de pauta para las conversaciones en la vida real, ofrecen a los estudiantes oportunidades para una interacción auténtica, por lo que son útiles a la hora de estudiar idiomas. El profesor puede alentar a los estudiantes a participar en la discusión, aconsejándoles enviar mensajes cortos. La interacción puede incrementarse creando papeles para los estudiantes: uno puede ser un innovador, otro un crítico. Los demás estudiantes pueden seguir las discusiones inicialmente y expresar su opinión más tarde.
- Environment Online (ENO), en <http://eno.joensuu.fi/tools/chat.htm>, es un proyecto internacional de educación sobre el medio ambiente basado en la Web. Al principio del curso, los estudiantes obtienen sus temas de las páginas Web del proyecto. Recopilan datos científicos y empíricos sobre el medio ambiente, evalúan diferentes fenómenos o hacen fotos.
- Durante cada período temático, las lecciones virtuales se organizan en forma de chats interactivos y sincrónicos en tiempo real, [http://www.netlingo.com/right.cfm?term=real\\_time\\_chat](http://www.netlingo.com/right.cfm?term=real_time_chat), cuestionarios electrónicos y foros de mensajes ([http://es.wikipedia.org/wiki/Foro\\_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))). Antes y después de las actividades de la lección, los estudiantes intercambian ideas y supervisan sus tareas a través del chat, y reflexionan sobre lo que han aprendido.

### Para más información

- Elementary School Educators' Chat: <http://k6educators.about.com/mpchat.htm>.
- Teachers Net Chatroom: <http://teachers.net/chatrooms/>.
- Voilà Chat (en francés): <http://chat.voila.fr/>.
- International Review of Research in Open and Distance Learning: The Development of Social Climate in Virtual Learning Discussions: <http://www.irrodl.org/content/v3.1/mioduser.html>
- Student Chatrooms (Reino Unido): <http://www.ukstudentchat.com/>.
- In-Room Chat as a Social Tool: <http://www.openp2p.com/lpt/a/3071>.
- The Meaning of Chat – a hyper dictionary: <http://www.hyperdictionary.com/computing/chat>.
- Véase la Wikipedia para obtener una lista de emoticonos básicos: (<http://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono>).
- "Instant messaging: Friend or Foe of student writing?" Una estudiante licenciada en Tecnología Educativa examina los efectos de "hablar" en la escritura de estudiantes: <http://www.newhorizons.org/strategies/literacy/oconnor.htm>.

## FICHA DESCRIPTIVA 8

### Grupos de noticias

#### Introducción

Un grupo de noticias es un grupo de discusión centrado en un tema particular. Estos grupos se remontan a los primeros días de Internet y son incluso anteriores a la World Wide Web (WWW).

Cada grupo de noticias consiste en una recopilación de comunicación en forma de mensajes de correo electrónico. Existen cientos de miles de grupos de noticias en todo el mundo, y los grupos más activos reciben cientos de mensajes nuevos cada día. Los mensajes se dividen en los llamados "hilos de ejecución", que registran y muestran el nombre del usuario y la hora en que se envió el mensaje.

Su uso sigue estando generalizado y, en la actualidad, la mayoría de los servidores y navegadores los ponen a disposición de los usuarios interesados.

#### Educación

- Los grupos de noticias son un recurso útil para hallar información.
- Los grupos de noticias pueden proporcionar un foro útil para debates, mejorando las técnicas de debate de los estudiantes.
- Los profesores pueden intercambiar información y experiencias sobre un tema o un método de enseñanza.

### Consideraciones éticas y riesgos

- Muy pocos grupos de noticias están debidamente moderados, y no se hace un seguimiento de los usuarios. Esto puede explotarse para actividades ilegales como la distribución de material protegido por los derechos de autor o de pornografía infantil.
- Los grupos de noticias tienen sus propias convenciones sociales llamadas "netiqueta" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Netiqueta>).
- Algunos usuarios de los grupos de noticias que abusan de su anonimato envían mensajes críticos y muestran un comportamiento antisocial y hostil.

### Cómo

- La red de usuarios o "usenet" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Usenet>) es la red que apoya los grupos de noticias. Tu proveedor de servicios de Internet ([http://es.wikipedia.org/wiki/Proveedor\\_de\\_servicios](http://es.wikipedia.org/wiki/Proveedor_de_servicios)) (ISP) decide los grupos que va a ofrecer. También es posible hallar servidores públicos que permitirán el acceso.
- Puedes acceder a muchos grupos de noticias utilizando un cliente de noticias. Éste está incluido en algunos programas de correo electrónico, como Outlook Express. Véase <http://www.microsoft.com/windows/ie/using/howto/oe/gettingnews.mspx>, para obtener información sobre cómo hacerlo, con Outlook Express o sin él.
- Los grupos de noticias abarcan una gran diversidad de temas especializados, pero tú puedes crear tu propio grupo de noticias. Sin embargo, éste es un proceso difícil. Las "Grandes 8" categorías (los ocho grupos de noticias originales) tienen un proceso lento y democrático para aceptar nuevos grupos de noticias. Deberías enviar tu propuesta a news.groups.
- Los grupos de noticias "alt" más anárquicos ([http://en.wikipedia.org/wiki/Alt\\_hierarchy](http://en.wikipedia.org/wiki/Alt_hierarchy)) no entran en las "Grandes 8" categorías. Puedes enviar tu propuesta para un nuevo grupo "alt" en el grupo de noticias alt.config.

### Mejores prácticas

- Sé cauteloso al publicar tu dirección de correo electrónico. Puedes recibir correo no deseado, ya sea de otros usuarios de un grupo de noticias o de spammers de correo basura que obtienen tu dirección con web bots (véase la Ficha descriptiva sobre spam).
- Al integrarte en un grupo de noticias, lee las preguntas más frecuentes (FAQ, por sus siglas en inglés) (<http://es.wikipedia.org/wiki/FAQ>) para obtener directrices. Éstas te darán una idea de la netiqueta del grupo de noticias. Cada grupo de noticias tiene reglas diferentes.
- Escribe mensajes breves, pero asegúrate de que proporcionas toda la información pertinente. Por ejemplo, si buscas una respuesta a un problema técnico, proporciona los detalles exactos sobre el hardware y el software que estás utilizando.

### Para más información

- Los Grupos de noticias de Google, en <http://groups.google.com/>, tienen una lista completa de grupos de noticias y un archivo con más de mil millones de mensajes enviados.
- Los consejos prácticos del Colegio [Dartmouth](http://www.dartmouth.edu/~webteach/articles/discussion.html) sobre las discusiones de clase en línea: <http://www.dartmouth.edu/~webteach/articles/discussion.html>.
- Asesoramiento sobre cómo crear un grupo de noticias perteneciente a las "Grandes 8" categorías, por [David Lawrence](http://www.faqs.org/faqs/usenet/creating-newsgroups/part1/) y [Russ Allbery](http://www.faqs.org/faqs/usenet/creating-newsgroups/part1/): <http://www.faqs.org/faqs/usenet/creating-newsgroups/part1/>.
- Entrada en la [Wikipedia para grupos de noticias](http://es.wikipedia.org/wiki/Grupo_de_noticias): ([http://es.wikipedia.org/wiki/Grupo\\_de\\_noticias](http://es.wikipedia.org/wiki/Grupo_de_noticias)).
- [Newzbot](http://www.newzbot.com/) tiene una serie de recursos Usenet, incluida una búsqueda de servidores públicos que ofrecen grupos de noticias: <http://www.newzbot.com/>.

## FICHA DESCRIPTIVA 9

### Bibliotecas mundiales

#### ¿En qué se diferencia una biblioteca en línea de una biblioteca digital?

La idea subyacente a la creación de Internet fue establecer una biblioteca electrónica para facilitar el acceso y la distribución de información. Véase [http://www.livinginternet.com/ii\\_summary.htm](http://www.livinginternet.com/ii_summary.htm). En muchos aspectos, este objetivo se ha logrado: en la actualidad, Internet funciona como una enorme biblioteca, ya que cuenta con más de 18.000 bibliotecas que tienen una página Web en <http://www.libdex.com/>.

Debería distinguirse entre las bibliotecas que están presentes en la Web y las bibliotecas digitales o electrónicas. Las bibliotecas en línea mantienen una página Web sencilla en la que se proporciona a los usuarios información básica sobre programas, actividades, recopilaciones e información de contacto. Pueden incluir el préstamo de libros físicos enumerados en catálogos que pueden pedirse a través de Internet. Las universidades y las bibliotecas de otras instituciones educativas también prestan estos servicios, aunque muchas bibliotecas públicas los ofrecen asimismo en Internet. Las bibliotecas digitales ofrecen el servicio de acceder a libros en línea, normalmente digitalizados como un script html (<http://es.wikipedia.org/wiki/Html>), lo que significa que adoptan la forma de una página Web o de documentos de texto plano (ASCII) (<http://es.wikipedia.org/wiki/ASCII>), o de documentos MSWord o Adobe PDF en <http://www.census.gov/main/www/pdf.html>.

### ¿Por qué utilizar bibliotecas en línea en la escuela?

- Los conocimientos de investigación necesarios para navegar en bibliotecas tanto tradicionales como en línea son similares. Es fundamental practicar y actualizar estos conocimientos en todos los ámbitos del programa escolar.
- Existen miles de bibliotecas de categorías específicas en la Web, en <http://dir.yahoo.com/Reference/Libraries/>, que hacen referencia específicamente a ámbitos y temas del programa escolar. Una WebQuest, o búsqueda en la red, es una actividad orientada a preguntas en la que la información, total o parcial, con la que interactúan los estudiantes procede de recursos de Internet. El modelo disponible en <http://webquest.org/> puede ser muy útil al crear actividades para alentar a los estudiantes a utilizar bibliotecas en la Web, perfeccionando al mismo tiempo una amplia gama de conocimientos, como la investigación, la creación de archivos, los conocimientos técnicos, el análisis y la evaluación.

### Cuestiones éticas

- Tanto las personas como las instituciones necesitan aplicar los mismos criterios de seguridad enumerados en las fichas descriptivas 15, 16 y 18 sobre privacidad, seguridad y compras en línea, respectivamente, y los criterios de evaluación enumerados en la Ficha descriptiva 3 sobre búsqueda de información. Las bibliotecas pueden exigir el pago de una cuota o de derechos de registro para poder utilizar sus instalaciones.
- Bibliotecas de suscripción: estas bibliotecas suelen exigir el pago de una cuota anual, y ser miembro de una Universidad o institución.
- Las bibliotecas gratuitas se limitan a la publicación de material que no tiene limitaciones en materia de derechos de autor. Esta tendencia fue establecida por el Proyecto Gutenberg: <http://promo.net/pg/>.
- Las bibliotecas de registro exigen simplemente que proporciones tus datos personales para poder acceder a su material. Asegúrate de verificar la política de privacidad y las condiciones de utilización: [http://www.netlingo.com/right.cfm?term=privacy\\_policy](http://www.netlingo.com/right.cfm?term=privacy_policy).
- La mayoría de las bibliotecas proporcionan acceso con arreglo a ciertas normas. Estas normas, que pueden consultarse en [http://www.gallowglass.org/jadwiga/SCA/libraries.html#Copyright\\_Plagiarism](http://www.gallowglass.org/jadwiga/SCA/libraries.html#Copyright_Plagiarism), exigirán al menos que el usuario cumpla los criterios del material en lo que respecta a los derechos de autor. Recuerda que, salvo que el material sea de dominio público, no podrás redistribuirlo o publicarlo sin la autorización de la editorial.
- Los derechos de autor también son una responsabilidad personal. La tentación más habitual es el plagio, que consiste en utilizar el trabajo de otra persona sin mencionar la fuente. Asegúrate de mencionar tus fuentes, e inculca este hábito a tus estudiantes.

### Ideas para el trabajo en clase

- Identifica las bibliotecas públicas en tu país que están en Internet, en <http://dSPACE.dial.pipex.com/town/square/ac940/eurolib.htm>. Di a tus alumnos que pidan un libro a una de estas bibliotecas para apoyar una actividad de investigación actual.
- Utilizando un tema actual en tu clase, identifica una biblioteca de categoría en <http://vlib.org/>. Estudia la posibilidad de crear una "webquest", o búsqueda en la Web, de recursos de esta biblioteca, o utiliza una webquest existente en <http://sesd.sk.ca/teacherresource/webquest/webquest.htm>. Puedes encontrar webquests utilizando un motor de búsqueda ([http://es.wikipedia.org/wiki/Motor\\_de\\_búsqueda](http://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_búsqueda)).
- Utilizando el mismo tema, identifica un tema de dominio público (<http://promo.net/pg/>) y revisa o traduce este texto como parte de los proyectos voluntarios en línea encaminados a publicar textos en Internet.
- Contempla la posibilidad de crear una biblioteca electrónica en tu escuela. Se podría empezar con un libro, que adoptara la forma de una página Web o de un texto ASCII, y se almacenara en el servidor de tu escuela. La Asociación Internacional de Bibliotecas Escolares (IASL), <http://www.iasl-slo.org/> proporciona información sobre política relacionada, en <http://www.iasl-slo.org/documents3.html>, así como directrices.

### Mejores prácticas

- Antes de alentar a los estudiantes a utilizar las bibliotecas en línea, asegúrate de revisar los conocimientos básicos de las bibliotecas y las estrategias de investigación: <http://www.acts.twu.ca/lbr/preface.htm>.
- Antes de pedir a los estudiantes que descarguen los ficheros, habla con el administrador de red de tu escuela. Comprueba que hay espacio en el servidor de la escuela para descargar archivos (<http://es.wikipedia.org/wiki/Descargar>) y almacenarlos de forma apropiada.
- Asegúrate de que las tareas que estableces para la utilización de la biblioteca en línea son factibles. Comprueba que existen los recursos y que funcionan las direcciones URL (<http://es.wikipedia.org/wiki/URL>).
- Muchos ficheros que descargarás de la red tendrán un formato Adobe PDF para proteger los derechos de autor. Asegúrate de que has descargado e instalado una versión reciente de Acrobat Reader para que los estudiantes puedan abrir estos ficheros. Esto puede hacerse desde <http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html>.
- Al utilizar las bibliotecas en línea, deberías utilizar los mismos principios fundamentales de seguridad que al utilizar Internet. Verifica las declaraciones sobre la privacidad y las condiciones de utilización, y escanea ficheros para detectar virus.

### Para más información

- La World e-book Foundation ofrece miles de textos: <http://www.netlibrary.net/>.
- Library Spot ofrece un centro virtual gratuito de recursos de biblioteca: <http://www.libraryspot.com/>.
- La Asociación Internacional de Bibliotecas Escolares proporciona un almacén de información, asistencia, desarrollo y orientación personal específicamente para bibliotecas escolares <http://www.iasl-slo.org/>.
- Alex Catalogue of Electronic Texts es una recopilación de documentos de dominio público sobre literatura inglesa y americana, y sobre filosofía occidental: <<http://www.infomotions.com/alex2/>>.



Recopilación del Electronic Text Centre de la biblioteca de la Universidad de Virginia, en la que puedes navegar en 15 idiomas: <http://etext.lib.virginia.edu/uvaonline.html>.

Research Strategies: Finding Your Way through the Information Fog: <http://www.acts.twu.ca/lbr/textbook.htm>.

Lista de 1.000 + webquests de Saskatoon School Division Teaching Resources: <http://sesd.sk.ca/teacherresource/webquest/webquest.htm>.

Artículo "Historical Research in the Modern Library": <http://www.gallowglass.org/jadwiga/SCA/libraries.html>.

## FICHA DESCRIPTIVA 10

### Música e imágenes en Internet

#### Introducción

Internet, como plataforma multimedia, ofrece un gran número de medios de comunicación, inclusive ficheros de audio y de vídeo, y fotografías digitales. Estos recursos tienen grandes efectos, ya que superan las barreras lingüísticas, culturales y nacionales.

Las principales cuestiones legales son la violación de los derechos de autor y el contenido ilegal.

#### Derechos de autor

Se han establecido una serie de leyes y acuerdos internacionales. En 1996, más de 100 países firmaron dos tratados de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), encaminados a tratar el contenido digital: <http://www.wipo.int/treaties/es/>.

Un creador de material audiovisual tiene automáticamente derechos de autor, a menos que renuncie a ellos.

Las leyes de la mayoría de los países mantienen la duración de los derechos de autor hasta 50-70 años después de la muerte del autor.

Por lo general, hay más de un titular de derechos de autor en un tema musical. Un autor, un artista, una compañía discográfica y una editorial pueden tener sus propios derechos o "derechos conexos".

Además del aspecto económico, un autor de contenido audiovisual tiene "derechos morales" Esto está relacionado con el derecho a ser reconocido como el autor y con el derecho a que el trabajo no sea modificado ni editado sin la autorización del autor.

La música y las películas pueden comprarse en línea (véase la Ficha descriptiva 18 sobre compras en línea). Existen varios sitios para comprar música en línea, como iTunes, en <http://www.apple.com/itunes/>, y Napster, en <http://www.napster.com/>, pero los servicios similares para las películas en línea son incipientes. Descargar películas es cada vez más frecuente, ya que muchas personas tienen conexiones más rápidas para descargar los grandes ficheros que éstas representan.

Comprar música o películas en línea conlleva un derecho limitado o inexistente para su copia o distribución. Por ejemplo, la tienda de música en línea de Apple, iTunes, permite autorizar una canción comprada en un máximo de cinco ordenadores en el mismo hogar: <http://www.apple.com/itunes/share/>.

La industria de la música ha emprendido acciones judiciales contra empresas de software homólogas y personas que comparten archivos. Es más probable que se emprendan acciones judiciales contra una persona que carga archivos –que los pone a disposición de los demás– que contra una persona que los descarga.

Creative commons, en <http://creativecommons.org/>, es una organización sin ánimo de lucro que ofrece una alternativa a la plena protección de los derechos de autor.

#### Contenido ilegal

La definición de contenido ilegal varía de país en país.

Por lo general, el contenido ilegal hace referencia a la pornografía infantil, la extrema violencia, el extremismo político o la incitación al odio contra grupos minoritarios.

En muchos países existe una línea telefónica directa para notificar contenidos ilegales: <http://www.inhope.org/en/index.html>.

Tomar medidas puede ser difícil o un proceso lento, dependiendo de la naturaleza del contenido y de dónde se almacena.

Las líneas telefónicas directas colaboran con los proveedores de servicios Internet (ISP) y la policía, y son las que están mejor situadas para hacer frente al contenido ilegal.

Inhope es una red de líneas telefónicas directas nacionales.

#### Consideraciones éticas y riesgos

Las ventas discográficas en todo el mundo disminuyeron un 25 por ciento entre 2001 y 2005, lo que muchos han atribuido al incremento de las descargas ilegales de música.

La industria de la música ha respondido emprendiendo acciones judiciales contra sitios Web y usuarios individuales.

Utilizar el software de amigos y compañeros puede suponer un riesgo para la seguridad de tu ordenador, ya que los virus (<http://es.wikipedia.org/wiki/Virus>) y los programas espías o "spyware" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Spyware>) se distribuyen con frecuencia adjuntándolos a ficheros de música e imágenes.

### Educación

- En algunos casos, las instituciones educativas están autorizadas para reproducir obras y comunicarlas al público. Puedes remitirte a tu legislación nacional o a la Directiva 2001/29/CEE de 22 de mayo de 2001.
- Las obras sólo pueden utilizarse con fines educativos o científicos.
- Debe indicarse la fuente, incluido el nombre del autor –salvo cuando sea imposible.
- Este contenido no puede utilizarse para obtener beneficios económicos o comerciales.
- Obtén la autorización por escrito de uno de los padres o del tutor antes de publicar fotos de estudiantes en línea.
- En el caso del contenido publicado en el sitio Web de la escuela, todo el contenido, incluido el que proviene de los niños, está bajo la autoridad de la escuela.

### En clase

- Organiza un debate sobre los aspectos morales. ¿Piratar material audiovisual es robar?
- Informa a los estudiantes sobre los riesgos de los virus y los spyware que conllevan las descargas en Internet.
- Informa a los estudiantes de la posibilidad de recibir multas por descargar música y películas protegidas por los derechos de autor.
- Organiza un debate sobre el contenido perjudicial e ilegal. Según las encuestas, los estudiantes pueden hallar este tipo de contenido en Internet de forma deliberada o accidental, pero pocos lo cuentan a un adulto.

### Mejores prácticas

- Las escuelas y las empresas deberían establecer una política de uso aceptable (AUP), que incluye cuestiones sobre material ilegal y sobre los derechos de autor.
- Los padres deberían acordar una serie de normas sobre el uso de Internet por los niños.

### Derechos de autor

- Obtén la autorización por escrito del titular de los derechos de autor antes de utilizar el material.
- Cita la fuente/el autor de todo material que utilices.
- Aplica clasificaciones de [Creative Commons](http://creativecommons.org/) al material que crees para explicar como lo pueden utilizar otras persona: [<http://creativecommons.org/>](http://creativecommons.org/).

### Contenido ilegal

- Los filtros del software pueden ayudar a bloquear algunos sitios Web ilegales.
- Ningún filtro es perfecto. Es importante analizar el uso que los niños hacen de Internet.
- Alienta a los niños a hablar sobre sus propias experiencias en línea.
- Notifica todo contenido ilegal a una línea telefónica directa. Véase Inhope más adelante.

### Para más información

- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI): <http://www.wipo.int/portal/index.html.es>
- [Pro-music](http://www.pro-music.org/copyright/faq.htm) es una fuente fidedigna de información sobre el pirateo de música en línea. Tiene un folleto para niños, y preguntas y respuestas sobre descargas de música: <http://www.pro-music.org/copyright/faq.htm>.
- [Inhope](http://www.inhope.org/) es la red de líneas telefónicas directas para notificar contenidos ilegales en Internet: <http://www.inhope.org/>.
- La página de medios de comunicación del [Consejo de Europa](http://www.coe.int/T/E/human_rights/media/) contiene información sobre sus obras en el ámbito de los derechos de autor: [http://www.coe.int/T/E/human\\_rights/media/](http://www.coe.int/T/E/human_rights/media/).
- Información de la Comisión Europea sobre derechos de autor: [http://ec.europa.eu/internal\\_market/copyright/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/index_en.htm)
- Información sobre la legislación de la Unión Europea en el ámbito del autor: <http://europa.eu/scadplus/leg/en/s06020.htm>

La Federación Internacional de Industria Fonográfica (IFPI, por sus siglas en inglés) proporciona una visión general sobre la música en línea: <http://www.ifpi.org/>.

Artículo de la BBC, "European Commission plans for EU-wide copyright": <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4663731.stm>.

## FICHA DESCRIPTIVA 11

### Creatividad

#### ¿Cómo promueve Internet la creatividad?

Debido a la naturaleza flexible de Internet, el entorno de la clase actual es menos rígido que en el pasado. La rápida evolución de la tecnología brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar temas que les interesan y de aprender a través de métodos no convencionales.

Gracias a la utilización de los instrumentos que proporciona la tecnología moderna, los estudiantes pueden crear material profesional que puede publicarse y difundirse por todo el mundo. Pueden realizar experimentos y simulacros de todo tipo en la clase, o de forma interactiva con otros estudiantes en Internet.

Internet ha globalizado la educación y ofrece a los estudiantes la oportunidad de llegar a sus compañeros de todo el mundo en tiempo real.

#### Mejorar los procesos creativos en el aprendizaje

La integración satisfactoria de la tecnología en la clase ofrece a los estudiantes la posibilidad de mostrar su innovación, individualidad y creatividad.

El uso de software de creatividad y de Internet permite mejorar el aprendizaje en clase de formas muy significativas.

La posibilidad de expresar creatividad y de desempeñar un papel más activo en la clase fomenta el aprendizaje y el crecimiento.

Los estudiantes pueden utilizar Internet para ponerse en contacto con artistas en cualquier lugar del mundo, y solicitar asesoramiento y opinión sobre su trabajo. Los artistas pueden recurrir al chat (véase la Ficha descriptiva 7), [la videoconferencia](http://www.netlingo.com/right.cfm?term=video%20conferencing) (véase <http://www.netlingo.com/right.cfm?term=video%20conferencing>) o reuniones virtuales para dar talleres.

Al utilizar foros de mensajes en Internet ([http://es.wikipedia.org/wiki/Foro\\_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))), los estudiantes pueden trabajar en equipo, colaborando en línea en proyectos comunes. Esto proporciona una salida creativa, y la lluvia de ideas que este método conlleva puede estimular el proceso creativo.

#### ¿Cómo podemos asegurar que no se inhibe la creatividad?

En un entorno de aprendizaje, deben tenerse en cuenta varias cuestiones.

Cuestiones de acceso: ¿Tiene todo el mundo en tu escuela acceso al equipo necesario? ¿Tienen todos los estudiantes las mismas oportunidades?

Igualdad: Todos los estudiantes –niños y niñas de todo el mundo, con independencia de su edad o capacidad- deberían tener las mismas oportunidades de ser creativos, es decir, saber cómo utilizar la tecnología disponible para poder crear.

El factor de la seguridad en línea: ¿Los filtros ([http://es.wikipedia.org/wiki/Filtro\\_\(programa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Filtro_(programa))) establecidos que garantizan la seguridad de los estudiantes inhiben asimismo el acceso al material necesario? ¿Cómo se puede abordar esta cuestión para que los estudiantes puedan acceder de forma más segura a la información que necesitan? (véase la Ficha descriptiva 14 sobre etiquetado y filtrado).

Formación impartida a los profesores: en muchas clases, los estudiantes tienen más conocimientos de Internet que sus profesores. Es preciso que los profesores aprovechen todas las oportunidades de formación de que dispongan para orientar debidamente a sus estudiantes en todos los aspectos de las TIC.

Cuestiones de apoyo técnico: ¿Ofrece tu escuela el apoyo técnico necesario para no inhibir los programas y proyectos?

Un entorno protegido: la creatividad permite a las personas expresar sus sentimientos. Aunque, idealmente, deberías limitar las restricciones a los procesos creativos de un estudiante, es importante mantener el control de los resultados, en particular si tiene lugar una lluvia de ideas en un grupo, como en el caso de un chat. Un profesor o cualquier otra figura autoritaria debería estar presente para orientar el trabajo de un modo constructivo.

#### Potenciar la creatividad en clase

Una [búsqueda](http://webquest.sdsu.edu/materials) en la red o "webquest", <http://webquest.sdsu.edu/materials>, es un método basado en preguntas para integrar Internet en la clase. Se pueden obtener recursos adicionales de webquest del sitio Web canadiense de recursos de enseñanza: <http://sesd.sk.ca/teacherresource/webquest/webquest.htm>.

Los estudiantes pueden poner a prueba su creatividad creando sus propios sitios Web. Esto estimula los procesos de pensamiento creativo de diferentes modos, al requerir una aportación en lo que respecta a gráficos y contenido.

Los estudiantes pueden colaborar en proyectos que desarrollan sus conocimientos de escritura, produciendo libros e historias en línea.

El software [Hot Potatoes](http://hotpot.uvic.ca/), en <http://hotpot.uvic.ca/>, es gratuito y puede utilizarse para crear concursos y actividades interactivas para la Web.

Los estudiantes pueden crear historias interactivas con múltiples resultados utilizando software como el que está disponible en el sitio Web de Quia: <http://www.quia.com/>.

Los estudiantes universitarios y de la escuela secundaria pueden crear su propio entorno de aprendizaje 3D, en <http://www.activeworlds.com/> con un software como **Active Worlds**. Pueden crear su paisaje ideal y su propio campus virtual. También pueden colaborar con otros estudiantes en proyectos sobre temas diferentes.

### Mejores prácticas

Internet puede utilizarse como un instrumento básico de investigación para obtener información sobre diferentes temas. Los estudiantes pueden aplicar los conocimientos adquiridos a una tarea que estimule su creatividad. La tecnología ofrece a los estudiantes la oportunidad y la libertad para desarrollar su pensamiento de orden superior.

Internet y otra tecnología moderna permiten una comunicación óptima entre estudiantes de diferentes países y culturas. Ahora más que nunca, los estudiantes tienen la oportunidad de contribuir a una lluvia de ideas con otras personas de su edad para hallar soluciones creativas.

Los profesores han descubierto que la aplicación de tecnología para realizar actividades participativas brinda a los estudiantes oportunidades para la resolución de problemas y la innovación.

No olviden los objetivos del aprendizaje: la clave para lograr estos objetivos es centrarse en el proceso iniciado para llegar al producto, en lugar de centrarse en el producto propiamente dicho.

Cuando los estudiantes publican los resultados de sus actividades creativas en línea, necesitan respetar el derecho de autor (<http://es.wikipedia.org/wiki/Copyright>). Recuérdales que citen las fuentes siempre que utilicen material creado por terceros.

### Para más información

Se pueden utilizar una serie de sitios Web como punto de partida para que participen los estudiantes en proyectos en los que se alienta la creatividad y en los que la colaboración es esencial.

**ThinkQuest** es un concurso internacional que reta a estudiantes y profesores a crear sitios Web sobre temas educativos: <http://www.thinkquest.org/>.

**Global Schoolhouse Cyberfair** es un lugar de reunión en línea en el que los padres, estudiantes y educadores pueden colaborar, interactuar, desarrollar, publicar y descubrir recursos de aprendizaje: <http://www.globalschoolnet.org/GSH/>.

**Future Problem Solvers Program**: permite la participación de los estudiantes en la resolución creativa de problemas, simulando conocimientos de pensamiento crítico y creativo: <http://www.fpsp.org/>.

"**Mr Coulter's Internet tendency: to infinity and beyond**". Un profesor de escuela primaria con experiencia utiliza la publicación para motivar a los jóvenes escritores: <http://www.newhorizons.org/strategies/literacy/coulter.htm>.

**Online Fanfiction: lo que la tecnología y la cultura popular pueden enseñarnos sobre la escritura y la alfabetización puede consultarse en** <http://www.newhorizons.org/strategies/literacy/black.htm>. Un estudiante de doctorado de la Universidad de Wisconsin estudia un mundo alternativo de alfabetización en el ciberespacio, que, con frecuencia, es una vía obligatoria para la escritura creativa fuera de la clase.

**Gateway, sobre material educativo, proporciona a los educadores un acceso fácil y rápido a recursos educativos. Haz una búsqueda de la palabra "creatividad" para planes de lecciones e ideas para la clase:** <http://www.thegateway.org/>.

**Webquest** sobre material de lectura y formación: <http://webquest.sdsu.edu/materials.htm>.

Lista de 1.000+ **webquests** de SEDS: <http://sesd.sk.ca/teacherresource/webquest/webquest.htm>.

## FICHA DESCRIPTIVA 12

### Juegos

#### Introducción

Según una encuesta realizada por el SAFT (por sus siglas en inglés, que corresponden a seguridad, sensibilización, hechos e instrumentos) en 2003, más del 50 por ciento de los niños que utilizan Internet juegan en línea: el 70 por ciento en el Reino Unido y el 90 por ciento en los países escandinavos. Véase <http://www.saftonline.org/>.

Existen muchos tipos diferentes de juegos, como los videojuegos, los juegos de rol, los juegos de estrategia y los juegos de deportes. Los niños pueden jugar con ellos solos o acompañados, en círculos cerrados o incluso con miles de desconocidos.

La inversión en la creación de juegos ha aumentado rápidamente en los últimos años. En 2005, el coste promedio para elaborar un juego se estimaba en 5-7 millones de dólares de EE.UU., y el precio del desarrollo de algunos títulos era de 20 millones de dólares. Según un informe de la empresa **DFC Intelligence**, en <http://www.dfcint.com/>, las ventas mundiales de videojuegos alcanzarán los 26.000 millones de dólares en 2010.

#### Desarrollo personal y valor educativo

Jugar no sólo es divertido, sino también una actividad en grupo enriquecedora para los niños y adultos de todas las edades.

Los juegos potencian la creatividad y la interacción, y desempeñan un papel importante en el desarrollo social e intelectual.

- Los juegos son una de las pocas ocasiones en que los adultos y los niños pueden intercambiar ideas en pie de igualdad (comunicación entre generaciones).
- Los niños aprenden sobre la democracia jugando en diferentes estructuras sociales, en un entorno en el que existen normas y parámetros.
- Los juegos suponen compartir y respetar los derechos y la propiedad de los demás, algunas veces incluso familiarizando a las personas con otras culturas y prácticas culturales. Los niños pueden practicar sus habilidades sociales sin temor a fracasar y con un sentido del control.
- Dado que los juegos exigen que los niños cumplan normas y sigan instrucciones, fomentan su capacidad de autodisciplina y autonomía.
- Los puzzles, los juegos de mesa, y los juegos de aventuras y de búsqueda brindan a los jugadores la oportunidad de desarrollar su pensamiento estratégico y su capacidad para resolver problemas.
- Se pueden utilizar otros juegos para perfeccionar las habilidades motrices y espaciales de los niños más pequeños, y con fines terapéuticos para las personas con discapacidades físicas.
- Los juegos en línea son útiles para introducir la tecnología a los recién llegados y para aumentar el interés en las TIC (<http://es.wikipedia.org/wiki/TIC>).
- Los juegos se pueden integrar en casi todos los ámbitos del programa escolar, desde las matemáticas hasta los estudios sociales y los idiomas.

### Riesgos potenciales

- La naturaleza violenta de algunos juegos de ordenador se ha asociado en términos generales con el comportamiento violento de los jóvenes. Sin embargo, según un informe elaborado en 2002 por un Consejo Danés de Medios de Comunicación, se puso de relieve que los aspectos violentos de algunos juegos no influían más que la televisión o la violencia de las películas: [http://resources.eun.org/insafe/datorspel\\_Playing\\_with.pdf](http://resources.eun.org/insafe/datorspel_Playing_with.pdf).
- Los estudios orientados a determinar el porcentaje de jóvenes afectados por su adicción a los juegos de ordenador han dado resultados muy diferentes. Esto se debe a que, en la actualidad, no existe ningún acuerdo sobre un criterio objetivo para determinar en qué fase se puede considerar que el uso intensivo de juegos de ordenador es excesivo o crea adicción. Las personas pueden jugar durante muchas horas al día sin que ello tenga efectos negativos en su vida social o profesional. Sin embargo, suele reconocerse que la adicción a estos juegos constituye un problema para una pequeña parte de los jugadores. Este problema se puso de relieve cuando los medios de comunicación difundieron el caso de un hombre coreano que había muerto después de una sesión de juegos de 50 horas en agosto de 2005.
- Se ha acusado a algunos juegos de apoyar los estereotipos raciales o de género.
- Algunos juegos en línea permiten conocer a otras personas y comunicarse con desconocidos.

### Mejores prácticas

- Los sistemas de etiquetado y puntuación alientan a los agentes de la industria de los juegos a actuar de forma responsable, al exigirles que definan y describan sus productos. Esto también puede ayudar a los compradores de juegos a evaluar su contenido y la edad apropiada para los mismos, y a navegar por el mercado de los juegos con más seguridad.
- Supervisa el número de horas que los estudiantes dedican a jugar. Toma medidas si los niños y los jóvenes evitan otras actividades sociales, o dejan de asistir a clase, para poder dedicar tiempo a jugar.
- Las comunidades de jugadores pueden reforzar el sentimiento de pertenencia y pueden conducir a los niños a confiar demasiado pronto en los demás. Recuérdales que los amigos en línea no siempre son quienes dicen ser. Es importante no proporcionar información personal a nadie en línea.

### Para más información

- [Entertainment and Leisure Software Publishers Association \(ELSPA\)](http://www.elspa.com/): <http://www.elspa.com/>.
- [Game Studies](http://www.gamestudies.org/): revista internacional sobre estudios de juegos de ordenadores: <http://www.gamestudies.org/>.
- Véanse gráficos de los juegos más vendidos, noticias de juegos, descripciones, informes de investigaciones y revisiones de la legislación en el sitio Web de ELSPA: <http://www.elspa.com/>.
- El sitio Web de la Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI) contiene información sobre puntuación y etiquetado: <http://www.pegi.info/pegi/index.do>.
- "Parents ignore game ratings" – Artículo de la BBC, junio de 2005: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4118270.stm>.
- Pueden encontrarse juegos en línea en [Amic Games](http://www.amicgames.com/), en <http://www.amicgames.com/>, y en [Yahoo! Juegos](http://es.games.yahoo.com/), en <http://es.games.yahoo.com/>.
- "Playing with fire: how do computer games affect the player", informe del Consejo Danés: [http://resources.eun.org/insafe/datorspel\\_Playing\\_with.pdf](http://resources.eun.org/insafe/datorspel_Playing_with.pdf).

## FICHA DESCRIPTIVA 13

### ¿Qué es la educación a distancia?

La educación a distancia ([http://es.wikipedia.org/wiki/Educación\\_a\\_distancia](http://es.wikipedia.org/wiki/Educación_a_distancia)) se define en la Wikipedia (véase también <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>) como "una modalidad educativa en la que los estudiantes no necesitan asistir físicamente a ningún aula". Este método brinda oportunidades de aprendizaje permanente a los estudiantes de todos los países y edades, haciendo posible que obtengan diplomas, certificados y licenciaturas de casi todas las universidades en línea del mundo.

La educación a distancia empezó con generaciones de adultos que querían recibir educación avanzada en sus hogares, en el Ejército o en sus puestos de trabajo. Los cursos solían ser por correspondencia, y el material se enviaba utilizando el sistema de correo tradicional. Sin embargo, en la actualidad, la educación a distancia ha evolucionado para aprovechar las ventajas de la nueva tecnología. Prospera a través de Internet, y los estudiantes pueden estudiar varios diplomas sin necesidad de poner un pie en una clase tradicional. Los progresos realizados en el ámbito de la educación a distancia han revolucionado el ámbito de la educación avanzada. Por ejemplo:

- Las clases pueden impartirse a través de medios de comunicación basados en el "streaming" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Streaming>) o como material impreso grabado en archivos que se almacenan en el servidor del educador (<http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor>).
- Los estudiantes se comunican con el profesor y entre sí a través de foros de mensajes ([http://es.wikipedia.org/wiki/Foro\\_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))), del correo electrónico ([http://es.wikipedia.org/wiki/Correo\\_electrónico](http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electrónico)) y del chat (<http://es.wikipedia.org/wiki/Chat>).
- Los deberes se cargan en un "drop box", e incluso pueden automatizarse y realizarse en línea pruebas y exámenes.
- El material del curso se pone a disposición y actualiza fácilmente.
- El formato en línea ofrece una flexibilidad sin precedentes para que el estudiante establezca su ritmo de trabajo.

### ¿Cuáles son las ventajas de la educación a distancia?

- Internet es un medio perfecto para establecer un entorno de aprendizaje virtual. Por ejemplo, los estudiantes pueden permanecer en su ciudad natal y estudiar al mismo tiempo en una universidad virtual situada en el extranjero.
- Al proporcionar a los estudiantes acceso a todo el material de aprendizaje, se les brinda la oportunidad de ser más autónomos en su proceso de aprendizaje.
- Los estudiantes se responsabilizan más de su propio proceso de aprendizaje, y el papel que desempeña el profesor es el de tutor.
- Los cursos no se limitan a las horas de apertura de las escuelas o universidades "normales", para que todos puedan tener más oportunidades de acceder a un aprendizaje permanente.
- El aprendizaje a distancia cambia el comportamiento tanto del profesor como del estudiante. Los estudiantes que logran su objetivo desarrollan su capacidad de persistencia y de organización, y el profesor debe adquirir más conocimientos de tecnología.

### Aspectos que deben considerarse al elegir un programa de educación a distancia

Como usuario, debes tomar ciertas precauciones al elegir una licenciatura u otro programa de educación a distancia.

- Recuerda que Internet no es un entorno reglamentado. Junto con las instituciones de educación a distancia legítimas, existen otras que son poco fiables. Asegúrate de estudiar atentamente un programa u organización antes de inscribirte.
- Las cuestiones de seguridad siempre son fundamentales, al igual que todo intercambio de información en Internet. Los virus ([http://es.wikipedia.org/wiki/Virus\\_informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_informático)) y los piratas informáticos ([http://es.wikipedia.org/wiki/Pirata\\_informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Pirata_informático)) pueden crear confusión en un sistema de educación a distancia; por lo tanto, asegúrate de consultar las Fichas descriptivas 15 y 16 sobre privacidad y seguridad, para informarte sobre las precauciones que debes tomar.
- El derecho de autor ([http://es.wikipedia.org/wiki/Derecho\\_de\\_autor](http://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_de_autor)) suele estar protegido por la legislación nacional del país del estudiante. Sin embargo, al seguir programas de educación a distancia en otros países, no olvides comprobar que las fuentes de educación están protegidas por el derecho de autor internacional.
- La utilización apropiada y el pago de los cursos también es una cuestión importante: se espera que los estudiantes utilicen debidamente las instalaciones de aprendizaje y paguen oportunamente sus cursos.

### Mejores prácticas

Internet está cambiando el modo en que aprendemos, y es muy importante que los estudiantes tengan acceso a toda la información y a todos los instrumentos que existen para ayudarles a aprender. La brecha digital ([http://es.wikipedia.org/wiki/Brecha\\_digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Brecha_digital)) se considera una cuestión fundamental en el crecimiento económico y social de muchos países, y la utilización del aprendizaje a distancia puede contribuir a cerrar esta brecha.

La educación a distancia puede mejorar considerablemente el aprendizaje del estudiante. Ofrece formación a través de Internet y una experiencia participativa tanto a los estudiantes y sus familias como a los profesores. Brinda a los estudiantes la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos y cualificaciones y de crecer en nuevas direcciones.

### Para más información

- [Distance Learning Network](http://www.distancelearningnet.com/) proporciona información sobre el aprendizaje a distancia, e informa sobre su eficacia –ventajas, desventajas y técnicas: <http://www.distancelearningnet.com/>.
- El [Distance Education and Training Council](http://www.detc.org/otherdownld.html) contiene una serie de informes sobre educación que pueden descargarse gratuitamente en <http://www.detc.org/otherdownld.html>.

Yahoo! tiene una página que contiene un directorio de programas e instituciones de educación a distancia: [http://dir.yahoo.com/Education/Distance\\_Learning](http://dir.yahoo.com/Education/Distance_Learning).

## FICHA DESCRIPTIVA 14

### Etiquetado y filtrado

#### Etiquetado

El etiquetado hace referencia a una etiqueta de garantía de calidad que aparece en el software y los sitios Web, o que viene integrada en el contenido de los sitios Web. Asegura que el producto cumple las normas y criterios establecidos por organismos de clasificación, como [la Plataforma para la Selección de Contenidos de Internet \(PICS, por sus siglas en inglés\)](#) y la Asociación de Clasificación de Contenidos de Internet (ICRA, por sus siglas en inglés).

Los sitios Web están etiquetados para proteger a los menores y aumentar la confianza pública y la utilización de transacciones en línea, y para cumplir asimismo con las normas establecidas. Esta clasificación –que es invisible en la propia página, proporciona información detallada sobre la naturaleza del contenido y se detecta por mecanismos de filtrado, que bloquearán o cargarán la página en consecuencia.

Los sitios Web también pueden estar equipados de “etiquetas de calidad” y “marcas de confianza”, lo que significa que se cumplen unas normas específicas. Estas normas incluyen a menudo prescripciones sobre transacciones seguras (véase la Ficha descriptiva 18 sobre compras en línea). Las etiquetas de calidad conocidas son, entre otras, Verisign, en <http://www.verisign.com/>, y Trust-e, en <http://www.truste.org/>.

#### Filtrado

El filtrado es el proceso de detectar y bloquear contenido inapropiado en Internet. Puede realizarse con navegadores y “proxies”, o instalando censores de software.

Una alternativa al filtrado es “el listado blanco”, por el que sólo se permite el acceso a determinados sitios aprobados previamente.

#### Educación

Los filtros pueden ser útiles para reducir el riesgo de que los estudiantes accedan a material inapropiado o perjudicial.

Las cuestiones planteadas por las prácticas de etiquetado y filtrado tienen abundante material para temas sociales y/o de ciudadanía. Inicia un debate sobre un tema del filtrado en línea. ¿Es una forma de censura aceptable y necesaria?

#### Cuestiones

El etiquetado y la clasificación de los sitios Web siguen siendo una práctica en gran medida voluntaria, salvo cuando existe una legislación nacional que vela por la aplicación de ciertas normas.

En la actualidad, sólo un pequeño porcentaje de páginas están etiquetadas por los autores.

Los servicios de filtrado de software etiquetan las páginas de conformidad con su sistema de valores y sus programas sociales.

Los filtros pueden bloquear sitios útiles relacionados con la contracepción o con la educación sexual debido a algunas palabras clave que contienen.

Algunos países bloquean sitios de ideologías o partidos políticos de la oposición.

Algunas personas consideran que el filtrado es una forma de censura y que, por tanto, va en contra del espíritu de Internet. Otros creen que, si no existiera el software de filtrado, se ejercería presión sobre los gobiernos para que reglamentaran el contenido en línea.

#### Cómo:

Para etiquetar el contenido que has creado en un sitio Web tuyo, sigue las instrucciones de un sitio Web de clasificación como la ICRA, en <http://www.icra.org/>.

Te pedirán que clasifiques el material con arreglo a una serie de criterios establecidos.

La mayoría de los navegadores pueden programarse para que filtren sitios específicos. Por ejemplo, en Microsoft Explorer, esta opción está disponible en “opciones de seguridad”.

Muy pocos ordenadores se venden con software de filtrado preinstalado. Tendrás que comprar un programa de filtrado específico para un enfoque más sofisticado de los sitios de filtrado. En el mercado existe una amplia gama de productos.

La mayoría de los programas de filtrado te permitirán especificar qué tipo de contenido quieres filtrar o permitir.

#### Mejores prácticas

Examina atentamente cómo funciona un filtro antes de instalarlo. ¿Existen algunas consideraciones ideológicas o culturales que determinan el filtrado con las que no estás de acuerdo?

- Utiliza dispositivos electrónicos de ayuda con discriminación y no creas en la publicidad. Analiza las instrucciones del producto teniendo en cuenta tu experiencia personal.
- Habla periódicamente con los estudiantes, padres y profesores sobre el modo en que utilizan Internet y sobre sus necesidades. La creación de un entorno de debate abierto contribuirá a añadir valor a tu experiencia de aprendizaje de Internet en mayor grado que la censura o "la búsqueda de aspectos negativos".
- Examina las opciones del "listado blanco" –permitiendo el acceso únicamente a los sitios aprobados- para los usuarios más jóvenes de Internet.
- Los expertos recomiendan que los padres se interesen por las actividades que realizan sus hijos en línea y que pasen tiempo juntos en línea.
- Se debería alentar a los niños y jóvenes a hablar sobre el material inapropiado que encuentren en Internet. Notifica todo contenido potencialmente ilegal en Internet a una línea telefónica directa: <http://www.inhope.org>.

#### Para más información

- La Asociación de Clasificación de Contenidos de Internet (ICRA), en <http://www.icra.org/>, permite que los sitios Web apliquen etiquetas con arreglo a diferentes categorías. También ofrece su propio filtrado gratuito que puede descargarse.
- La Plataforma para la Selección de Contenidos de Internet (PICS), en <http://www.w3.org/PICS/>, es otro sistema para aplicar etiquetas a sitios Web.
- Entrada en la Wikipedia (versión inglesa) sobre la censura en el ciberespacio: [http://en.wikipedia.org/wiki/Censorship\\_in\\_cyberspace](http://en.wikipedia.org/wiki/Censorship_in_cyberspace).
- El sitio Web de la División de Medios de Comunicación del Consejo de Europa – información sobre su labor que promueve la autorreglamentación y la atribución de competencias a los usuarios: <http://www.coe.int/media>.
- NetNanny, en <http://www.netnanny.com/>, y Cyberpatrol, en <http://www.cyberpatrol.com/>, figuran entre los productos comerciales de filtrado más conocidos.
- La ICRA, en <http://www.icra.org/>, y Weblocker, en <http://weblocker.fameleads.com/>, ofrecen software de filtrado gratuito que puede descargarse.
- La información sobre autorreglamentación proporciona informes detallados del proyecto de investigación de la Universidad de Oxford: <http://www.selfregulation.info/>.
- "A little less censorship" – Artículo de la BBC: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4080886.stm>.
- Los documentos de la Iniciativa OpenNet que filtran y bloquean documentos en todo el mundo: <http://www.opennetinitiative.net/>.
- La Fundación Fronteras Electrónicas (EFF, por sus siglas en inglés) tiene por objeto defender los derechos civiles en Internet: <http://www.eff.org/>.
- El proyecto Censorware: <<http://censorware.net/>>.
- Informe de la Clasificación del Contenido de Internet para Europa (INCORE, por sus siglas en inglés) –un resumen de un informe sobre el autoetiquetado y el filtrado: <http://europa.eu/int/ISPO/iap/INCORExec.html>.

### FICHA DESCRIPTIVA 15

#### Privacidad

##### ¿Hasta qué punto es privada Internet?

- La privacidad (<http://es.wikipedia.org/wiki/Privacidad>) hace referencia al grado de control que tiene una persona en lo que respecta al acceso a Internet y a la utilización de información personal.
- La mayoría de los usuarios del correo electrónico ([http://es.wikipedia.org/wiki/Correo\\_electrónico](http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electrónico)) y de Internet (<http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>) dan por supuesto que la información personal no se utilizará sin su autorización y que los intercambios de información son privados y seguros. Sin embargo, la realidad es muy diferente.
- Cada vez que accedes a un sitio Web o que envías un correo electrónico, dejas información sobre ti que *podría* incluir tu dirección física y de correo electrónico, números de teléfono o de tarjetas de crédito, datos sobre patrones de consumo y otros muchos datos.
- La privacidad está estrechamente relacionada con la seguridad; lee atentamente la Ficha descriptiva 16 sobre seguridad.

##### ¿Por qué hablar sobre privacidad en la clase o en el hogar?

- Los aspectos sociales y técnicos de la privacidad proporcionan temas de aprendizaje muy útiles. Los aspectos técnicos incluyen estudios sobre la tecnología de la información (TI), pero también deberían formar parte de un programa escolar sobre conocimientos para la vida.
- Cada estudiante debería tener los conocimientos necesarios para navegar por Internet en condiciones de seguridad, y esto incluye conocimientos sobre la autoprotección, la comunicación efectiva y la responsabilidad de cara a los demás.
- Este tema conduce naturalmente a la dimensión de la ciudadanía de cualquier programa escolar. Las cuestiones planteadas sobre la privacidad en línea reflejan con exactitud las cuestiones sociales que predominan actualmente en la mayoría de las culturas. El estudio de las motivaciones de los piratas informáticos ([http://es.wikipedia.org/wiki/Pirata\\_inform%C3%A1tico](http://es.wikipedia.org/wiki/Pirata_inform%C3%A1tico)), de los crackers (<http://es.wikipedia.org/wiki/Cracker>) y de los activistas privados ofrece grandes posibilidades de examinar el valor de los principios democráticos.



### Cuestiones éticas

- La privacidad en línea es uno de los temas jurídicos y éticos más complejos en lo que respecta a Internet.
- Todas las personas tienen derecho a la privacidad y necesitan gozar de protección contra las acciones malintencionadas.
- Somos responsables de todas las decisiones que tomamos con respecto a nuestros propios derechos y los derechos de los demás, por ejemplo, los derechos de autor ([http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos\\_de\\_autor](http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_de_autor)) y los derechos de propiedad intelectual ([http://es.wikipedia.org/wiki/Propiedad\\_intelectual](http://es.wikipedia.org/wiki/Propiedad_intelectual)).
- La libertad de expresión es un concepto políticamente aceptado; sin embargo, en la práctica, existe una zona gris en la que las respuestas no son fáciles. ¿Qué es y qué no es aceptable? ¿Cómo se asegura el cumplimiento de las normas sin menoscabar los derechos del orador?

### Ideas para el trabajo en clase

- Crea con ayuda de tus estudiantes un marco de conocimientos básicos para la privacidad. Define conceptos, tanto técnicos como sociales, e identifica prejuicios y mitos para su discusión. Simplemente al formular preguntas como "¿Qué es la privacidad?" y "¿Es necesaria la privacidad?", deberías obtener respuestas decididas.
- Busca sitios Web sobre que hagan referencia a la privacidad, y utiliza programas "traceroute" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Traceroute>) para localizar las direcciones físicas de estos sitios, a fin de demostrar las diversas cuestiones geofísicas que rigen la legalidad en Internet. Analiza otras cuestiones (culturales, políticas e históricas) que surjan de los resultados obtenidos. Por ejemplo, elige un sitio de remailer (<http://es.wikipedia.org/wiki/Remailer>) o un servicio proxy anónimo, haz un seguimiento y busca entonces los motivos por los que los servicios estarían localizados en dichos países.
- Examina las consecuencias de la ley sobre la privacidad, los derechos de autor y la libertad de expresión y de información a través de las fronteras nacionales, o para diferentes grupos de edad y culturales.
- Enseña a los estudiantes como crear contraseñas seguras (<http://es.wikipedia.org/wiki/Contraseña>).

### Mejores prácticas

- La regla de oro: no compartas información personal con alguien que no conozcas o en el que no confíes.
- Haz una copia de seguridad ([http://es.wikipedia.org/wiki/Copia\\_de\\_seguridad](http://es.wikipedia.org/wiki/Copia_de_seguridad)) de tu sistema, y hazlo con regularidad.
- Actualiza los mensajes de seguridad en tu sistema, y busca instrumentos adicionales en <http://www.epic.org/privacy/tools.html> que apoyarán tus preferencias en líneas.
- Los programas antivirus (<http://es.wikipedia.org/wiki/Antivirus>) y cortafuegos ([http://es.wikipedia.org/wiki/Cortafuegos\\_\(informática\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Cortafuegos_(informática))) son absolutamente necesarios. Tal vez quieras considerar otros instrumentos, como anti pop-ups ([http://es.wikipedia.org/wiki/Anti\\_pop-up](http://es.wikipedia.org/wiki/Anti_pop-up)) y programas antiespías ([http://es.wikipedia.org/wiki/Antispyware#Programas\\_antiesp.C3.ADas](http://es.wikipedia.org/wiki/Antispyware#Programas_antiesp.C3.ADas)). Verifica tu sistema regularmente.
- Utiliza "contraseñas con carácter". (<http://es.wikipedia.org/wiki/Contraseña>) para proteger tu ordenador personal, tu correo electrónico y las conexiones de Internet.
- Antes de proporcionar datos privados, comprueba que aparece el símbolo "candado cerrado" en tu barra de herramientas, lo que indica que tu transacción está teniendo lugar a través de una conexión segura.

### Cookies

- Una cookie (<http://es.wikipedia.org/wiki/Cookie>) es un archivo de texto que queda en tu ordenador cuando visitas un sitio Web. No puede perjudicar a tu ordenador, pero facilitará acceso a información sobre tu comportamiento e intereses. Esto puede proporcionar una atmósfera de navegación más personal. Por ejemplo, al registrarte en un sitio Web, puede que te saluden por tu nombre a continuación.
- Es importante decidir hasta qué punto quieres mantener privado tu comportamiento en línea. Dado que las cookies pueden utilizarse para hacer un seguimiento de los patrones de utilización de Internet y la información de contacto, ofrecen la posibilidad de invadir tu intimidad.
- Puedes utilizar un programa antiespías ([http://es.wikipedia.org/wiki/Antispyware#Programas\\_antiesp.C3.ADas](http://es.wikipedia.org/wiki/Antispyware#Programas_antiesp.C3.ADas)) para ayudar a controlar los datos que tu sistema está difundiendo y para suprimir las cookies no deseadas.

### Protección de datos

- Asegúrate de que tu ordenador y tus programas de correo electrónico están protegidos por una contraseña (<http://en.wikipedia.org/wiki/Password>). La mayoría de los ordenadores en casa tienen configurados un nombre de usuario y una contraseña "por defecto". Consulta el sitio Web <http://www.netlingo.com/right.cfm?term=default>>. Cambia estos parámetros por defecto, e introduce una contraseña y un nombre de usuario más seguros.
- Lo mejor es encriptar (<http://es.wikipedia.org/wiki/Encriptación>) cualquier información confidencial que se envíe por Internet. Afortunadamente, esta práctica es habitual en la mayoría de las transacciones de comercio electrónico ([http://es.wikipedia.org/wiki/Comercio\\_electr%C3%B3nico](http://es.wikipedia.org/wiki/Comercio_electr%C3%B3nico)), pero, aún así, deberías cerciorarte de que una página es segura antes de transmitir información sobre una tarjeta de crédito o una cuenta bancaria.
- Diferentes secciones de tu ordenador pueden asegurarse utilizando contraseñas. Crea contraseñas para archivos que contengan documentos valiosos, como proyectos confidenciales, estudios, diseños originales, etc.

### Para más información

- La página de Asuntos Jurídicos del Consejo de Europa contiene información sobre la labor del Consejo de Europa en el ámbito de la protección de datos: [http://www.coe.int/T/E/Legal\\_affairs/Legal\\_co-operation/Data\\_protection/](http://www.coe.int/T/E/Legal_affairs/Legal_co-operation/Data_protection/).
- El Centro de Información para la Intimidad Electrónica (EPIC) mantiene una lista de instrumentos y artículos sobre la privacidad: <http://www.epic.org/privacy/tools.html>.
- Descubre la información que tu ordenador está comunicando a cualquiera que navegue por Internet y que trate de averiguarla utilizando el programa BrowserSpy: <http://gemal.dk/browserspy/>.
- ¿Preocupado por tus derechos civiles? Estas discusiones sobre la privacidad podrían ayudarte a dar una clase sobre ciudadanía: Electronic Frontier Foundation, en <http://www.eff.org/>; Privacy.org, en <http://www.privacy.org/>; Privacy International, en <http://www.privacyinternational.org/>, y Privacy.net, en <http://www.privacy.net/>.
- CyberAngels, en <http://www.cyberangels.org/>, es un sitio Web sobre seguridad en Internet que contiene explicaciones sencillas.
- TuCows, en <http://www.tucows.com/>, es un sitio Web que proporciona acceso a más de 40.000 programas de shareware y freeware. Promete descargas rápidas, locales y seguras de programas antivirus y antiespías.
- Zone Alarm, en <http://www.zonelabs.com/store/content/home.jsp>, es uno de los programas cortafuegos más conocidos. Te permite establecer controles de acceso para diferentes programas que envían información a través de Internet.
- CryptoHeaven es un paquete de encriptación que ofrece un correo electrónico, un intercambio de ficheros y un chat seguros, con encriptación simétrica y asimétrica: <http://www.cryptoheaven.com/>.
- LavaSoft Ad-aware es un programa antiseguimiento ("anti-trackware") que escanea tu ordenador y protege tu intimidad: <http://www.lavasoft.com/>.

## FICHA DESCRIPTIVA 16

### Seguridad

#### Introducción

- Tu seguridad en línea puede compararse con la seguridad en tu hogar, donde proteges tus bienes manteniendo las ventanas cerradas y la puerta cerrada con llave.
- El malware (<http://es.wikipedia.org/wiki/Malware>) es un término genérico empleado para designar software malintencionado, como virus ([http://es.wikipedia.org/wiki/Virus\\_inform%C3%A1tico](http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_inform%C3%A1tico)) que pueden infectar un ordenador. El malware puede tener una serie de efectos, como impedir que funcionen normalmente los programas o permitir el acceso no autorizado a una persona o la supresión de datos.
- Las formas más habituales de malware son los virus ([http://es.wikipedia.org/wiki/Virus\\_inform%C3%A1tico](http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_inform%C3%A1tico)) y los gusanos informáticos ([http://es.wikipedia.org/wiki/Gusano\\_inform%C3%A1tico](http://es.wikipedia.org/wiki/Gusano_inform%C3%A1tico)), que son programas que se autorreproducen.
- A pesar de su nombre, no todos los virus y otras formas de malware están concebidos con un propósito malintencionado.
- Cada día se identifican 10 nuevos virus en promedio.
- Muchas de las cuestiones pertinentes para la seguridad también lo son para la privacidad (véase la Ficha descriptiva 15).

#### Educación

- Examina con tus estudiantes las cuestiones de la autoprotección y la responsabilidad. Dado que muchos jóvenes están mejor informados que los adultos, alientales a que compartan sus conocimientos con sus compañeros y familias.
- Algunos piratas informáticos y creadores de virus se encuentran entre los usuarios más jóvenes de Internet. Propón a tus alumnos analizar esta cuestión.

#### Consideraciones éticas y riesgos

- La seguridad de tu ordenador puede tener efectos en otras personas. Los virus que infectan tu ordenador pueden transmitirse a otros ordenadores.
- Toda persona que almacene datos personales sobre clientes u otros conocidos tiene la responsabilidad de garantizar la seguridad de esta información.
- La piratería informática ([http://es.wikipedia.org/wiki/Piratería\\_informática](http://es.wikipedia.org/wiki/Piratería_informática)) o cualquier uso no autorizado a información sobre terceros constituye una vulneración de los derechos de los demás.
- Es importante tratar de no exagerar con los mensajes de seguridad. Una de las grandes cualidades de la Web es su accesibilidad. Limitar los derechos o activar un número excesivo de filtros puede constituir una censura o reducir la accesibilidad.
- El spyware hace referencia a programas que asaltan un ordenador, normalmente por razones comerciales. Esto podría suponer añadir publicidad no deseada o robar información sobre una tarjeta de crédito. Los dialers son una forma de spyware que provocan que los módems marquen números sin la autorización del usuario. Esto se ha utilizado para hacer llamadas a líneas telefónicas de costo muy elevado.
- Las cookies suponen almacenar información personal. Véase la Ficha descriptiva 15 sobre privacidad para obtener más información.

**Mejores prácticas**

- Instala un programa antivirus (<http://es.wikipedia.org/wiki/Antivirus>) y mantenlo actualizado.
- Instala parches de seguridad tan pronto estén disponibles. Puedes instalar algunos sistemas y programas operativos para asegurar una actualización automática o para informarte inmediatamente sobre la disponibilidad de un parche de seguridad para su descarga.
- Instala un cortafuegos ([http://es.wikipedia.org/wiki/Cortafuegos\\_\(informática\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Cortafuegos_(informática))) para controlar el tráfico desde tu ordenador y hacia el mismo.
- No dejes tu ordenador conectado innecesariamente a Internet. Las suscripciones de banda ancha permiten una conexión ilimitada, pero esto puede poner en peligro la seguridad.
- Evita utilizar contraseñas (<http://es.wikipedia.org/wiki/Contraseña>) que tengan una conexión evidente contigo. Utiliza una combinación de números y letras.
- Programa tu navegador ([http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador\\_web](http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web)) para "inhabilitar los scripts". Puedes habilitar los scripts para los sitios Web en los que confíes.
- No abras correos electrónicos que tal vez no sean auténticos (véase la Ficha descriptiva 5 sobre correo electrónico).
- Asegúrate de que confías en la fuente antes de descargar nada en tu ordenador. Sé particularmente cauteloso con el software de otros compañeros, ya que, con frecuencia, contribuye a la distribución de spyware (véase la Ficha descriptiva 10 sobre música e imágenes).
- Haz copias de seguridad periódicamente de ficheros importantes en un lugar aparte de tu ordenador, como en CD-Roms.
- Si eres el administrador de más de un usuario de un ordenador o de una red, asegúrate de que tienes los derechos apropiados. Limitar derechos innecesarios del usuario puede ayudar a evitar problemas de seguridad accidentales o deliberados.
- Los administradores de redes deberían crear un AUP (<http://en.wikipedia.org/wiki/AUP>), para que los usuarios no pongan en peligro la seguridad de los sistemas.
- El sistema operativo Windows y el navegador de Internet Explorer son los objetivos más habituales del malware. Estudia alternativas, tales como abrir un programa de código abierto ([http://es.wikipedia.org/wiki/Código\\_abierto](http://es.wikipedia.org/wiki/Código_abierto)) o Mozilla Firefox: <http://www.mozilla.org/>.

**Para más información**

- Página de seguridad de Microsoft: <http://www.microsoft.com/security/default.msp>.
- Página de seguridad de Apple: <http://www.apple.com/support/security/>.
- Información detallada para profesionales de la TI: <http://www.searchsecurity.com>.
- Agencia Europea de Seguridad de las Redes y de la Información: <http://www.enisa.eu.int/>.
- Directrices de la OCDE para la seguridad de los sistemas y redes de información: [http://www.oecd.org/document/42/0,2340,en\\_2649\\_34255\\_15582250\\_1\\_1\\_1\\_1,00.html](http://www.oecd.org/document/42/0,2340,en_2649_34255_15582250_1_1_1_1,00.html).
- Revista sobre seguridad de la información: <http://informationsecurity.techtarget.com/>.
- El sitio Web 2privacy.com tiene una prueba de privacidad para tu ordenador: <http://www.2privacy.com/>.
- Asesoramiento sobre la seguridad en línea prestado por el Gobierno del Reino Unido, en <http://www.itsafe.gov.uk/>, y el Gobierno de los Estados Unidos, en <http://www.us-cert.gov/>.
- Directrices sobre seguridad de la información para el marketing directo: <http://www.the-dma.org/guidelines/informationsecurity.shtml>.

**FICHA DESCRIPTIVA 17****Intimidación y acoso****¿Cuál es la conexión entre Internet y la intimidación o el acoso?**

La intimidación (<http://es.wikipedia.org/wiki/Intimidación>) y el acoso (<http://es.wikipedia.org/wiki/Acoso>) tienen grandes efectos en el modo en que las personas se perciben a sí mismas y en su percepción del mundo que las rodea.

La definición de intimidación suele depender de quién la facilita. Sin embargo, para la mayoría de las personas, la intimidación es una acción emprendida contra otra persona para causarle daño de forma repetida con el tiempo. Los padres y los hijos no siempre tienen la misma percepción de la envergadura de este problema.

La intimidación puede conllevar contacto físico o verbal. En la actualidad, también puede incluir intimidación por Internet, lo que supone mensajes ofensivos o malintencionados, comentarios en una sala de chat o un foro de mensajes o, llevando este fenómeno al extremo, sitios Web creados para perjudicar a una persona o a determinados grupos de personas.

Los educadores siempre han tenido que hacer frente al acoso y la intimidación tanto dentro como fuera de las clases. En la actualidad, es imperativo que comprendamos el modo en que este tipo de acoso también abarca Internet.

**¿Cómo se puede hacer frente al acoso y la intimidación en la escuela o en el hogar?**

- Para que los estudiantes aprendan de forma productiva, necesitan un entorno en el que se sientan cómodos y seguros.
- Si un estudiante es objeto de acoso o de intimidación, el aprendizaje se limita porque no puede concentrarse, se siente amenazado o pierde confianza en sí mismo.
- Incumbe a los padres y profesores asegurar el mejor entorno de aprendizaje posible, ya sea en clase, en el recreo o trabajando en línea.
- Es preciso que los estudiantes asuman la responsabilidad de sus propias acciones, pero la intimidación mina la confianza y la autoestima.
- Los estudiantes que se sienten amenazados (ya sea en línea o fuera de línea) necesitan la ayuda de un adulto de su confianza. También deberíamos recordar que el acosador necesita orientación, para evitar que su comportamiento se repita en el futuro.
- Las escuelas también deberían tener directrices específicas. Convendría incorporar medidas de precaución en la política de Internet de tu escuela para hacer frente a la intimidación.

### Cuestiones éticas y de seguridad

- La intimidación y el acoso en la clase pueden minar la moral de todos los alumnos, creando una atmósfera de miedo y desconfianza, y haciendo prácticamente imposible el aprendizaje.
- Una medida de prevención para evitar que el acoso o la intimidación se convierta en un problema es introducir la gestión de la furia y la resolución de conflictos en tu programa escolar. La buena elección de este tipo de programas permitirá a los niños y adolescentes descubrir sus propios talentos como mediadores potenciales en los conflictos. De este modo, se reducirá tanto en línea como fuera de línea el riesgo de que los conflictos menores acaben en un comportamiento amenazador.
- Tu escuela debería establecer una política explícita –comúnmente conocida como una política de uso aceptable (AUP, por sus siglas en inglés)-, a fin de supervisar cómo y cuándo los estudiantes y el personal utilizan Internet en la escuela. En este documento debería explicarse explícitamente que el lenguaje vulgar y el lenguaje de intimidación y acoso no se tolerarán. Asimismo, deberían especificarse claramente las consecuencias directas para todo aquel que utilice Internet de un modo inapropiado.
- Debería existir un procedimiento que permita documentar la utilización de Internet, inclusive quién está en línea, dónde y cuándo.
- Debería advertirse a los estudiantes que interrumpan el contacto con cualquier persona que les acose o que les haga sentir incómodos de cualquier modo cuando están en línea.
- Los estudiantes deberían comunicar inmediatamente a un adulto de su confianza lo que ha sucedido y, si es posible, mostrarle el material ofensivo. Entonces, el adulto debería seguir el procedimiento establecido en la AUP de la escuela.
- El procedimiento es el mismo que en la vida real cuando un niño es objeto de intimidación. También deberían interrumpir el contacto con el infractor y notificar el incidente a un adulto de su confianza. No deberían pensar que están solos, ni que tienen que hacer frente al incidente por sí mismos.

En resumen, la política escolar de utilización de Internet debería incluir métodos de intervención, como la resolución de conflictos, la formación de estudiantes y profesores sobre las medidas que han de tomar en caso de intimidación en línea, la prestación de apoyo positivo a las personas objeto del abuso y, cuando sea posible, la prestación de ayuda a los acosadores para que cambien de actitud. Si establecen una política de este tipo, las escuelas no deberían tener grandes problemas para hacer frente al acoso y la intimidación.

### Ideas para el trabajo en clase

- Juego de rol: los estudiantes participan en un proceso simulado de resolución de conflictos. El profesor asigna papeles y organiza grupos en los que los estudiantes son responsables de solucionar un conflicto. El siguiente paso es invertir los papeles, para que los estudiantes puedan enfocar el problema desde una perspectiva diferente.
- Grupos de discusión: los estudiantes participan en grupos de discusión en los que se evalúa la labor de su grupo, y en los que se les alienta a expresar sus opiniones.

### Mejores prácticas

A continuación figuran algunas ideas sobre cómo hacer frente a la intimidación en línea, y a correos electrónicos o mensajes de cualquier tipo con fines de acoso:

- Debería advertirse a los estudiantes sobre la importancia de no abrir sus correos electrónicos procedentes de fuentes desconocidas.
- Si se abre un correo electrónico y su contenido resulta ofensivo, debe suprimirse inmediatamente.
- Si una persona no cesa de enviar correos electrónicos ofensivos o amedrentadores, y es posible (por medio de la dirección de correo electrónico) descubrir desde dónde se envían dichos correos, ponerse inmediatamente en contacto con el proveedor de servicios ([http://es.wikipedia.org/wiki/Proveedor\\_de\\_servicios](http://es.wikipedia.org/wiki/Proveedor_de_servicios)) para notificar la intimidación.
- La política de tu escuela en materia de intimidación y/o la política de uso aceptable deberían incluir disposiciones sobre cómo hacer frente al acoso en línea por parte de estudiantes.
- Como cualquier tipo de acoso, los estudiantes deberían saber que pueden recurrir a ti o a cualquier otro adulto de su confianza siempre que sean objeto de acoso en línea.

### Para más información:

- **Bullying.org:** <http://www.bullying.org/>.
- **Stop Bullying Now!** <http://www.stopbullyingnow.com/>.

Know the risks: Challenging Cyber bullying: [http://www.media-awareness.ca/english/teachers/wa\\_teachers/safe\\_passage\\_teachers/risks\\_bullying.cfm](http://www.media-awareness.ca/english/teachers/wa_teachers/safe_passage_teachers/risks_bullying.cfm).

What is cyber bullying?: <http://www.netalert.net.au/01569-what-is-cyber-bullying.asp?qid=10398>.

Notifica todo acoso y todo contenido perjudicial a la red Insafe: <http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/safety.htm>.

## FICHA DESCRIPTIVA 18

### Compras en línea

#### Introducción

El comercio electrónico puede definirse como la recopilación de servicios, software y procedimientos que permite la venta de productos en línea. En Internet puede comprarse casi cualquier cosa, desde libros hasta vacaciones, desde ropa hasta electrónica. Además de bienes materiales, también puedes pagar servicios como el acceso al contenido en línea. De conformidad con Forrester Research, en <http://www.forrester.com/my/1,,1-0,FF.html>, el comercio minorista en línea europeo experimentará un fuerte crecimiento, al pasar de 40.000 millones en 2004 a 167.000 millones en 2009.

#### Educación

Los jóvenes necesitan ser consumidores bien informados. A medida que las compras en línea adquieren importancia, es fundamental que sepan cómo sacar provecho de las mismas y evitar los riesgos asociados.

- Educa a los estudiantes para que se informen sobre el minorista y las condiciones de venta.
- Invita a los estudiantes, individualmente o en grupo, a buscar productos o servicios específicos en Internet, con un objetivo particular en mente. Por ejemplo, planear unas vacaciones teniendo en cuenta un presupuesto determinado (véase la Ficha descriptiva 3 sobre búsqueda de información).
- Planea con tus estudiantes un sitio Web de comercio electrónico (para vender productos escolares, por ejemplo), o analiza iniciativas existentes de este tipo que ya se hayan emprendido en el marco de tu escuela. Estudia la estructura de un buen sitio Web de comercio electrónico.

#### Consideraciones éticas y riesgos

- Protege los datos de tu tarjeta de crédito. Los piratas informáticos pueden obtener esta información accediendo a tu ordenador o asaltando sitios Web no protegidos que contienen información sobre ti.
- Los delincuentes también obtienen información bancaria o sobre las tarjetas de crédito engañando a las personas para que se la faciliten de forma voluntaria. El phishing (<http://es.wikipedia.org/wiki/Phishing>) entra dentro de esta categoría. Con frecuencia, estos ataques están dirigidos a los usuarios de los sitios Web de pago o de compras en línea, y se les pide que "vuelvan a confirmar" la información.
- Dado que las compras en línea muchas veces conllevan el pago por tarjeta de crédito, los consumidores necesitan gestionar cuidadosamente sus finanzas para evitar gastar en exceso.

#### Mejores prácticas

- Obtén información sobre el minorista o el vendedor. eBay, por ejemplo, permite a los vendedores crearse una reputación en función de su historial y de las opiniones expresadas por las personas sobre compras efectuadas en este sitio Web. No compres productos de fuentes no fidedignas, en particular aquellas de las que se hace publicidad en los spam (véase la Ficha descriptiva 6).
- Cerciórate de que estás asegurado contra el uso fraudulento de tus tarjetas de crédito. Examina atentamente los extractos de tu cuenta bancaria para comprobar que no se haya realizado ninguna compra no autorizada.
- Lee las condiciones de compra. Puede que el texto sea largo y demasiado técnico, pero no pulses el botón del ratón para indicar que las has leído y comprendido si no lo has hecho.
- Costes ocultos. Éstos pueden ser tasas o gastos de envío impuestos por el vendedor. También pueden ser aranceles si pides productos del extranjero.
- ¿Es el sitio seguro? Un candado o un símbolo de una llave en la esquina inferior derecha del navegador de la Web te indicará las páginas seguras. Busca certificados Secure Sockets Layer (SSL) ([http://es.wikipedia.org/wiki/Transport\\_Layer\\_Security](http://es.wikipedia.org/wiki/Transport_Layer_Security)) que aseguren la encriptación de los datos antes de su envío.
- Asegúrate de que tienes el control de tus datos personales. Presta atención a los cuadros relativos a las opciones del minorista para retener tus datos o ponerse en contacto contigo con fines de comercialización.

#### Para más información

- Imparte formación a tus estudiantes sobre el comercio en línea - de Microsoft: <http://www.microsoft.com/office/previous/frontpage/columns/edcolumn04.asp>.
- Comisión Europea para solicitar reparación, disponible en 11 idiomas: [http://europa.eu.int/comm/consumers/redress/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/consumers/redress/index_en.htm).
- TRUSTe - una iniciativa mundial, independiente y sin ánimo de lucro encaminada a aumentar la confianza en las transacciones en línea: <http://www.truste.org/>.

Información de la Oficina británica de Comercio Justo (OFT) sobre compras en línea: <http://www.oft.gov.uk/Consumer/Your+Rights+When+Shopping+From+Home/Online+shopping/default.htm>.

- Página de la Comisión Europea sobre comercio electrónico: [http://europa.eu.int/comm/internal\\_market/en/ecommerce/](http://europa.eu.int/comm/internal_market/en/ecommerce/).
- Amazon, en <http://www.amazon.com>, y eBay, en <http://www.ebay.com/>, son dos de las marcas más conocidas para realizar compras en línea.
- Consejos prácticos para la prevención de fraudes proporcionados por Paypal: <https://www.paypal.com/eBay/cgi-bin/webscr?cmd=p/gen/fraud-tips-buyers-outside>.
- "eBay 'most popular brand' online" – Artículo de la BBC: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4468745.stm>.
- Kelkoo es un sitio Web que permite comparar precios de diferentes minoristas: <http://fr.kelkoo.com/>.

## FICHA DESCRIPTIVA 19

### Convertirse en un ciudadano electrónico activo

#### Mantener nuestros derechos como ciudadanos electrónicos

El uso generalizado de Internet y las nuevas tecnologías de la comunicación han impulsado el crecimiento y el empleo, y han mejorado la calidad de vida de muchos ciudadanos.

La participación con conocimiento de causa de todos los ciudadanos en lo que se conoce como economía digital depende de la adquisición de unos conocimientos mucho más amplios. Esto incluye la capacidad para analizar con espíritu crítico la gran variedad de información que recibimos (contenido audiovisual), para forjarnos opiniones autónomas y participar activamente en las cuestiones comunitarias.

#### ¿Qué nuevas cualificaciones se exigen para que los ciudadanos participen activamente en la sociedad?

- Las tecnologías de la información y las comunicaciones están llegando rápidamente a todos los aspectos de nuestra vida cotidiana y cambiando el tipo de cualificaciones necesarias para ser miembros activos de la sociedad.
- A medida que Internet evoluciona con el crecimiento de las redes inalámbricas ([http://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_inalámbrica](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_inalámbrica)) y de la telefonía móvil 3G (<http://es.wikipedia.org/wiki/3G>), se concederá más importancia a la capacidad para utilizar la tecnología actual a fin de recibir y transmitir eficientemente información de un modo que trascienda tanto los conocimientos de los medios de comunicación como de Internet.

#### ¿En qué medida nos ayuda Internet a convertirnos en ciudadanos electrónicos?

- Internet no sólo permite publicar más información y con más rapidez, sino también actualizar permanentemente esta información para que los ciudadanos estén informados de los últimos eventos en sus ámbitos de interés.
- En el pasado, dependíamos de las versiones que elegía la prensa para mantenernos informados; en cambio, en la actualidad, muchas veces podemos consultar directamente la fuente para obtener información de primera mano.
- El hecho de que los ciudadanos estén mejor informados, les habilita para poder participar en la vida democrática de su propio país y a escala paneuropea.
- La información geográfica, cultural, turística y sobre el tráfico recopilada por organismos públicos y privados enriquece considerablemente la vida de los ciudadanos. En algunos países, los ciudadanos pueden incluso utilizar Internet para cambiar oficialmente su dirección, solicitar la renovación de su pasaporte o realizar actividades que antes solían requerir mucho tiempo. No hay que olvidar, sin embargo, la necesidad de tomar una serie de precauciones al proporcionar información privada en línea (véanse las Fichas descriptivas 15 y 16 sobre privacidad y seguridad).
- Internet también permite a los ciudadanos participar en discusiones y debates en línea sobre temas de interés en la vida pública o local, e incluso participar en las elecciones votando electrónicamente ([http://es.wikipedia.org/wiki/Voto\\_electrónico](http://es.wikipedia.org/wiki/Voto_electrónico)).

#### Cuestiones éticas sobre ciudadanía electrónica

Al tener acceso a información constantemente actualizada y de calidad, los ciudadanos están mejor situados para ejercer sus derechos humanos fundamentales. Sin embargo, debemos ser cautelosos con los efectos negativos que la tecnología podría tener en estos derechos, en particular:

- Igual acceso a la información: la brecha digital está creando una sociedad de dos niveles entre aquellos que tienen acceso a la información y aquellos que no lo tienen. Si esta situación continua, la democracia se verá amenazada, ya que los menos afortunados pierden gradualmente su autonomía de expresión. Sin un acceso directo a la información, somos menos capaces de forjarnos nuestra propia opinión, por lo que podemos ser manipulados más fácilmente por aquellos que dominan las nuevas tecnologías. Asimismo, la información sobre el sector público es muy importante para la democracia y la vida cívica y, más en particular, un recurso clave para la actividad económica. Si queremos asegurar una igualdad de oportunidades para todos, debemos asegurar un igual acceso a la información para todos.
- Libertad de expresión: las tecnologías de la información y las comunicaciones desempeñan un papel tan importante en nuestra vida que, en un futuro próximo, aquellos que las dominan conseguirán que "se les escuche".
- Derecho a la privacidad: el fuerte incremento de los medios para transferir e intercambiar información significa que debemos tomar precauciones para proteger nuestros datos personales y, por tanto, nuestro derecho a la privacidad (véase "Mejores prácticas" más adelante).

#### Ideas para el trabajo en clase

- Cívica: Un buen recurso que podría servir de base para tu programa de estudios cívicos es el programa en línea de actividades de derechos humanos del Consejo de Europa, en [http://www.hrea.org/erc/Library/First\\_Steps/index\\_eng.html](http://www.hrea.org/erc/Library/First_Steps/index_eng.html). También podrías pedir a tu clase que

elaborara su propia carta de derechos humanos. De este modo aplicarían sus nuevos conocimientos sobre los derechos humanos a entornos virtuales, por ejemplo, cómo podrían lograr que Internet fuera un lugar mejor para que ellos trabajaran y jugaran.

- **Historia:** la Revolución Francesa: Ayuda a tus estudiantes a distinguir los hechos de las hipótesis, comparando pinturas revolucionarias del asalto de la Bastilla con versiones modernas. Deberían poder "explicar cómo y por qué el asalto de la Bastilla se ha interpretado de forma diferente". Esto podría vincularse con conceptos educativos sobre los medios de comunicación, por ejemplo, cómo se representa la realidad con diferentes propósitos, y la fiabilidad de las pruebas.
- **Geografía:** el pasaporte para el mundo: Invita a los estudiantes a examinar formas en que los lugares del mundo están representados en Internet y a analizar el modo en que los sitios Web tienen un enfoque o una actitud distinta con respecto a un lugar particular.
- **Análisis del contenido:** Elige un tema, búscalo en nuevos sitios Web de diferentes fuentes y analízalo en clase. ¿Utiliza cada organización un enfoque diferente? ¿Por qué piensas que esto es así?

### Mejores prácticas

- Todo ciudadano tiene derecho a recibir una copia de la información personal que se recopila y almacena. Insiste en este derecho y no proporcionas información a menos que lo consideres necesario.
- Lee siempre la letra pequeña de los cuestionarios para averiguar el modo en que se va a utilizar la información que proporcionas sobre ti mismo, y no olvides consultar la Ficha descriptiva 15 sobre privacidad para obtener más asesoramiento.
- La comunicación y la transferencia de conocimientos en la escuela, la educación superior y la sociedad cívica es esencial para que aumente la participación en el proceso democrático.
- Una serie de escuelas están trabajando actualmente en programas de competencia de Internet, con el propósito de asegurar que sus estudiantes adquieren los conocimientos necesarios para vivir, trabajar y jugar en la sociedad de la información actual. Entre estos conocimientos se cuentan los siguientes:
  - conocimientos para navegar en el laberinto de información disponible en Internet;
  - desarrollo de la capacidad para distinguir entre información y desinformación;
  - análisis de la información para determinar su pertinencia y validez;
  - utilización de la información en aprendizajes basados en proyectos, y
  - comprensión y utilización de las múltiples oportunidades que pueden ofrecer tanto un navegador como Internet.

### Para más información

- Amnistía Internacional, en <http://www.amnesty.org/> y Human Rights Watch, en <http://www.hrw.org/>, son organizaciones no gubernamentales que luchan por los derechos humanos. Amnistía ha elaborado asimismo un manual multilingüe orientado a los profesores, "First steps", concebido para ayudar a los jóvenes a aprender sobre los derechos humanos, en particular en Europa Central y del Este.
- [La Comisión Europea proporciona información sobre la protección de los niños y la dignidad humana en servicios audiovisuales: http://europa.eu.int/comm/avpolicy/regul/new\\_srv/pmhd\\_en.htm.](http://europa.eu.int/comm/avpolicy/regul/new_srv/pmhd_en.htm)
- En el artículo "[They threw me a computer ... but what I really needed was a life preserver](http://www.firstmonday.dk/issues/issue6_4/wilhelm/index.html)", publicado en *First Monday*, periódico digital [revisado entre homólogos](http://www.firstmonday.dk/issues/issue6_4/wilhelm/index.html), se identifican cuatro características de la brecha digital, a saber, conocimientos, acceso, contenido y formación, y se examina el papel que desempeñan las bibliotecas y los museos a la hora de potenciar estas capacidades [http://www.firstmonday.dk/issues/issue6\\_4/wilhelm/index.html](http://www.firstmonday.dk/issues/issue6_4/wilhelm/index.html).
- **Globalizing Democracy:** <http://www.prospect.org/print/V11/20/barber-b.html>.
- Artículo "The responsive classroom: a practical approach for bringing democratic ideals into the daily fabric of classroom life": <http://www.newhorizons.org/strategies/democratic/gimbert.htm>.

## FICHA DESCRIPTIVA 20

### Tecnología móvil

#### Introducción

Pocas personas compraron móviles cuando aparecieron por primera vez, en 1983. En 1995, había cinco suscripciones a móviles por cada 100 habitantes en la Unión Europea. Según EUROSTAT (2005), en 2003, había 80 teléfonos móviles por cada 100 habitantes en los 25 países de la Unión Europea ampliada. El uso de la telefonía móvil es un fenómeno mundial que está aumentando con particular rapidez en África.

Las propiedades habituales de los teléfonos móviles son las llamadas y el servicio de mensajes cortos (SMS) (<http://es.wikipedia.org/wiki/SMS>). Los llamados "teléfonos inteligentes" tienen nuevas capacidades, como correo electrónico, envío de fotografías y vídeo.

El mundo de la tecnología móvil y el de los ordenadores personales se aproximan cada vez más, ya que muchos teléfonos móviles permiten navegar en Internet, y enviar y recibir correos electrónicos, y cada vez más ordenadores son inalámbricos.

#### Educación

- El aprendizaje electrónico móvil hace referencia al aprendizaje con ayuda de la tecnología móvil, como los teléfonos móviles, los ordenadores de mano y las agendas electrónicas o PDA.
- Según los estudios realizados en 2003 por [SRI International](http://www.intel.com/education/handhelds/SRI.pdf), el 90 por ciento de los profesores que habían utilizado la tecnología móvil contribuyeron positivamente al aprendizaje de los estudiantes: <http://www.intel.com/education/handhelds/SRI.pdf>.
- El aprendizaje electrónico móvil brinda la oportunidad de personalizar la enseñanza impartida a los estudiantes. Por ejemplo, en una escuela de los Estados Unidos, se había creado una "clase sin papeles" –utilizando la tecnología para dar las clases y prestar asistencia adicional a aquellos para los que el inglés era su segundo idioma: <http://www.paperlessclassroom.org/>.
- El futuro del aprendizaje electrónico móvil no sólo depende del desarrollo de la tecnología, sino también del desarrollo del material educativo que puede ofrecerse a través de dispositivos manuales.
- Corea es un país reconocido mundialmente por ser uno de los precursores del aprendizaje móvil. Desde 2004, los estudiantes han podido descargar conferencias y charlas en dispositivos móviles manuales.
- Los juegos para los teléfonos móviles están adquiriendo una creciente popularidad a medida que la tecnología se perfecciona, y se prevé que los juegos educativos y otros tipos de aprendizaje informal se adaptarán perfectamente al medio.
- La transportabilidad de los ordenadores de mano beneficia a los profesores itinerantes y a los estudiantes que trabajan en grupo o sobre el terreno.
- La utilización de ordenadores de mano ha alentado a los estudiantes a responsabilizarse de su propio trabajo, y es menos probable que pierdan sus notas de clase y sus deberes.
- Dada la popularidad de los teléfonos móviles entre los jóvenes, los profesores pueden lograr que los estudiantes participen en sus clases incorporando el uso de SMS y de otros avances tecnológicos en sus actividades de clase.

### Cuestiones

- Suscita preocupación el hecho de que los niños tengan teléfonos móviles a una edad demasiado temprana. No existen estudios concluyentes sobre los peligros de la exposición a la radiación con el tiempo, por mínimos que éstos sean.
- La utilización de los ordenadores sigue regulándose en el hogar. Sin embargo, muchos padres consideran que el teléfono móvil es privado. Envalentonados por esta nueva libertad, los niños podrían tener problemas financieros al gastar su dinero en campañas de los medios de comunicación para la obtención de premios o en accesorios como melodías para su teléfono móvil.
- Los móviles pueden utilizarse como dispositivos de seguimiento. La cuestión de la seguridad *versus* la libertad suscita polémica.
- La tecnología Bluetooth (<http://es.wikipedia.org/wiki/Bluetooth>) plantea cuestiones de seguridad como la piratería y el envío de mensajes no deseados.
- Los *moblogs* (<http://es.wikipedia.org/wiki/Moblog>) son blogs por medio de teléfonos móviles (diarios en la Web). Los jóvenes envían información y fotos, y ponen potencialmente en peligro su seguridad.
- La intimidación por teléfono móvil suscita una creciente preocupación. Los jóvenes conocidos como "happy slappers" (agresores felices) ([http://en.wikipedia.org/wiki/Happy\\_slapping](http://en.wikipedia.org/wiki/Happy_slapping)) utilizan teléfonos móviles para grabar palizas y enviar las imágenes a la Web para humillar a la víctima. Esto tiene lugar fundamentalmente en el Reino Unido (véase la Ficha descriptiva 17 sobre intimidación y acoso).
- Por ser una distracción, los teléfonos móviles pueden constituir un peligro cuando se conduce.
- Los virus ([http://es.wikipedia.org/wiki/Virus\\_informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Virus_informático)) y los gusanos informáticos ([http://es.wikipedia.org/wiki/Gusano\\_informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Gusano_informático)) han venido infectando los teléfonos móviles desde 2004. Un ejemplo es el "gusano Cabir".

### Cómo

- Los teléfonos móviles son populares, y es fácil y relativamente económico tener uno.
- Una vez que compras tu móvil, puedes elegir pagar con tarjeta los servicios en incrementos de minutos, o suscribirte a un proveedor específico y pagar una cuota mensual por los servicios.

### Mejores prácticas

- Alienta a los jóvenes a limitar el uso de los teléfonos móviles. El teléfono móvil es un fenómeno generalizado entre los adolescentes y en muchos círculos es fundamental para mantener el contacto con amigos y compañeros.
- No dejes activado el Bluetooth si no lo utilizas, para evitar riesgos de seguridad.
- Al igual que sucede con el correo electrónico, acepta datos únicamente de fuentes fidedignas.
- Sé considerado cuando utilices el teléfono móvil. Las personas que están a tu alrededor tal vez no tengan interés en escuchar tu conversación.

### Para más información

- La página de aprendizaje electrónico móvil de e-Learning Centre: <http://www.e-learningcentre.co.uk/eclipse/Resources/mlearning.htm>.
- El sitio independiente del Reino Unido para pasar revista a los teléfonos móviles: <http://www.mobile-phones-uk.org.uk/>.



- "Literature Review in Mobile Technologies and Learning" – informe detallado de la Universidad de Birmingham que incluye estudios de casos y una visión de futuro del aprendizaje electrónico móvil: [http://www.nestafuturelab.org/research/reviews/reviews\\_11\\_and12/11\\_01.htm](http://www.nestafuturelab.org/research/reviews/reviews_11_and12/11_01.htm).
- El aprendizaje electrónico móvil es un programa de investigación y desarrollo que investiga el aprendizaje de la tecnología móvil entre los jóvenes que corren el riesgo de verse excluidos socialmente: <http://www.m-learning.org/>.
- Foro mundial sobre la tecnología inalámbrica: <http://www.w2forum.com/>
- "Children and mobile phones, an agenda for action", publicación en línea de Childnet International: [http://www.childnet-int.org/downloads/CMPAAA\\_A4.pdf](http://www.childnet-int.org/downloads/CMPAAA_A4.pdf).
- Independent Mobile Classification Body (IMCB): <http://www.imcb.org.uk/>
- Mobile Data Association (MDA): <http://www.mda-mobiledata.org/mda/>.
- La página de Nokia sobre cómo proteger el teléfono móvil contra accesos Bluetooth malintencionados y el malware: <http://europe.nokia.com/nokia/0,,76016,00.html>.
- Página de seguridad de Bluetooth: <<http://www.bluetooth.com/help/security.asp>>.
- Guía para los padres de Vodafone sobre operadores móviles: [http://www.vodafone.co.uk/download/CSR\\_Parent\\_guide.pdf](http://www.vodafone.co.uk/download/CSR_Parent_guide.pdf).

## FICHA DESCRIPTIVA 21

### Blogs

#### Introducción

- La palabra "blog" (<http://es.wikipedia.org/wiki/Blog>) es la versión abreviada de "weblog", y hace referencia a una revista en línea creada y publicada por grupos y personas.
- El término "weblog" se añadió al diccionario Oxford en 2003. Los blogs son un fenómeno reciente en Internet.
- Dado que los bloggers introducen artículos e información en línea, esta tendencia ha comenzado a controlar una gran parte del tráfico de los grupos de noticias (véase la Ficha descriptiva 8 sobre grupos de noticias).
- Aunque algunos políticos y famosos han utilizado los blogs, éstos siguen estando estrechamente asociados con los ciudadanos de a pie que expresan sus opiniones y hablan sobre su vida cotidiana.
- En vista de la reciente popularidad de los blogs, se han creado muchos sitios Web que ofrecen software para ayudar a crear y publicar material. Es posible comentar cada entrada en un blog, lo que brinda oportunidades para los debates y puede ayudar a generar nuevas ideas. Los blogs móviles, conocidos como moblogs (<http://es.wikipedia.org/wiki/Moblog>), han surgido recientemente gracias al desarrollo de las **propiedades de correo electrónico** de los teléfonos móviles (véase la Ficha descriptiva 20 sobre telefonía móvil).
- Los videoblogs (<http://es.wikipedia.org/wiki/Vlog>) son una nueva tendencia que consiste en que el usuario introduce vídeos en Internet junto con un comentario.
- La tecnología RSS (por el término inglés "rich site summary") ([http://en.wikipedia.org/wiki/RSS\\_%28file\\_format%29](http://en.wikipedia.org/wiki/RSS_%28file_format%29)) se utiliza actualmente para distribuir blogs. Aquellas personas que deseen publicar su contenido en otros sitios Web pueden hacerlo utilizando un XML (<http://es.wikipedia.org/wiki/XML>), o lenguaje de marcas extensible, para la distribución de material en la Web. El XML es un tipo de código similar al HTML y se conoce también como "feed". Fundamentalmente, permite a los lectores "suscribirse" al contenido y recibir actualizaciones del blog para no tener que visitar el blog siempre que quieran consultarlo. Esto parece complicado, pero, en realidad, es una opción estándar en la mayor parte del software de blogs.

#### Usos educativos de los blogs

- Los blogs brindan a los estudiantes la oportunidad de controlar su aprendizaje y de crear un foro público en el que publicar sus pensamientos y sentimientos.
- Los blogs pueden utilizarse como un instrumento de aprendizaje innovador para la discusión y la colaboración. Por ejemplo, en una clase de literatura moderna se utilizaron los blogs para estudiar la novela *The secret life of bees*. (<http://weblogs.hcrhs.k12.nj.us/bees/>). El autor escribió una introducción a la lección, y se invitó a los estudiantes y a sus padres a escribir sus impresiones de la lectura cotidiana de la novela. El autor comentó a su vez estas observaciones. Véase: <http://weblogs.hcrhs.k12.nj.us/bees/>.
- Los expertos indican un proceso de tres fases en lo que respecta a los blogs <http://www.thejournal.com/magazine/vault/A4677C.cfm>. Los bloggers deben suprimir, filtrar y enviar material constantemente. Al buscar material sobre el que realizar comentarios, el estudiante se familiariza más con las diferentes ideas y teorías, y desarrolla sus capacidades para analizar críticamente el contenido.
- La tecnología puede utilizarse como un factor de motivación en la educación. Los estudiantes se interesan por los blogs debido a su novedad y porque les permite expresarse. Esto puede utilizarse como medio para enseñar temas muy diversos.
- Los blogs ofrecen a los estudiantes en clase la oportunidad de participar en un debate que expone a los alumnos a diferentes perspectivas.

#### Consideraciones éticas y riesgos

- Recuerda a los estudiantes que no deberían proporcionar información personal en espacios públicos de Internet. Esto supone un problema particular en el caso de los blogs, que muchas veces son de carácter personal.

### Cómo

- Si tienes conocimientos técnicos, puedes crear un blog totalmente nuevo. La mayoría de las personas utilizan sitios que ofrecen instrumentos para crear y publicar contenido como un blog. **School Blogs**, en <http://www.schoolblogs.com/>, y **Blogger** (véase más adelante), son sitios populares que ofrecen servicios gratuitos. Proporcionan instrucciones fáciles y paso por paso que te ayudarán a crear una cuenta, a dar un nombre a tu blog y a elegir una plantilla.
- Una vez creado tu blog y una vez que esté operativo, puedes componer y editar entradas de una página Web central. La interfaz para software popular es el formato **WYSIWYG** (<http://es.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG>), orientado específicamente al usuario.
- Los visitantes de tu blog pueden formular comentarios pulsando en los enlaces creados a tal efecto al final de cada entrada.
- Asegúrate de enriquecer tu comentario con hiperenlaces e imágenes. Los botones para estas características deberían incluirse en la barra de herramientas encima del recuadro de texto en el que introduces tu comentario.

### Mejores prácticas

- Un blog es una gran oportunidad para expresar tus opiniones libremente, pero también puede que quieras proteger tu privacidad utilizando un pseudónimo o no comunicando ciertos datos personales.
- Los niños y los jóvenes deberían ser más cautelosos a la hora de revelar información personal en un blog.
- Respeta los derechos de autor y no utilices los diseños del blog de otra persona sin su autorización.
- Empieza tu propio blog para familiarizarte con la práctica antes de presentarlo a la clase. Podría ser útil consultar otros blogs para obtener ideas e inspirarte. El sitio Web **School Blogs** (<http://www.schoolblogs.com/>) cuenta con más de 4.000 miembros y ofrece a los usuarios la oportunidad de lanzar su propio blog escolar.
- Dedicar tiempo a explicar el concepto del blog a tus estudiantes. Explícales para qué sirve y dales ejemplos de buenos y malos blogs. Entonces establece unas normas estrictas, que podrían incluir la longitud y la frecuencia de los envíos, temas, número de hiperenlaces/fotos, etc. Pide a los estudiantes que mantengan un blog, que hablen sobre sus experiencias y que comenten los blogs de otros.

### Más información y enlaces

- **Blogger** es un sitio en el que se proporcionan instrumentos para blogs y, en la actualidad, para moblogs: <http://www.blogger.com/start>.
- **14 consejos prácticos sobre los derechos de autor para los bloggers**: <http://weblogs.about.com/od/issuesanddiscussions/a/copyrighttips.htm>.
- Guía legal para bloggers de **Electronic Frontiers Foundation (EFF)**: <http://www.eff.org/bloggers/lg/>.
- **Consejos prácticos del Colegio Dartmouth para las discusiones en línea en clase**: <http://www.dartmouth.edu/~webteach/articles/discussion.html>.
- Artículo de la BBC de 23 de enero de 2005, "Academics give lessons on blogs": [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/education/4194669.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/education/4194669.stm).
- **Weblogg-ed** –este sitio sigue las tendencias actuales de los blogs en la educación: <http://www.weblogg-ed.com/>.
- Artículo de Journal, febrero de 2004, "Content Delivery in the Blogosphere": <http://www.thejournal.com/magazine/vault/A4677.cfm>.
- "Blogging and RSS – the "What's It?" and "How To" of Powerful New Web Tools for Educators": <http://www.infotoday.com/MMSchools/jan04/richardson.shtml>.
- **Educational Weblogs**: <http://educational.blogs.com/>.
- "The Educated Blogger: Using Weblogs to promote literacy in the classroom": [http://firstmonday.org/issues/issue9\\_6/huffaker/](http://firstmonday.org/issues/issue9_6/huffaker/).
- **Tools to Support K-12 Student Writing**: <http://www.cesa12.k12.wi.us/teach/write/blogs.html>.
- **Blog Idea File**: lista de modos en que los profesores utilizan los blogs: [http://www.weblogg-ed.com/stories/storyReader\\$100](http://www.weblogg-ed.com/stories/storyReader$100).
- Recursos de blogs para educadores: <http://www3.essdack.org/socialstudies/blogs.htm>.