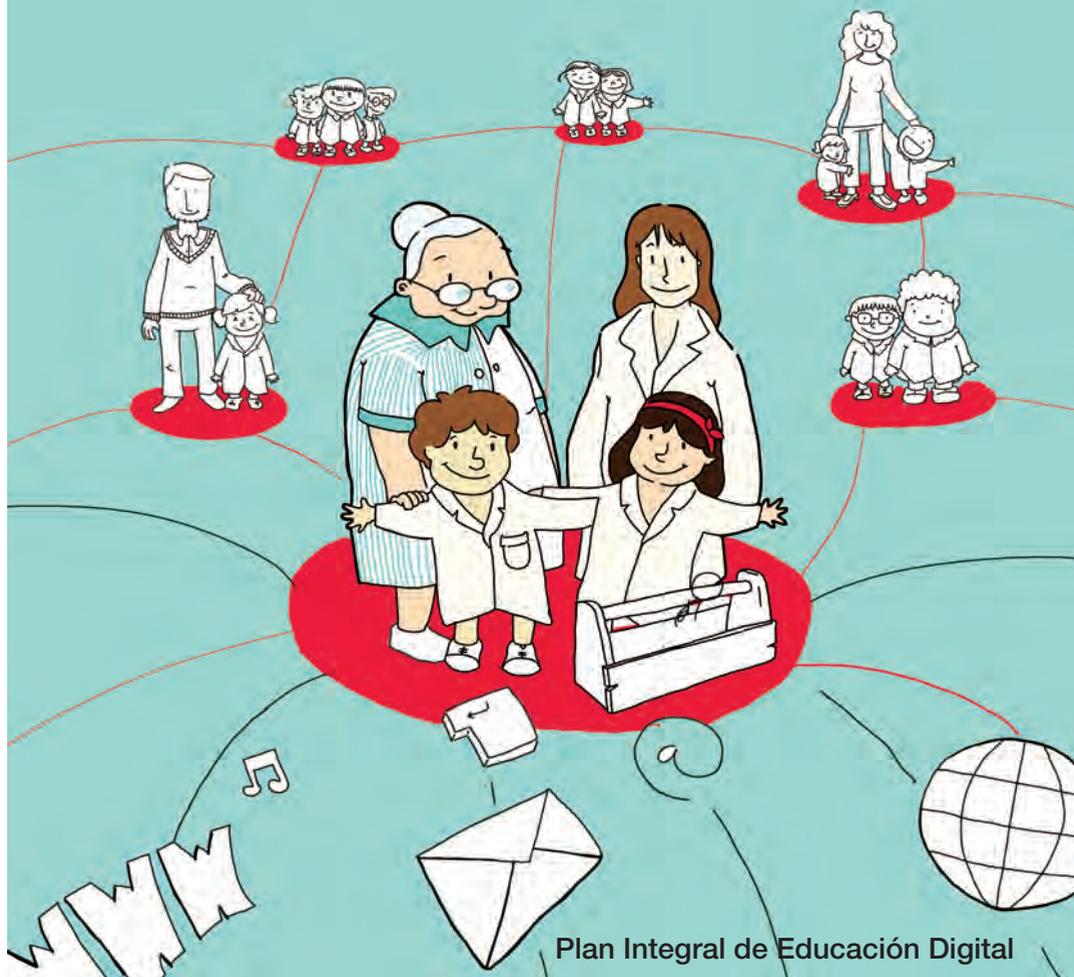


# Seguridad en Internet



Plan Integral de Educación Digital

Ministerio de Educación

# Seguridad en Internet

Plan Integral de Educacion Digital

**Autores:**

María Florencia Ripani

Viviana H. Koch

Melina Masnatta

Cecilia Vázquez

Mariana Gild

**Colaboradores:**

Ignacio Barrenechea

**Corrección:**

Ricardo Sarmiento

**Diseño gráfico:**

Fernanda Santangelo

Magdalena Paladini

**Ilustraciones interior:** Ana Laura Califa

---

**ISBN:**

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Ministerio de Educación

Dirección de Incorporación de Tecnologías InTec, 2011

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

**Dirección de Incorporación de Tecnologías InTec**

Av. Paseo Colón 255, 5° piso C/F

C1063ACC | Buenos Aires

Permitida la transcripción parcial de los textos incluidos en este documento, hasta 1.000 palabras, según Ley 11.723, art. 10º, colocando el apartado consultado entre comillas y citando la fuente; si este excediera la extensión mencionada, deberá solicitarse autorización a la Dirección de Incorporación de Tecnologías InTec.

**Disponible en:** [intec/buenosaires.gov.ar](http://intec/buenosaires.gov.ar)

**Distribución gratuita. Prohibida su venta.**

---

**Nota sobre la edición:**

Las propuestas de este documento están en construcción permanente. Se recomienda consultar la versión online periódicamente.

Fecha de actualización: **28/06/201**

## Autoridades

**Jefe de Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires**

Mauricio Macri

**Jefe de Gabinete**

Horacio Rodríguez Larreta

**Ministro de Educación**

Esteban Bullrich

**Directora General de Planeamiento Educativo**

Mercedes Miguel

**Titular de la Unidad de Proyectos Especiales:**

**“Plan Integral de Educación Digital”**

Jorge Aguado

**Directora Operativa de Incorporación de Tecnologías**

María Florencia Ripani

# Índice

▶ 01. Introducción.....	p. 07
▶ 02. Consideraciones generales acerca de Internet.....	p. 11
2.1 Puertas de acceso: navegadores y buscadores.....	p. 14
2.2 Herramientas de comunicación.....	p. 14
Comunicación asincrónica.....	p. 15
Comunicación sincrónica.....	p. 16
2.3 Nuevas formas de abordar el conocimiento.....	p. 17
Prácticas sociales en el acceso y construcción de conocimientos.....	p. 17
Herramientas virtuales como recursos educativos.....	p. 19
▶ 03. Uso responsable de Internet.....	p. 22
3.1 Las tecnologías en el aula y en el hogar.....	p. 23
La comunidad educativa.....	p. 23
Los roles en el aula.....	p. 24
3.2 Orientaciones para navegar seguros.....	p. 27
Informarnos.....	p. 27
Conversar y compartir experiencias.....	p. 27
Abordar nuevos desafíos.....	p. 27
3.3 Posibles escenarios para pensar juntos.....	p. 28
▶ 04. Los chicos: Cómo podemos navegar seguros.....	p. 31
▶ 05. Glosario.....	p. 38

## ► 01

# Introducción

La sociedad se encuentra atravesada por diversas transformaciones culturales, políticas, sociales, económicas y tecnológicas. En este contexto, la escuela debe promover la inclusión de los alumnos como ciudadanos plenos, protagonistas y constructores de conocimientos en la sociedad actual y la del mañana.

El Plan Integral de Educación Digital (PIED) del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (GCABA) surge para dar respuesta desde el campo de la educación a los cambios significativos en la sociedad.

El PIED busca abordar la innovación pedagógica en el marco de la cultura digital. Está dirigiéndose a todo el sistema educativo y a la comunidad en general y se articula a través de diversos dispositivos que sólo se pueden construir e integrar con el aporte y la creatividad de todos los actores involucrados. Para llevarlo a cabo se definieron una serie de lineamientos pedagógicos<sup>1</sup> que proponen un horizonte posible para la construcción de la escuela del siglo XXI.

En este marco se presenta el Plan Sarmiento, una propuesta pedagógica integral cuyo principal propósito es lograr la inclusión social a través de la igualdad de oportunidades. Incluye múltiples líneas de acción para la innovación pedagógica, junto con la provisión de infraestructura digital. En este sentido contempla la entrega de una computadora portátil con conexión inalámbrica a Internet, a todos los alumnos y docentes de las escuelas primarias públicas y privadas de gestión social de la Ciudad de Buenos Aires.

El acceso a Internet permite a la comunidad educativa en general y a los alumnos en particular explorar, crear, expresar, construir, etc., en otras palabras habilita la posibilidad de participar en este espacio de diversas formas. Sin embargo para poder constituirse como protagonistas críticos precisan poner en juego reflexiones éticas, que incluyen convenciones de responsabilidad y solidaridad hasta modos de participación segura en las comunidades virtuales.

Los adultos enseñantes, tanto padres como docentes, deben proporcionar un marco estable de sostén y contención que contribuya al desarrollo de la libertad y autonomía res-

<sup>1</sup> Para más información:

[http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/programas/intec/lineamientos\\_pedagogicos\\_pied.pdf?menu\\_id=19769](http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/programas/intec/lineamientos_pedagogicos_pied.pdf?menu_id=19769)

ponsable de los niños y jóvenes. En otras palabras, son los responsables de brindarles las herramientas necesarias para desarrollarse en lo personal, social, emocional e intelectual. Los alumnos en Internet transitan por diferentes espacios para socializarse, realizar tareas escolares y de ocio recreativo. En este sentido, es importante considerar la potencialidad de la red para generar propuestas educativas escolares que integren diversos contenidos, habilidades y recursos y permitan construir a través del trabajo colaborativo.

Para promover la planificación creativa de actividades escolares utilizando Internet, es fundamental que toda la comunidad educativa conozca tanto sus funciones y recursos como los posibles riesgos para fomentar un uso responsable, solidario y crítico. En este último aspecto las normativas nacionales e internacionales referidas a la seguridad en Internet se encuentran en constante proceso de construcción debido a la extensión, intensidad y velocidad en la que se configuran las redes globales. Por lo tanto, resulta vital generar ámbitos de diálogo para debatir, reflexionar y contribuir al desarrollo de habilidades necesarias para que los alumnos puedan integrarse de manera crítica y creativa en estos nuevos espacios.

En este sentido, el presente documento se propone como una guía de consulta para toda la comunidad educativa con el objetivo promover el uso seguro y responsable de Internet en la escuela y el hogar e invitar al debate compartido y articulado con todos los actores implicados. Para orientar su lectura se presenta a continuación la organización general del presente documento:

- Se presentan consideraciones generales acerca de Internet referidas al acceso, herramientas de comunicación y construcción de conocimiento características de este espacio. En este aspecto se profundiza en las nuevas prácticas sociales y las herramientas virtuales como recursos educativos.
- Se proponen algunas recomendaciones y orientaciones para promover el uso responsable de Internet en el ámbito escolar y en el hogar. Con este objetivo se describen posibles escenarios para pensar juntos y abordar de este modo los desafíos actuales que presenta la sociedad digital.
- Se incorpora una guía para que los alumnos cuenten con estrategias para navegar seguros tanto en la escuela como en el hogar.
- Se presenta un Glosario en forma de anexo que profundiza algunas definiciones acerca de Internet y la cultura digital.



# Consideraciones generales acerca de Internet

► 02

## Consideraciones generales acerca de Internet

En la actualidad existen diversas definiciones en torno a qué es Internet. Si bien puede entenderse como un entorno digital interactivo, una red que conecta usuarios y dispositivos como computadoras de todo el mundo a través de diferentes herramientas informáticas, es un concepto que se encuentra en proceso de construcción en función a los avances en la ciencia y la tecnología.

En este sentido, desde los lineamientos pedagógicos del PIED es preciso destacar que se concibe a las denominadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro de las que se encuentra Internet, como una forma cultural de interacción, un lugar que se habita y no como meros instrumentos que se manipulan.

Algunos ejemplos de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) más conocidas y utilizadas a gran escala en nuestra sociedad son: Internet, las computadoras, los celulares, los programas informáticos, las redes sociales, etc. La incorporación de estas tecnologías a la vida cotidiana, permite el desarrollo de formas y medios de comunicación cada vez mayores y más variados.

Sin embargo, es preciso destacar que no son solo tecnologías, máquinas o técnicas, sino que es necesario considerar a las TIC como formas culturales que permiten mediar y representar el mundo.

Cabe mencionar que la tendencia actual consiste en integrar Internet como otras herramientas virtuales, comúnmente asociadas a la computación a la telefonía móvil, lo que permite el manejo simultáneo de voz, textos, datos, imágenes, etc., permitiendo utilizar diferentes tecnologías que convergen en un mismo canal.

Desde este horizonte es preciso comprender que los avances en el campo promueven el desarrollo continuo y constante de recursos informáticos, posibilitando nuevas relaciones entre las diversas formas de comunicación y construcción de conocimientos.

En otras palabras, los niños y jóvenes tienen acceso a diferentes tecnologías que les permiten comunicarse, participar de espacios colectivos, intercambiar y buscar información, entre otras cuestiones.

Un reciente estudio de CEPAL<sup>2</sup> se menciona que las tecnologías han introducido en los espacios de esparcimiento virtuales la adquisición indirecta de habilidades de comunicación, creación y aprendizaje, por lo tanto se desdibujan los límites entre el tiempo destinado al ocio y a la educación, relocalizando los espacios de saber.

Si bien la mayoría de los espacios virtuales no fueron creados para un uso específicamente educativo, presentan determinadas características que permiten el desarrollo de actividades y recursos innovadores para la enseñanza en la escuela, entre otras cuestiones.

El uso de Internet en las escuelas permite el acceso a las autopistas de la información, promoviendo la apertura de una ventana al mundo y una concepción de escuelas abiertas que proyectan sus fronteras y se extienden a una multiplicidad de ámbitos sociales que incluye a la comunidad, en donde el lugar de la escuela se resignifica como espacio de encuentro, de enseñanza y de aprendizaje.

Por lo que es preciso que las TIC se aborden sobre la base de la construcción de propuestas de innovación pedagógica. De esta manera se articula una dimensión participativa, colaborativa y en red que permite una mirada integral de las TIC superadora de una simple concepción instrumental.

En este marco los adultos enseñantes, tanto los docentes como la familia cumplen un papel fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

Cuando “navegan” por Internet se integran en un mismo entramado compartido por diferentes usuarios y escogen un recorrido dentro de los múltiples posibles. Por este motivo, es importante que toda la comunidad educativa conozca algunas características generales de Internet para poder guiarlos y acompañarlos para que puedan participar en la sociedad digital de manera crítica, creativa, responsable y solidaria.

<sup>2</sup> CEPAL (2010) “Las TIC para el crecimiento y la igualdad: renovando las estrategias de la sociedad de la información”.  
Disponible en: <http://www.eclac.cl>

## 2.1 Puertas de acceso: navegadores y buscadores

Toda la información disponible en Internet se encuentra interconectada a través de una gran red de circulación de contenidos organizados en páginas o sitios. A este entramado se lo llama usualmente “la web”, aunque su denominación original es World Wide Web (www).

Para ingresar a Internet es necesario utilizar un navegador. Esta herramienta informática permite acceder e interactuar con el contenido disponible.

Comúnmente se denomina “navegar” en Internet a las acciones que realizan los usuarios cuando pasan de un sitio a otro a través de vínculos (links) dentro de la Web. Los navegadores más utilizados son Internet Explorer, Mozilla Firefox o Google Chrome.

En este sentido, para encontrar información en la Web se utilizan buscadores, que son sitios de Internet que reciben pedidos de búsqueda a partir de palabras, conceptos o categorías claves, lo comparan con toda su base de datos y presentan como resultado un listado de páginas web que contengan las palabras seleccionadas.<sup>3</sup>

Los buscadores en la actualidad más conocidos entre los usuarios son **Google** ([www.google.com.ar](http://www.google.com.ar)) e **Yahoo** ([www.yahoo.com.ar](http://www.yahoo.com.ar)).

La diversidad y heterogeneidad de conocimientos que circulan por Internet y la velocidad en la que se crean, etc.; representan un escenario en el que es preciso profundizar en la formación de usuarios que puedan desplegar estrategias y criterios lo suficientemente consistentes y generalizables para poder utilizar estas puertas de entrada de manera crítica y creativa.

## 2.2 Herramientas de comunicación

La sociedad en red se caracteriza por contar con herramientas tecnológicas que ofrecen nuevas posibilidades de relación y comunicación entre las personas. Los encuentros de diálogo e intercambio de información en entornos virtuales exceden los límites temporales y geográficos modificando las concepciones tradicionales de espacio y tiempo.

Desde la escuela, los recursos comunicacionales que ofrece Internet generan nuevas formas de intercambio y diálogo entre los docentes, directivos, alumnos y familia, a partir del establecimiento de canales de información fluida y segura que favorecen la colaboración y cooperación para la construcción de una comunidad educativa conectada y solidarizada.

A continuación se presentan algunos de los medios más utilizados en la actualidad por los niños, jóvenes y adultos para llevar a cabo las comunicaciones virtuales. Para una mejor distinción, se agrupan de acuerdo al tiempo que transcurre entre la emisión del mensaje y su respuesta.

### ► Comunicación asincrónica

La comunicación asincrónica es una forma de comunicación que no se realiza en tiempo real. Los mensajes se envían y reciben sin necesidad que los participantes se encuentren conectados en simultáneo a Internet.

Este tipo de comunicación se caracteriza por la flexibilidad en la selección de contenidos y la elasticidad de tiempos en la construcción del mensaje que se desee transmitir.

En el marco de los procesos de enseñanza y de aprendizaje tiene lugar un diálogo didáctico entre los participantes fundados en la interactividad, que posibilita la construcción de saberes. En este contexto, la mediación deja de ser meramente instrumental para ser parte de la estructura de la sociedad de conocimiento, ante las necesidades de nuevos modos de percepción, nuevos lenguajes y narrativas.

- **El correo electrónico (e-mail):** es un método para crear, enviar y recibir mensajes y archivos a través de Internet en forma veloz. Asimismo una cuenta de correo electrónico puede ofrecer otras funciones: una agenda que permite agregar información adicional de los contactos, un calendario para organizar tareas y eventos, un espacio para la realización de documentos compartidos, un chat para entablar comunicación con los contactos, entre otras funciones que tienden a hacer convergencia en una misma herramienta.

Para intercambiar información a través de esta herramienta es necesario crear una cuenta o dirección de correo electrónico, que sirve como buzón de entrada y base para el envío de los mensajes, tal como sucede con una dirección de correo postal. La mayoría de las cuentas son gratuitas.

En cada cuenta de correo es posible configurar la seguridad para evitar la recepción de correos no deseados o de un remitente desconocido que puedan perjudicar a los usuarios. De todas formas aunque se hayan tomado las precauciones adecuadas, es posible que algunos correos electrónicos presenten contenidos dirigidos al público adulto o que sean nocivos

para la computadora y la información que allí se presenta por contener un virus informático. En este sentido, es necesario asegurarse que los vínculos virtuales y los archivos adjuntos de los correos, provengan de remitentes conocidos o bien que estén relacionados a datos esperados. En caso de dudar de la procedencia y contenido recibido, es recomendable no abrirlo y consultarlo con algún profesional idóneo en el tema.

Como se ha mencionado, en una comunicación asincrónica, el correo electrónico se caracteriza por la interactividad, en cuanto al intercambio de mensajes que permiten la construcción de saberes desde el acto comunicacional entre uno o varios participantes. De modo que se reconoce no solo como herramienta de mediación comunicacional, sino como estrategia de producción de conocimiento.

### ► Comunicación sincrónica

En estos espacios la comunicación se establece en tiempo real a través de la conexión a una red de Internet.

- **Los programas de mensajería instantánea:** son herramientas informáticas que permite la comunicación en el acto con uno o más usuarios. Cada usuario puede decidir con quiénes comunicarse por medio de solicitudes de admisión. Además se pueden generar grupos de conversación, realizar videollamadas, jugar en línea y transferir archivos. Es uno de los programas más utilizados por los niños y jóvenes.
- **Las salas de Chat:** son páginas web en donde se ofrece la posibilidad de establecer conversaciones entre dos o más personas en tiempo real. Cada espacio para “chatear” se denomina “sala”, en donde cada participante ingresa con un nombre creado o “Nick”, el cual no tiene que estar necesariamente vinculado a su nombre verdadero. Además de conversar, pueden intercambiarse archivos de texto, imágenes y audio.

En conclusión, la comunicación sincrónica se caracteriza por una comunicación en tiempo real en la que es posible interactuar con uno o varios destinatarios. Los espacios virtuales permiten generar grupos para debatir y construir saberes sobre determinados temas. La potencialidad de este tipo de comunicación se caracteriza por la inmediatez en la configuración del mensaje que posibilita el desarrollo de otros tipos de habilidades cognitivas en este contexto.

## 2.3 Nuevas formas de abordar el conocimiento

A lo largo de los últimos años se produjeron importantes cambios en las formas en que se comparte y construye el conocimiento. Estas modificaciones fueron potenciadas a partir de los desarrollos tecnológicos en medios informáticos.

Los nuevos recursos disponibles en la web permiten que los usuarios, sin tener necesariamente conocimientos de programación puedan publicar, comentar, compartir y modificar la información presentada. La mayoría de estos espacios se encuentran relacionados entre sí, por lo que estas acciones se replican en diferentes sitios a la vez. Los usuarios se convierten tanto en emisores como receptores de la información generando una amplia red de producciones compartidas.

### ► Prácticas sociales en el acceso y construcción de conocimientos

La información ya no es obtenida de las fuentes clásicas y tradicionales, sino que en la red circula un gran caudal que tiene como característica la diversidad de calidad y heterogeneidad de autores, ya que todos los usuarios pueden realizar sus aportes e incluso clasificar la información. Por lo que es preciso desarrollar criterios y estrategias para realizar un uso racional y crítico de los datos disponibles en línea.

- **Búsqueda de información**

Internet se ha convertido en un espacio privilegiado para las búsquedas de información para varios fines, como por ejemplo para las tareas escolares. La diversidad de soportes y la rapidez con la cual se puede acceder a los contenidos a través de los buscadores resulta atractivo y útil para el usuario.

Es necesario considerar que la información que se publica no necesariamente es verídica, todos los interesados pueden publicar en la web, pero no todos estos contenidos son corroborados. Por lo que hay que considerar que el criterio por el cual los buscadores ordenan los resultados no tiene necesariamente relación con que los datos de las páginas indicadas sean fiables.

De igual forma a partir de una búsqueda puede accederse a sitios que contienen información inadecuada cuyo eje temático promueva la violencia, los trastornos de la alimentación y/o a la discriminación.

En relación a estas características presentadas, es fundamental dialogar sobre la importancia de comparar los datos encontrados en diversas fuentes y buscar referencias bibliográficas, así como también identificar contenidos que no respondan a lo solicitado para evitar el acceso a sitios no adecuados.

A su vez, es recomendable conocer los diferentes intereses e inquietudes tienen los alumnos al navegar en internet para orientarlos en la búsqueda de la información acorde a su edad.

- **Clasificación y gestión de la información**

En la actualidad existe una nueva forma de clasificar la información que se publica en Internet y esto es por que quienes suben textos, videos e imágenes pueden incluir palabras o frases claves a través de las denominadas etiquetas que identifiquen a sus publicaciones y de esta manera facilitan su búsqueda en la web. Esta característica permite que los usuarios puedan agruparse a través de sus “etiquetas” con otros que compartan intereses similares. Es preciso considerar esta clasificación gestionada por los usuarios a la hora de acceder y crear contenidos.

- **Creative Commons**

El proceso de crear una producción sobre productos ya realizados implica la configuración de algo de nuevo tipo, constitutivo a la cultura remix, otorgándole una nueva forma, un nuevo sentido, generando de este modo, una producción que resignifica su sentido en la creación primaria.

En este contexto surge Creative Commons como una organización no gubernamental sin fines de lucro y de alcance internacional que desarrolla planes para establecer un equilibrio entre los derechos de los autores, las industrias culturales y el acceso del público a las obras intelectuales.

La organización propone un conjunto de licencias en donde cada autor puede decidir si permite o no reutilizaciones, modificaciones y hasta comercializaciones de sus publicaciones.

En el ámbito educativo esta forma de distribuir y utilizar la información es primordial, ya que permite que los docentes, alumnos y familias puedan seleccionar contenidos disponibles en Internet para tareas escolares, así como también publicar presentaciones, imágenes y datos habilitando a la comunidad educativa a acceder a las producciones y utilizarlas según su interés.<sup>4</sup>

### ► Herramientas virtuales como recursos educativos

Las herramientas virtuales permiten compartir y construir conocimientos e incentivan la creación de recursos, proyectos, actividades, etc. entre otras propuestas educativas.

Es preciso mencionar que los contenidos que se producen en los distintos entornos virtuales están plasmados en un espacio público, es decir que lo que se escribe, modifica y comenta está disponible en la Web, a menos que se establezcan opciones de configuraciones específicas. Estas consideraciones resultan relevantes para el ámbito educativo, ya que invitan a redefinir los límites entre lo privado y lo público para pensar tanto en las propuestas de enseñanza como en las evaluaciones de aprendizajes.

**A continuación se describen algunas herramientas virtuales que pueden ser utilizadas y potenciadas desde la escuela.**

- **Bitácoras virtuales: Blogs**

Son páginas creadas por usuarios particulares o colectivos que publican en forma periódica y cronológica textos, artículos o imágenes sobre variados temas: viajes, arte, experiencias educativas, entre otras.

El autor del Blog determina los contenidos que continúan disponibles a lo largo del tiempo y si lo desea, puede eliminar publicaciones. Quienes leen los blogs, en la mayoría de los casos, pueden realizar comentarios sobre lo relatado, convirtiéndose en un espacio de lectura y escritura colectiva.

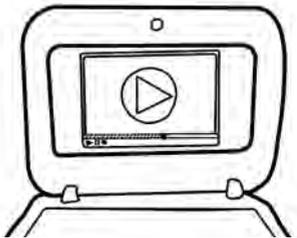


<sup>4</sup> Para más información: <http://creativecommons.org/international/ar/>

- **Páginas Web de publicación y reproducción de videos**

Son páginas de Internet en las cuales se publican, comparten y comentan diversos videos, grabaciones personales, publicidades, videoclips, notas periodísticas, escenas de películas, videos de diapositivas, entre otros.

Éstos se almacenan y pueden ser reproducidos o descargados todas las veces que se desee desde cualquier computadora y lugar del mundo. Si bien algunas páginas poseen un control de los materiales que se publican, hay muchos contenidos que no son recomendables para el público infantil. Es aconsejable que los alumnos estén acompañados y orientados por adultos cuando realizan búsquedas en este tipo de sitios.



El sitio de publicación y reproducción de video más utilizado es Youtube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)). Internet ofrece una gran diversidad de medios para presentar la información y propiciar la comunicación a través de textos escritos, imágenes, videos y sonidos. Esta variedad disponible constituye un desafío para la enseñanza y el aprendizaje

ya que permite incluir el lenguaje de los nuevos medios al incluir la percepción en el mundo del saber a partir de la elaboración de propuestas educativas orientadas a la producción, publicación y registro de materiales audiovisuales.

- **Textos colaborativos: Wikis**



Es una página web en la cual muchos autores colaboran en la producción conjunta de información. La wiki dejar de ser una fuente clásica para la construcción y producción de contenidos ya que todos los involucrados pueden acceder

al contenido y modificarlo a la vez que pueden controlar y contrastar lo que se publica. La Wiki más conocida con estas características es la enciclopedia colaborativa Wikipedia ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)).

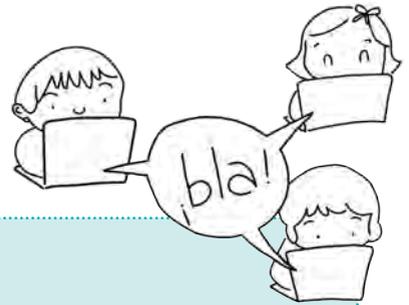
- **Las redes sociales**

En el marco de los nuevos modos de relacionarse en Internet surgen las redes sociales. Su principal objetivo es el propiciar un espacio para compartir experiencias, gustos, intereses, fotografías, entre otras actividades.

Los usuarios se agrupan según sus edades y preferencias a través de solicitudes de intercambio e invitaciones a participar. Estos sitios presentan una organización sencilla que pretende ser accesible al público en general.

Estos recursos no fueron creados específicamente con objetivos educativos, pero presentan características que pueden ser aprovechadas y potenciadas para generar actividades de enseñanza fomentando la participación colectiva

La mayoría de las redes sociales son de uso gratuito, aunque presentan en algunos casos opciones pagas para un servicio diferencial.

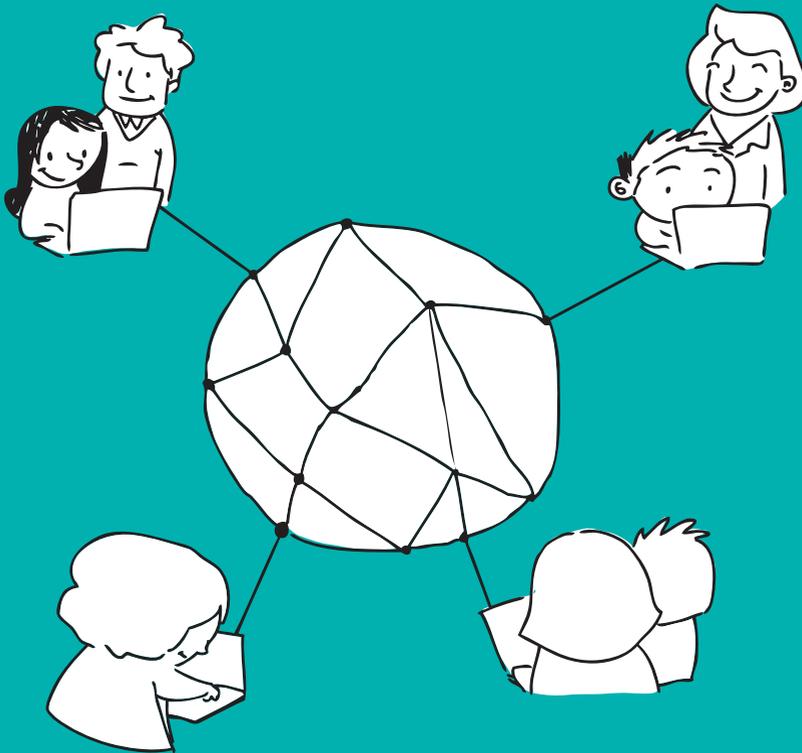


### **Las edades en las Redes Sociales**

Algunas redes sociales presentan restricciones en cuanto a la edad de los usuarios que pueden acceder. En el caso de Facebook, por ejemplo no se permite el ingreso de personas menores a 13 años, aunque muchos alumnos colocan una identidad falsa para poder participar.

Respecto a la privacidad en estos ámbitos es importante atender a las condiciones de seguridad que se ofrece al inscribirse, ya que la información suele quedar abierta al público si no se configura manualmente.

# Uso responsable de Internet



► 03

## Uso responsable de Internet

Internet es un espacio que presenta múltiples alternativas de comunicación, participación y construcción de conocimientos.

Las experiencias educativas que se pueden elaborar utilizando recursos tecnológicos generan importantes contribuciones al desarrollo y crecimiento de los alumnos para desenvolverse como protagonistas responsables, solidarios y críticos.

De acuerdo a las características propias de este espacio digital resulta difícil conocer todo lo que sucede, Por este motivo, s fundamental establecer orientaciones y recomendaciones para favorecer el espacio de navegación de los alumnos en Internet.

En los múltiples espacios virtuales por los que los alumnos transitan, se puede acceder de forma accidental o por curiosidad a contenidos inapropiados, tales como imágenes pornográficas, información que incite a la violencia o a la discriminación, entre otras posibles. En este sentido, resulta fundamental el diálogo y el acompañamiento permanente de los adultos enseñantes para que los alumnos puedan aprender junto a la tecnología.

### 3.1 Las tecnologías en el aula y en el hogar

Para fomentar el desarrollo de los alumnos en tanto protagonistas de la sociedad digital, es importante que tanto padres como docentes, los orienten y les brinden las herramientas necesarias para construir juntos una mirada crítica y ética sobre de las posibilidades y riesgos que presenta Internet. Es recomendable que en la escuela y el hogar se destine espacios específicos para generar acuerdos sobre las responsabilidades que se deben asumir al navegar por Internet y sobre los modos aconsejables de participación segura y solidaria en las comunidades virtuales.

#### ► La comunidad educativa

A partir de las configuraciones sociales y culturales, se generan nuevas dinámicas y roles entre todos los actores que participan de la comunidad educativa.

En este nuevo contexto, se alimenta la construcción de nuevas dinámicas de trabajo, en donde el docente es líder del cambio y mediador, el alumno es protagonista y constructor de conocimiento. En otras palabras, la familia y la comunidad en general se integran a los procesos de enseñanza y de aprendizaje como actores fundamentales en la promoción del cambio.

Si bien los alumnos tienen información sobre los recursos tecnológicos y algunas de sus posibles funciones, los adultos conocen los marcos de actuación adecuados para poder orientarlos en las prácticas de comunicación y participación en los distintos espacios, tanto físicos como virtuales.

### ► Los roles en el aula

En este escenario, los alumnos a través de la interacción con las tecnologías tienen la posibilidad de enriquecer y potenciar un aprendizaje activo, significativo y participativo.

A partir de la inclusión de TIC en los proyectos pedagógicos, los docentes pueden favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas, creativas y comunicativas de los alumnos como hacedores culturales y productores de conocimientos.



Se contempla al alumno tanto como sujeto singular, como en su entorno social. En este marco, es posible desarrollar habilidades pertinentes en cuanto a la exploración y experimentación con las tecnologías. Sin embargo las habilidades digitales implican no solo su uso instrumental sino pedagógico integral para contemplar la resolución de los problemas educativos.

Es clave que desde el rol del docente se generen espacios que permitan desarrollar una mirada crítica, posibilite la articulación y el intercambio de saberes, promueva la producción colectiva de conocimiento y fomente el aprender y pensar según los requerimientos para el siglo XXI.

### Decálogo UNICEF: Los e-derechos de los alumnos y las niñas (2004)

La seguridad en internet es una temática de interés global. Por este motivo en el año 2004 se estableció un decálogo de los derechos básicos de los alumnos y niñas en internet.

1. Derecho al acceso a la información y la tecnología, sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc. En especial este derecho al acceso se aplicará a los alumnos y niñas discapacitados.
2. Derecho a la libre expresión y asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red. Estos derechos sólo podrán ser restringidos para garantizar la protección de los alumnos y niñas de informaciones y materiales perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.
3. Derecho de los alumnos y niñas a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a Internet que les afecten, como restricciones de contenidos, lucha contra los abusos, limitaciones de acceso, etc.
4. Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzcan utilizando Internet. Los alumnos y niñas tendrán el derecho de utilizar Internet para protegerse de esos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.
5. Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como Internet puedan aportar para mejorar su formación. Los contenidos educativos dirigidos a alumnos y niñas deben ser adecuados para ellos y promover su bienestar, desarrollar sus capacidades, inculcar el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente y prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad libre.
6. Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a no proporcionar datos personales por la Red, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.
7. Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante Internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en Internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los alumnos y niñas y otras personas.
8. Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de Internet: establecer tiempos de utilización, páginas que no se deben visitar o información que no deben proporcionar para protegerles de mensajes y situaciones peligrosas, etc. Para ello los padres y madres también deben poder formarse en el uso de Internet e informarse de sus contenidos.
9. Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de éstos y sus ciudadanos, y en especial de los alumnos y niñas, a Internet y otras tecnologías de la información para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y los pobres.
10. Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los alumnos y niñas.

## **Recursos y estrategias para la escuela**

La ley N°2974 del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires estableció la implementación de filtros de contenidos que actúan sobre la red de conexión a Internet en todas las instituciones educativas de la jurisdicción y que restringen el acceso a sitios con material adulto considerado inadecuado.

Desde un aspecto técnico un filtro de contenidos es un sistema informático que determina si es posible acceder o no a la información disponible en Internet, impidiendo el ingreso a sitios no autorizados. Opera con una base de datos que incluye una lista de páginas web permitidas y otra de sitios restringidos para navegar.

Tal como se menciona en el desarrollo del documento, la celeridad de los avances tecnológicos y la constante actualización de Internet favorecen la expansión y difusión de nuevos sitios y contenidos. Por lo que se presenta con mayor impronta la necesidad de que todos los actores se involucren y participen en las acciones de detección, denuncia y recomendación para promover la seguridad en Internet en entornos digitales.

Con el fin de garantizar estos cuidados, se ofrece una línea telefónica y un correo electrónico desde la cual directivos y docentes pueden dar a conocer estos nuevos sitios y solicitar el bloqueo al acceso, así como también permite la operación contraria de desbloqueo del filtro en aquellos que se consideren apropiados para abordar en el ámbito escolar.

En este sentido el asesoramiento es vital para conocer diversas estrategias y recaudos que permiten navegar de manera autónoma y segura, por lo que además se facilita como canal de comunicación una Mesa de Ayuda Pedagógico-Digital para que los docentes y directivos puedan consultar y recibir consejos de manera personalizada.

En este marco es fundamental volver a destacar la importancia de contar con el trabajo acompañado y sostenido de la escuela y de la familia para el desarrollo conjunto de una mirada crítica y un uso responsable de Internet.

## 3.2 Orientaciones para navegar seguros

La cantidad y variedad de información disponible en Internet es cada vez más vasta y compleja. Los alumnos, inmersos en la cultura digital, acceden con frecuencia a estos datos a través de sitios de internet con el objetivo de resolver tareas escolares, jugar y comunicarse.

En este sentido, resulta fundamental que en la escuela y en el hogar se oriente a los alumnos en la construcción de criterio necesarios para seleccionar la información de la forma más adecuada y pertinente posible para su desarrollo intelectual, emocional y social.

### ► Informarnos

Para acompañar a los alumnos en su crecimiento y brindar un marco estable de sostén y contención resulta de gran importancia interiorizarse acerca de las herramientas informáticas que conocen y con qué fin las utilizan para luego poder guiarlos en las mejores y adecuadas formas de relacionarse con su entorno en general y en los espacios virtuales en particular.



### ► Conversar y compartir experiencias

El hogar y la escuela son los espacios más adecuados para conversar y ser escuchado. Resulta de gran importancia que se generen espacios de diálogo para compartir juntos experiencias vividas, situaciones problemáticas, preocupaciones y todo aquello que fomente la confianza.

### ► Abordar nuevos desafíos

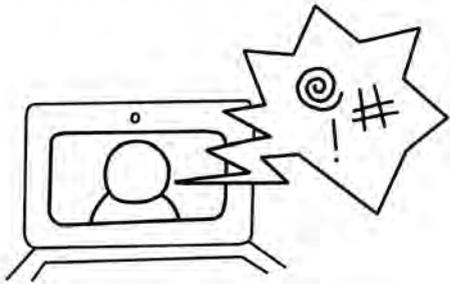
A partir del establecimiento del diálogo como herramienta necesaria para la formación en el aula y en el hogar es aconsejable comenzar a construir algunos significados y conclusiones respecto a los desafíos que presenta la nueva realidad digital en la vida de la comunidad educativa.

### 3.3 Posibles escenarios para pensar juntos

En el marco de las nuevas formas de relación en la sociedad digital, pueden surgir situaciones que pongan en riesgo la integridad física, psíquica y emocional de los alumnos. En este contexto se presentan a continuación algunos escenarios posibles para reflexionar en la escuela y el hogar sobre la importancia del diálogo y el cuidado personal.

#### Contenidos e información inapropiada

Al navegar por Internet es posible encontrar contenidos que son inapropiados para el público infantil. No necesariamente se accede a este tipo de materiales por la búsqueda directa, sino que accidentalmente se pueden ver imágenes, videos o cualquier tipo de información inadecuada.



#### ALGUNAS SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

- Conversar con los alumnos sobre la información que no está dirigida al público infantil, promoviendo la denuncia en el caso que encuentren videos, páginas o imágenes pornográficas.
- Revisar las políticas de privacidad de los sitios a los que acceden los alumnos en Internet. Esta acción permite conocer la información a la que pueden acceder y cómo está siendo utilizada.
- Utilizar filtros de información para limitar el acceso a y contenidos inapropiados para el público infantil y propiciar la navegación por los sitios más seguros.

#### Cuidado integral en un nuevo espacio público

##### Las interacciones en la web

Los alumnos interactúan con compañeros y familiares a través de las distintas herramientas de comunicación. De igual modo, pueden relacionarse con algunas personas que utilizan los medios informáticos para ge-

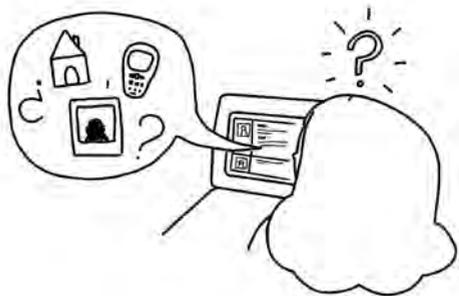
nerar situaciones de violencia, hostigamiento e intimidación. Cuando los niños son molestados, agredidos o humillados por otros niños mediante el uso de medios digitales como Internet o mensajes de texto, se uti-

liza la expresión “ciberacoso” o “cyberbullying”. Si bien este tipo de prácticas no son nuevas, el uso de Internet y la posibilidad de crear identidades falsas, han promovido un rápido crecimiento.

El acoso puede también ser provocado por adultos, que se comunican con los alumnos a través de las distintas herramientas de comunicación para generar un encuentro físico o bien para promover un intercambio por medio de la cámara de video de la computadora. Este tipo de relaciones pueden ser muy perjudiciales para los alumnos, ya que su integridad física y psíquica se pone en riesgo.

### Datos personales

En diversos sitios y programas relacionados con Internet se solicitan datos personales como el nombre y apellido, teléfono, dirección, número de documento, fotos personales, entre otros. Si bien muchos de esos espacios cuentan con políticas de privacidad, es posible que algunos datos sean utilizados con fines malintencionados.



### ALGUNAS SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

- Concientizar a los alumnos sobre sus derechos y la importancia de oponerse a realizar acciones con las cuales no está de acuerdo.
- Alentarlos a denunciar si reciben molestias de compañeros o extraños tanto física como virtualmente.
- Recordar que en los espacios virtuales las personas con las que se conversa en Internet pueden estar utilizando una identidad falsa, aunque su nombre resulte conocido.



### ALGUNAS SUGERENCIAS Y RECOMENDACIONES

- Conocer los diversos sitios y programas que requieren datos personales y cuáles no.
- Conversar con los alumnos acerca de la importancia de proteger su información personal en los distintos espacios virtuales, ya que nunca estará obligado a otorgarlas.
- Promover el uso responsable y crítico de los datos personales que le hayan proporcionado sus compañeros y familiares.
- Comunicar a las autoridades competentes en caso de encontrar información personal o imágenes de los alumnos difundidas, sin autorización previa de los adultos a cargo. Estas acciones están penadas por la Ley 20056.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Ley 20056. "ARTICULO 1: Prohibese en todo el territorio de la República la difusión o publicidad por cualquier medio de sucesos referentes a menores de dieciocho (18) años de edad incurso en hechos que la ley califica como delitos o contravención o que sean víctimas de ellos, o que se encuentren en estado de abandono o en peligro moral o material, o cuando por esa difusión o publicidad fuera escuchado o exhibido el menor o se hagan públicos sus antecedentes personales o familiares de manera que pueda ser identificado".

# Cómo podemos navegar seguros los chicos



## ► 04

# Cómo podemos navegar seguros los chicos

En Internet podés realizar muchas actividades divertidas y educativas:

- Buscar información
- Conversar con amigos
- Realizar tareas escolares
- Enviar y recibir correos electrónicos
- Compartir archivos, imágenes o música.
- Participar en redes sociales

Para aprovechar todas las posibilidades y recursos que ofrece internet navegando seguro, te presentamos algunas situaciones que pueden suceder.

Es muy importante que confíes en tus docentes y tu familia. Podés preguntarles todo lo que te inquiete, genere duda o incomode. Tu escuela y tu casa están para ayudarte.

**CUANDO NAVEGAS POR INTERNET PODÉS ENCONTRAR PÁGINAS, VIDEOS, ARCHIVOS O IMÁGENES EN LA QUE SE DIGAN INSULTOS, TE INCOMODEN O QUE TE RESULTEN AGRESIVAS.**



EN ALGUNA PÁGINA DE INTERNET O EN UNA SALA DE CHAT TE PUEDEN SOLICITAR ALGÚN DATO PERSONAL, FAMILIAR, DE TU ESCUELA O TU FOTO.



TUS DATOS SON MUY IMPORTANTES Y PRIVADOS. EN NINGÚN LUGAR DE INTERNET TE PUEDEN OBLIGAR A DECIR TU NOMBRE, TU APELLIDO, TU DIRECCIÓN, TU TELÉFONO, NI A QUÉ ESCUELA CONCURRIS. EN EL CASO QUE ALGUIEN TE LO PREGUNTE, TE SUGERIMOS QUE LO CONSULTES CON TU DOCENTE O CON TU FAMILIA.



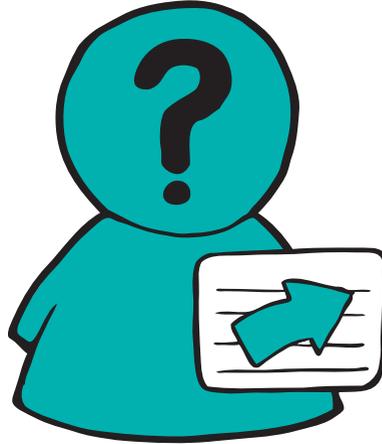
CUANDO NAVEGUES POR INTERNET, ES PROBABLE QUE A ALGUNAS PÁGINAS NO PUEDAS ACCEDER.

LA COMPUTADORA CUENTA CON UN SISTEMA QUE SE FIJA SI LA PÁGINA WEB TIENE CONTENIDOS QUE SIRVEN PARA TU EDUCACIÓN O NO. ES POSIBLE QUE POR ALGÚN MOTIVO EN PARTICULAR ESA PÁGINA NO SEA CONVENIENTE ABRIRLA. HAY MUCHA INFORMACIÓN EN INTERNET Y SEGURAMENTE EXISTA OTRA PÁGINA QUE CONTENGA LOS DATOS BUSCADOS Y A LA QUE SEA POSIBLE ACCEDER.

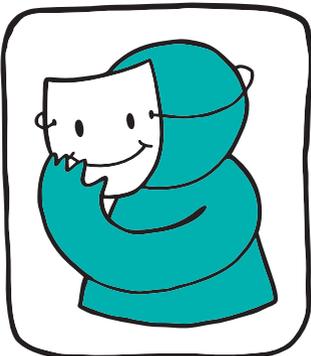


ES POSIBLE QUE RECIBAS SOLICITUDES PARA CONVERSAR O COMPARTIR ARCHIVOS DE PERSONAS DESCONOCIDAS.

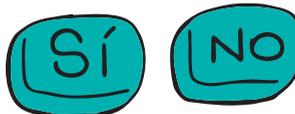
*PUEDE SER PELIGROSO. ALGUNAS PERSONAS USAN INTERNET PARA MOLESTAR O AGREDIR Y PUEDEN MENTIR SOBRE SU EDAD PARA PARECER AMIGABLES.*



ALGUNAS PERSONAS PUEDEN CREAR UNA CUENTA DE CORREO ELECTRÓNICO O EN REDES SOCIALES CON DATOS FALSOS.



SOLICITUD  
DE AMISTAD



*ES IMPORTANTE CONVERSAR SOLAMENTE CON LAS PERSONAS QUE CONOCEMOS Y QUE ESTAMOS SEGUROS QUE UTILIZAN ESAS CUENTAS.*



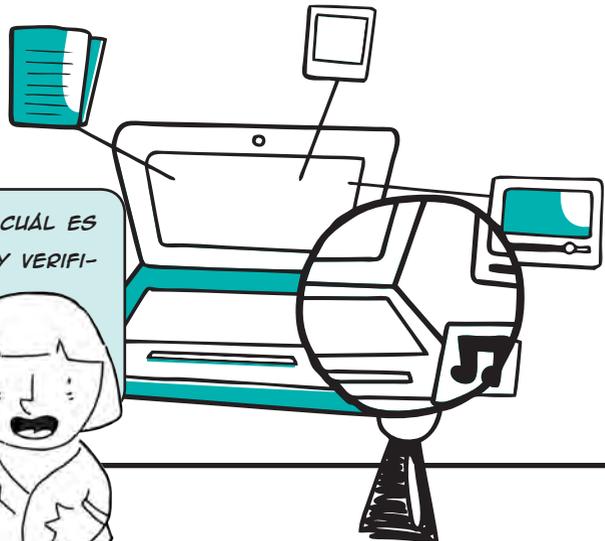
TAL VEZ PUEDES VER PUBLICADA TU FOTO O TUS DATOS PERSONALES EN SITIOS QUE NO FUERON AUTORIZADOS POR TU FAMILIA.

ES NECESARIO AVISARLE A TUS DOCENTES Y A TU FAMILIA. EXISTE UNA LEY QUE PROHÍBE LA PUBLICACIÓN DE LOS DATOS E IMÁGENES DE LOS NIÑOS.



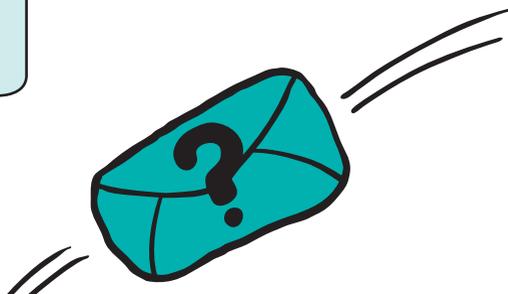
CUANDO BUSCÁS ALGO EN INTERNET PODÉS ENCONTRAR MUCHA INFORMACIÓN. NO SIEMPRE TODAS LAS RESPUESTAS QUE TE PRESENTA EL BUSCADOR SON VERDADERAS Y CONFIABLES

ES IMPORTANTE QUE INVESTIGUES CUÁL ES LA FUENTE DE LA INFORMACIÓN Y VERIFIQUES SI ES CONFIABLE. SI ES NECESARIO PODÉS PEDIRLE AYUDA AL DOCENTE.

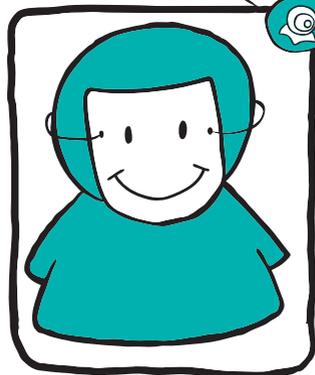


PODÉS RECIBIR CORREOS ELECTRÓNICOS QUE CONTENGAN ARCHIVOS O PÁGINAS QUE NO CONOZCAS.

ES PREFERIBLE ESPERAR A CONSULTAR PARA ABRIRLOS Y EVITAR EL DAÑO DE LA COMPUTADORA.



CUANDO CHATEÁS TE PUEDEN CONVOCAR A UNA CITA EN PERSONA O SOLICITARTE UN ENCUENTRO A TRAVÉS DE LA CÁMARA WEB DE LA NETBOOK.



SOLICITUD  
PARA CONECTARTE  
POR WEB CAM

ES MUY PELIGROSO ENCONTRARSE CON UN DESCONOCIDO, TANTO EN PERSONA COMO A TRAVÉS DE INTERNET. ES MUY IMPORTANTE QUE LE CUENTES A TU FAMILIA Y A TUS DOCENTES SI ESTO SUCEDE PARA QUE PUEDAN AYUDARTE.





# Glosario

## Términos de Internet

**Adjunto:** archivo de datos, por ejemplo una planilla de cálculo o una imagen, que se envía junto con un mensaje de correo electrónico. Para que el documento pueda transferirse electrónicamente, debe ser codificado de alguna manera, ya que el correo electrónico sólo puede transportar códigos ASCII. Entre los formatos de codificación más difundidos están el UUENCODE, MIME y BinHex.

**Avatar:** representación gráfica, generalmente humana, que se usa para la identificación de un usuario. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos. Algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales. Muchas personas construyen su personalidad digital y luego se encuentran en servidores determinados para jugar o hablar con otros en salas de chat.

**Ancho de banda:** término técnico que hace referencia al volumen de información que puede circular por un medio físico de comunicación de datos. Cuanto mayor es el ancho de banda, mejor es la velocidad de acceso y mayor la posibilidad de conectar usuarios simultáneamente. Su capacidad se mide en Hertz o bps (bits por segundo). Ej.: 32 Kbps, 64 Kbps, 1 Mbps, etc.

**Blog:** sitio web que recopila cronológicamente entradas o posteos. Muchos blogs incluyen comentarios o noticias sobre un tema en particular; otros funcionan como diarios personales en línea, actualizados periódicamente, donde se refleja la personalidad del

autor. Un típico blog combina textos, imágenes y enlaces a otros blogs, sitios web y otros medios relacionados con su temática. Una característica importante de muchos blogs es la posibilidad de dejar comentarios en forma interactiva.

**Buscador:** aplicación ubicada en un sitio de Internet que recibe un pedido de búsqueda, lo compara con las entradas de su base de datos y devuelve el resultado. Las búsquedas se hacen con palabras clave o con árboles jerárquicos por temas; el resultado de la búsqueda es un listado de direcciones Web en los que se mencionan temas relacionados con las palabras clave buscadas. Algunos de los más conocidos: Google, Yahoo! y Bing.

**Chat:** servicio de Internet que permite a dos o más usuarios conversar en línea mediante el teclado. Algunas versiones permite el uso de la voz y video. El chat se puede realizar en salas específicas a por medio de programas como MSN Messenger, Yahoo! Messenger, Google Talk.

**Cookie:** fragmento de información que se almacena en el disco duro de la computadora del visitante de una página web a través de su navegador, a petición del servidor de la página. Esta información puede ser luego recuperada por el servidor en posteriores visitas. En ocasiones también se le llama "huella". El protocolo HTTP es incapaz de mantener información por sí mismo,

para que se pueda conservar la información entre una página vista y otra (como el nombre de usuario o las preferencias de colores) se debe almacenar, ya sea en la URL de la página, en el propio servidor o en una cookie en el ordenador del visitante.

**Enlaces:** imagen o texto destacado, mediante subrayado o color, que lleva a otro sector del documento o a otra página Web.

**Correo electrónico:** servicio que permite el intercambio de mensajes a través de sistemas de comunicación electrónicos. Los mensajes de correo electrónico posibilitan el envío, además de texto, de cualquier tipo de documento digital: imágenes, videos, audio, texto. El funcionamiento del correo electrónico es similar al del correo postal. Ambos permiten enviar y recibir mensajes, que llegan a destino gracias a la existencia de una dirección. El servicio de correo electrónico se ofrece bajo dos modalidades: el conocido como correo web o webmail, donde los mensajes se envían y reciben a través de una página web diseñada especialmente para ello; y el servicio mediante un cliente de correo electrónico, que es un programa que permite gestionar los mensajes recibidos y redactar nuevos.

**Firewall:** parte de un sistema o una red diseñada para bloquear el acceso no autorizado, permitiendo al mismo tiempo comunicaciones autorizadas. Se trata de un dispositivo o conjunto de dispositivos configurados para permitir, limitar, cifrar, descifrar, el tráfico entre los diferentes ámbitos sobre la base de un conjunto de normas y otros criterios. Los cortafuegos pueden ser implementados en hardware o software, o una combinación de ambos. Los cortafuegos se utilizan con frecuencia para evitar que los usuarios de Internet no autorizados ten-

gan acceso a redes privadas conectadas a Internet, especialmente intranets.

**Freeware:** software protegido por derechos de autor distribuido sin costo por su creador. Aunque está disponible gratuitamente, el autor retiene sus derechos, lo que significa que no se puede hacer nada con el software sin su permiso.

**FTP:** sigla en inglés de File Transfer Protocol o Protocolo de Transferencia de Archivos, es un protocolo de red para la transferencia de archivos entre sistemas conectados a una red TCP (Transmission Control Protocol), basado en la arquitectura cliente-servidor. Desde un equipo cliente se puede conectar a un servidor para descargar archivos desde él o para enviarle archivos, independientemente del sistema operativo utilizado en cada equipo.

**Hacker:** Experto en redes y seguridad informática. A aquellos hackers que se introducen sin autorización a fuentes con datos privados se los llama piratas informáticos.

**Hipertexto:** texto que en la pantalla de un dispositivo electrónico conduce a otro texto relacionado. El concepto y término fue inventado por Ted Nelson en 1969. Nelson era un famoso visionario de la informática que investigó durante 25 años, las posibilidades de interacción entre las computadoras y la literatura. La forma más habitual de hipertexto es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos. Si el usuario selecciona un hipervínculo el programa muestra el documento enlazado. El programa que se usa para leer los documentos de

hipertexto se llama “navegador”, “browser”, “visualizador” o “cliente” y cuando seguimos un enlace decimos que estamos navegando por la Web. El hipertexto es una de las formas de la hipermedia, enfocada en diseñar, escribir y redactar texto en una media.

**HTTP:** sigla en inglés de Hypertext Transfer Protocol o Protocolo de Transferencia de Hipertexto. Es el protocolo usado en cada transacción de la World Wide Web. Es un protocolo orientado a transacciones y sigue el esquema petición-respuesta entre un cliente y un servidor. Al cliente que efectúa la petición (un navegador web) se lo conoce como “user agent” (agente del usuario). A la información transmitida se la llama recurso y se la identifica mediante un localizador uniforme de recursos (URL). Los recursos pueden ser archivos, el resultado de la ejecución de un programa, una consulta a una base de datos, la traducción automática de un documento.

**HTML:** sigla en inglés de Hyper Text Mark-up Language o Lenguaje descriptor de hipertexto. Es el lenguaje predominante para la elaboración de páginas web. Se usa para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes.

**Multimedia:** combinación de texto, imagen, sonido e imagen en movimiento.

**Navegador web:** programa que permite ver la información que contiene una página web, ya se encuentre alojada en un servidor dentro de la World Wide Web o en un servidor local. El navegador interpreta el código, HTML generalmente, en el que está escrita la página web y lo presenta en pantalla permitiendo al usuario interactuar con su contenido

y navegar hacia otros lugares de la red mediante enlaces o hipervínculos. Los más utilizados son: Internet Explorer, Mozilla Firefox y Google Chrome.

**Nick:** es el apodo o alias que se usa en las conversaciones interactivas.

**Página Web:** documento electrónico adaptado para la World Wide Web que generalmente forma parte de un sitio web. Su principal característica son los hipervínculos de una página, siendo esto el fundamento de la WWW. Una página web está compuesta principalmente por información y por los enlaces; además puede contener o asociar datos de estilo para especificar cómo debe visualizarse, y también aplicaciones embebidas para hacerla interactiva. La página de inicial o principal, es la página de entrada a un lugar del World Wide Web.

**Plug-in:** aplicación que se relaciona con otra para aportarle una función nueva y generalmente muy específica. Esta aplicación adicional es ejecutada por la aplicación principal. Algunos tipos de aplicaciones que suelen incluir complementos son: navegadores web, reproductores de música, sistemas de gestión de contenidos (como WordPress).

**Redes sociales:** son estructuras sociales compuestas por grupos de personas que están conectadas por uno o varios tipos de relaciones: amistad, parentesco, intereses comunes, trabajo, o que simplemente comparten conocimientos. Las personas pueden compartir información, fotos, videos, audios, entre otros, todo va a depender de qué red social se utilice. Ej.: Facebook, Hi5, MySpace, LinkedIn, Twitter, entre otras.

**RSS:** sigla en inglés de Really Simple Syndication o Resumen óptimo del sitio. Formato de datos que se utiliza para compartir contenidos a suscriptores de un sitio web. Permite distribuir contenidos sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer estos contenidos RSS. A pesar de eso, es posible utilizar el mismo navegador para ver los contenidos RSS.

**Servidor:** computadora que, formando parte de una red, provee servicios a otras computadoras denominadas clientes. Suele utilizarse para mantener datos centralizados o para gestionar recursos compartidos. Internet es, en último término, un conjunto de servidores que proporcionan servicios de transferencia de archivo, correo electrónico o páginas web, entre otros.

**Spam:** término que se utiliza para denominar a todos los mensajes de correo electrónico no solicitados, no deseados o de remitente desconocido, habitualmente de tipo publicitario, enviados en grandes cantidades (incluso masivas) que perjudican de alguna o varias maneras al receptor.

**URL:** sigla en inglés de Uniform Resource Locator o localizador uniforme de recursos. Secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato modélico y estándar, que se usa para nombrar recursos en Internet para su localización o identificación, como por ejemplo documentos textuales, imágenes, videos, presentaciones digitales, etc. El URL de un recurso de información es su dirección en Internet, la cual permite que el navegador la encuentre y la muestre de forma adecuada. Por ello el URL combina el nombre del ordenador que proporciona la información, el directorio donde se encuentra, el nombre del archivo y el protocolo a usar para recuperar los datos.

**TIC:** sigla de Tecnología de la Información y Comunicación.

**Troyano:** programa malicioso que está disfrazado como algo inocuo o atractivo que invita al usuario a ejecutarlo y oculta un software malicioso. Ese software, puede tener un efecto inmediato y puede llevar muchas consecuencias indeseables, por ejemplo, borrar los archivos del usuario o instalar más programas indeseables o maliciosos.

**Web 2.0:** se refiere a una nueva generación de Webs basadas en la creación de páginas donde los contenidos son compartidos y producidos por los propios usuarios del portal. El término Web 2.0 se utilizó por primera vez en el año 2004 cuando Dale Dougherty, editor de O'Reilly Media, utilizó este término en una conferencia en la que hablaba del renacimiento y evolución de la Web. La Web 1.0 es la Web tradicional que conocemos todos y se caracteriza porque un editor o Webmaster produce el contenido e información de ese sitio. En el modelo de la Web 2.0 la información y contenidos se producen directa o indirectamente por los usuarios del sitio Web y adicionalmente es compartida por varios portales Web de estas características. En la Web 2.0 los consumidores de información se han convertido en "prosumidores", es decir, en productores de la información que ellos mismos consumen.

**Website:** conjunto de páginas web que comparan un mismo tema e intención y que, generalmente se encuentra en un sólo servidor.

**Wiki:** sitio Web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navega-

dor. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten, de esta manera una wiki es una efectiva herramienta para la escritura colaborativa. La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento son las enciclopedias colectivas, género al que pertenece la Wikipedia.

**World Wide Web o W3 o WWW:** sistema de distribución de información basado en hipertexto o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, videos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces. ♦

## Términos de computadoras

**Aplicación:** tipo de programa informático diseñado como herramienta que permite a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajo. Se diferencia de otros tipos de programas como los sistemas operativos (que hacen funcionar al ordenador), las utilidades (que realizan tareas de mantenimiento o de uso general), y los lenguajes de programación (con el cual se crean los programas informáticos).

**Archivo:** conjunto de datos agrupados bajo un nombre. Por su contenido los archivos pueden ser de imagen, texto, sonido, entre otros.

**Backup:** copia de seguridad de los datos en diferentes medios de almacenamiento para prevenir su pérdida.

**Bit:** acrónimo de Binary digit (dígito binario). Un bit es un dígito del sistema de numeración binario. El bit es la unidad mínima de información empleada en informática,

en cualquier dispositivo digital, o en la teoría de la información. Mientras que en el sistema de numeración decimal se usan diez dígitos, en el binario se usan sólo dos dígitos, el 0 y el 1. Un bit o dígito binario puede representar uno de esos dos valores, 0 ó 1.

**BUS:** sistema digital que transfiere datos entre los componentes de una computadora o entre computadoras. Está formado por cables o pistas en un circuito impreso, dispositivos como resistencias y condensadores además de circuitos integrados. La tendencia en los últimos años es el uso de buses seriales como el USB.

**Captura de video:** placa de video especial que permite conectar el cable de TV o fibra óptica para recibir los canales en la computadora. Un programa especial muestra los controles y afinación de los canales en la pantalla del monitor. Su utilidad permite, además, desplegar una extraordinaria capacidad de trabajo gráfico a la computadora.

**Carpeta:** área de almacenamiento de datos dentro de la computadora. Antes del sistema operativo Windows se conocía como directorio.

**CD:** sigla en inglés de Compact Disc o disco compacto. Soporte digital óptico utilizado para almacenar cualquier tipo de información: audio, imágenes, video, documentos y otros datos.

**CPU:** sigla en inglés de Central Processing Unit o unidad central de procesamiento. Componente de la computadora y otros dispositivos programables que interpreta las instrucciones contenidas en los programas y procesa los datos.

**DVD:** sigla en inglés de Digital Versatile Disc o disco digital versátil. Dispositivo de almacenamiento óptico cuyo estándar surgió en 1995. En sus inicios, la “V” intermedia hacía referencia a “Video” (Digital Videodisk) debido a su desarrollo como reemplazo del formato VHS para la distribución de video a los hogares. Como unidad de DVD en una computadora hace referencia a la multitud de maneras en las que se almacenan los datos: DVD-ROM (dispositivo de lectura únicamente), DVD-R y DVD+R (solo pueden escribirse una vez), DVD-RW y DVD+RW (permiten grabar y borrar las veces que se quiera). La capacidad de almacenamiento de cada uno de los tipos difiere entre ellas.

**Extensión de un archivo:** cadena de caracteres anexada al nombre de un archivo, precedida por un punto. Su función principal es diferenciar el contenido del archivo para que el sistema operativo disponga el procedimiento necesario para ejecutarlo o interpretarlo. Algunas de las extensiones más utilizadas son: .doc para archivos de texto en Microsoft Word; .bmp, .jpg, .gif y .png para gráficos; .wav, .midi, .mp3 para archivos de audio; .exe para archivos ejecutables; y .zip para archivos comprimidos.

**Gigabyte:** unidad de almacenamiento de información cuyo símbolo es el GB, equivale a 109 bytes. Giga proviene del griego y significa gigante. En lenguaje coloquial Gigabyte se abrevia a menudo como giga. En el sistema de numeración binario es 220.

**Memoria USB:** dispositivo de almacenamiento masivo que se conecta mediante un puerto USB. La información que se introduzca puede ser modificada sin límites durante su vida útil. También se las conoce con el nombre de pendrives. Estas memorias se han con-

vertido en el sistema de almacenamiento y transporte personal de datos más utilizado, desplazando a los disquetes, los CDs y DVDs.

**Megabyte:** unidad de medida de cantidad de datos informáticos. Es un múltiplo del byte u octeto, que equivale a 106 bytes. El prefijo mega proviene del griego y significa grande. Coloquialmente a los Megabytes se les denomina megas. En el sistema de numeración binario es 210.

**Monitor:** dispositivo de salida que, mediante una interfaz, muestra los resultados del procesamiento de una computadora. También es común llamarlo pantalla.

**Mouse:** dispositivo apuntador usado para facilitar el manejo de un entorno gráfico en una computadora. Detecta su movimiento relativo en dos dimensiones por la superficie plana en la que se apoya, reflejándose habitualmente a través de un puntero o flecha en el monitor.

**PC de escritorio:** nombre que se le da a la computadora que puede trabajar sobre una mesa o escritorio, con el gabinete horizontal o vertical. También se la conoce por su nombre en inglés desktop.

**Puerto:** es un punto de entrada o salida de datos en un computador. Ej.: COM1 en donde se conecta el mouse; PS/2 que en equipos de marca conecta el teclado o el mouse; USB que permite conectar cámaras para Internet, impresoras y scanners; LPT1 puerto que conecta impresoras.

**RAM:** sigla en inglés de Random-Access Memory o memoria de acceso aleatorio. Es la memoria

desde donde el procesador recibe las instrucciones. La frase memoria RAM se utiliza frecuentemente para referirse a los módulos de memoria que se usan en las computadoras personales y servidores.

**Router:** dispositivo de hardware para la interconexión de redes informáticas que permite asegurar el enrutamiento de paquetes entre redes o determinar la mejor ruta que debe tomar el paquete de datos.

**TCP/IP:** siglas en inglés de Transmission Control Protocol/Internet Protocol o Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo de Internet. Conjunto de protocolos de red en los que se basa Internet y que permiten la transmisión de datos entre redes de computadoras. El TCP/IP es la base de Internet y sirve para enlazar computadoras que utilizan diferentes sistemas operativos, incluyendo PC, minicomputadoras y computadoras centrales sobre redes de área local (LAN) y área extensa (WAN).

**Teclado:** periférico de entrada o dispositivo, en parte inspirado en el teclado de las máquinas de escribir, que utiliza una disposición de botones o teclas, que envían información a la computadora. El teclado tiene entre 99 y 108 teclas aproximadamente. ♦

## Programas y aplicaciones

**Facebook:** red social creada originalmente para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero que luego fue abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica. Cuando un usuario crea una cuenta en Facebook puede armar su perfil y agregar personas a su lista de amigos buscándolas a partir de una dirección de correo electrónico, nombre, intereses, instituciones escolares en las que estudió o ciudad de pertenencia, entre otros. A su vez, el usuario puede cargar en su perfil información personal, compartir fotos, links, videos con otros usuarios e ingresar en el perfil de sus contactos. El sitio cuenta con un servicio de chat interno.

**Gmail:** servicio de correo electrónico gratuito brindado por Google.

**Google Apps:** servicio de Google para uso de dominios de diversos productos ofrecidos por la red Google. Este servicio representa muchas aplicaciones para Internet con funcionamiento similar a los tradicionales programas para escritorio, incluido Gmail, Google Agenda, Talk, Docs y Sites. Para Educación, el programa es gratuito.

**Google Chrome:** navegador web desarrollado por Google.

**Google Talk:** cliente de mensajería instantánea y VoIP (Voz Over IP, Voz sobre Internet) de protocolo XMPP, (parecido a Skype) desarrollado por Google.

**Mozilla Firefox:** navegador web libre y de código abierto y que cualquier usuario puede ayudar a su desarrollo. Descendiente de Mozilla Application Suite y actualmente desarrollado por la Corporación Mozilla, la Fundación Mozilla.

**Skype:** programa que permite realizar llamadas a través de Internet. Al descargar el software e instalarlo en la computadora, hay que crear una cuenta de usuario. Los usuarios pueden hablar entre ellos gratuitamente. La aplicación también permite llamar a teléfonos convencionales, cobrando diversas tarifas según el país de destino.

**Twitter:** sitio web de microblogging que permite a sus usuarios enviar y leer microentradas de texto de una longitud máxima de 140 caracteres denominados tweets. Los mensajes son publicados en el perfil o en el blog del usuario y enviados a sus seguidores.

**Wikipedia:** enciclopedia libre y políglota de la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro. Sus más de 17 millones de artículos en 278 idiomas y dialectos son redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo y cualquier persona con acceso al proyecto puede editarlos. Iniciada en enero de 2001 por Jimmy Wales y Larry Sanger es actualmente la mayor y más popular obra de consulta en Internet.

**Windows Internet Explorer:** navegador web desarrollado por Microsoft.

**Windows Live Messenger:** programa de mensajería instantánea creado por Microsoft. Además de sus funciones básicas y sus características generales como cliente de mensajería instantánea, Windows Live Messenger ofrece funcionalidades adicionales

como llamadas de PC a teléfono, mensajes sin conexión y juegos y aplicaciones, entre otras.

**WordPress:** sistema de gestión de contenido enfocado a la creación de blogs. Es un software libre y gracias a su practicidad en la gestión de contenidos creció a gran escala. En parte WordPress es elaborado por su comunidad, que se encarga de su desarrollo en general y crear plug-ins. ♦



escuelas

Dirección General de Planeamiento  
Educativo - DGEPLED

Unidad de Proyectos Especiales  
Plan Integral de Educación Digital

Dirección Operativa de Incorporación  
de Tecnologías - DOINTEC

Ministerio de Educación



**Buenos Aires Ciudad**