



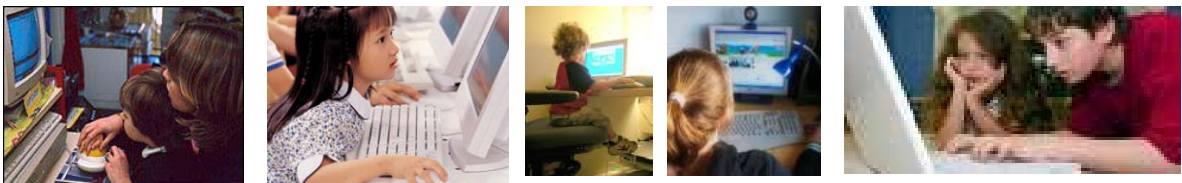
Telefónica

**Niños y jóvenes en la Sociedad de la Información
Acceso y uso de Internet en América Latina**

María Frick

Centro Euro- Latinoamericano (CEULA), Instituto de Empresa (IE)
Telefónica

Octubre, 2007 – Madrid



INDICE

1. Introducción
2. La "generación @"
3. Los beneficios y riesgos del acceso infantil
4. La pobreza digital en América Latina
5. El acceso y uso de Internet de los niños y jóvenes
6. Las políticas públicas en el área
7. Conclusiones

Bibliografía

Cuadros y tablas

Anexo - Metodología

Este trabajo fue realizado en el marco del Programa de Investigación en Economía y Negocios en América Latina, Convocatoria 2005/2006, a cargo del Centro Euro- Latinoamericano (CEULA) del Instituto de Empresa y Telefónica.

María Frick, mariafrick@adinet.com.uy

1. Introducción

"En un mundo cada vez más conectado, los jóvenes no sólo son los beneficiarios, sino a menudo también el motor de las últimas innovaciones y prácticas. La clave para alcanzar las aspiraciones de desarrollo de todos los habitantes del mundo reside en invertir en las generaciones futuras, sobre todo facilitando el acceso de los niños de hoy en día a las comunicaciones y mejorando sus capacidades" –

Sr. Hamadoun Touré, Secretario General de la UIT
Mayo, 2007 – Año "Conectar a la Juventud"

El 17 de Mayo de este año, Día Mundial de la Sociedad de la Información, el Secretario General de las Naciones Unidas anunció que las acciones del año girarían en torno al tema "Conectar a la Juventud". Es decir: al objetivo de hacer llegar los beneficios de la revolución digital a los jóvenes de todo el mundo. Naciones Unidas tomó esta decisión sobre el hecho de que los jóvenes figuran entre los usuarios más prolíficos e informados de las nuevas tecnologías y que, además, cuando gozan de su acceso avanzan rápidamente en su búsqueda de conocimientos y dan pasos agigantados para saltar las barreras de la comunicación con bastante facilidad. Instó por ello a los poderes públicos y a los líderes del sector privado a aunar sus ideas y cooperar con niños y jóvenes para producir tecnologías, aplicaciones y servicios apropiados con el fin de facilitar el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (UIT, 2007).

Ante esta prioridad América Latina se encuentra, no obstante, en franca desventaja. El acceso de los niños y jóvenes de la región a las nuevas tecnologías presenta características que tienden a ser similares a las de los países desarrollados, pero no existen políticas de protección a la infancia ni de generación de contenidos específicos y todavía no se ha superado el problema de la pobreza digital. El tema está ausente en las agendas de gobierno sobre la Sociedad de la Información y no existe por el momento una problematización de la cuestión en la esfera pública.

Por otro lado, en la academia la situación es similar. No existe evidencia concreta de carácter regional sobre las formas en que los niños y jóvenes acceden y utilizan las nuevas tecnologías. Y si bien existen estudios de mercado de medios que incluyen ciertos indicadores sobre Internet o que incorporan algunas mediciones de niños y jóvenes, no hay información específica sobre la "generación Internet" y su relación con la red.

Esta falencia es especialmente relevante desde dos puntos de vista. En primer lugar, si bien jóvenes y niños parecen desenvolverse en muchas ocasiones como usuarios natos de las nuevas tecnologías, son al mismo tiempo los grandes beneficiarios de sus posibilidades y el grupo de mayor vulnerabilidad ante sus riesgos. Resulta entonces necesario entender cómo jóvenes y niños acceden y usan la red para conocer los caminos orientados a su protección,

especialmente en temas como la privacidad de los datos, impactos en la identidad y socialización, formas indeseables de contacto y la exposición a pornografía y material violento o inapropiado para su edad.

En segundo lugar, la ausencia de datos específicos de acceso y uso de Internet en este rango etario es especialmente relevante desde el punto de vista de los tomadores de decisiones en el ámbito de las políticas públicas. Los jóvenes y niños de hoy son los adultos de mañana. En ellos está, en definitiva, la posibilidad de una sólida consolidación de una Sociedad de la Información orientada al desarrollo económico y social. En este sentido, es necesario entender cómo jóvenes y niños acceden y usan hoy las nuevas tecnologías para conocer los caminos que llevan al eficaz y verdadero desarrollo de una sociedad del conocimiento inclusiva y promotora del bienestar colectivo.

De esta forma, desde la perspectiva de los niños y jóvenes en la Sociedad de la Información, tres ejes de análisis se vuelven esencialmente importantes: 1) el acceso a las nuevas tecnologías, 2) los patrones de uso de estas tecnologías, y 3) las políticas públicas para la promoción de sus beneficios y potencialidades. Dado el escenario de escasez de información en la materia y la vigencia del tema en la región, el objetivo de este trabajo es entonces explorar e identificar estas dimensiones, desde una perspectiva que haga hincapié en la inclusión digital y en el desarrollo paulatino de la Sociedad de la Información en América Latina.

Este desarrollo cuenta, no obstante, por importantes limitaciones. Éstas derivan, en general, de la poca disponibilidad de datos específicos sobre el tema a nivel global y de la carencia de información a nivel regional y local. Las conclusiones y la detección de parámetros y tendencias se basan entonces en datos aislados y en la hipótesis de que la “generación Internet” presenta características globales que superan las diferencias regionales e incluso nacionales.

En tanto este trabajo constituye un primer paso hacia el análisis del tema en la región se considera, no obstante, que más allá de estas debilidades es un esfuerzo esencialmente positivo y que puede coadyuvar a la promoción de una Internet y una Sociedad de la Información segura, rica y beneficiosa para los niños y jóvenes. En este sentido, se presenta además a modo de conclusión una guía de preguntas de investigación y una potencial agenda de trabajo para los actores involucrados en la materia, ya sean institutos de investigación, gobiernos u organizaciones del sector privado.

2. La “generación @”

En 1991, Douglas Coupland popularizó el término “generación x” para referirse a las personas nacidas en las décadas del sesenta y setenta¹. En su novela del mismo nombre, Coupland utilizó este concepto para describir a una generación de jóvenes que rompía con las pautas y costumbres anteriores y que era la primera generación que vivía el impacto del acelerado desarrollo de los nuevos medios de comunicación: la “generación x” vivió la transformación desde la TV en blanco y negro a los TFT² más nítidos y que ha jugado tanto a las canicas como a la Playstation³.

Posteriormente, se ha hablado de la “generación y” o de la “generación del milenio” en referencia a los nacidos entre principios de los ´80 y el 2000. Desde una dimensión tecnológica y del impacto de la tecnología en la sociedad, estos se caracterizan, entre otras cosas, por haber vivido el auge de la Internet, la transición del DOS al Windows, y del Atari hasta la Xbox 360⁴. Y si bien todavía no existen años ni parámetros consensuados respecto a cuándo comienza y termina exactamente una generación, muchos se refieren a ellos como la “generación @” o la “generación Internet”⁵. Especialmente porque este nombre expresa más claramente las tendencias de cambio que están en juego en la actualidad a partir de la creciente expansión y el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Feixa, 2003; Livingstone y Bober, 2005).

¹ Este término se usa normalmente para referirse a las personas nacidas en los años 1970. Se debaten las fechas exactas que definen a esta generación, pero se suele considerar rangos como 1963-1978 o 1961-1980. También se ha definido como las personas que vivieron sus años de adolescencia en los años 1980, nacidos tras los del “baby boom” (expresión inglesa para definir el periodo de tiempo con un extraordinario número de nacimientos que se dio entre 1946 y 1949).

² “TFT” o “Thin Film Transistor” (Transistor de Película Fina) es un tipo especial de transistor de efecto campo que se construye depositando finas películas sobre contactos metálicos, donde cada capa activa cada píxel, obteniéndose mejores tiempos de respuesta, al no ser necesario el barrido. Es el tipo de tecnología se que usa, por ejemplo, en los teléfonos celulares.

³ La noción original de “generación x” data de 1964 y habla de actitudes en los adolescentes británicos tales como no creer en Dios, no gustarles la Reina, tener relaciones sexuales antes del matrimonio y no respetar a sus padres. Douglas Coupland, por su parte, exploró temas tales como el conflicto con los valores religiosos, familias disfuncionales, actitudes irónicas ante la saturación de los medios de comunicación y cierta fascinación por la cultura popular y los medios de comunicación de masas.

⁴ La “generación y” es, además, la última generación que vivió la Guerra Fría, y se caracteriza por ser una generación más abierta a temas polémicos y a familias no tradicionales, y por vivir la expansión de la televisión interactiva y de los “Reality Shows”. Mientras que sus antecesores se caracterizaban por ser rebeldes, alienados, alternativos y sexies, los jóvenes pertenecientes a esta generación son considerados expertos en tecnología, muy educados y multiculturales. Reciben bombardeos constantes de mensajes de los medios, están acostumbrados al sexo y la violencia, tienen poder de compra, y bailan música alegre, movida y contrastante (Hernández, 2002).

⁵ “Arroba (o como se abrevia: @), es el símbolo que más se asocia a Internet y fue introducido en el año 1971 por Ray Tomlinson – creador del correo electrónico - como una manera de combinar dos cosas: la identificación del usuario y la identificación del servidor que alojaba la cuenta del usuario. Por ejemplo, en juanperez@habakon.cl, juanperez es el nombre de usuario, habakon es el del servidor y cl es el indicativo de nuestro país (Bustos, 2005).

Cuadro 1- La generación @ en España

Han nacido con el móvil debajo del brazo. Sus padres, probablemente, les retrataron con una cámara digital a las pocas horas de llegar al mundo; en el colegio aprenderán la lección con un ratón; en plena adolescencia, chatearán con sus amigos y se comunicarán a través de los sms, y cuando lleguen a la edad adulta serán auténticos expertos en nuevas tecnologías. Son la generación digital, niños, adolescentes y jóvenes a la cabeza de la sociedad de la información. Esta generación también se ha llamado la "generación del pulgar", debido a su habilidad con el teclado del teléfono, para jugar y para enviar mensajes de texto (en España, 90% de los adolescentes de entre 15 y 19 años tiene un móvil particular y gastan una media de 26 euros al mes).

La radiografía digital de España demuestra, también, que los más duchos en el manejo de ordenadores, Internet, móviles y otros aparatos de nuevo cuño son, efectivamente, los más jóvenes. Y no sólo navegan de una forma cada vez más intensiva sino que utilizan más servicios y, sobre todo, conciben Internet como una herramienta para las relaciones personales. El hecho es que, en España, el 64% de los menores de 11 años navega habitualmente solo por Internet, mientras que el 75% de los menores de entre 9 y 11 años dispone de Internet en su domicilio familiar, y del 64% que navega solo es un 12% el que cuenta con la ayuda de filtros de contenido. En general, el 21% de estos menores usa Internet para asuntos relacionados con sus estudios, mientras que un 51% lo hace para chatear, un 42% para jugar y un 39% para descargar películas y música. Según un informe del Instituto de la Juventud, Injuve, los chavales de entre 12 y 29 años consideran las nuevas tecnologías y el uso del Messenger (permite hablar a tiempo real a través de un explorador web) como bienes de primera necesidad que les dan independencia con respecto al mundo exterior, lo que ha provocado cambios en la forma de socializarse.

Fuente: Aldaz (2007), EFE (2006).

El hecho es que la "generación @" es la primera generación que creció con Internet y las nuevas tecnologías y se encuentra inmersa en la Sociedad de la Información. Esto se refleja no sólo en la notoria habilidad y naturalidad de los jóvenes y niños en el manejo de los nuevos artilugios tecnológicos, sino que se hace especialmente evidente en la forma en que las nuevas herramientas de comunicación han transformado sus modos de estudiar, aprender y relacionarse. Tan participes son estos niños y jóvenes de la Sociedad en red que se ha observado un crecimiento de más del 1.400% en el uso de Internet por los niños desde 1998 al 2004 (comparado con el 555% de la población total con acceso a Internet en el mundo desarrollado), que demuestra que la aceptación de este medio entre la población joven es espectacular (Moragá y Contreras, 2005). [Ver Cuadro 1 – "La generación @ en España"]

En España, por ejemplo, siete de cada diez niños de entre 10 y 14 años utilizan habitualmente Internet (el 72,3% de los menores entre 10 y 14 años son usuarios de la red), lo que supone un 24,4% más que la población que utiliza Internet entre los 16 y los 74 años (47,9%) (EFE, 2007b). Del mismo modo, en el Reino Unido, uno de cada cuatro niños maneja Internet antes de comenzar la escuela primaria, el 95% de los menores de cinco años que vive en una casa con conexión a la red escribió un correo electrónico antes de comenzar la escuela, y muchos de ellos envían su primer mensaje de correo electrónico antes de comenzar la educación oficial (INFOBAE, 2007a).

Y respecto a los jóvenes la situación es similar. Según una encuesta realizada en 2007 a más de 7.500 universitarios estadounidenses, el 97% de los jóvenes posee una computadora personal y el 94% un teléfono celular, el 76% utiliza mensajeros instantáneos⁶, el 15% está

⁶ Los mensajeros instantáneos son un conjunto de programas que utilizan el protocolo TCP/IP que sirven para enviar y recibir mensajes instantáneos con otros usuarios conectados a Internet u otras redes, además saber cuando están disponibles para hablar. 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). Fuente: Wikipedia.

conectado 24 horas al día en sus mensajeros instantáneos, el 34% utiliza Internet como fuente principal de noticias, el 28% tiene un blog⁷, el 44% lee blogs, el 49% baja música de Internet a través de redes P2P⁸, el 75% tiene una cuenta en Facebook⁹, y el 60% posee algún tipo de dispositivo portátil de música o video (Junco y Mastrodicasa, 2007).

Esta cotidianeidad en el uso de las nuevas tecnologías ha hecho que algunos se refieran a la “generación @” como “nativos digitales”. Este término fue creado por Marc Prensky (2001) y hace especial hincapié en el hecho de que, como consecuencia de este intensivo uso o apropiación de las nuevas tecnologías, los jóvenes y niños de esta generación piensan y procesan la información y se relacionan socialmente de una forma fundamentalmente diferente a la de las generaciones anteriores.

Prensky sostiene que dado que los estudiantes universitarios de hoy en día han pasado aproximadamente 5 mil horas leyendo, pero 10 mil horas jugando videojuegos y 20 mil horas mirando televisión, los juegos de ordenador, el correo electrónico, Internet, los teléfonos celulares y los mensajes instantáneos son partes integrales de sus vidas. Esto - argumenta - ha creado una generación de jóvenes y niños que a diferencia de sus mayores están acostumbrados a recibir información realmente rápido, que saben funcionar con procesos paralelos y multi- tareas, que prefieren los gráficos antes que los textos y los juegos al “trabajo serio”, que trabajan mejor en redes, y que gustan de la navegación azarosa (del tipo hipertexto), de la gratificación instantánea y de las recompensas frecuentes.

En este sentido, los nativos digitales se diferencian de las demás generaciones según el vínculo que establecen con la tecnología. Es que, como bien explica Alejandro Piscitelli (2005), el rasgo más significativo de los nativos digitales en relación a las demás generaciones es el que refiere a un tipo de comportamiento social que borra la diferencia entre interacciones en los mundos real y virtual. Al punto que establecen incluso, nuevas edades en base a este mismo vínculo.

⁷ Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Fuente: Wikipedia.

⁸ Una red informática P2P (en inglés *peer-to-peer* -que se traduciría de par a par- o de punto a punto) o “entre iguales” es una red que no tiene clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan simultáneamente como clientes y como servidores de los demás nodos de la red. Estas redes son útiles para muchos propósitos, pero se usan muy a menudo para compartir toda clase de archivos que contienen: audio, video, texto, software y datos en cualquier formato digital. Fuente: Wikipedia.

⁹ Facebook (<http://www.facebook.com>) es un sitio web de redes sociales. Fue creado originalmente como una versión en línea de los “facebook” de las universidades estadounidenses, pero abrió sus puertas a cualquier persona que cuente con una cuenta de correo electrónico. Los participantes publican sus fotos y perfiles personales y pueden elegir participar en una o más redes, en relación a su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica. En febrero del 2007, Facebook llegó a tener la mayor cantidad de usuarios registrados en comparación con otros sitios orientados a estudiantes de nivel superior, ostentando más de 25 millones de miembros alrededor del mundo (incluyendo redes de no estudiantes). Es, además, es uno de los sitios más visitados en Internet. Según el sitio Alexa Internet, se encuentra ubicado entre la posición 10 y 20, en junio de 2007. Fuente: Wikipedia.

De esta forma, los individuos de más de 60 años para quienes la tecnología es de utilización esporádica o casi obligada (como es el caso del teléfono celular), son denominados "análogos". Las personas ubicadas en la franja de los 30 a los 60 años que utilizan con frecuencia dispositivos tecnológicos en su vida cotidiana y valen de ellos para mejorar su productividad, status y calidad de vida son llamados "inmigrantes digitales". Y los menores de 30, que no conciben su existencia sin herramientas tecnológicas como Internet o los teléfonos celulares son los "nativos digitales" (Riera, 2005). La diferencia básica está en que si bien los "inmigrantes digitales" en incluso los "análogos" pueden usar intensivamente las nuevas tecnologías, siempre prefieren en última instancia el vivo o el teléfono: mientras que los nativos digitales que acaban de cumplir 20 años y que hace ya mas de 10 años que vienen usando estas herramientas en el día a día sin ningún requerir especialmente otras formas de contacto. [Ver Cuadro 2- "Los inmigrantes digitales"]

En la visión de Prensky, este nuevo comportamiento social emergente supone cambios en las distintas actividades de la vida cotidiana, con múltiples consecuencias sociales e incluso regulatorias que todavía no se conocen completamente. [Ver Cuadro 3- "Las actividades en línea de los nativos digitales"]

Cambia, por ejemplo, la forma en que los niños y jóvenes se comunican y se conocen mutuamente. Básicamente, porque a diferencia de los inmigrantes digitales, que crecieron con herramientas de comunicación tales como las cartas, el teléfono y las comunicaciones de larga distancia, los nativos digitales se comunican a través herramientas como los mensajes de texto, el correo electrónico, el Chat y las comunicaciones de voz a través de Internet. De esta forma, establecen comunicaciones instantáneas con sus pares y permanecen en estrecho contacto con ellos de forma constante, alrededor del mundo, de forma barata, en tiempo real y 24 horas al día. Incluso se comunican con más de una persona o grupo de personas a la vez.

Cuadro 2- Los inmigrantes digitales

Si bien los inmigrantes digitales aprenden – como todos los inmigrantes, algunos mejor que otros – a adaptarse al ambiente, siempre retienen en alguna medida su "acento"; es decir: su pie en el pasado. El acento de los inmigrantes digitales se hace evidente en acciones tales como consultar información en Internet como segunda medida o leer un manual de software en lugar de asumir que el programa mismo le mostrará cómo usarlo. La gente más vieja de hoy en día fue "socializada" de forma diferente a la de sus hijos y ahora atraviesan el proceso de aprender un nuevo lenguaje. Y, como nos dicen los científicos, un lenguaje aprendido tarde en la vida se almacena en una parte distinta del cerebro.

Hay muchos ejemplos del acento de los inmigrantes digitales. Ellos incluyen: imprimir un correo electrónico (o, lo que supone aún un mayor acento: pedirle a la secretaria que lo imprima por ti); necesitar imprimir un documento escrito en un ordenador para editarlo (en lugar de editarlo en la pantalla); o invitar a la gente a tu oficina para ver un sitio web interesante (en vez en enviarle la dirección URL). Estoy seguro de que pueden pensar en más de uno o dos ejemplos sin mucho esfuerzo. Mi favorito, sin embargo, es la llamada telefónica para preguntar "¿recibiste mi correo electrónico?". Aquellos de nosotros que somos inmigrantes digitales podemos y debemos reírnos de nosotros mismos y nuestro "acento".

Fuente: Prensky, 2001 (pág. 2).

Hoy, el e-mail, el chat y los mensajeros instantáneos son los servicios más utilizados de la red, y muchos de los jóvenes prefieren éstos a cualquier otra forma de comunicación con sus pares y los adultos (Educ.ar, 2005). El 80% de los jóvenes internautas españoles, por ejemplo, prefieren comunicarse con este tipo de servicios de mensajería instantánea (EFE, 2006b) y jóvenes entre 12 y 29 años de edad consideran que su uso se ha convertido en un bien de primera necesidad que les da independencia respecto al mundo exterior. Esta independencia ha creado un cambio radical en sus formas de socialización dado que "la presencia y el contacto", considerados por los jóvenes como dos principios esenciales para generar una amistad, han sido destronados por la posibilidad de conectarse al messenger y entablar relaciones con desconocidos que no se darían del mismo modo "en la calle o cara a cara" (Gordo, 2006).

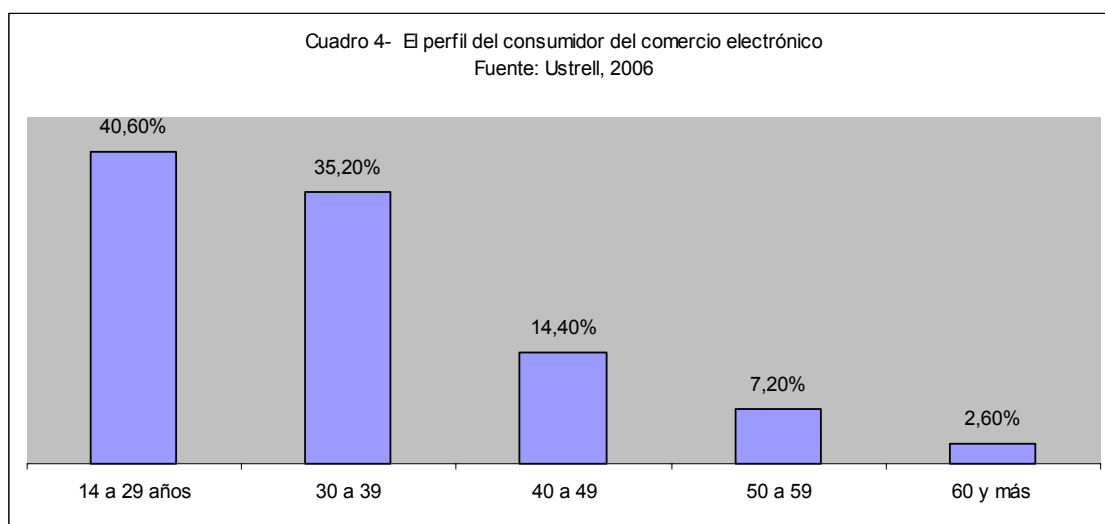
En la nueva "generación digital" cambia también la forma de compartir y esto tiene importantes consecuencias en las formas de identidad. A diferencia de los diarios íntimos de los inmigrantes digitales, que tenían diarios íntimos, los nativos digitales comparten con los navegantes de la red información y detalles sobre su vida diaria, sus pensamientos y sus emociones mediante los blogs, fotoblogs y sitios P2P. En Chile, por ejemplo, los fotologs han ingresado con gran fuerza entre el público adolescente de entre 12 y 17 años. La cantidad de usuarios se ha multiplicado un 84% en los últimos cuatro meses, alcanzado el total de 1.864.209 cuentas (AFP, 2007).



En los fotologs los adolescentes suben sus fotografías, por lo general una cada día y muchas veces retocadas para darle mayor connotación al estilo de vida que quieren mostrar. Tras las imágenes, los jóvenes agregan sus comentarios, y reciben las respuestas y opiniones de sus amigos o miembros de la comunidad virtual a la que pertenecen. También publican las direcciones de otros fotologs, para hacer crecer los vínculos. En este sentido, el fotolog es para los jóvenes una posibilidad para representar y configurar su personalidad en la red, en la medida en que se muestran con los amigos y en que establecen y desarrollan vinculaciones con pares.

Cambia también la forma en que los niños y jóvenes coleccionan e intercambian objetos. Los nativos digitales juntan e intercambian información, imágenes, archivos de audio, películas o cualquier cosa que sea almacenable en formato digital. Por ejemplo, un estudio realizado en 190 escuelas del Reino Unido ha revelado que al menos el 50% de los estudiantes han utilizado redes P2P para obtener música. Más aún, que entre el 84% de jóvenes de entre 8 y 19 años que utilizan Internet, diaria o semanalmente, el 45% lo hace para bajarse música (ACAM, 2005). Bajo estas tendencias, en España se realizaron en 2006 unas 550 millones de descargas de archivos musicales y películas a través de Internet y de las redes sociales (AGENCIAS, 2006). Esto no sólo acarrea consecuencias sumamente importantes en términos de los derechos de autor sino que impacta en la estructuración tradicional de industrias como la del cine o la música y está llevando lentamente a un nuevo modelo de negocio.

Y cambia la forma en que los nativos digitales compran y venden bienes. La nueva generación utiliza con frecuencia los nuevos medios para comprar y vender bienes e incluso conseguir empleo. En España, por ejemplo, casi el 40% de los compradores por Internet son jóvenes menores de 29 años, lo que supone que su participación actual en este procedimiento de compra es superior a la distribución poblacional (Ustrell, 2006). Y en el último año, más de medio millón de españoles encontraron trabajo en la red, de los cuales la mayoría fueron jóvenes sin experiencia y con estudios superiores (EFE, 2007c). [Ver Cuadro 4 – “El perfil del consumidor del comercio electrónico”]



3. Los beneficios y riesgos del acceso infantil

Como sucede respecto a las distintas dimensiones sociales de la Sociedad de la Información, las repercusiones del creciente uso y acceso de las nuevas tecnologías por parte de los niños y jóvenes generan distintas posiciones respecto a sus potenciales beneficios y riesgos. Por un lado, hay quienes con un marcado optimismo ven a los niños y los jóvenes como representantes y actores por excelencia de un nuevo tipo de sociedad postmoderna y en red esencialmente positiva. Por el otro, hay quienes con evidente pesimismo sostienen que ellos son víctimas pasivas de nuevos y poderosos medios que los manipulan y que pueden acuciar los problemas que actualmente sufre la sociedad.

Para los optimistas, los niños y jóvenes son los más beneficiados en la Sociedad de la Información. Especialmente, porque las computadoras e Internet les otorgan nuevas herramientas de conocimiento e interacción que superan los métodos tradicionales de aprendizaje y socialización. Y porque suponen nuevos medios para encauzar y expresar la espontaneidad, la imaginación y la rebeldía juvenil. A diferencia de medios como la televisión o la prensa – argumentan - estas nuevas herramientas trascienden los métodos lineales de enseñanza y comunicación y promueven la creatividad, el pensamiento en red, el conocimiento y la innovación (Gordo, 2006). En España, por ejemplo, el principal beneficio que los padres atribuyen a Internet refiere a la amplia gama de posibilidades que les ofrece como herramienta instructiva y educativa (citada por el 28% de los encuestados). También se menciona la posibilidad de acceder a una gran cantidad de información (23%) y el aprendizaje de nuevos modos de comunicación (20%). Mientras que muy por debajo de los anteriores beneficios se sitúa la contribución de Internet al ocio y al entretenimiento infantil (8% de las respuestas) (EROSKI, 2004). [Ver Cuadro 5– “¿Qué se puede hacer por Internet?”]

Y es que el hecho es que, en primer lugar, las nuevas tecnologías aparecen como herramientas con una prometedora capacidad de cambio, tanto en términos de los niveles educativos como de la igualdad de las oportunidades educativas. Se considera que las TIC pueden provocar cambios positivos en los procesos y estrategias didácticas y pedagógicas implementadas por los docentes, promover experiencias de aprendizaje más creativas y diversas, y propiciar un aprendizaje independiente permanente de acuerdo a las necesidades de los individuos. Algunas experiencias puntuales tales (como la de una Escuela Primaria Sunnyside en Pullman en Washington, o la de un grupo de escuelas rurales de Nebraska en Estados Unidos) dan cuenta de la genuina existencia de estos beneficios. Estas han demostrado que la incorporación de nuevas tecnologías ha contribuido en áreas tales como habilidades sociales e intelectuales, compromiso con el aprendizaje, motivación, enseñanza y colaboración.

Se comprobó también que las nuevas tecnologías tienen un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes, especialmente en aquellos con menores capacidades. Y que tienen un

efecto democratizador en términos de la oportunidad de acceder a materiales de calidad desde sitios remotos, de aprender independientemente de la localización física de los sujetos, de acceder a un aprendizaje interactivo y a propuestas de aprendizaje flexibles, de reducir la presencia física para acceder a situaciones de aprendizaje, entre otros (UNESCO, 2003; Wagner et al, 2005; Tedesco, 2006; Bonina y Frick, 2007).

Entre los beneficios que se mencionan respecto al acceso y uso de Internet por parte de los niños y jóvenes también se encuentra el desarrollo de la creatividad. En la “generación @”, sobre la base de las nuevas tecnologías, existe una explosión de creatividad: con palabras, música, fotos y videos (muchas veces de su autoría), los jóvenes se expresan creando, manipulando y compartiendo contenidos. Según un estudio realizado por el Asociación Nacional de Direcciones de Escuelas de Estados Unidos, por ejemplo, el 21% de los estudiantes secundarios publican diariamente mensajes en la red, el 30% sube o baja música o videos semanalmente, el 12% difunde semanalmente música de su autoría y el 9% videos hechos por ellos mismos. Además, el 25% actualiza semanalmente sus perfiles virtuales, el 24% comparte fotos e imágenes y el 30% tiene su propio blog (NSBA, n.d.). Esto evidencia una excitante actividad en la creación y divulgación de contenidos textuales y visuales, y un alto grado de utilización de las nuevas herramientas tecnológicas para la expresión personal.

En general, esta explosión creativa de la en el mundo virtual va de la mano del surgimiento de lo que se ha denominado Web 2.0. Se llama así a lo que se considera la evolución de Internet desde la utilización de aplicaciones tradicionales como los sitios web hacia aplicaciones de tipo más interactivo en las que los usuarios dejan de ser meros navegantes de información y se transforman en colaboradores y autores de los contenidos. O la evolución del mundo de los

Cuadro 5- ¿Qué se puede hacer por Internet?

- ✓ Recibir y mandar mensajes (e-mail, chats, mensajes instantáneos) que incluyan texto, voz e imagen.
- ✓ Hablar por teléfono.
- ✓ Leer diarios y revistas.
- ✓ Recibir por e-mail los titulares de distintas publicaciones.
- ✓ Mirar televisión, películas y videos.
- ✓ Leer y descargar libros.
- ✓ Escuchar música.
- ✓ Descargar programas
- ✓ Encontrar información de fuentes de todo el mundo en poco tiempo.
- ✓ Capacitarse en el manejo de programas.
- ✓ Trabajar a distancia.
- ✓ Estudiar a distancia carreras formales e informales; secundarias, terciarias, universitarias y de postgrado.
- ✓ Realizar consultas a expertos sobre distintos temas.
- ✓ Publicar opiniones en foros y weblogs.
- ✓ Hacer publicaciones sin costos altos, lo cual permite independencia y autonomía.
- ✓ Visitar museos del mundo.
- ✓ Buscar trabajo y oportunidades en cualquier lugar del mundo.
- ✓ Ofrecer su trabajo y mostrar sus productos a cualquier persona del mundo.
- ✓ Comprar o reservar bienes y servicios.
- ✓ Hacer preguntas y reclamos.
- ✓ Pagar impuestos y servicios.
- ✓ Operar cuentas bancarias.
- ✓ Reservar entradas, boletos y pasajes

Fuente: Educ.ar, 2005.

contenidos corporativos a los contenidos generados por el usuario. Los sitios como MySpace¹⁰, Wikipedia¹¹ y YouTube¹², por ejemplo, son representantes por excelencia de esta nueva generación y se basan en modelos de negocio altamente especializados al Web, que fomentan y aprovechan la participación de los internautas.

Para los más pesimistas, sin embargo, el peligro de Internet es que exagera algunos de los graves problemas que enfrentan las familias, los niños y los jóvenes en la actualidad. Entre otras cosas, porque erosionan los límites entre la infancia y la edad adulta y haciendo accesible – entre otras cosas - contenidos poco apropiados para ellos. Mencionan la desprotección que en el marco del deterioro de la familia nuclear sufren en cuanto al control de su exposición a este tipo de información y el poder de los medios para explotar la vulnerabilidad, dismantelar la individualidad y destruir la inocencia de los más jóvenes (Gordo, 2006). Los padres españoles, por ejemplo, creen que los inconvenientes o riesgos del uso de Internet por los niños son el riesgo de acceso a páginas inadecuadas para su edad (lo señala el 33% de los encuestados) y la posibilidad de “adicción” al uso de Internet. Y también mencionan problemas como que el uso excesivo de Internet pueda conducir a la reducción de “oportunidades de conocer otras cosas” (13%) y la “pérdida excesiva de tiempo” (9%) (EROSKI, 2004).

Los optimistas acusan a los pesimistas de creer que los niños y jóvenes son susceptibles de la manipulación de los medios o son maleables por sus contenidos y de entrar en pánico respecto a los nuevos medios. Sin embargo lo cierto es que, más allá de las posiciones subjetivas, también existen ejemplos alarmantes en la red. En primer lugar, debido a su formato, la red es un espacio propicio para contactos casuales, anónimos, para cambios de identidad y – en consecuencia – para potenciales situaciones de acoso. En España, por ejemplo, un informe de la ONG española “Protégeles” revela que casi la mitad de los niños españoles se ha sentido acosado en Internet (un 44% de los niños encuestados admitió sentirse acosado). Además, un

¹⁰ “MySpace” (en español, “mi espacio”) (<http://www.myspace.com>) es un sitio de tipo red social. Las redes sociales son, en general, sitios usan el alcance de Internet para ampliar el círculo de contactos y poder compartir intereses con un gran número de personas sin ninguna limitación física. MySpace permite crear redes de contactos, publicar perfiles personales, blogs, y compartir fotos, música y videos internacionalmente. Es una de los 6 sitios más populares en inglés en cualquier idioma y el tercer sitio en popularidad en Estados Unidos. Es, además, el sitio más popular en su clase ya que concentra al 80% de los usuarios de redes sociales. Por lo que, además, se ha convertido en parte de la cultura popular, especialmente en los países de habla inglesa. En Agosto de 2006, el sitio contaba con 106 millones de cuentas de usuarios y registraba 230 mil nuevos usuarios diarios. Fuente: Wikipedia.

¹¹ Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>) es una enciclopedia en línea, libre y plurilingüe que se escribe de forma colaborativa por voluntarios, permitiendo que la gran mayoría de los artículos sean modificados por cualquier persona con acceso mediante un navegador web. Wikipedia tiene más de 8 millones de artículos, incluyendo más de 2 millones en su edición en inglés, y a finales de febrero de 2006 alcanzó la cifra de 1.000.000 de usuarios registrados. Actualmente tiene ediciones en más de 253 idiomas y catorce ediciones superan los 100.000 artículos.

¹² YouTube (<http://www.youtube.com>) es un sitio web que permite a los usuarios compartir videos digitales a través de Internet. Durante 2006. YouTube fue uno de los sitios de mayor crecimiento en la red y alcanzó el quinto puesto en popularidad a nivel mundial. En julio de 2006, se vieron 100 millones de videoclips en YouTube y 65 mil fueron publicados diariamente. El sitio tiene un promedio de 20 millones de visitantes por mes, cuya mayoría tienen entre 12 y 17 años. Fuente: Wikipedia.

30% había facilitado su teléfono a un desconocido y hasta un 14% había concertado una cita por la Red (Europa Press, 2006).

Esto ha dado lugar al desarrollo de conceptos como ciber- intimidación (derivado del término en inglés “cyberbullying”) y “acoso virtual” (derivado a su vez de “network mobbing”). En concreto, la ciber- intimidación se define como la promoción del comportamiento hostil o humillante de algún individuo que tiene la intención de hacer daño a otros individuos por medio del uso de tecnología informática y comunicaciones como, por ejemplo, el correo electrónico, teléfonos celulares, mensajes textuales, mensajes instantáneos y sitios web personales. El acoso virtual, por otra parte, refiere al mismo tipo de comportamientos pero con la particularidad de que estos se realizan a través de la red social de la persona o la organización a quien se calumnia o descalifica. Específicamente, a través de tecnologías de carácter colectivo, tales como como sitios web, foros, blogs y listas de correos (Parés, n.d.) [Ver Cuadro 6- “La ciber- intimidación por parte de extraños”]

Lo cierto es que esta realidad puede ser preocupante. Un estudio en el Reino Unido del portal de Internet MSN sobre 600 jóvenes de 12 a 15 años y sus padres demuestra, por ejemplo, que un 11% de los jóvenes eran receptores de mensajes intimidatorios y que el 44% de ellos afirmaba conocer a alguien que ha sufrido este tipo de acoso digital. Al mismo tiempo, el 48% de los padres desconocía hasta ahora la existencia de estos mensajes y un 74% de los adolescentes afectados no lo había comunicado porque temían que sus padres, al enterarse, les impidiesen utilizar Internet. En Australia, Estados Unidos y Singapur, por otra parte, existen escuelas que han tomado medidas directas contra este tipo de mensajes entre sus alumnos (Castro, 2006). [Ver Cuadro 7- “Las formas de ciber- acoso entre pares”]

Cuadro 6– La ciber- intimidación por parte de extraños.

La nueva tecnología (la Internet, las cámaras digitales, los scanners, los celulares con cámaras, las conexiones inalámbricas, los programas “free share”, entre otros) ha dado pie a nuevos delitos, como el “grooming” informático, es decir, el acoso a menores online o “ciber-acoso”. El nuevo tipo de pederasta busca a sus víctimas ganándose primero la confianza del menor por la Internet, para luego conseguir realizar su abuso (...) Los expertos señalan que el “grooming” informático es un acoso progresivo. Empieza en los espacios personales y en los chats a los que acuden niños y adolescentes.

“Los pedófilos y pederastas utilizan la Internet como una herramienta para realizar su execrable crimen. Ya en la Internet ingresan, por ejemplo, a páginas de dibujos manga, videojuegos en línea o se dedican a hurgar entre los perfiles de miles de niños, cargados en páginas tales como: Mi Espacio o el Hi5, en busca de conseguir la mayor cantidad de datos de su futura víctima” (...) “Una vez que la probable víctima es escogida, el pederasta toma contacto con ella, iniciando una comunicación personal por mensajería privada (enviándole un mail personal) o, en el caso del chat o messenger, invitándolo a ingresar a una “charla privada” (salón interno). Tras obtener la confianza del menor, llega el flirteo, las conversaciones sexuales, el envío de material pornográfico y, por último, el encuentro cara a cara”.

Fuente: RPPI, 2007.

Cuadro 7- Las formas de la ciber- acoso entre pares

- Colgar en Internet una imagen comprometida (real o efectuada mediante fotomontajes) datos delicados, cosas que pueden perjudicar o avergonzar a la víctima y darlo a conocer en su entorno de relaciones.
- Dar de alta, con foto incluida, a la víctima en un web donde se trata de votar a la persona más fea, a la menos inteligente y cargarle de “puntos” o “votos” para que aparezca en los primeros lugares.
- Crear un perfil o espacio falso en nombre de la víctima, donde se escriban a modo de confesiones en primera persona determinados acontecimientos personales o demandas explícitas de contactos sexuales.
- Dejar comentarios ofensivos en foros o participar agresivamente en chats haciéndose pasar por la víctima de manera que las reacciones vayan posteriormente dirigidas a quien ha sufrido la usurpación de personalidad.
- Dando de alta la dirección de correo electrónico en determinados sitios para que luego sea víctima de spam o de contactos con desconocidos.
- Usurpar su clave de correo electrónico para, además de cambiarla de forma que su legítimo propietario no lo pueda consultar, leer los mensajes que a su buzón le llegan violando su intimidad.
- Provocar a la víctima en servicios web que cuentan con una persona responsable de vigilar o moderar lo que allí pasa (chats, juegos online, comunidades virtuales...) para conseguir una reacción violenta que, una vez denunciada o evidenciada, le suponga la exclusión de quien realmente venía siendo la víctima.
- Hacer circular rumores en los cuales a la víctima se le suponga un comportamiento reprochable, ofensivo o desleal, de forma que sean otros quienes, sin poner en duda lo que leen, ejerzan sus propias formas de represalia o acoso.
- Enviar mensajes amenazantes por e-mail o SMS, perseguir y acechar a la víctima en los lugares de Internet en los se relaciona de manera habitual provocándole una sensación de completo agobio.

Fuente: Aftab, n.d.

Por otro lado, en la red los niños y jóvenes pueden acceder a información poco confiable o inapropiada. Debido a que ya que cualquiera puede poner información en la red, existe mucha información errónea, poco actualizada e incluso inmoral y esto puede dar lugar a múltiples problemas. En primer lugar, existen páginas que pese a contener información científica, pueden resultar inapropiadas y hasta nocivas (pueden afectar a su desarrollo cognitivo y afectivo) para niños y menores por el modo en el que se abordan los temas o la crudeza de las imágenes (sexo, violencia, drogas, determinados relatos históricos y obras literarias). En segundo lugar, también existe información poco recomendable y hasta con contenidos considerados delictivos. Los niños pueden encontrar pornografía, erotismo y sexo explícito; y también páginas que propagan ideologías totalitarias u otras dedicadas a asesorar, por ejemplo, a potenciales suicidas o a adolescentes que sufren trastornos alimentarios (Educ.ar, 2005; Marqués, 2005). En España, por ejemplo, las cifras indican que muchos menores suelen entrar en sitios pornográficos sin la autorización paterna: casi tres (28%) de cada diez menores visitan páginas pornográficas en la red y cada vez hay un mayor consumo precoz y abusivo de pornografía (Europa Press, 2007).

También existen casos alarmantes como el de la adolescente argentina Cielo Latini, que en su blog “mecomooami.com.ar” contaba sus problemas de anorexia e instando a sus pares a comportamientos similares. O como la denuncia realizada en Barcelona por la organización “SOS Racismo”, que en 2005 alarmó sobre la difusión en Internet de canciones bakaladeras en contra de los inmigrantes bajo los nombres “Me cago en esos putos rumanos” y “Facha vs. Moro”. Estas canciones fueron publicadas en la red y descargadas por más de 6 mil personas, logrando incluso difundirse en las discotecas locales (El PAIS, 2005). Algo similar ocurrió en la provincia de Mendoza, Argentina, cuando alumnos de un colegio privado publicaron en Internet

un video que los mostraba golpeando a un compañero ecuatoriano. Bajo los títulos "Masacre en el Avellaneda" y "Dándole al ecuatoriano 1, 2 y 3", las imágenes en línea mostraban una golpiza y una persecución a uno de los compañeros y una trifulca de "todos contra todos" (26 Noticias, 2006). Y también son conocidos los casos de juegos en línea que promueven la violencia tales como "Juegos de Guerra Colombianos", una colección de juegos realizados en Flash basado en la realidad política colombiana que se puede elegir ser guerrillero o paramilitar y matar policías, civiles, destruir instalaciones del gobierno e incluso pueblos enteros.

Por último, entre los problemas más recurrentes respecto al uso de Internet por niños y jóvenes debe mencionarse la posibilidad de adicción o de pérdida excesiva de tiempo en la red, lo que tiene consecuencias directas en las oportunidades de conocer otras cosas y realizar otras actividades - en Estados Unidos, por ejemplo, el 62% de los padres opina que la red no mejora la vida social de sus hijos (PEW, 2005). Esto ha sido detectado como un problema en países como China, donde se estima que 2 millones de menores son actualmente adictos a juegos en línea y, en consecuencia, el gobierno impuso una ley que prohíbe que los menores jueguen por más de 3 horas diarias en la red (Xinhua, 2007).

En general, en toda adicción siempre confluyen una persona, unas circunstancias personales determinadas y una sustancia o situación que produzca placer. E Internet, como otros medios o elementos, puede proporcionar múltiples sensaciones placenteras. Sin embargo, el hecho es que aunque la conexión compulsiva a Internet constituye un indicador significativo en los casos de adicción a la red, se ha comprobado que no es posible establecer una correspondencia entre determinadas horas de conexión a Internet y adicción, pues el uso de Internet depende de las circunstancias personales de cada usuario (algunos trabajadores y estudiantes deben estar conectados casi siempre a Internet). Incluso se ha observado que considerando solamente el tiempo de ocio que se emplea en la red, resulta difícil establecer la frontera de la adicción basada en el número de horas diarias o semanales de conexión; como mundo alternativo al "mundo físico". Especialmente porque Internet ofrece infinidad de ofertas de ocio: lecturas, música, películas, juegos, reuniones ("virtuales", esto sí, pero a veces incluso con sistemas de videochat) (Marqués, 2005)

No obstante, en el caso de los niños y jóvenes, esto no quita importancia al riesgo existente de una adicción al medio. Según un estudio de la Oficina del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid, dos de cada diez niños entre 10 y 17 años dedican cerca de dos horas diarias a los videojuegos y el 50% de los alumnos de Bachillerato el 24.5% de los niños de Primaria reconoce que siente «necesidad» de conectarse a Internet (ABC, 2006). Otros datos sugieren que el 15% de los menores españoles pasan más de 19 horas diarias frente al ordenador, el 47% de los adolescentes tiene algún grado de dependencia de los móviles e Internet y un 11% han desarrollado características del llamado desorden de adicción a la Red (EFE, 2007b). En --

Cuadro 8- Decálogo de los e-Derechos de los Niños y Niñas

1. Tenemos derecho de acceso a la información y la tecnología. Sin ser discriminados por motivo de sexo, edad, nivel económico, nacionalidad, etnia, lugar de nacimiento... En especial todos los discapacitados.
2. Tenemos derecho de expresión y libre asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones de todo tipo en la Red.
3. Tenemos derecho a ser consultados y dar nuestra opinión cuando se apliquen leyes o normas de Internet que nos afecten: restricciones de contenidos, lucha contra los abusos, limitaciones de acceso, etc.
4. Tenemos derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzca en Internet.
5. Tenemos derecho al desarrollo personal y a la educación y a todas las oportunidades de formación que aporta Internet y demás nuevas tecnologías.
6. Tenemos derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos.
7. Tenemos derecho al esparcimiento, al ocio y el juego por Internet y otras tecnologías.
8. Nuestros padres/madres y profesorado tienen el deber de orientarnos, educarnos y acordar un uso responsable de Internet.
9. Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con los países más pobres para facilitar el uso de Internet y nuevas tecnologías a sus ciudadanos, evitando la marginación y la desigualdad.
10. Tenemos derecho a beneficiarnos de las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente.

Fuente: UNICEF, 2005.

general, lo que sucede es que mientras que los jóvenes dependientes muestran ansiedad al retirarles el móvil o Internet, los adictos se caracterizan porque además cambian su conducta, empiezan a ir mal en los estudios y pueden caer en la depresión. Dejan de salir con sus amigos, dejan todas las actividades de ocio, apenas hablan con sus familias, están conectados 24 horas al día y por las noches se despiertan para conectarse al ordenador (Larrañeta y Castrillo, 2007).

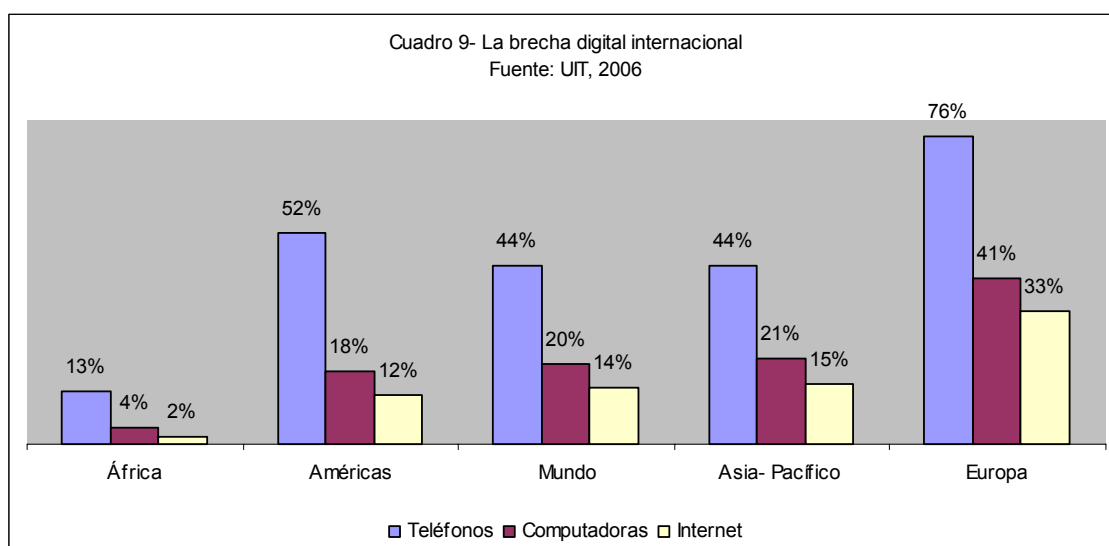
Frente a estos hechos concretos es que se hace evidente entonces que el desarrollo de la Sociedad de la Información y el acceso y uso de Internet por parte de los jóvenes y niños presenta tanto riesgos como beneficios. Por lo que la postura más sensata es la precaución. Es decir, el punto medio entre el entusiasmo y el miedo en el sentido del uso responsable de las nuevas tecnologías. Porque si bien es cierto que existen peligros muy concretos, también lo es el hecho que, si es usado responsablemente, este nuevo medio de comunicación puede tener grandes beneficios, ya sea en términos lúdicos, pedagógicos o sociales.

De esta forma, hay quienes mantienen una posición intermedia en el debate, defendiendo la idea de que los extremos son negociables y que es posible llegar a una ecuación que sea al mismo tiempo beneficiosa y segura para las nuevas generaciones (ECOSOC, 2003). En esta línea se enmarca, por ejemplo, el trabajo de UNICEF. Esta organización propuso en el e-Decálogo de los Derechos de los Niños y Niñas, que promueve la utilización de las nuevas tecnologías en las distintas dimensiones de la vida de los niños y jóvenes al mismo tiempo que recomienda su protección en su uso. [Ver Cuadro 8- "e-Decálogo UNICEF"]

4. La pobreza digital en América Latina

La pobreza digital es un capítulo obligado en cualquier análisis de la Sociedad de la Información en América Latina, especialmente si se trata de niños y jóvenes y la sustentabilidad de la difusión de las nuevas tecnologías en las sociedades¹³. Cualquier análisis a futuro o mediano plazo de Internet en la región debe considerar como punto de partida una situación de desigualdad respecto al acceso y uso de las nuevas herramientas tecnológicas. Porque si bien la difusión a gran escala de las comunicaciones de masas puede interpretarse como un indicador de modernización, de desarrollo social y cultural vinculado a movimientos informativos disponibles para la libertad y la equidad, también puede considerarse como reproductora de las desigualdades sociales existentes. Es decir, que en tanto su acceso no sea equitativo, las nuevas tecnologías de la información y comunicación no funcionarán como instrumentos atenuantes de las diferencias sino que, por el contrario, crearán nuevas formas de desigualdad (Albarelo, 2001).

En primer lugar, existe una dimensión de la pobreza digital que tiene carácter internacional y que separa a los niños y jóvenes latinoamericanos de los niños y jóvenes de los países desarrollados. Ésta se hace evidente cuando se comparan los indicadores de acceso y de utilización de las nuevas tecnologías. En 2005, más de 888 millones de personas en el mundo tenían acceso a Internet en sus hogares, pero si bien esta cifra se ha incrementado con creces en la última década (de 2000 a 2005 se multiplicó casi ocho veces) todavía representa únicamente al 14% de la población del planeta. Según los datos de la Unión Internacional de las Telecomunicaciones (UIT), América del Norte es la región del mundo que más cibernautas



¹³ En general, la noción de "pobreza digital" se adapta a la realidad latinoamericana porque es más abarcativa que el concepto de "brecha digital" en tanto aporta una mirada que va más allá de los indicadores de acceso y uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación a nivel de los hogares o de los países y trata de capturar además el nivel mínimo de uso y consumo de los diversos atributos de las TIC. Es decir, hace hincapié en la capacidad de la funcionalidad y aprovechamiento de estas tecnologías en la vida de las personas (Barrantes, 2005).

concentra (contando con un 68% de la población total en Internet), seguido por Europa (31%), Latinoamérica (10,4%), Asia (7,1%), Medio Oriente (5,6%) y África (1,4%). En este sentido: aquellos que tienen computadoras y acceso a Internet tienen a estar localizados fundamentalmente en aquellos lugares del planeta donde el Producto Interno Bruto (PIB) por habitante es más alto. Y lo mismo sucede con el acceso a teléfonos celulares y tendidos fijos. En África, por ejemplo, hay 61 líneas fijas y subscriptores de teléfonos celulares por cada mil habitantes, seguido por 218 en el Medio Oriente y África del Norte, 357 en Asia el Este y Pacífico, y 416 en América Latina y el Caribe. Mientras que en los países con mayores ingresos per capita, el ratio es de 1248 por cada mil habitantes (UIT, 2006). Por otro lado, los niveles de desigualdad en términos de “riqueza digital” se hacen también evidentes en la utilización de las tecnologías disponibles. Según los indicadores de “preparación digital” (“e-readiness”) de “The Economist” (EIU, 2006), América Latina es, junto con África y Medio Oriente y África, la región de menor aprovechamiento de los beneficios de la Sociedad de la Información¹⁴. [Ver Cuadro 9– “La brecha digital internacional”]

En segundo lugar, existen importantes niveles y diferencias en términos de pobreza digital al interior de la región en incluso al interior de los países. Chile, por ejemplo, tiene el mayor nivel de desarrollo de la Sociedad de la Información en América Latina, mientras que Ecuador presente niveles muy inferiores. [Ver Cuadro 10– “Preparación digital de los países latinoamericanos”]

En general, estas diferencias están asociadas a tres requisitos básicos que hacen a la incorporación a la Sociedad de la Información (CEPAL, 2005). El primero de ellos es el acceso físico y está ligado a las diferencias que existen entre las áreas rurales y las urbanas. En general, en América Latina existe a nivel de los países una brecha interna entre regiones según la cual la mayor infraestructura se concentra en las áreas metropolitanas de las ciudades capitales mientras que en las zonas rurales existe una provisión marginal de servicios. En los casos de Argentina y de México, por ejemplo, las regiones de provincias tienen menor penetración. Las provincias de Chaco (Argentina) o Chiapas (México) cuentan con la sexta

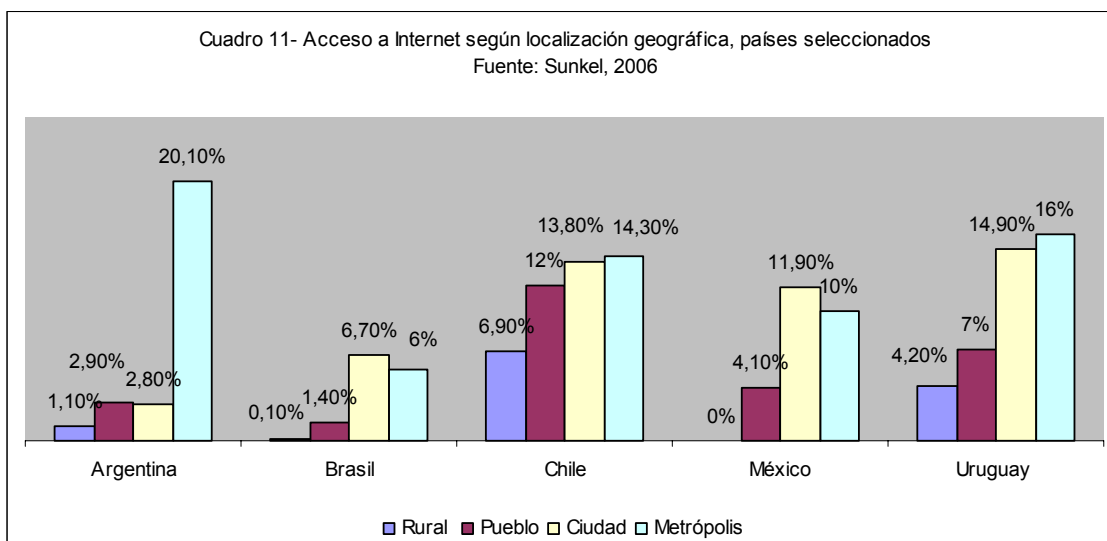
1	Chile	6.19
2	México	5.30
3	Brasil	5.29
4	Argentina	5.27
5	Venezuela	4.47
6	Perú	4.44
7	Colombia	4.41
8	Ecuador	3.88
Fuente: EIU, 2006		

¹⁴ Debe considerarse, no obstante, que los indicadores disponibles sobre Sociedad de la Información poseen carencias importantes en cuanto a su fortaleza metodológica y que detectan distintos niveles de avance o retroceso según sus distintas baterías de indicadores. Por otro lado, tampoco se adaptan a las situaciones de los países en desarrollo (Mingues, 2005).

parte de la teledensidad observada en Capital Federal o Distrito Federal respectivamente. Y el caso más dramático es Perú, donde en el año 2003 Lima contaba con aproximadamente 30 veces mayor penetración que el departamento de Huanavelica (Mariscal, 2005). [Ver Cuadro11 – “Acceso a Internet según ubicación geográfica, países seleccionados”]

El segundo es el acceso económico. Es decir: la disponibilidad de recursos financieros para que personas de distintos niveles de ingreso se conecten, cubriendo el precio de la conexión que incluye los costos de telecomunicaciones, de acceso a Internet y del equipo terminal TIC (PC, celular, etc.). En Argentina, por ejemplo, cuanto mayor es el nivel económico social familiar, más alto es el nivel de integración de los jóvenes con las nuevas tecnologías (Albarello, 2001). Esto se debe, básicamente, a que aquellos niños y jóvenes con familias de nivel socio- económico más alto tienen más posibilidades de acceder a ordenadores e Internet en sus hogares. Porque el hecho es que si bien los precios de los equipos han disminuido notoriamente en los últimos años, todavía representan un importante presupuesto para las familias. Así mientras que la franja salarial que más trabajadores registra en Argentina es la de entre 801 y 1.200 pesos mensuales (el 54% de los empleados gana menos de 1.200 pesos mensuales) y la canasta básica alimentaria es de 916.40 pesos (sin incluir servicios como la salud, por ejemplo), un ordenador personal tiene un costo mínimo de 1.300 pesos (Bermúdez, 2007; PERFIL, 2007), lo que lo hace un bien de difícil acceso para muchas de las familias del país.

Por otro lado, el precio de las licencias de software es también muy elevado en comparación con los ingresos. La versión básica de Windows Vista para hogares cuesta entre 100 y 200 dólares americanos, dependiendo si es “upgrade” o “full”. Según el tipo de cambio vigente a inicios de 2007, en el caso argentino esto equivale aproximadamente (sólo el software, sin ningún servicio técnico de instalación) a un mínimo de 300 pesos argentinos, o un tercio de la canasta alimentaria (INFOBAE, 2007b). Se prevé, además, que apenas 900.000 computadoras de las 6 millones operando actualmente en territorio argentino presenten compatibilidad con los



Cuadro 12- One Laptop Per Child (OLPC)

La organización "Un Ordenador Portátil por Niño" (en inglés: "One Laptop Per Child") (OLPC). La OLPC es una organización sin fines de lucro basada en Delaware, creada por catedráticos del Laboratorio de Multimedia del MIT que ha desarrollado un ordenador portátil de bajo costo que tiene el propósito de proveer a cada niño en el mundo con acceso y conocimiento de las formas modernas de educación. El proyecto cuenta con apoyo de Google, AMD, Red Hat, News Corp, Brighstar y la colaboración de otras empresas, y es desarrollado por para diseñar, manufacturar y distribuir estos ordenadores.

El ordenador, que tiene un costo final de 100 dólares americanos, está basado en Linux, con una pantalla de modalidad dual, con ambos modos a todo color, modo de transmisión DVD, y una opción de pantalla secundaria reflectiva en blanco y negro, legible a la luz del sol a una resolución 3x. Tiene un procesador de 500MHz y 128MB de memoria DRAM, con 500MB de memoria Flash; no tiene unidad de disco duro, pero posee cuatro puertos USB. Tiene conexión de red inalámbrica que, entre otras cosas, les permitirá conectarse entre sí (mesh network); de esta forma cada ordenador puede comunicarse con su vecino más cercano, creando una red ad hoc, o red de area local. Además, usan fuentes de energía innovadoras (incluyendo manual) y pueden hacer la mayor parte de lo que hace un ordenador convencional a excepción de guardar grandes cantidades de información.

El objetivo del programa es generar en el corto plazo convenios con los distintos gobiernos latinoamericanos para dotar de estos equipos a todas las escuelas. Respecto al software también se han realizado distintas iniciativas. Las computadoras de OLPC, por ejemplo, utilizan software libre y open-source. Este software es gratuito y puede adaptarse sin problemas de licenciamiento a las distintas características culturales u objetivos pedagógicos.

Fuente: <http://www.laptop.org/index.es>

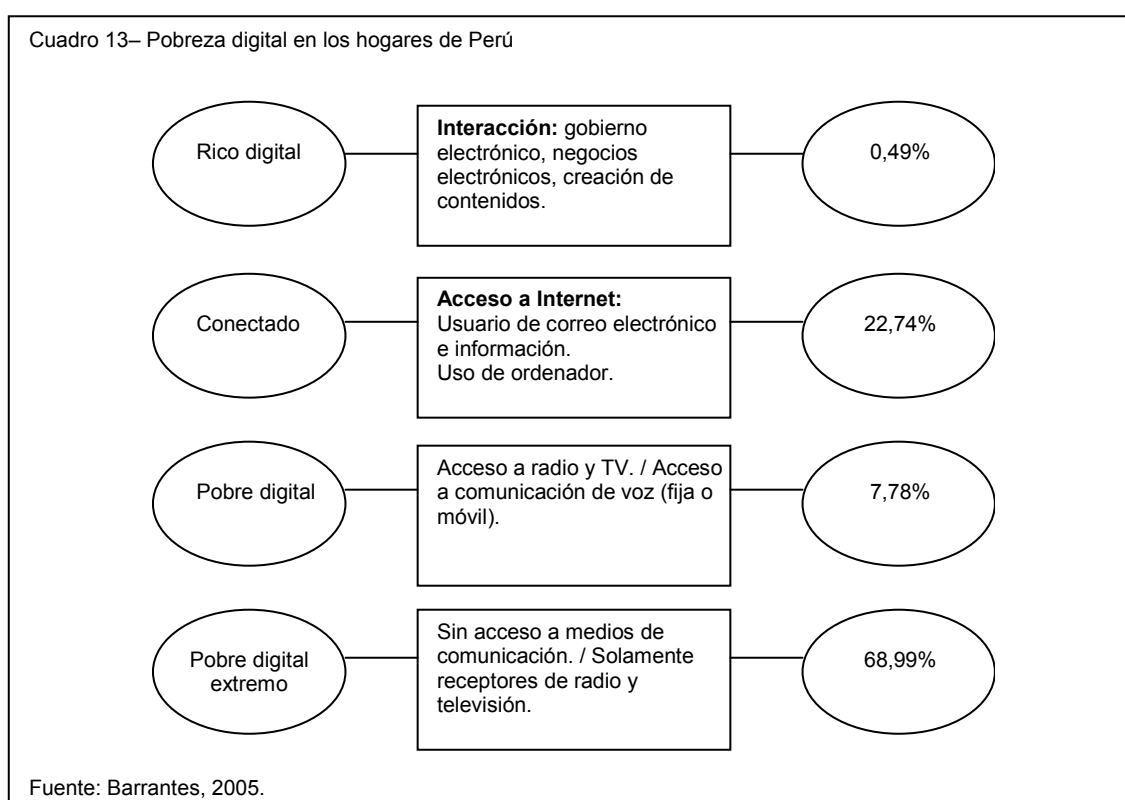
requerimientos que necesita este sistema operativo (porque muchas PCs aún cuentan con 256 MB de memoria cuando la versión más simple de dicha aplicación exige, como mínimo, 512 MB para poder funcionar sin inconvenientes) y que los equipos nuevo dotados con Windows Vista se vendan a un precio que oscila entre los 1.700 y los 2 mil pesos (REDUSERS, 2007). Es por ello, justamente, que iniciativas como las de One Laptop Per Child (OLPC) están haciendo enormes contribuciones en la región. [Ver Cuadro 12- "One Laptop Per Child (OLPC)"]

Lo que sucede es que, en general, los países latinoamericanos tienen un nivel de salarios muy bajo en comparación con el valor de los bienes tecnológicos transados internacionalmente y esto repercute de forma determinante en su capacidad de acceso y desarrollo de la Sociedad de la Información. Así, si bien la mayoría de los equipos de las TIC se comercializan en los mercados mundiales a precios básicamente similares y todos los países deberían gastar los mismos montos per cápita para lograr iguales tasas de acceso, en América Latina, con un ingreso per cápita anual de alrededor de 3.300 dólares americanos, gastar 2.500 dólares per cápita en nuevas tecnologías (monto similar al que se gasta en los países desarrollados) significaría dedicar un 75% del ingreso a ese fin. Del mismo modo, si bien muchos países de la región otorgan prioridad a las TIC y gastan en ellas montos que, como porcentaje del Producto Bruto Interno, están cerca e incluso superan al promedio mundial, en términos absolutos los países de América Latina gastan anualmente cerca de 400 dólares americanos en TIC per cápita mientras que la cifra equivalente en los países desarrollados es cerca de seis veces mayor (CEPAL, 2005; Gallo, 2006).

Del mismo modo, si bien las tarifas telefónicas en la región son relativamente bajas en una comparación internacional, el bajo ingreso per cápita y su mala distribución afectan negativamente el acceso a los nuevos servicios. En general, los costos de conexión son

excesivos para los consumidores de rentas medias y bajas y sólo un grupo muy restringido puede acceder a la “canasta completa” de los bienes y servicios asociados a las nuevas tecnologías de la información y comunicación; es decir: a las herramientas disponibles para aumentar su base de conocimiento, procesar información y comunicarse. Así, mientras que el decil más alto de las familias ordenadas según la distribución del ingreso puede acceder a celulares, computadoras, Internet, radio y televisión, un quinto de los hogares en América Central no cuentan ni siquiera con equipo de radio. Por otro lado, entre estos extremos, entre el 20% y el 40% de la población, según el país accede a una “canasta parcial” compuesta mayormente por televisión y celulares y, en menor medida, computadoras y televisión por cable, pero sin posibilidades de pagar el acceso a la telefonía fija y a Internet. Finalmente, al menos la mitad de la población (porcentaje que supera el 70% en algunos países) tiene televisión, pero no puede acceder individualmente a celulares, computadoras y, menos aún, a Internet (CEPAL, 2005).

Esto es lo que sucede, por ejemplo, en Perú donde se estima que 3,6% del ingreso mensual está dedicado a gastos en TIC y que ese porcentaje es estable entre grupos de ingreso. Esto implicaría que el 2% más rico de la sociedad cuenta en promedio con 127 dólares para gastar mensualmente en TIC (1.524 dólares anuales, es decir, más que en España, Portugal y Italia), mientras que el 20% más pobre sólo contaría con 4,8 dólares (58 dólares anuales). Suponiendo que una computadora muy sencilla cuesta 1.000 dólares y que se usa 36 meses (28 dólares por mes), junto a un costo mensual de 40 dólares para acceder a banda ancha, sólo 7% de la población podría conectarse a Internet con 256 kbps (CEPAL, 2005). [ver Cuadro 13- “Pobreza digital en los hogares de Perú”]



La tercera dimensión de la brecha digital se relaciona con el acceso socio-cultural y hace referencia a factores tales como las capacidades y los conocimientos. Entre ellos: el nivel educacional o el idioma.

En América Latina se han registrado progresos en la región en lo que refiere a alfabetización; a principio de los años ochenta, por ejemplo, el número de analfabetos de la región ascendía a 44 millones; mientras que entre 1980 y 2000 su porcentaje disminuyó de un 20% a un 11% de la población adulta. Sin embargo, actualmente uno de cada cinco niños escolarizados no llega a terminar los cinco años de estudios de la enseñanza primaria, lo cual significa que no finalizan el ciclo completo de la alfabetización. En la región hay 110 millones de jóvenes que no han concluido la educación primaria, por lo que son semianalfabetos o analfabetos funcionales. Esto significa que uno de cada cinco niños latinoamericanos tiene más dificultades que sus pares regionales o los niños de los países más desarrollados para acceder y sacar pleno provecho (entre otras cosas) de las ventajas de las nuevas tecnologías y la Sociedad de la Información (UNESCO, 2002)¹⁵.

Frente a este escenario han surgido iniciativas que utilizan Internet como una herramienta que promueven y difunden recursos asociados a la alfabetización. Entre ellas, el “Proyecto de Alfabetización” (<http://www.google.com/literacy>), emprendido por Google y UNESCO en 2006. Pero también han surgido iniciativas que se centran específicamente en la alfabetización digital. Es decir, los hábitos de los niños y jóvenes en su interacción con las tecnologías de información para el aprendizaje, el trabajo y la entretención. Específicamente: sus habilidades para enfrentar problemas técnicos con los computadores; la variedad de formas en que aprovechan la computación; las habilidades para usar herramientas comunes, como procesadores de texto, e-mail y buscadores de Internet; habilidades para usar e-mail, mensajeros instantáneos y otras herramientas para comunicarse con sus amigos; y sus habilidades para buscar, guardar y evaluar información proveniente de la web (Harouna y Tsikalas, 2002).

Cuadro 14- Comunidad Eñe

Comunidad Eñe (www.comunidadene.com) es una red compartida internacionalmente entre todos los hispanohablantes, independientemente de donde se encuentren. Es una red formada por nodos de servicios telemáticos que utilizan el español y otros idiomas propios de la comunidad hispanoamericana configurada al objeto de potenciar mutuamente la diseminación y comercialización de contenidos, aplicaciones, servicios y productos orientados principalmente a mercados de idioma español.

Es un proyecto creado en 1999 a través de la unión entre empresas privadas (principalmente PYMEs), instituciones educativas y administraciones públicas de 24 países hispanohablantes que detectaron la necesidad de unir fuerzas para promover la representatividad de contenidos de calidad en español en la red y otros medios digitales. 400 millones de personas hablan español en el mundo, y sin embargo, la presencia de este idioma en Internet no es proporcional con esta población y su capacidad de generar contenidos de calidad.

Fuente: <http://www.comunidadene.com/>

¹⁵ Es interesante observar, no obstante, que la auto-percepción de habilidad en el uso de ordenadores entre los alumnos de 15 en Brasil, Chile y México es similar a los niveles de confianza en las propias habilidades de los jóvenes de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). Pareciera, en este sentido, que la región está transitando un cambio cultural que se asocia a los mayores niveles de acceso a la tecnología (Sunkel, 2006).

Por otro lado, el idioma y la disposición de contenidos locales o regionales también debe mencionarse como limitante al pleno desarrollo de la Sociedad de la Información en América Latina. Como bien sostiene Juliana Martínez (2000), la conectividad de todas y cada una de las personas no es suficiente para lograr usos adecuados de apropiación social ni promover la capacidad transformadora de Internet. Porque es posible que una sociedad tenga a la mayoría de las personas conectadas a la red y sin embargo no se identifiquen beneficios tangibles de esa conectividad porque, por ejemplo, no existen en la red contenido que reflejen los intereses de los actores locales, producción en el mismo idioma o información relevante para su vida.

Esto es especialmente evidente en el caso del español. Éste es la segunda lengua del mundo en número de hablantes, con casi 500 millones de personas que lo utilizan como primera o segunda lengua. Sin embargo, su presencia en la red es notoriamente minoritaria: solamente el 4,6% de las páginas web están escritas en castellano, muy por debajo incluso del nivel que le correspondería según el número de usuarios hispanos. Es decir que no se producen contenidos en español en la misma medida que hay usuarios que hablan español. Si se divide el número de usuarios por el número de páginas del mismo idioma, por ejemplo, se ve que el inglés tiene el ratio usuarios- contenidos más elevado con un 1,47; después se coloca el francés con un 1,25 y el alemán con un 1,23. Mientras que el del español es de 0,58, es casi la mitad que el francés o el alemán. Lo mismo sucede con el portugués, que con más de 200 millones de hablantes es la quinta lengua materna más hablada en el mundo. Sin embargo, su presencia es aún menor que la del español: 2% de las páginas web (FUNREDES, 2005).

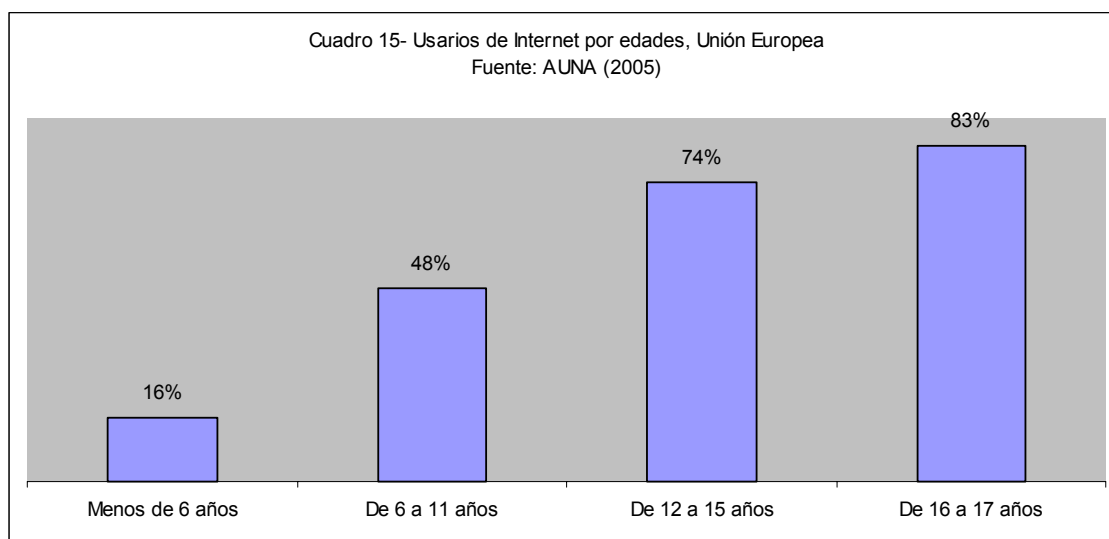
En este sentido, no sólo las cuestiones tecnológicas y económicas son un freno para la plena difusión de los nuevos beneficios que otorgan las tecnologías, sino que las barreras culturales también pueden ser una importante barrera a su desarrollo. Es por esto que existen iniciativas como “Comunidad Eñe”, por ejemplo, que promueven la generación de contenidos en español. Es por esto también que la Conferencia Regional Ministerial de América Latina y el Caribe Preparatoria para la Segunda Fase de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información consideró especialmente la cooperación regional para la producción tecnológica y de contenidos. Porque para que los latinoamericanos participen activamente en una sociedad de la información basada en conocimientos compartidos, no sólo necesitan ser usuarios de las nuevas tecnologías, sino también convertirse en agentes del desarrollo y la producción de contenidos (Compromiso de Río, 2005). [Ver Cuadro 14- “Comunidad Eñe”]

5. El acceso y uso de Internet de los niños y jóvenes

El impacto de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la sociedad puede entenderse desde cuatro dimensiones. La primera de ellas refiere a la infraestructura de creación, almacenamiento y transmisión de información. La segunda, al lenguaje en que esta información es codificada. La tercera, a la estructura de la comunicación en el sentido de la creación de canales dinámicos y no lineales. Y la cuarta refiere a los contenidos que se crean y transmiten en los diferentes sectores de la sociedad: comercio, salud, gobierno, educación, etc. (Hilbert y Katz, 2002). A los efectos de este trabajo, resultan de especial importancia las dimensiones “infraestructura” y “contenido”. Es decir, los patrones de acceso y uso de Internet por parte de los niños y jóvenes de la región.

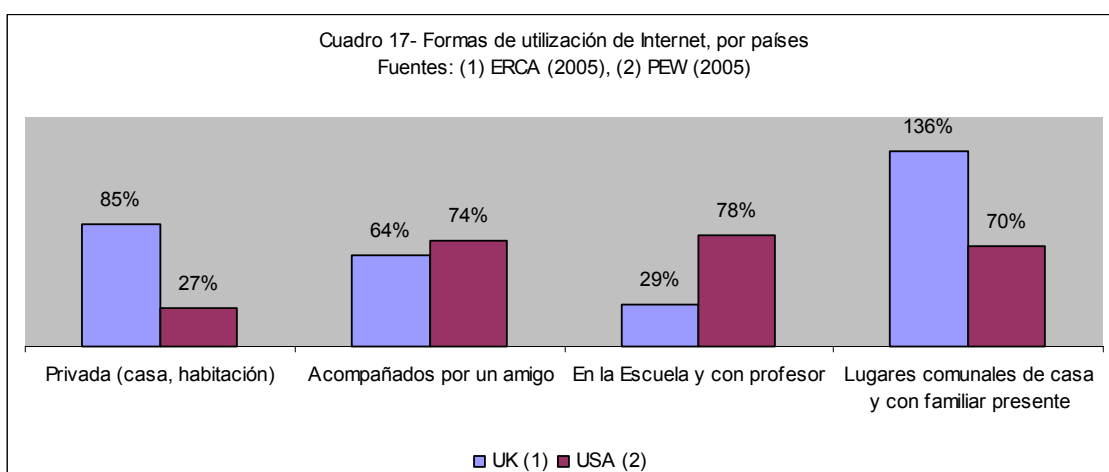
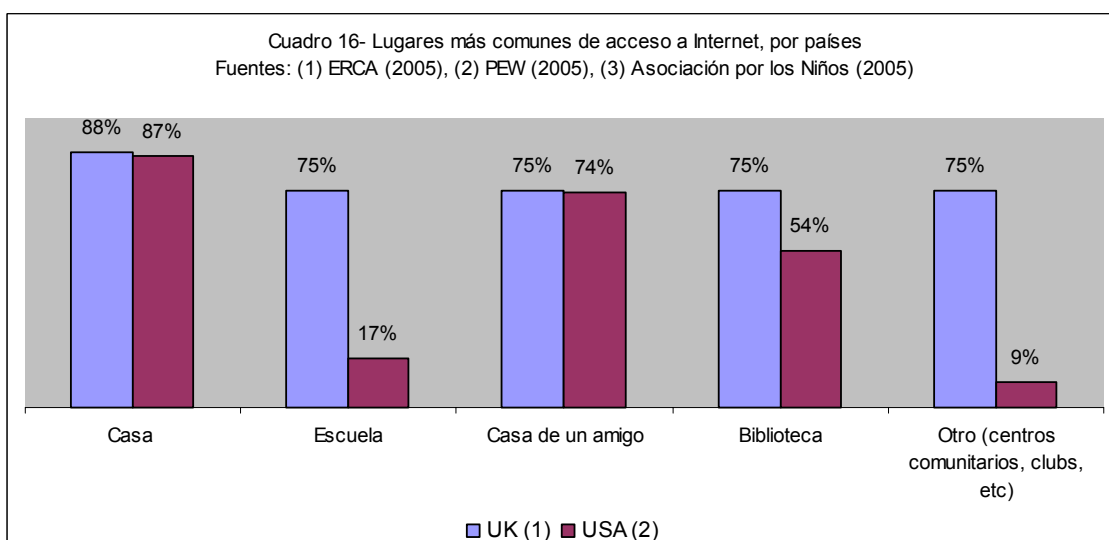
En primer lugar, como se ha adelantado, respecto a las características del acceso a Internet de los niños y jóvenes existe muy poca información disponible. A nivel mundial, los datos son escasos y diversos, no hay por el momento estudios comparados y la información disponible se acota a estudios de carácter nacional o local que utilizan muy distintas variables y categorías de análisis. Para América Latina, particularmente, no existe tampoco información disponible, por lo que toda aproximación al tema debe hacerse a través de fuentes secundarias que refieren a otras regiones y países. Para ello, resultan de especial relevancia cuatro estudios que permiten delinear las tendencias generales en el tema. Estos son: “La generación “e”” (AUNA, 2005), “How children use the Internet” (ERICA, 2004), “Teens and Technology” (PEW, 2005), “Children, The Digital Divide, and Federal Policy” (KFF, 2004), y “La Generación “e”” (AUNA, 2005). Debe recalarse, de todas formas, que estos estudios refieren específicamente a niños y jóvenes entre los 10 y los 17 años, ya que no hay información similar disponible sobre menores de 10.

Según estos datos, en la Unión Europea (E-15), el 51% de los usuarios de Internet son menores de 18 años y, entre ellos, el mayor porcentaje de internautas se encuentra en aquellos entre 12 y 17 años. Por otro lado, el número de niños en línea no es menor: 16% para los



menores de 6 años y 48% para los menores de 11. En Estados Unidos, por ejemplo, se estima que más del 25% de los niños menores de 2 años ha usado un ordenador sentado en las rodillas de sus padres y que el 88% de los niños entre 0 y 6 años utilizan medios de pantalla en un día típico. [Ver Cuadro 15- “Usuarios de Internet por edades, Unión Europea”]

Respecto a los lugares de acceso y las formas más comunes de utilización de Internet se encuentran en general en casas, escuelas, casas de amigos, bibliotecas y otros tales como centros comunitarios y clubes. En países como el Reino Unido y Estados Unidos, lo más común es que los niños usen la red desde sus casas (88% y 87%) en lugares comunales y con familiares presentes (136% y 70%). Mientras que en Estados Unidos la forma más popular de acceso es la escuela, en compañía de profesores y, en segundo lugar, en compañía de un amigo; siendo el acceso en forma privada (en su habitación, por ejemplo) la modalidad menos común. En el Reino Unido, por el contrario, es esta última la forma más corriente de utilización de Internet, siendo la menos común la que se lleva a cabo en la escuela en compañía de un profesor. [Ver Cuadro 16- “Lugares más comunes de acceso a Internet, por países”] [Ver Cuadro 17- “Formas de utilización de Internet, por países”]

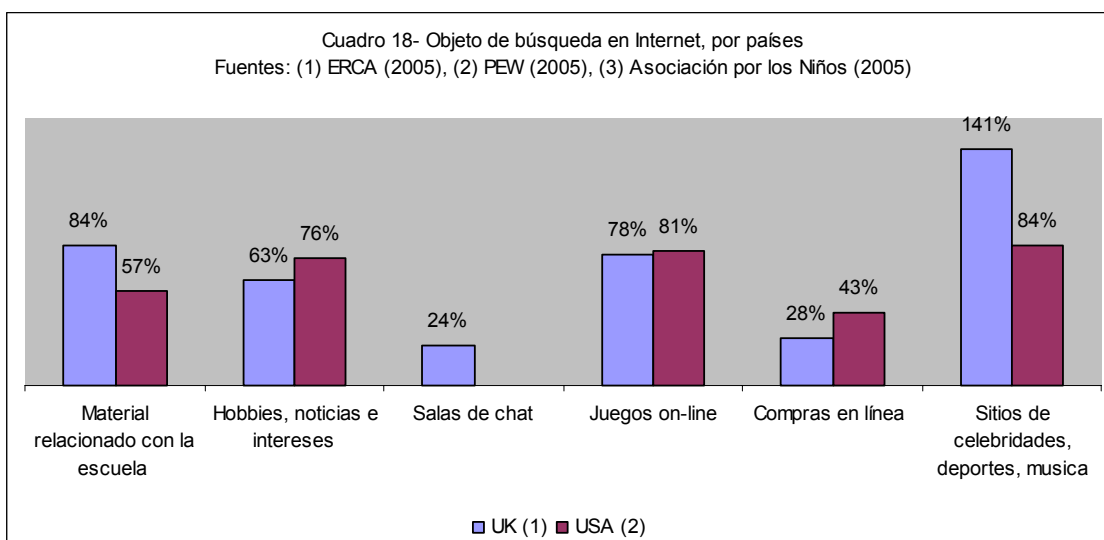


En cuanto a las actividades en línea y fines con que se conectan los niños y jóvenes, si bien se encuentran diferencias nacionales, se observa que el objetivo más común es el entretenimiento. En el Reino Unido, por ejemplo, luego de la información relacionada a celebridades, deportes o música, los niños y jóvenes buscan material relacionado con la escuela o la educación y juegos en línea. En Estados Unidos, por otro lado, los niños y jóvenes buscan, básicamente, juegos en línea e información relacionada a sus pasatiempos e intereses. También se observa que para los niños y jóvenes estadounidenses la cantidad de contactos en las listas de mensajeros instantáneos oscila entre 25 o menos (36%), 26 y 100 (35%), 101 y 200 (21%) y más de 200 (7%). Y que, en general, interactúan con 1 persona (52%), 2 personas (22%), 3 a 6 personas (13%) e incluso con más de 7 personas simultáneamente (11%). [Ver Cuadro 18- “Objeto de búsqueda en Internet, por países”]

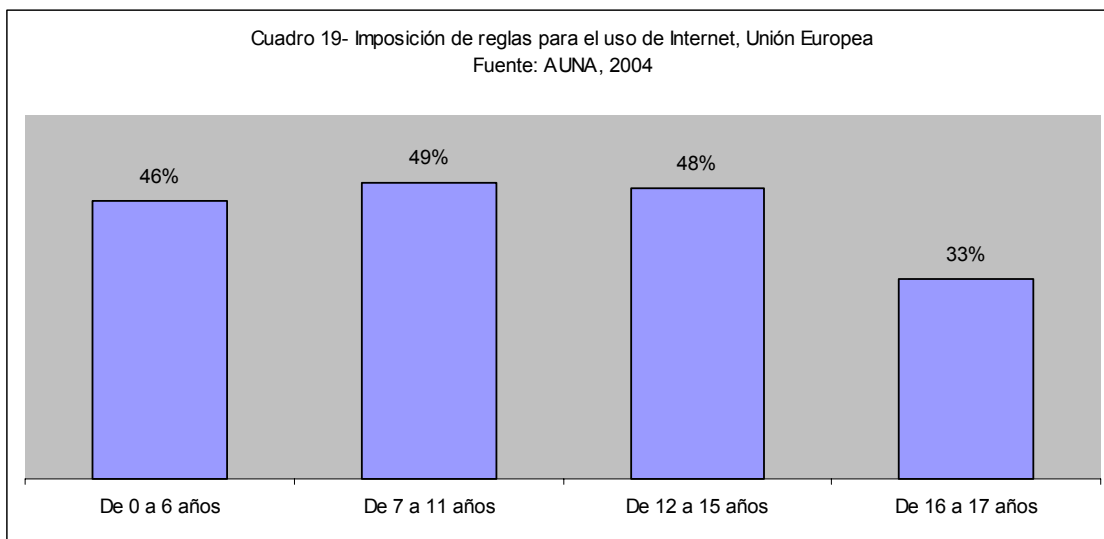
Por último, se comprueba que en la Unión Europea los padres tienden a imponer normas respecto al uso de Internet, especialmente en los menores de 15 años. Aunque esto no evita, sin embargo, la exposición de los niños a contenidos poco apropiados. El 66% los niños internautas del Reino Unido, por ejemplo, se ha topado accidentalmente en la red con material inapropiado para su edad. En general, estos contenidos son rudos (56%), están relacionados con apuestas (56%), son pervertidos (36%) o violentos (21%). Y se encuentran generalmente en sitios de la red (55%) o los reciben por correo electrónico (23%). [Ver Cuadro 19 – “Imposición de reglas para el uso de Internet, Unión Europea”] [Insertar Cuadro 20 – “Acceso a material rudo u ofensivo, Reino Unido”]

Los datos existentes para América Latina confirman estas tendencias generales y agregan a la vez matices propios.

En general, no existen estudios regionales que den información comparada sobre el acceso de los niños y jóvenes a Internet. Sin embargo, cuando se aborda la situación por países, se observa que – con niveles de conectividad inferiores - la tendencia es similar a la que se da



globalmente. En México, por ejemplo, que los niños y jóvenes son los principales usuarios de Internet. El 39% de los usuarios de Internet tienen apenas entre 12 y 19 años, y si se suma el segmento de entre 12 y 24 años la proporción alcanza 58% del total de internautas que son niños y jóvenes. A nivel general, la población mexicana en general de entre 12 y 24 años de edad representa 37% del total en el país (NOTIMEX, 2007).

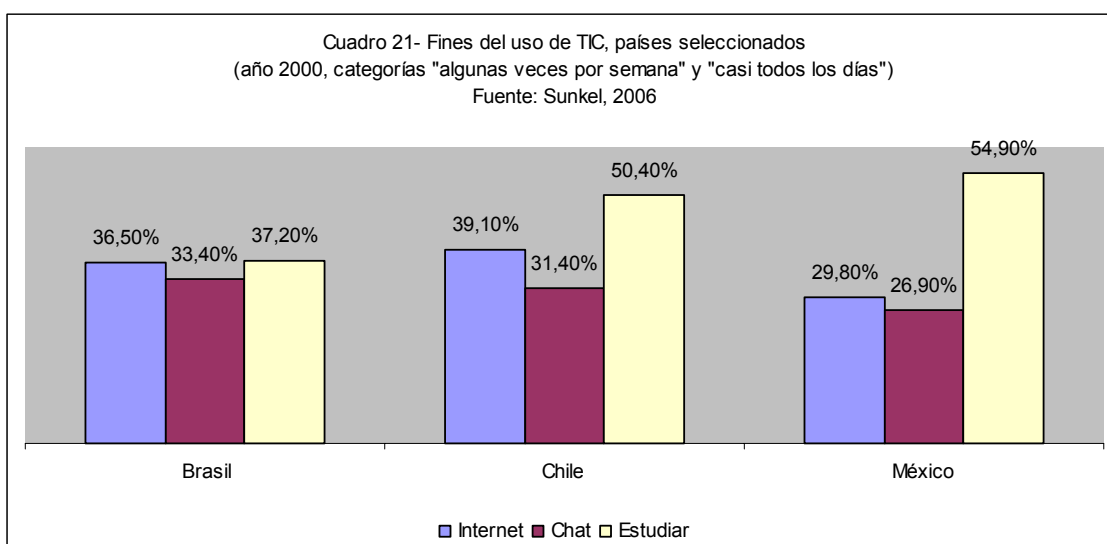


Cuadro 20 - Acceso a contenidos ofensivos, Reino Unido	
Presencia de material rudo u ofensivo, UK	
Rudo	56%
Violento	21%
Perverso	36%
Relacionado a apuestas o similares	56%
Sitios donde se encuentra este tipo de material, UK	
Sala de Chat	10%
Sitios de la red	55%
Por correo electrónico	23%
Grupos de noticias	2%
Mensajes instantáneos	10%
Formas en las que se accedió a ese material, UK	
Por accidente	66%
Clicando un link	27%
buscando en la red	26%
Fuente: ERCA (2005)	

Respecto a los lugares de acceso y las formas más comunes de utilización de Internet, los datos existentes señalan la predominancia de los centros comunitarios de acceso. La escuela cumple, en este sentido, un rol sumamente importante. En Brasil, Chile y México, por ejemplo, la proporción de estudiantes que nunca usan computadoras es más alta en el hogar que en la escuela. Así, en Chile el 59,2% de los estudiantes nunca usan un computador en sus hogares mientras que el 27,8% nunca lo usan en las escuelas. Y en México, el 71,4% de los estudiantes de 15 años nunca usan un computador en su hogar mientras el 49,7% nunca lo usa en las escuelas (Sunkel, 2006). En países como Perú, por otro lado, lo más común es que los niños y jóvenes utilicen centros comunitarios y lugares públicos de acceso (89%), estando en el segundo lugar en orden de importancia es la casa particular, pero con mucha menos popularidad (TD, 2007).

En cuanto a las actividades en línea y fines con que usan los ordenadores y se conectan a Internet los niños y jóvenes, se observa que en Brasil, Chile y México, los datos indican que los estudiantes que usan las TIC “con bastante frecuencia” lo hacen en mayor medida para estudiar materias relacionadas con el colegio: 71,2% en México, 70,5% en Chile y 57,7% en Brasil. En segundo lugar, lo hacen para navegar en Internet – 43,9% de los jóvenes mexicanos, 54,9% de los chilenos y 47,2% de los brasileros. Y luego, lo hacen para comunicarse ya sea por correo electrónico o bien para “chatear”: 38,4% de los mexicanos, 44% de los chilenos y 44% de los brasileros (Sunkel, 2006). En Perú, por otro lado, la mitad de los jóvenes y niños que usan Internet han intercambiado mensajes con amigos y familiares (55%), en un 41,6% utilizan la red para juegos en línea y en un 27,20% para buscar material relacionado con la escuela (Acción por los Niños, 2005). [Ver Cuadro 21 – “Fines del uso de TIC, países seleccionados”]

Por último, si bien no hay información comparada sobre el acceso a contenidos poco adecuados para su edad o la posición de los padres sobre la utilización de Internet, sí se sabe que en Argentina, por ejemplo, un 50% de los padres sabe que sus hijos tienen acceso a Internet pero que si bien suelen coincidir en que las normas por las que prohibirían visitar



ciertas páginas de Internet o en la cantidad de horas que dejarían navegar a sus hijos, sólo el 20% ha establecido normas para asegurarse de que los menores hagan un buen uso de este recurso y un 40% reconocer no establecer ninguna regla (Castro, 2006). Por otra parte, un estudio realizado por la consultora Prince & Cooke en 2006 revela que el 83% de los niños y jóvenes argentinos accede a Internet sin el control de sus padres y que sólo el 7% necesita que uno de ellos le proporcione la clave de acceso para ingresar a la web. El mismo estudio destaca que para el 29% de los padres "no es una preocupación familiar lo que los menores de entre 7 y 14 años hagan con Internet desde el hogar" y que el 17% confesó que no tiene una idea definida sobre el tema. Y aunque el 35% de los padres asegura que advirtieron a sus hijos sobre los peligros de la Red, reconoce que no tienen una "política formal" sobre su uso. Apenas el 17% de los padres prohibió a sus hijos navegar cuando no están en casa (Ferreira, 2006).

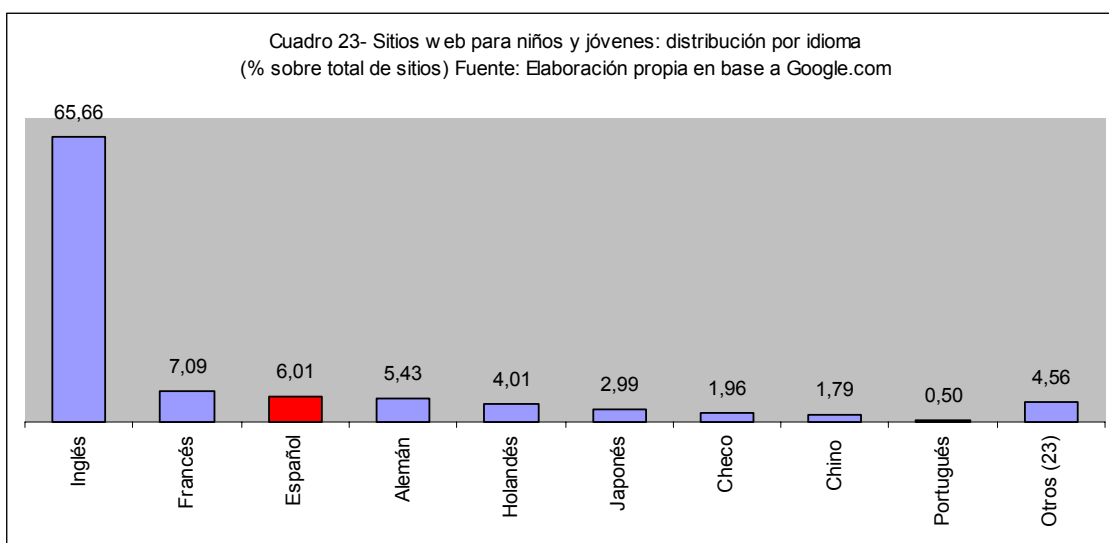
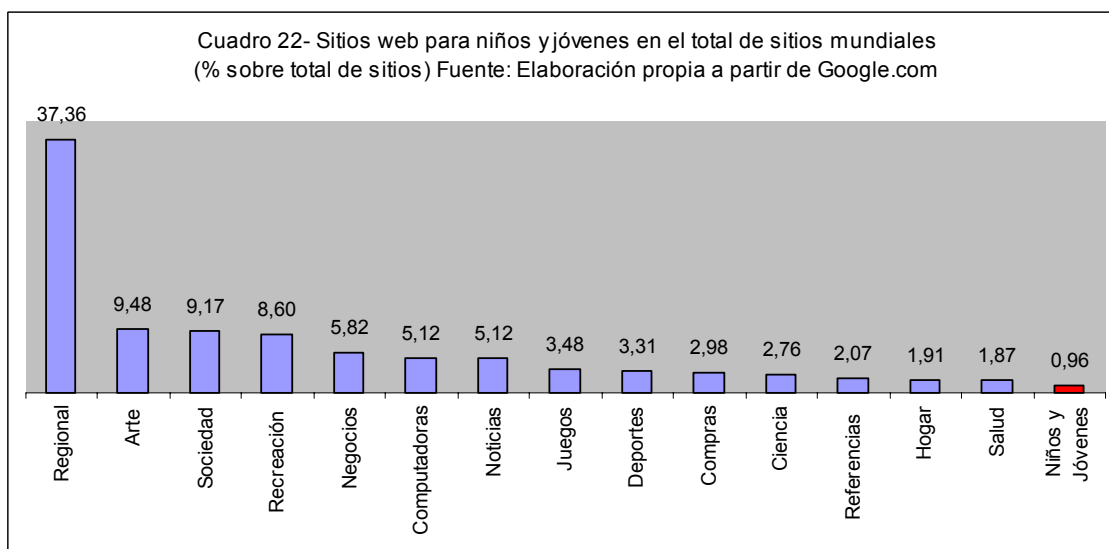
En segundo lugar, respecto a los contenidos disponibles en línea para los niños y jóvenes la situación es similar a la que refiere a los patrones de acceso en cuanto a la carencia de información, especialmente a nivel latinoamericano. A fin de dar un primer paso en esta dirección, se realizó entonces un análisis de los contenidos en línea para los niños y jóvenes de la región, que resulta de la observación directa de los sitios y la aplicación de una grilla de evaluación que permite el análisis cuantitativo. Este relevamiento se realizó durante el mes de Junio de 2007, partiendo del supuesto de que los buscadores son la puerta de entrada a la web. Se estudió entonces la presencia de contenidos para niños y jóvenes en el portal Google, considerado este uno de los de mayor uso en la región. El motor de búsqueda Google es reconocido de forma universal como la más completa, potente y eficiente herramienta de recuperación de información en Internet. Y aunque tanto desde ámbitos académicos como comerciales se han criticado algunas de sus prestaciones, sigue siendo el referente básico para los estudios de contenidos en la Web (Aguillo et al.). Además, se procedió a un análisis en profundidad de cada uno de los sitios publicados en este buscador, para lo que se aplicó una grilla de evaluación compuesta por 60 preguntas que apuntan a temas de navegabilidad, seguridad y calidad de los contenidos en línea (ver Anexo).

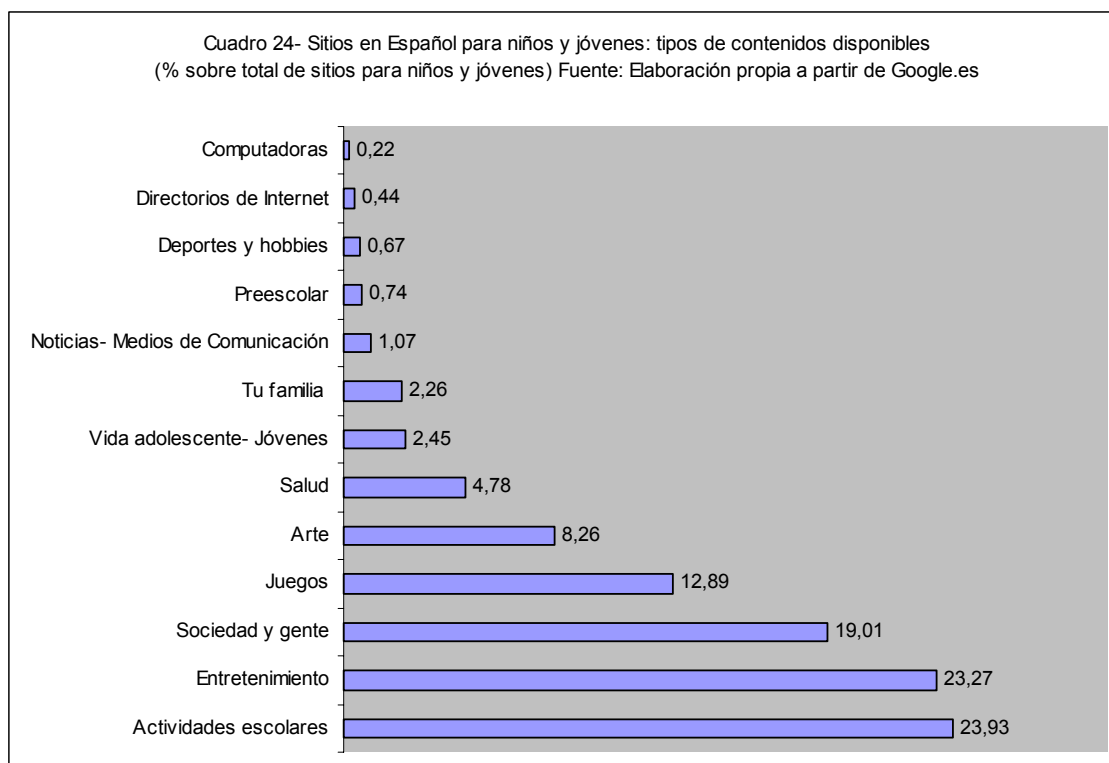
Los resultados de este análisis arrojan para la región dos tipos de resultados. Por un lado, aquellos que refieren a los contenidos para niños y jóvenes dentro del total de contenidos de la red. En este sentido se observa que dentro del total de contenidos de la red el espacio para niños y jóvenes es el de menor desarrollo. Tanto es así que si se analizan las categorías del directorio de Google en Inglés (www.google.com), se comprueba que representan a nivel mundial únicamente el 0,96% del total de las páginas que existen. Esto equivale a un total de 45.068 sitios sobre los 4.695.325 que se publican en el buscador. [Ver Cuadro 22– "Sitios web para niños y jóvenes en el total de sitios mundiales"]

Esta tendencia es aún más evidente en el caso de la web en español, ya que no existe – como en el caso de la web en inglés – la categoría "niños y jóvenes" como una categoría

independiente en el buscador sino que para búsquedas que involucren las palabras “niños” o “jóvenes” el buscador redirecciona la búsqueda a la categoría “kids and teens” del sitio en Inglés, y luego a su sub- categoría “regional” y “Español”. Puede notarse también que en general no existen muchos sitios en español o portugués para niños y jóvenes. En especial, estos idiomas (y en consecuencia, América Latina) se encuentran en desventaja respecto al Inglés, el Catalán, el Chino y el Alemán. [Ver Cuadro 23– “Sitios web: distribución por idioma”] [Ver Cuadro 24– “Sitios en Español para niños y jóvenes: tipos de contenidos disponibles”]

Cuando se abre en modalidad de directorio esta categoría (“kids and teens”/regional/español), se observa además que existen distintas sub- categorías o tipos de contenidos. Entre ellas, las más populares son, de acuerdo al número de vínculos que poseen: actividades educativas, entretenimiento y sociedad y gente. Esto marca algunas diferencias con las páginas en inglés y portugués. En el caso de los sitios en inglés, se observa una notoria importancia de los sitios





dedicados a los pasatiempos y deportes. Por otro lado, en los sitios en portugués se observa – entre otras cosas – que los sitios de juegos no son tan importantes y se ubican en el puesto 9 del ranking de contenidos. Mientras que en el caso de las páginas en Español, se observa que estas sub- categorías se abren, además, en diversas opciones; entre las que se destacan: ciencia y tecnología, animación, organizaciones y video juegos. Y, con menor popularidad pero aún exitosas en cuanto a la cantidad de vínculos previstos: materiales de referencia, películas, páginas personales y juegos de ingenio. [Ver Cuadro 25– “Sitios web para niños y jóvenes: categorías y popularidad según idioma”]

Entre las observaciones más importantes que deben hacerse se encuentra, sin embargo, el hecho de que no existe una categoría específica a los niños. Así como no existen en los sitios en Español categorías de “niños y jóvenes” específicas al idioma disponibles en el directorio, tampoco existen dentro de la categoría “kids and teens”/regional/Español ninguna subcategoría específica a los niños o contenidos categorizados por edades. Esto hace posible asumir que tanto niños como jóvenes pueden acceder sin guía alguna a contenidos que no son propios para su edad. Si bien esto no es perjudicial en el caso de acceder a contenidos para personas menores (por ejemplo, jóvenes que ven contenidos para niños), sí puede serlo en el caso de que los niños vean contenidos para jóvenes.

El segundo tipo de resultados en el relevamiento refiere a los contenidos de los sitios disponibles para niños y jóvenes en la región. Al respecto, los resultados encontrados arrojan que el 53,3% son sitios para niños, el 17,8% para jóvenes, el 28,8% para niños y jóvenes. Además, se observa que el 12,26% de los sitios ofrece también contenidos para padres, el 6% para maestros y el 2,26% para escuelas. Como ejemplos se pueden citar:

<http://www.kokone.com.mx> (para niños), <http://www.apuntes21.com> (para jóvenes), <http://www.chaval.es> (para niños y jóvenes), <http://www.miniclub.com> (para padres), y <http://www.aplicaciones.info> (para maestros y escuelas). También se encuentran sitios como <http://www.elalmanaque.com>, que no son para niños ni jóvenes y tampoco para padres o maestros. Es decir: que no corresponden a la categoría en cuestión.

En general, los sitios son sitios específicos para niños o jóvenes en lugar de secciones de sitios destinados a adultos (42%) y sitios gubernamentales u otros en el 7% de los casos (i.e. <http://masalto.com/oque>). Tienen carácter comercial en el 28% de los casos, institucional o sin fines de lucro en el 10% y pertenecen a aficionados en el 14%. Dentro de los portales institucionales, el 6% son educativos. “Museo del Niño” (<http://www.museodelninopr.org>), por ejemplo, es un sitio institucional del Museo del Niños de Puerto Rico que no tiene fines educativos. Mientras que “Educalia” (<http://educalia.educared.net>) es un sitio de Fundación "La Caixa" (España) que brinda contenidos educativos para niños los niños y jóvenes de 3 a 18 años, sus familias y sus profesores. El sitio de la escritora brasilera Ángela Lagos puede mencionarse, por otra parte, entre los sitios de aficionados (<http://www.angela-lago.com.br>).

Se observa, asimismo, que los sitios tratan tanto temas generales como específicos (55% y 44% respectivamente). Entre ellos: literatura y concursos literarios (<http://www.chicosyescritores.org>, desarrollado por el Fondo de Cultura Económica y la Universidad Autónoma de México), canales de televisión (<http://www.clase.net>), celebridades (<http://www.tatiana.tv> y <http://usuarios.lycos.es/olsenmania>), animales y naturaleza (<http://nationalzoo.si.edu/conservationandscience/aves%5Fmigratorias>), servicios para niños (como el payaso Meneito, <http://www.meneitopr.com>), historietas (<http://www.sobremafalda.com>), chistes y adivinanzas (<http://usuarios.lycos.es/chistescom>), etc.

Entre los casos comerciales se encuentran, por ejemplo, sitios como: “Colorín Color Radio” (<http://www.colorincolorradio.com/>), un portal colombiano patrocinado por Radio Caracol; Billiken (<http://www.billiken.com.ar>), el portal de una revista para niños de Argentina; el sitio del chocolate Nesquik (<http://www.nesquik.es>) o del yogur Chiquitín (<http://www.chiquitin.cl>), de Nestlé; el portal para América Latina de la serie de novelas de Harry Potter (<http://www.harrypotterla.com>); el sitio de “Bellete”, una asociación francesa de ilustradores para niños (<http://es.belette.biz>); el portal del periódico español “El correo digital” (<http://infantil.elcorreodigital.com>); “El club de Barbie” (<http://es.barbie.com>); el portal de la editorial Santillana (<http://www.santillana.es>); o el sitio de los dulces mexicanos Marinela (<http://www.marinela.com.mx>);

Cuadro 25- Sitios web para niños y jóvenes: categorías y popularidad según idioma		
nº	Categoría	%
Sitios en Inglés		
1	Actividades escolares	34,38
2	Sociedad y gente	22,17
3	Juegos	12,95
4	Deportes y pasatiempos	8,71
5	Entretenimiento	6,04
6	Arte	5,54
7	Salud	3,85
8	Vida adolescente- Jóvenes	2,48
9	Preescolar	1,84
10	Computadoras	1,00
11	Tu familia	0,66
12	Directorios de Internet	0,28
13	Noticias- Medios de Comunicación	0,10
Sitios en Español		
1	Actividades escolares	23,93
2	Entretenimiento	23,27
3	Sociedad y gente	19,01
4	Juegos	12,89
5	Arte	8,26
6	Salud	4,78
7	Vida adolescente- Jóvenes	2,45
8	Tu familia	2,26
9	Noticias- Medios de Comunicación	1,07
10	Preescolar	0,74
11	Deportes y pasatiempos	0,67
12	Directorios de Internet	0,44
13	Computadoras	0,22
Sitios en Portugués		
1	Entretenimiento	27,83
2	Actividades escolares	23,11
3	Sociedad y gente	18,87
4	Vida adolescente- Jóvenes	6,13
5	Arte	5,66
6	Tu familia	4,72
7	Salud	3,77
8	Directorios de Internet	3,30
9	Juegos	1,89
10	Deportes y pasatiempos	1,42
11	Preescolar	1,42
12	Computadoras	0,94
13	Noticias- Medios de Comunicación	0,94

Observaciones: El universo de análisis corresponde a la categoría "Kids and Teens" de Google.com, en sus versiones para sitios en Inglés (http://www.google.com/Top/Kids_and_Teens) y para sitios en Español (http://www.google.com/Top/Kids_and_Teens/International/Espa%C3%B1ol/). Mayo, 2007.

Cuadro 26– Curiosikid: ejemplo de una buena práctica

Curiosikid (<http://www.curiosikid.com>) es un portal desarrollado por el Museo de los Niños de Caracas. El Museo de los Niños (fundación sin fines de lucro) es un centro educativo-recreativo dirigido principalmente a niños entre 6 y 14 años que brinda alternativas de apoyo al aprendizaje, pues complementa y refuerza los conocimientos adquiridos en el aula, a la vez que fomenta la creatividad en un ambiente divertido. Curiosikid se presenta como un sitio para ayudar a los niños a “aprender jugando”. Su objetivo es ser una herramienta para ayudar a los niños a descubrir el mundo y de la ciencia y la tecnología, e inducirlos a utilizar su tiempo libre de una forma constructiva. Sus contenidos buscan también que los adultos ayuden a los niños a relacionar lo que hacen en el sitio con sus propias experiencias y con la información que reciben en el aula, motivándolos a explorar, reflexionar, comprender e intercambiar experiencias que favorecen el aprendizaje. Para ello, provee 7 áreas de trabajo y 400 experimentos, tanto para realizar online como en la casa o la escuela.

Este portal ha recibido el Premio Monseñores Pellín 2005 y el segundo lugar en IFOLAC Web 2004.

En general, las observaciones arrojan que en el 65% de los casos permite una fácil navegación por parte del usuario. Incluso, el 83% presenta contenidos apropiados a su público. Además, el 40% de los sitios presenta su objetivo, el 34% información sobre sus responsables y el 55% una dirección de correo electrónico para contacto. Sin embargo, sólo el 36% de los contenidos puede ser utilizado con fines educativos, el 28% publica información sobre los autores, y en un 18% de los casos se publican las fechas de actualización de los contenidos. Sólo en un 20% de los casos hay una sección específica sobre la relación de jóvenes y niños con Internet, en un 20% existe una sección específica sobre temas de seguridad, y en un 12% existe una sección de preguntas frecuentes. [Ver Cuadro 26- “Curiosikid: ejemplo de una buena práctica”]

Respecto a sus herramientas interactivas, por otro lado, se observa que el 38% de los sitios tienen servicios de correo electrónico en línea, el 28% tiene juegos en línea, el 44% sistemas de votación (i.e. encuestas), el 24% ofrece ejercicios en línea con objetivos didácticos, el 24% provee foros y el 12% espacios de Chat. Y en cuanto a la interacción de los sitios con otros sitios de la red, se observa que el 69% de los sitios para niños y jóvenes proveen vínculos a otros sitios y portales.

Debe observarse también que del total de sitios comerciales, el 67% incluye avisos publicitarios, ofertas o banners. El 21% ofrece servicios pagos y el 25% posibilidades de comercio electrónico. Pero ninguno de ellos ofrece limitaciones en cuanto a la compra por parte de niños o jóvenes. Debe agregarse también que el 32% de los sitios requieren la suscripción por parte del usuario y un 4% la creación de un perfil de usuario con información tal como nombre (28%), e-mail (26%), dirección y teléfono (26%), fecha de nacimiento o edad (20%), apellido (14%), género (10%), escuela (6%), número de documento y nombre de los padres (4%). Pero sólo el 8% de los sitios requiere de la autorización paterna para la suscripción.

7. Las políticas públicas en el área

Dado que existen pocos estudios en el área de la Sociedad de la Información para niños y jóvenes, es muy difícil comparar los distintos escenarios políticos en la materia, especialmente desde una perspectiva internacional que promueva la detección de pasajes de aprendizaje o mejores prácticas. Sin embargo, a partir de algunas herramientas conceptuales del ámbito general de las nuevas tecnologías es posible realizar al menos un bosquejo del tipo de actores y componentes de la política pública referente al acceso y uso de Internet por parte de niños y jóvenes en la región.

A grandes rasgos, las políticas públicas pueden entenderse como decisiones formales caracterizadas por conductas o actuaciones consistentes y repetidas por parte de aquellos que resultan afectados por las mismas. O, en otras palabras, un conjunto de prácticas y normas (es decir, como un programa de acción gubernamental) que emanan de uno o varios actores públicos (Gascó y Equiza, n.d.). En general, estos procesos de toma de decisiones se ponen en marcha cuando se detecta la existencia de un problema considerado como tal por los propios actores, por lo que la política pública puede considerarse como una forma específica de gestión estratégica (Ortigueira Bouzada, 1992).

Como describe Juliana Martínez (2000), los principales actores que buscan incidir en las políticas públicas relativas a las nuevas tecnologías de la información y comunicación pueden agruparse bajo tres tipos, cada uno de los cuales tiene su lógica propia prevaleciente. En primer lugar, se encuentran los gobiernos, cuya lógica es la búsqueda de “agregación de demandas” y su principal arena de acción son las instituciones públicas. En segundo lugar, se encuentran las empresas, cuya lógica es la generación de ganancias y su principal arena es el mercado. Y en tercer lugar se encuentran las organizaciones de la sociedad civil, cuya lógica es el mejoramiento del bienestar de grupos sociales específicos y su arena es la sociedad civil.

Por otro lado, las políticas públicas relacionadas con las nuevas tecnologías de la información y comunicación tienen cuatro escenarios: local, nacional, regional y global. Y estos actores se expresan en cada uno de ellos con distintas prominencias, estrategias, énfasis y niveles de incidencia (Martínez, 2000). Como explica Martínez, el escenario local incluye tanto a los gobiernos locales como a las empresas privadas y a las OSC y en general la mayoría de las acciones están directamente orientadas a la prestación de servicios de uso de Internet. Generalmente, el trabajo de base de las OSC está destinado a promover el acceso a Internet entre personas o comunidades alejadas o de escasos recursos, y – más recientemente - los programas públicos promueven la participación de los gobiernos locales en acciones y proyectos digitales. [Ver Cuadro 27- “Las políticas de Internet”]

El escenario nacional, por otra parte, incluye generalmente a los gobiernos con el lanzamiento de programas destinados a promover conectividad a Internet en relación con políticas de cohorte nacional, ya sean de tipo educativo, de telecomunicaciones o referentes a la modernización del Estado. Y si bien en algunos casos se observa la presencia de la sociedad civil organizada, ésta es más notoria en el ámbito local, mientras que a nivel nacional son los actores privados los que cuentan con una mayor trayectoria e incidencia.

En el escenario regional, el mapa de actores involucra tanto a las empresas privadas como a las organizaciones del tercer sector. En general, el rol de las primeras en el establecimiento de políticas puede hacerse realidad tanto a través de la influencia directa en los tomadores de decisiones como a través de su participación en organismos de regulación o la implementación de acciones judiciales para asegurar la aplicación de las leyes existentes o para crear precedentes. Mientras que en lo que refiere a las organizaciones de la sociedad civil, la acción no está orientada ya a la promoción del acceso sino a la capacitación en aspectos técnicos y gerenciales y a la promoción de la regulación internacional de la red (por ejemplo, en lo que refiere a los dominios de Internet) (Martínez, 2000; Nicol, 2003).

Por último, el escenario global se caracteriza por ser un escenario complejo y contar con la presencia de múltiples actores que frecuentemente disputan sus respectivas jurisdicciones y zonas de influencia. Entre ellos se distinguen: las agencias especializadas en Internet (como ICANN¹⁶ o “Internet Society”¹⁷), a las agencias multilaterales (como el Banco Mundial¹⁸, la Unión Internacional de Telecomunicaciones¹⁹, la Organización Mundial de la Propiedad

¹⁶ ICANN (acrónimo en inglés de “Internet Corporation for Assigned Names and Numbers” o “Corporación de Internet para la Asignación de Nombres y Números”) es una organización cuya función es administrar la asignación de nombres de dominio de primer nivel y direcciones IP (protocolos). Es, en este sentido, un actor de predominancia en la regulación de la red (Martínez, 2000; Wikipedia).

¹⁷ La Sociedad Internet (“Internet Society”, ISOC) es una asociación dedicada al desarrollo mundial de Internet, que tiene como objetivo principal ser un centro de cooperación y coordinación global en asuntos particulares sobre Internet. Es, en este sentido, un órgano de debate, un foro de reflexión y de generación de ideas fuerza acerca del funcionamiento de Internet. Otras organizaciones que tienen papeles especiales en el campo de la orientación y gobernanza de Internet son: la “Internet Engineering Task Force” (que supervisa los estándares de conectividad de Internet) y el Consorcio World Wide Web (que supervisa los estándares de acceso a los contenidos basados en la Web) (Wikipedia; Martínez, 2000; Nicol, 2003)

¹⁸ El grupo del Banco Mundial tiene un papel primordial para la definición de la agenda global para el desarrollo. Además, ha incidido en materia de políticas económicas relacionadas con Internet (por ejemplo, impulsado la apertura de los mercados de telecomunicaciones) así como también en materia de política social (por ejemplo, a través del financiamiento de proyectos que promueven uso de nuevas tecnologías, como el proyecto InfoDev del Banco Mundial, y la creación de portales con contenidos que vinculen la temática del desarrollo con las TIC, como la iniciativa para la creación de un Portal Global para el Desarrollo promovido también por el Banco Mundial) (Martínez, 2000).

¹⁹ La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) es una agencia especializada que forma parte del sistema de Naciones Unidas y donde los gobiernos de 189 países y 600 miembros del sector privado coordinan las redes y servicios de telecomunicaciones. A nivel regional, por otra parte, debe destacarse la acción del Foro Latinoamericano de Entes Reguladores de Telecomunicaciones (REGULATEL) y de la Telecommunications Regulators Association of Southern Africa (TRASA). Ambos fomentan la coordinación entre las autoridades reguladoras en sus regiones y promueven el intercambio de experiencias e ideas sobre políticas y reforma de las telecomunicaciones (Nicol, 2003).

Intelectual²⁰, la Organización Mundial del Comercio²¹, y el Foro Económico Mundial²²), las organizaciones de países (como el grupo G8), las organizaciones regionales (como la Unión Europea²³, la Organización de Estados Americanos o la Unión Africana de Telecomunicaciones²⁴) y las organizaciones no gubernamentales de carácter internacional (como la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones²⁵, BRIDGES²⁶, la “Global Internet Policy Initiative”²⁷, “Computer Professionals for Social Responsibility”²⁸ o la “Electronic Frontier Foundation”) (Martínez, 2000; Nicol, 2003).

En América Latina, este mapa político de toma de decisiones presenta características que le son propias y que marcan y explican el actual desarrollo de la Sociedad de la Información. Especialmente en lo que refiere a niños y jóvenes.

²⁰ La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) es una agencia especializada de Naciones Unidas que se ocupa de promover la protección de los derechos de propiedad intelectual en el mundo. Esta agencia ha sentido con mucha fuerza el desarrollo de la red Internet, ya que ésta se ha convertido en el lugar donde se almacenan la mayor parte de las producciones de propiedad intelectual.

²¹ La Organización Mundial del Comercio (OMC) es una agencia internacional que se ocupa de las reglas mundiales para el comercio entre países. Es la institución de mayor influencia en el mercado global de las telecomunicaciones, ya que administra tanto el Acuerdo general sobre el Comercio de Servicios (AGCS) como el Acuerdo sobre las Telecomunicaciones Básicas (ATB), ambos instrumentos que han abierto el mercado de las telecomunicaciones. Además, a nivel regional, los mercados comunes regionales (como el MERCOSUR para el sur latinoamericano y el COMESA para África oriental y meridional) también tienen interés en la implementación de políticas y estándares que se dirijan hacia mercados de telecomunicaciones integrados en sus regiones (Nicol, 2003).

²² El Foro Económico Mundial (FEC) es una organización privada que proporciona un marco de colaboración para que los líderes mundiales se ocupen de cuestiones globales y promuevan el espíritu de empresa en interés del público mundial en general. En su agenda para la competitividad global están integradas las nuevas tecnologías y su poder de convocatoria lo convierte en una voz autorizada en el proceso de formulación de políticas mundiales en el campo de la Sociedad de la Información.

²³ La Unión Europea (UE) ha desarrollado el concepto de e-Europa como parte de su estrategia para alentar la economía basada en el conocimiento y promover mayores índices de empleo y cohesión social. En el marco de este programa, los países candidatos a la Unión Europea están recibiendo orientación sobre estrategias electrónicas. Por otra parte, varias directivas de la UE relativas a Internet y las nuevas tecnologías han tenido una fuerte influencia más allá de los países miembros (Nicol, 2003).

²⁴ La Unión Africana de Telecomunicaciones (African Telecommunications Union-ATU) provee un foro para los gobiernos africanos, y las organizaciones de los sectores público, privado y social que trabajan con las TIC. Sirve para formular políticas y estrategias dirigidas a mejorar el acceso a la infraestructura de la información y para la promoción de la información como herramienta que estimule el desarrollo económico y contribuya a la reducción de la pobreza. En la región también se destaca en el campo de las políticas respecto a las nuevas tecnologías la Comisión Económica para África (United Nations Economic Commission for Africa - UNECA). En el marco de la African Information Society Initiative, ésta provee asesoría sobre políticas de información a los estados miembros, estimula el debate regional y promueve la perspectiva africana en el debate internacional (Nicol, 2003).

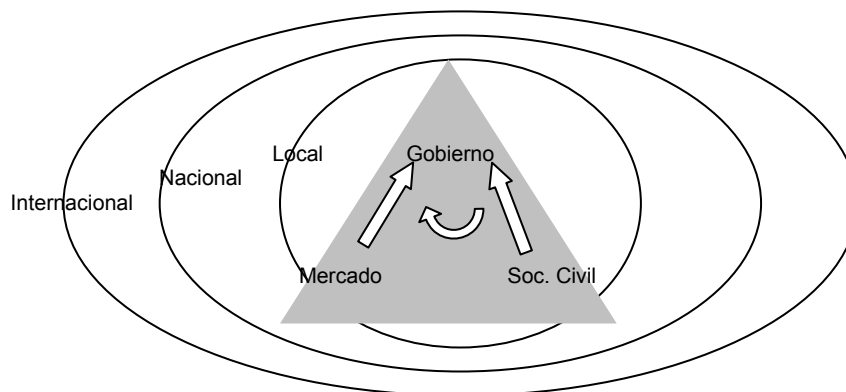
²⁵ La Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC) (<http://www.apc.org>) es una organización sin fines de lucro constituida por redes afiliadas y redes asociadas alrededor del mundo que tienen por objetivo poder Internet al servicio de la sociedad civil. APC ha desarrollado numerosas herramientas para la construcción de capacidades en la sociedad civil a fin de que esta pueda abordar las cuestiones relativas a las políticas en materia de nuevas tecnologías y asegurar que sus visiones sean consideradas en los debates de escala mundial.

²⁶ BRIDGES (<http://www.bridges.org>) es una asociación internacional sin fines de lucro que trabaja en la confluencia de las políticas internacionales y las tecnologías de punta, mediante la asesoría a los formuladores de políticas y el apoyo a proyectos que demuestran el uso de las nuevas tecnologías.

²⁷ La “Global Internet Policy Initiative” (<http://www.internetpolicy.net>) funciona como un recurso para los actores locales involucrados en los procesos de formulación de políticas de Internet.

²⁸ “Computer Professionals for Social Responsibility” (<http://www.cpsr.org>) es una alianza pública de científicos de la computación y otros preocupados por el impacto de la computación en la sociedad que trabaja con el fin de influir sobre las decisiones relativas al desarrollo y uso de las computadoras. Proporciona al público y a los formuladores de políticas evaluaciones realistas sobre el poder, las posibilidades y las limitaciones de las nuevas tecnologías y dirige la atención del público hacia las opciones críticas relacionadas con aplicaciones de computadoras y de qué maneras estas afectan la sociedad.

Cuadro 27– Las políticas públicas de Internet



En el gráfico, el triángulo llama la atención respecto a los tres actores principales en la construcción de políticas públicas: los gobiernos y las instituciones públicas, las organizaciones de la sociedad civil (OSC), y las corporaciones privadas. Los círculos concéntricos corresponden a los escenarios, local, nacional, regional y global en los cuales estos tres tipos de actores simultáneamente se desenvuelven. Las flechas gruesas que llegan de la sociedad civil al estado, del mercado al estado, y del estado a sí mismo, indican la dirección de las acciones que buscan incidir en las políticas públicas. Una vez definidas, el efecto de dichas políticas se manifiesta en flujos que parten del estado hacia el mercado, la sociedad civil y el propio estado, representadas por las flechas dobles.

Fuente: Martínez. 2000.

En primer lugar, si se analizan las agendas para la Sociedad de la Información de los distintos gobiernos se observa que no existen políticas que refieran específicamente a la problemática de las nuevas generaciones en la Sociedad de la Información. Si bien se incorpora este para la Sociedad de la Información es sin lugar a dudas significativa. Básicamente, porque el problema en algunas de las políticas educativas, su ausencia respecto a los planes globales denota la inexistencia de una problematización del acceso y uso de Internet por parte de los jóvenes y niños que vaya más allá del sistema educativo. En este sentido, se abandona la posibilidad de conocer, prever, encauzar y promover los otros múltiples impactos que las nuevas tecnologías tienen en la vida de los nativos digitales. [Ver Cuadro 28- “Políticas nacionales de Internet y acceso y uso de Internet por parte de jóvenes y niños”]

El acceso en los centros educativos, por otra parte, ha sido en muchos países una de las estrategias centrales en la promoción de la conectividad. La experiencia de Chile muestra en este sentido el efecto multiplicador de las escuelas conectadas: 37% de los usuarios de Internet en 2003 las indicaron como lugar de uso más frecuente, mientras el hogar aparecía segundo, con 35%. Sin embargo, la penetración alcanzada aún es insuficiente. En contraste con los compromisos de los gobiernos en la Agenda de Conectividad para las Américas y el Plan de Acción de Quito, que llamaron a “que todos los estudiantes y docentes tengan acceso a las TIC en sus salones de clase, escuelas, bibliotecas, y otros lugares de enseñanza” en un periodo de 10 años,²⁶ y en el Plan de Acción de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información, donde se comprometieron a “conectar con las TIC universidades, escuelas superiores, escuelas secundarias y escuelas primarias” hasta el 2015, el acceso de las escuelas y liceos es todavía muy bajo y crece lentamente. Por ejemplo, mientras que en

Colombia en 2001 había 36 estudiantes por computadora en los establecimientos oficiales de educación y en Chile había 30 en 2005, la cifra correspondiente a Europa en 2002 era 12 y en Estados Unidos y Canadá 10 (Sunkel, 2006)²⁹. [Ver Cuadro 29– “Recursos tecnológicos en las escuelas”]

En general, los gobiernos tampoco han implementado medidas legislativas o administrativas en el área. Del total de países de la región sólo pueden destacarse en este sentido el caso venezolano y el ecuatoriano. En Venezuela, en Agosto de 2006 promulgó una ley de Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en salas de uso de Internet, Vídeo Juegos y otros Multimedia (Alfa-Redi, n.d.). Lo mismo que el caso ecuatoriano, donde en 2003 se legisló el derecho a la información de los niños, niñas y adolescentes estableciendo que es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista (APC, n.d.).

En segundo lugar, las empresas de telecomunicaciones han tenido un rol de importancia en lo que refiere a la conectividad en la región. Especialmente porque si bien los países de la región han dado prioridad al desarrollo digital (lo que se refleja en los relativamente altos gastos en----

Cuadro 28- Políticas nacionales de Internet y acceso y uso de Internet por parte de jóvenes y niños		
País	Organismo/ Proyecto	¿Posee política específica a jóvenes y niños?
Argentina	Programa Nacional para la Sociedad de la Información	NO
Bolivia	Agencia para el Desarrollo de la Sociedad de la Información	NO
Chile	Agenda Digital	NO
Colombia	Agenda de Conectividad	NO
Costa Rica	Secretaría Técnica de Gobierno Digital	NO
Ecuador	Agenda Nacional de Conectividad	NO
El Salvador	Comisión Nacional para la Sociedad de la Información	NO
Guatemala	Guatemala SI	NO
Honduras	No existe	NO
México	Programa Nacional e-México	NO
Nicaragua	No existe	NO
Panamá	Comisión e-Panamá	NO
Paraguay	Comisión Nacional Sociedad de la Información	NO
Uruguay	Comité Nacional para la Sociedad de la Información	NO
Venezuela	Centro Nacional de Tecnologías de Información	NO
Ecuador	Estrategia de Sociedad de la Información	NO
R. Dominicana	Comité Nacional para la Sociedad de la Información y el Conocimiento	NO
Perú	Comité Multisectorial para el Desarrollo de la Sociedad de la Información	NO

Fuente: elaboración propia, Agosto-2007. Resultados a partir del buscador Google.com

²⁹ Para un análisis acabado del problema sería fundamental incorporar en este punto información sobre la integración de las TIC en los currículos educativos y sobre su incorporación en los procesos de enseñanza. Sin embargo, salvo experiencias concretas no existe por el momento información comparada disponible.

nuevas tecnologías de la información y comunicación respecto del producto bruto interno), el bajo nivel de ingreso y la desigualdad en la distribución de los mismos les impide seguir el patrón de financiamiento que siguieron los países desarrollados en su camino hacia la Sociedad de la Información. De esta forma, junto a los procesos de modernización económica, han apostado a la desregulación del mercado y la implementación de instrumentos financieros que incluyen todas las modalidades de crédito para promover la inversión extranjera privada y convertir a los operadores privados de telecomunicaciones en los agentes creadores de la infraestructura tecnológica necesaria³⁰ (CEPAL, 2005).

En general, en gran parte debido a las fallas institucionales que dificultan la articulación de las acciones, la ausencia de mecanismos de coordinación de los actores, la debilidad de los marcos regulatorios que lleven a mercados eficientes y las normas jurídicas que brinden seguridad y confianza al comportamiento digital, este papel que asumió el sector privado no ha sido acompañado de mecanismos institucionales que promuevan la implementación de estrategias coordinadas para la inclusión y la cohesión social³¹. Sin embargo, debe rescatarse que en el campo de la Sociedad de la Información para niños y jóvenes han existido acciones, especialmente dentro del área de la responsabilidad social corporativa. Según la información difundida por la Asociación Hispanoamericana de Centros de Investigación y Empresas de Telecomunicaciones (AHCJET)³², por ejemplo, en septiembre de 2007, el 24% de las noticias publicadas en el portal de la organización referidas a responsabilidad social corporativa refieren a iniciativas que – aunque puntuales y generalmente de carácter local - de alguna manera involucran a los niños y jóvenes de la región³³.

³⁰ Como explica Juliana Martínez (2000), este papel asignado al sector privado se relaciona, además, con la pauta predominante en la región respecto a la relación entre el Estado, el mercado y la sociedad civil en lo que respecta a las nuevas tecnologías de la información y comunicación y, en particular, Internet. En América Latina lo que ha primado como “sentido común” frente al desarrollo de la Sociedad de la Información” es una pauta liberal, que entiende al mercado como el principal mecanismo de asignación de bienes.

³¹ “Varios países de la región pueden utilizar una variedad de instrumentos de financiamiento público o de regulación para inducir la inversión privada hacia una SI orientada a la inclusión y a la cohesión social. Entre ellos se encuentran la regulación de tarifas, incentivos tributarios, reducción de aranceles o mecanismos de contribución obligatoria, como los fondos de universalización de acceso financiados por entre 1-5% del ingreso de los operadores de las telecomunicaciones y fondos tecnológicos sectoriales, financiados vía presupuestaria o por contribuciones privadas, que son utilizados para aumentar las inversiones en la ciencia y tecnología, capacitación, e investigación y desarrollo. Muchos de estos instrumentos deben ser revisados a la luz del progreso tecnológico, como por ejemplo los fondos del acceso universal. Esos fondos han sido largamente utilizados para subvencionar la telefonía tradicional, en especial la telefonía fija, y muy poco para nuevas tecnologías como las soluciones inalámbricas en áreas remotas o rurales. Asimismo, hay que considerar que los fondos del acceso universal son fondos sectoriales que reciben sus recursos de los operadores de las telecomunicaciones, los que, en teoría, deben ser los beneficiarios de estos fondos. Sin embargo, en algunos países, esos fondos son usados para financiar el establecimiento de centros de acceso público completo, implicando gastos en hardware, software, infraestructura física y mobiliario. Así, las empresas de “software” y “hardware”, pueden recibir un subsidio implícito desde las operadoras de telecomunicaciones, vendiendo sus soluciones tecnológicas para proyectos sociales financiados por los fondos de telecomunicaciones” (CEPAL, 2005).

³² AHCJET es la Asociación Hispanoamericana de Centros de Investigación y Empresas de Telecomunicaciones, institución privada sin ánimo de lucro, creada en 1982 y conformada por más de 50 empresas operadoras de telecomunicaciones en 20 países de América Latina y España.

³³ Elaboración propia, a partir de la sección de noticias del sitio institucional de la Hispanoamericana de Centros de Investigación y Empresas de Telecomunicaciones.

Cuadro 29– Recursos tecnológicos en las escuelas

Con la excepción de Perú, cuyos datos deben ser tomados con precaución, se observa que el computador es un recurso tecnológico que está instalado en una gran proporción de las escuelas. Con dos excepciones: un cuarto de los colegios brasileños y un quinto de los mexicanos no disponen de algún computador. En los restantes países la proporción de escuelas que no disponen de algún computador es mínima: 0,4% en Uruguay, 2,2% en Chile y 3,5% en Argentina. En principio, estos datos parecerían avalar la hipótesis según la cual el sistema escolar está compensando las desigualdades de acceso desde los hogares y, por tanto, que este es un campo estratégico para la superación de la “brecha digital”.

Pero en términos del número de computadores instalados en las escuelas se observan diferencias significativas. Uruguay y Chile se encuentran en una posición de avanzada: 78,8% de las escuelas uruguayas y 76% de las chilenas disponen de más de 11 computadores, lo que permite la habilitación de laboratorios de informática y su integración en las prácticas pedagógicas. Argentina y México se encuentran en una posición intermedia: 58,1% de las escuelas argentinas y 57,7% de las mexicanas disponen de más de 11 computadores. Por último, Brasil se encuentra en una posición más rezagada: 32,6% disponen de más de 11 computadores y una alta proporción de escuelas (31%) tienen una baja dotación de computadores (de 2 a 10).

Por otro lado, el acceso a Internet desde las escuelas es bastante menor a la disponibilidad de computadores. Chile es el país en que el sistema escolar está más integrado a la red: solo 7,8% de las escuelas no tiene computadores con conexión a Internet. Le sigue, a cierta distancia, Uruguay donde la proporción de colegios sin acceso a Internet llega casi a un tercio de las escuelas (31,3%). En los otros países evaluados por PISA la proporción de escuelas sin conectividad es mayor: Argentina (41,7%), Brasil (56,3%) y México (60,1%).

En términos del número de computadores conectados a Internet las diferencias también son significativas. Si se excluyen las escuelas que solo tienen 1 computador con conexión a Internet y se considera en conjunto aquellas que tienen 2 o más computadores conectados destaca que Chile encabeza la lista con un 83,7% de las escuelas en esa situación. Uruguay ocupa un segundo lugar con un 48,3% con 2 o más computadores conectados. Le sigue Argentina (35,5%), México (25,8%) y Brasil (23,5%). Es decir, a excepción de Chile existe un fuerte rezago en la conectividad de las escuelas, especialmente si se compara con países de la OECD. Según la base de datos de PISA 2000, el 96,7% de las escuelas suecas y el 88,7% de las escuelas norteamericanas tiene más de 2 computadores conectados a Internet.

Fuente: Sunkel, 2006 (Página 34-36).

Por otro lado, de acuerdo al relevamiento realizado por la Asociación para el Progreso de las comunicaciones, existe una considerable cantidad de organizaciones que están trabajando en el área de las nuevas tecnologías en general. De un total de 227 organizaciones activas en materia de políticas de nuevas tecnologías a nivel mundial, 28 funcionan en América Latina, lo que equivale a un (12.3% del total) y 33 a Iberoamérica (14.5%). De este grupo, 12 organizaciones tienen carácter regional. Entre ellas: la red de Telecentros de América Latina y el Caribe (“Somos Telecentros”), el Instituto para la Conectividad de las Américas (ICA- IDRC), o el Registro de Direcciones Internet para América Latina y el Caribe (LACNIC) (Nicol, 2003).
[Insertar Cuadro 30– “Organizaciones activas en políticas de TIC en América Latina”]

Del mismo modo, si se observa el inventario regional de proyectos y profesionales en tecnologías de información y comunicación para América Latina y el Caribe PROTIC (<http://www.protic.org>), se encuentra que en Agosto de 2007 existe un total de 127 proyectos en la región en el área del de niños y jóvenes, 17 de los cuales abarcan a más de un país. El 34% de estas organizaciones son organizaciones no gubernamentales y fundaciones, el 19% son instituciones de carácter educativo o de investigación, y el 33% de las iniciativas corresponde a organismos internacionales. Y en cuanto a los proyectos, se observa que el 28,8% refieren a conectividad, el 43,2% a educación y capacitación, el 38,8% está orientado específicamente a niños, el 43,3% a jóvenes y el 24% a las escuelas y maestros.

Cuadro 30- Organizaciones activas en políticas de TIC en América Latina	
1	Fronteras Electrónicas de Argentina
2	LINKS - Asociación Civil para el estudio la promoción de la Sociedad de la Información
3	Nodo Tau
4	RITS - Red de Información para el Tercer Sector
5	ECTEL - Eastern Caribbean Telecommunications Authority
6	COLNODO
7	ASETA - Asociación de Empresas de Telecomunicaciones de la Comunidad Andina
8	Bellanet South
9	Fundación Acceso
10	ALAI - Agencia Latinoamericana de Información
11	ALER - Asociación Latinoamericana de Educación Radiofónica
12	AIR - Asociación Internacional de Radiodifusión
13	Alfa-Redi
14	AMARC-ALC - Asociación Mundial de Radios Comunitarias en América Latina y el Caribe
15	APC Monitor de Políticas de TIC en América Latina y el Caribe
16	CITEL - Comisión Interamericana de Telecomunicaciones
17	ICA - Instituto para la Conectividad de las Américas
18	ITDG - Intermediate Technology Development Group América Latina
19	LACNIC - Registro de Direcciones Internet para América Latina y el Caribe
20	REDISTIC - Red Sobre el Impacto Social de las TIC
21	REGULATEL - Foro Latinoamericano de Entes Reguladores de Telecomunicaciones
22	Somos@telecentros (Red de Telecentros de América Latina y el Caribe)
23	UNESCO – Programa de la Sociedad de la Información para América Latina y el Caribe (INFOLAC)
24	LaNeta
25	CEPES - Centro Peruano de Estudios Sociales
26	TIC.PE
27	FUNREDES - Fundación Redes y Desarrollo
28	ITeM – Instituto del Tercer Mundo
Fuente: Nicol, 2003.	

En cuanto a los niveles de acción, la situación es similar. En primera instancia, el 42% de los proyectos registrados en la base de datos PROTIC tiene carácter nacional; mientras que el 7,8% es específico a los sectores rurales y el 51,9% a localidades y municipios. .A nivel regional, por otro lado, existe el plan eLAC 2007, que es el resultado de la Conferencia Regional Preparatoria para la segunda fase de la Cumbre Mundial de la Información, realizada en Río de Janeiro en 2005. Éste es un plan regional de acción cuyo propósito es cumplir una función de intermediación entre las metas de la comunidad global y las necesidades de los países de la región conforme a la situación existente en cada uno de ellos. Con él, los gobiernos buscan potenciar sus estrategias nacionales con una visión que reconoce las oportunidades que facilitan la cooperación regional para utilizar las nuevas tecnologías y redes digitales para el desarrollo. Sin embargo, ninguna de las 30 metas propuestas en este plan de trabajo hace referencia directa a los niños y jóvenes en la Sociedad de la Información. Al igual que en el caso de las agendas nacionales, las acciones que involucran a estos grupos están ligadas al sector educativo, ya que el Plan eLac se propone, entre otras cosas: construir una red de portales educativos y conectar al menos a un tercio de las escuelas públicas (ENTER, 2007).

Este escenario regional no coincide, por otra parte, con el internacional. No sólo Naciones Unidas a decretado que este año gira en torno al tema "Conectar a la Juventud" sino que las actividades de la UIT para este período apuntarán también a la integración de las cuestiones relacionadas con la juventud en el desarrollo de los servicios y las tecnologías de la información y la comunicación, como un medio de ofrecer a la juventud un mayor número de oportunidades y un mejor abanico de opciones para el futuro. Esta línea de trabajo retomará el programa sobre la juventud de la UIT, que se está ejecutando desde 2003 y hace particular hincapié en la creación de capacidades, la educación y la experiencia laboral en la esfera de las TIC (UIT, 2007).

En la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), por otro lado, también se reconoció que los jóvenes son la fuerza de trabajo del futuro y los primeros en adoptar las TIC, y se instó a otorgarle a la juventud los medios necesarios para que éstos sigan aportando una contribución esencial a la construcción de una sociedad de la información integradora. En el Plan de Acción de Ginebra se insta a los gobiernos a que en el marco de sus ciberestrategias nacionales respondan a las necesidades especiales de los niños y los jóvenes, especialmente a las de aquellos más marginados. Se insta a que garanticen su plena inclusión en la Sociedad de la Información, adoptando para ello las correspondientes medidas educativas, administrativas y legislativas. Y alienta también la creación de nuevos servicios TIC y tecnologías de asistencia que permitan un fácil y abordable acceso a los niños y jóvenes y la promoción de aplicaciones TIC que se adecuen a sus necesidades. En la Cumbre de Túnez, por otra parte, los dirigentes mundiales consignaron su compromiso de hacer participar activamente a la juventud en programas de desarrollo innovadores basados en las TIC y en ampliar las oportunidades que éstos tienen a su alcance (UIT, 2007).

10. Conclusiones

El acceso y uso de Internet y por parte de los niños y jóvenes es en la actualidad un tema de incipiente y creciente importancia. A nivel internacional, se ha considerado incluso una prioridad en la construcción de una Sociedad de la Información inclusiva y que promueva el desarrollo. Naciones Unidas ha instado a los poderes públicos y a los líderes del sector privado a facilitar el acceso de los niños y jóvenes a las nuevas tecnologías y en la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información el tema ha adquirido también un lugar en la agenda. Sin embargo, por el momento América Latina no acompaña esta visión global y el acceso de los niños y jóvenes a las nuevas tecnologías está enmarcado en la región en una situación general de pobreza.

Esta pobreza puede entenderse desde tres dimensiones. En primer lugar, todavía persisten en la región los problemas vinculados a la brecha digital. Las limitaciones de infraestructura en las zonas rurales, la escasez financiera para adquirir la tecnología y los servicios necesarios, los niveles de analfabetismo y la escasez de contenidos en Internet en idioma castellano hacen que América Latina sea una de las regiones de menor aprovechamiento de los beneficios de la Sociedad de la Información.

En segundo lugar, existe en la región una notoria escasez de información sobre los patrones de acceso y uso de las nuevas tecnologías por parte de los niños y jóvenes. Esto impide entender el fenómeno de la generación digital de una forma comprensiva y acabada y dificulta prever los problemas que los niños y jóvenes de hoy puedan enfrentar en términos, por ejemplo, de seguridad, privacidad, identidad o exposición a materiales poco apropiados para su edad.

En tercer lugar, el tema no está presente de forma específica en las agendas de conectividad de la región. En este sentido, no existe una concientización sobre los riesgos y beneficios del uso de TIC por parte de los menores y tampoco se prevén mecanismos para aprovechar estas nuevas tecnologías para su crecimiento e inclusión social. Las políticas existentes se enmarcan, generalmente, en el sector educativo y priorizan esencialmente la conectividad, aunque su impacto es todavía muy bajo y crece lentamente.

Por el momento, los actores más activos en esta arena son las organizaciones de la sociedad civil, a través de programas generalmente de carácter acotado y local, y las empresas de telecomunicaciones mediante programas de responsabilidad social corporativa. Estos actores conforman un mapa dispar de políticas en el sector que carecen de una perspectiva coordinada u estratégica común.

Para dar un primer paso en la modificación de este escenario y contribuir a la construcción de una Sociedad de la Información plena para los niños y jóvenes de la región, se han identificado,

no obstante, algunas de las principales características que hacen al actual uso de las nuevas tecnologías en este rango etario.

Por un lado, se ha comprobado que los datos disponibles respecto a la conectividad y patrones de acceso a Internet por parte de los niños y jóvenes de la región respetan, a grandes rasgos, las tendencias de los países desarrollados; especialmente en lo que refiere a su proporción respecto al total de internautas y al tipo de actividades que desarrollan en línea. Aunque existen, no obstante, particularidades propias a la región, tales como la preeminencia de las escuelas y los centros públicos de acceso en términos de la conectividad.

Por otro lado, se ha comprobado que los contenidos en línea disponibles para los niños y jóvenes son especialmente escasos en comparación con el total de contenidos de la red; y aún más en el caso de los contenidos en español y portugués. Y que entre ellos se destacan aquellos orientados a actividades escolares y entretenimiento. Se ha observado también que a pesar de que en general permiten una fácil navegación, no cuentan con información suficiente respecto a la seguridad en línea. Y que, según los datos existentes, existen muy pocos padres que han establecido reglas de navegación respecto a los contenidos en los hogares.

En general, ante este panorama regional podría suponerse que en tanto la Sociedad de la Información tiene un desarrollo secuencial, es esperable que la agenda que refiere a niños y jóvenes alcance en el mediano plazo un lugar en el gobierno. Es decir, que primero se avance en cuestiones básicas como acceso e incorporación de TIC en la educación para luego consolidarse un espacio de trabajo en el tema. Esto es lo que pasó, por ejemplo, con la participación electrónica, que surgió en las agendas regionales junto con la noción de gobernabilidad una vez que se había avanzado en los procesos de modernización de la administración pública y de desarrollo de un gobierno electrónico (Frick, 2006).

Sin embargo, debe tenerse en cuenta que para garantizar el acceso universal no es suficiente la disposición de infraestructura sino que las personas (en este caso los niños y jóvenes) requieren capacidades para aprovechar la tecnología y convertir el acceso a la información en creación de conocimientos. Estas capacidades incluyen tanto las habilidades básicas de lecto-escritura y manejo tecnológico como la posibilidad de acceder a contenidos especializados. En este sentido, se hacen necesarias medidas que promuevan el debate, la digitalización y la creación de información apropiada para los niños y jóvenes, de forma de permitir de esta forma su pleno desarrollo en la Sociedad de la Información y el completo aprovechamiento de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Los niños y jóvenes de hoy son los adultos de mañana. Por lo que los beneficios que las nuevas tecnologías pueden generar en la región están ligados a la inclusión que se haga hoy de estos sectores en la Sociedad de la Información. América Latina no puede ni debe quedar atrás de esta dimensión del desarrollo. //

Bibliografía

- 26 Noticias (2006). "Estudiantes golpearon a un compañero ecuatoriano, grabaron video con celular y lo subieron a Internet". 19-11-2006. Disponible en: <http://www.26noticias.com.ar/estudiantes-golpearon-a-un-companero-ecuadoriano-grabaron-video-con-celular-y-lo-subieron-a-internet-26435.html>
- ABC (2006). "La adicción de los niños madrileños a los móviles, videojuegos e Internet alerta a los expertos". 27-03-2006. Disponible en: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-27-03-2006/abc/Madrid/la-adiccion-de-los-ni%C3%B1os-madrile%C3%B1os-a-los-moviles-videojuegos-e-internet-alerta-a-los-expertos_142901058296.html
- ACAM (2005). "Sólo 1 de cada 10 padres sabe que es "descargarse música"". Asociación de Compositores y Autores de la Música (ACAM), España, 15/06/2005. Disponible en: http://www.acam.es/noticias_detalle.php?id=912
- Acción por los Niños (2005). Sondeo de opinión a niños. Año 7, Lima, Marzo 2005. Fundación Acción por los Niños. Disponible en: <http://www.accionporlosninos.org.pe/opina156.htm>
- AFP (2007). "Los adolescentes chilenos se unen a la tendencia mundial del fotolog". AFP, 20/07/2007. Disponible en: <http://www.terra.es/tecnologia/articulo/html/tec16745.htm>
- Aftab, Perry (n.d.). "Ciberbullying. Guía para madres, padres y personal docente". Disponible en: <http://www.ciberbullying.com/>
- AGENCIAS (2006). "La SGAE cifra en 550 millones las descargas de música y películas en España en 2006". EL PAÍS, 20/12/2006. Disponible en: http://www.elpais.com/articulo/internet/SGAE/cifra/550/millones/descargas/musica/peliculas/Espana/2006/elpeputec/20061220elpepunet_5/Tes
- Aguillo, Isidor; Ortega, José; Granadino, Begoña (2006). "Contenidos del buscador Google. Distribución por países, dominios e idiomas". *El profesional de la información*, 2006, Septiembre– Octubre, v. 15, n. 5, pp. 384–389. Disponible en: http://eprints.rclis.org/archive/00009559/01/vol15_5.5.pdf
- ALA (1997). Great Web Sites for Kids Selection Criteria. American Library Association. Disponible en: <http://www.ala.org/ala/alsc/greatwebsites/greatwebsitesforkids/greatwebsites.htm>
- Albarello, Francisco Javier (2001). "La brecha digital y su abordaje educativo". Artículo presentado en el 3º Congreso de Comunicadores, AGO/SET 2001, Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Disponible en: http://www.redcom.org/CCC/foro6_albarello.htm
- Aldaz, Arantxa (2007). "Nueve de cada diez jóvenes guipuzcoanos tienen móvil y usan habitualmente Internet". El Diario Vasco, 15/04/2007. Disponible en: http://www.diariovasco.com/prensa/20070415/aldia/nueve-cada-diez-jovenes_20070415.html
- Alfa-Redi (n.d.). Monitor de Privacidad y Acceso a la Información en América Latina. Disponible en: <http://www.alfa-redi.org/privacidad/legislacion.shtml?x=7473>
- APC (n.d.). Monitor de Políticas TIC y Derechos de Internet en América Latina y el Caribe. Disponible en: <http://lac.derechos.apc.org/clegislacion.shtml?x=10918>
- AUNA (2005). "La generación "e"". Notas, Nº 10, Febrero- 2005. Fundación AUNA, España. Disponible en: http://www.fundacionauna.com/areas/25_publicaciones/10_eGeneracion.pdf
- Barrantes, Roxana (2005). "Análisis de la demanda por TICs: ¿qué es y cómo medir la pobreza digital?". En Galperín, Hernán y Mariscal, Judith (ED), *Pobreza digital, las perspectivas de América Latina y el Caribe*, Diálogo regional sobre Sociedad de la Información (DIRSI) y Centro Internacional para la Investigación y el Desarrollo (CIID- IDRC). Disponible en: http://www.dirsi.net/espanol/files/02-Barrantes_esp_web_18set.pdf
- Bermúdez, Ismael (2007). "El 54% de los empleados gana menos de 1.200 pesos por mes". El Clarín, 20/03/2007. Disponible en: <http://www.clarin.com/diario/2007/02/20/elpais/p-01201.htm>
- Berrios, Olga (2006). "Alfabetización digital en prisión: jóvenes internos se asoman a la libertad con sus blogs". Canal Solidario- OneWorld 2006. Disponible en: http://www.canalsolidario.org/web/noticias/noticia/?id_noticia=8338
- Bonina, Carla y Frick, María (2007). "TICs y Educación: Un Análisis sobre Indicadores y Sistemas de Evaluación Existentes". Documento de Trabajo Nº 45. Programa de Investigación en Telecomunicaciones Telecom-CIDE, Centro e Investigación y Docencia Económica (CIDE), México. Disponible en: http://www.telecomcide.org/documentos/DTT45_Bonina_Rrick_tics_y_%20educacion-07.pdf
- Bustos, Manuel (2005). "La generación @". ABACOM Boletín Matemático, Año 4 Nº 16 Septiembre 2005, Universidad Austral de Chile. Disponible en: http://www.uach.cl/abacom/documentos/ABACOM_N016-A4-2005-Sep.pdf

- Castro, Alejandro (2006). "El ciber acoso escolar". Revista Interamericana de Educación, N° 38/06, 10-05-06. Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Disponible en: <http://www.rieoei.org/opinion23.htm>
- CEPAL (2005). Políticas públicas para el desarrollo de Sociedades de Información en América Latina y el Caribe. Division of Production, Productivity and Management, Economic Commission for Latin America and the Caribbean of the United Nations (ECLAC). Disponible en: <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/5/21575/PoliticasyPublicas.esp.pdf>
- Compromiso de Río (2005). "Compromiso de Río de Janeiro. Conferencia Regional Ministerial de América Latina y el Caribe. Preparatoria para la Segunda Fase de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información". Disponible en: http://www.codesi.gob.pe/docs/internacionales/Compromiso_Rio_de_Janeiro.pdf
- Creighton (n.d.). Normas Estudiantiles para el Uso del Internet. Disponible en: <http://www.creighton.k12.az.us/kennedy/aup.html>
- Digital Natives (n.d.). Wiki in Digital natives. Digital Natives Project, Berkman Center for the Internet and Society, Harvard University and St. Gallen University. Disponible en: http://www.digitalnative.org/Digital_Creativity
- ECOSOC (2003). World Youth Report 2003. United Nations Economic and Social Council (ECOSOC), United Nations. Disponible en: <http://www.un.org/esa/socdev/unyin/wyr03.htm>
- Educ.ar (2005). Los chicos e Internet. Para una navegación responsable, provechosa y divertida. Educ.ar, portal educativo del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, Argentina. Disponible en: <http://imagenes.educ.ar/imagenes/nuevahome/institucional/cuadernillo-educar.pdf>
- EFE (2006). "El 64% de los menores de 11 años navega solo por Internet". 20Minutos.es, 15/05/2006. Disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/119183/0/internet/internautas/estudio/>
- EFE (2006b). "Los blogs y la mensajería instantánea desbancan a los chats entre los internautas". 20Minutos.es, 16/09/2006. Disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/276377/0/blogs/internet/mensajeria/>
- EFE (2007a). "El 28% de los menores accede a contenidos pornográficos en Internet". 27-07-2007. Disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/265759/0/menores/pornografia/internet/>
- EFE (2007b). "Siete de cada diez niños utilizan Internet y seis de cada diez tienen móvil". 20Minutos.es, 05/03/2007. Disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/208616/0/ninos/movil/internet/>
- EFE (2007c). "Los jóvenes buscan trabajo por Internet": EL PAIS, 05/08/2007. Disponible en: http://www.elpais.com/articulo/internet/jovenes/buscan/trabajo/Internet/elpepupetec/20070805elpepupetec_1/Tes
- EIU (2006). "The 2006 e-readiness rankings". Economist Intelligence Unit, The Economist y IBM Institute for Business Value, IBM. Disponible en: http://www.eiu.com/site_info.asp?info_name=eiu_2006_e_readiness_rankings&rf=0
- EL PAIS (2005). "La xenofobia baila en Internet. Jóvenes de Castellón, Valencia y Madrid intercambian canciones racistas y xenófobas contra rumanos y 'moros'". EL PAIS, Edición Impresa, Sección Sociedad, 04 - 04 - 2005. Disponible en: http://www.aulaintercultural.org/breve.php3?id_breve=341
- EL PAIS (2006). "Violencia con móvil. La filmación de palizas se ha convertido en moda peligrosa entre ciertos adolescentes". Reportaje, 28/05/2006. Disponible en: http://www.elpais.com/articulo/portada/Violencia/movil/elpdmpor/20060528elpdmpor_1/Tes
- ENTER (2007). DigiWorld América Latina 2007. Fundación Telefónica y ENTER, Instituto de Empresa. Editorial Ariel. Disponible en: <http://www.fundacion.telefonica.com/forum/Digiworld/>
- ERICA (2004). "How children use the Internet". Net Consumers, European Research into Consumers Affairs. Disponible en: http://www.foodaware.org.uk/erica/files/child_survey2.pdf
- EROSKI (2004). Barómetro de Consumo 2004. Fundación Grupo Eroski e Instituto de Empresa. Disponible en: <http://barometro.fundacioneroski.es/web/es/2004/>
- EUNED (2006). "Fallas, I. Educ@ción en la sociedad de la información y el conocimiento". Programa de Universidad Estatal de Educación a Distancia, Disponible en: <http://www.uned.ac.cr/educacion/catedras/Recursos%20y%20Técnicas%20Educativas/Materialdelcurso.htm>
- Europa Press (2006). "Casi la mitad de los niños españoles se ha sentido acosado en Internet, según un informe". 20Minutos.es, 20/11/2006. Disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/174364/0/ninos/acosados/internet/>
- Europa Press (2007). "Casi tres de cada diez menores visita páginas pornográficas en Internet". 20Minutos.es, 04/03/2007. Disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/208143/0/menores/pornografia/infantil/>

- Feixa, Carlos (2003). "Generación @. La adolescencia en la era digital". *Cuadernos de Pedagogía*. (Enero 2003), Núm. 320.
- Ferreyra, Pilar (2006). "Internet: el 83% de los chicos la usa sin control de los padres". EL CLARIN, 07/03/2006. Disponible en: <http://www.clarin.com/diario/2006/03/07/sociedad/s-03001.htm>
- FIAP (2007). "Claves de la Alfabetización Digital". Foro de Investigación y Acción Participativa (FIAP) y Fundación Telefónica.
- Frick, María (2006), "La Ciencia Política electrónica: introducción a un nuevo campo de investigación". Revista Uruguay de Ciencia Política, N° 15. Ed. Banda Oriental e Instituto de Ciencia Política. Disponible en: <http://www.fcs.edu.uy/icp/downloads/revista/RevistaCP15-08.pdf>
- Fundinaga, Catherine (2006). "Responsabilidad de los Proveedores de Servicios de Internet". AR: Revista de Derecho Informático, N° 091, Febrero-2006. Disponible en: <http://www.alfa-redi.org/rdi-articulo.shtml?x=4714>
- FUNREDES (2005). "Observatorio de las lenguas y culturas". Disponible en: <http://funredes.org/LC/espanol/medidas/sintesis.htm>
- Gallo, Julián (2006). "¿Las computadoras son más caras en la Argentina que en el resto del mundo?". LA NACIÓN, 22/04/2006. Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/Archivo/nota.asp?nota_id=796909
- Gascó, Mila y Equiza, (n.d.). "Formulación de políticas públicas de transición a la sociedad del conocimiento: El caso argentino". Instituto de Gobernabilidad de Catalunya. Disponible en: http://www.iigov.org/dhial/?p=36_04
- Gioberchio, Graciela (2004). "Internet, un nuevo desafío para alumnos y maestros". El Clarín, 17/08/2004. Disponible en: <http://www.clarin.com/diario/2004/08/17/sociedad/s-814929.htm>
- Gordo, Ángel (ED) (2006). Jóvenes y cultura "Messenger". Tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) e Instituto de la Juventud (INJUVE), España. Disponible en: http://www.fad.es/sala_lectura/Messenger.pdf
- Harouna Ba y Kallen Tsikalas (2002). "Investigating Children's Emerging Digital Literacies". Journal of Technology, Learning and Assessment, Volume 1, Number 4, August 2002. Disponible en: <http://escholarship.bc.edu/jtla/vol1/4/>
- Hernández, Prócoro (2002). "La generación del milenio". Revista Inter-Forum, 23/09/2002. Disponible en: http://www.revistainterforum.com/espanol/articulos/092302lit_generacion_procoro.html
- Hilbert, Martín y Katz, Jorge (2002). Toward a conceptual framework and public policy agenda for the Information Society in Latin America and the Caribbean. Division of Production, Productivity and Management, Economic Commission for Latin America and the Caribbean of the United Nations (ECLAC). Disponible en: <http://www.cepal.org/publicaciones/xml/1/11301/LCL1807.pdf>
- IGD (2004). "Índice generación digital". Adimark, Educar Chile y VTR Banda Ancha. Disponible en: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=88168>
- INFOBAE (2007a). "Los niños que navegan por Internet antes que leer". INFOBAE.COM. Disponible en: <http://www.infobae.com/notas/nota.php?idx=274756&idxSeccion=100921>
- INFOBAE (2007b). "El precio final del Windows Vista". INFOBAE.COM. Disponible en: <http://www.infobae.com/notas/nota.php?idx=273733&idxSeccion=100796>
- Internet World Stats (2007). "Internet usage statistics. The big picture". Miniwatts Marketing Group. Disponible en: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Irving, Larry y McGuire-Rivera, Bernadette (n.d.). "How access benefits children. Connecting our kids to the world of information". The Telecommunications and Infrastructure Assistance Program, United States Department of Commerce. Disponible en: http://www.ntia.doc.gov/top/publicationmedia/how_abc/how_abc.html
- IUT (2006). World Information Society Report. Unión Internacional de Telecomunicaciones. Disponible en: <http://www.itu.int/osg/spu/publications/worldinformationsociety/2006/report.html>
- IUT (2007). "Las celebraciones del Día Mundial de la Sociedad de la Información giran en torno a las jóvenes generaciones". Comunicado de Prensa 16/05/2007, Unión Internacional de Telecomunicaciones. Disponible en: http://www.itu.int/newsroom/press_releases/2007/09-es.html
- Junco, Reynol y Mastrodicasa, Jeanna (2007). "Connecting to the Net.Generation: What Higher Education Professionals Need to Know About Today's College Students". NASPA Ed. Disponible en: <http://207.97.193.139/index.asp?PageAction=VIEWPROD&ProdID=35>
- KFF (2004). "Children, The Digital Divide, and Federal Policy". Issue Brief, Kaiser Family Foundation. Disponible en: <http://www.kff.org/entmedia/loader.cfm?url=/commonspot/security/getfile.cfm&PageID=46360>

- Larrañeta, A. y Castrillo, B. (2007). "El 9% de los adolescentes madrileños es adicto al móvil o Internet". 20 Minutos, 14-03-2007. Disponible en: <http://www.20minutos.es/noticia/211915/0/adolescentes/adicto/movil/>
- Mariscal, Judith (2005). "Los nuevos escenarios de marcado en América Latina". En Galperín, Hernán y Mariscal, Judith (ED), *Pobreza digital, las perspectivas de América Latina y el Caribe*, Diálogo regional sobre Sociedad de la Información (DIRSI) y Centro Internacional para la Investigación y el Desarrollo (CIID- IDRC). Disponible en: http://www.dirsi.net/espanol/files/03-Mariscal_esp_web_18set.pdf
- Marqués, Pere (2005). "Violencia e Internet". Artículo presentado en la IV Jornada SIAD: Violencia y respuesta social, Facultad de Educación, Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: <http://dewey.uab.es/pmarques/said.htm>
- Martínez, Juliana (2000). "Visión social de la Internet y políticas públicas". Fundación Acceso Publicaciones, Fundación Acceso. Disponible en: http://www.idrc.ca/es/ev-4150-201-1-DO_TOPIC.html
- Mingués, Michael (2005). Evaluation of e-Readiness Indices in Latin America and the Caribbean. Comisión Económica para América Latina (CEPAL), Centro Internacional para la Investigación y el Desarrollo (CIID- IDRC), y ALIS- Europe Aid. Disponible en: <http://www.cepal.org/socinfo/publicaciones/xml/8/24228/w73.pdf>
- Moragá, Francisco y Contreras, María de los Ángeles (2005). "Los niños e Internet. La visión pediátrica de la nueva "generación digital". Revista chilena de pediatría, Vol.76 N° 2, Santiago Abril 2005. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S037041062005000200006&script=sci_arttext
- Naciones Unidas (1996). "Política global para los jóvenes. Programa de acción mundial para los jóvenes". Programa de Juventud de las Naciones Unidas. Disponible en: <http://www.un.org/esa/socdev/unyin/spanish/global.htm>
- Nicol, Chris (ED) (2003). Políticas TIC: Manual para principiantes. Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC). Disponible en: http://www.apc.org/books/policy_handbook_ES.zip
- NOTIMEX (2007). "Niños y jóvenes, principales usuarios de Internet". EL UNIVERSAL, 20/04/2007. Disponible en: http://www.ritla.net/index.php?option=com_content&task=view&id=239&Itemid=94
- NSBA (n.d.). Creating and Connecting. Research and Guidelines on Online Social and Educational Networking. National School Boards Association, Estados Unidos de América. Disponible en: <http://www.nsba.org/site/docs/41400/41340.pdf>
- Parés, Marina (n.d.). "Ciber acoso. Un tema de reflexión". Disponible en: <http://www.acosomoral.org/pdf/ciberacoso.PDF>
- PERFIL (2007). "La Canasta Básica Alimentaria trepó a \$428". PERFIL, 11/05/2007. Disponible en: http://www.perfil.com/contenidos/2007/05/08/noticia_0070.html
- PEW (2005). "Teens and Technology". PEW Internet and American Life Project. Disponible en: http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Tech_July2005web.pdf
- Pippa Norris (2000). "Democratic Divide? The Impact of the Internet on Parliaments Worldwide". Annual Meeting of the American Political Science Association, Washington DC, 31 August-3rd September 2000. Disponible en: <http://ksghome.harvard.edu/~pnorris.shorenstein.ksg/acrobat/apsa2000demdiv.pdf>
- Piscitelli, Alejandro (2005). "Epistemología de las marcas en la era de la incertidumbre. La generación arroba". Filsofitis (blog). Disponible en: <http://www.ilhn.com/filsofitis/ensayitis/archives/003623.php>
- Prensky, Marc (2001). "Digital natives, digital immigrants". On the Horizon, NCB University Press, Vol. 9, N° 5, Octubre 2001. Disponible en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Prensky, Marc (2004). "The emerging online life of the digital native: what they do differently because of technology, and how they do it". Borrador de trabajo. Disponible en: http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf
- RAND (2007). Responsibility in the Global Information Society. Towards Multi-stakeholder Governance. Prepared for British Telecommunications (BT), RAND- Europe. Disponible en: http://www.rand.org/pubs/technical_reports/2007/RAND_TR472.pdf
- REDUSERS (2007). "En Argentina sólo 15 de cada 100 PC soportarían Windows Vista". REDUSERS, 07/03/2007. Disponible en: <http://www.redusers.com/noticias/en-argentina-solo-15-de-cada-100-pcs-soportarian-windows-vista>
- Riera, Guillermo (2005). "Y vos, ¿sos análogo, inmigrante o nativo digital?". LA NACION, 10 de octubre de 2005. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/746346> RPPI (2007). "Cyber acoso, cyber sexo gratuito y más: grooming informático". Red Peruana contra la Pornografía Infantil. Disponible en: <http://nopornoinfantil.blogspot.com/2007/04/cyber-acoso-cyber-sexo-gratuito-y-ms.html>

- Silveral, Claudia (2005). "La alfabetización digital: una herramienta para alcanzar el desarrollo y la equidad en los países de América latina y el Caribe". Acimed, Volumen 12 Número 1, Enero - Febrero, 2005. Disponible en: <http://eprints.rclis.org/archive/00003919/01/Alfabetizacion.pdf>
- Sunkel, Guillermo (2006). "Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores". Serie Políticas Sociales, N° 126, División de Desarrollo Social, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Disponible en: <http://www.cepal.org/socinfo/noticias/documentosdetrabajo/0/28400/Serie126final.pdf>
- TD (2007). Indicadores de uso de Internet en Latinoamérica. Tendencias Digitales. Disponible en: <http://www.tendenciasdigitales.com/data/archivos/2007/Usos-Internet-LatinoamericaQ3.pdf>
- Tedesco, Juan Carlos (2006). "Las TICs y la desigualdad educativa en América Latina". Revista electrónica: Magazine de Horizonte, Informática Educativa, Año VII, No. 75, Buenos Aires, Argentina. Disponible en: [http://www.enlaces.cl/archivos/doc/200511281906400.TICs_Desigualdad\(3\).pdf](http://www.enlaces.cl/archivos/doc/200511281906400.TICs_Desigualdad(3).pdf)
- UN (2005). Informe sobre la Juventud Mundial 2005. Programa de Juventud, Naciones Unidas. Disponible en: <http://www.un.org/esa/socdev/unyin/spanish/wpainformation.htm#WYR2005>
- UNESCO (2002). "La alfabetización en América Latina y el Caribe". International Literacy Day Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Disponible en: http://portal.unesco.org/education/en/ev.phpURL_ID=8520&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- UNESCO (2003). "Consultative Workshop on Performance Indicators for ICT in Education". Asia and Pacific Regional Bureau for Education, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Bangkok, Thailand. Disponible en: http://www.unescobkk.org/fileadmin/user_upload/ict/e-books/ICTindicators/ICTindicators.pdf
- UNICEF (2005). "¿Navegas o naufragas?". Reportaje, Portal "Enrédate", Comité Español. Disponible en: http://www.enredate.org/enredate/reportajes/historico_de_reportajes/seguridad/
- UNICEF (n.d.). Guía de Internet para jóvenes. Los mosqueteros conquistan la red. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). Naciones Unidas: Ginebra. Disponible en: http://www.unicef.org/magic/media/documents/teen_guide_to_the_internet_es.pdf
- Ustrell, Josep María (2006). "Participación de los jóvenes españoles en el comercio electrónico". III Congreso On-Line, Observatorio para la Ciber-Sociedad, Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=903&llengua=es>
- Wagner, Daniel A.; Day, Bob; James, Tina; Kozma, Robert B.; Miller, Jonathan & Unwin, Tim (2005). "Monitoring and Evaluation of ICT in Education Projects. A Handbook for Developing Countries". Borrador de publicación para circulación en la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información 2005. Information for Development Program (InfoDev), International Bank for Reconstruction and Development, World Bank.
- Xinhua (2007). "Chinese online game companies support anti-addiction system". CHINA VIEW, 10-04-2007. Disponible en: http://news.xinhuanet.com/english/2007-04/10/content_5958091.htm

ANEXO 1- Metodología

La evaluación del contenido los contenidos en línea para niños y jóvenes se realizó mediante la aplicación de una grilla de preguntas al universo de sitios para jóvenes y niños publicados en el directorio de Google para América Latina (categoría “kids and teens” del sitio en inglés, sub-categorías “regional” y “Español”). La hipótesis de fondo es que si bien existen muchísimos sitios más que los que figuran en los buscadores, éste es el medio por el que generalmente los internautas acceden a los sitios. Por lo que, a la hora de analizar los contenidos en línea efectivamente al alcance de los jóvenes y niños, es indispensable utilizar estos mecanismos de búsqueda.

Para la selección del universo de análisis se tomaron los vínculos presentados en la categoría general (aquella que aparece una vez que se clickea una categoría y presenta las subcategorías) de las categorías de contenidos más populares: actividad escolar (AE), entretenimiento (E) y juegos (J). La categoría “sociedad y gente” no se analizó por no presentar casos y se obviaron los vínculos repetidos en más de una categoría. Esta muestra comprende un total de 61 sitios, de los cuales estaban efectivamente en funcionamiento en Junio de 2007 un total de 49. Las preguntas se elaboraron a partir de ALA (1997) y EUNED (2006) y se procesaron de forma cualitativa.

Cuestionario para la evaluación de sitios web
Nombre
URL
¿Es un portal o una sección de un sitio?
En caso de ser una sección de un sitio, ¿es ese sitio para niños o jóvenes?
¿Está efectivamente orientado a los niños/ jóvenes como usuarios?
¿Es un sitio para niños o para jóvenes?
En caso de no estar orientado a niños o jóvenes, ¿hacia quién está orientado? (Maestros, padres, etc. Especificar).
¿Es un sitio comercial?
En ese caso, ¿existen limitaciones a la compra por parte de niños/ jóvenes? (reglamentos, frenos, etc)
¿Es un sitio de una institución?
En ese caso, ¿qué tipo de institución?
Otros (escritores, pintores, aficionado, etc). Especificar.
¿Es un sitio general?
¿Es un sitio sobre un tema específico?
En ese caso, ¿sobre qué tema trata? (literatura, música, cursos en línea, gramática, etc.)
¿Es una página educativa, comercial o de entretenimiento?
¿Se publica la fecha de la última actualización?
¿Se publican los datos de los autores de los contenidos?
¿Están el diseño y los contenidos adecuados a la audiencia del sitio? (lenguaje, imágenes, navegabilidad)
¿Es un sitio fácil de navegar?
¿Tiene el sitio un diseño apropiado a su audiencia?
¿Puede ser el sitio utilizado por maestros o padres para fines educativos? (material o sección específica)
¿Existe una sección en la que se presente el objetivo del sitio?

¿Existe una sección en la que se trate la relación de niños y jóvenes con Internet? (reglas, advertencias, etc.)
¿Existe alguna sección que trate específicamente el tema de seguridad?
¿Existe alguna sección que trate temas de copyright o responsabilidad respecto a los contenidos?
¿Existe una sección de consultas frecuentes?
¿Existe un correo electrónico de contacto con los responsables del sitio?
¿Existe información de contacto con los responsables del sitio además del email?
¿Requiere de registro para su utilización?
En el caso de hacerlo, ¿qué tipo de información requiere? (nombre, edad, email, dirección, teléfono, etc.)
En el caso de hacerlo, ¿tienen los usuarios un "perfil de usuario" con sus datos?
En ese caso, ¿se solicita alguna forma de autorización paterna?
¿Se requiere pagar para utilizarlo o utilizar algunos de los servicios?
En ese caso, ¿está esto claramente explicado?
En ese caso, ¿se proveen medios de pago en línea o comercio electrónico? (tarjetas de crédito, etc.)
En ese caso, ¿se solicita alguna forma de autorización paterna?
¿Incluye avisos, banners o ventanas con ofertas?
Herramientas interactivas: ¿tiene correo electrónico en línea?
Herramientas interactivas: ¿tiene juegos en línea?
Herramientas interactivas: ¿tiene votaciones en línea?
Herramientas interactivas: ¿tiene ejercicios o juegos didácticos en línea?
Herramientas interactivas: otras (especificar)
Herramientas interactivas: ¿tiene foros en línea?
Herramientas interactivas: ¿tiene Chat?
¿Se necesita para usarlo instalar algún programa en particular? ¿Cuál?
¿Se proveen vínculos a otros sitios?
En ese caso, ¿se proveen vínculos a sitios que sean para otra franja etaria?
En ese caso, ¿se proveen vínculos a sitios comerciales?
En ese caso, ¿se proveen vínculos a sitios de contenido no apropiado para menores? (Especificar).
Fuente: elaboración propia a partir de ALA (1997), EUNED (2006)

Universo de análisis			
nº	Categoría	Nombre	URL
1	AE	Adinfinitem	http://www.santillana.es/AdInfinitem/index.htm
2	AE	Curiosikid	http://www.curiosikid.com/
3	AE	Red Escolar	http://redescolar.ilce.edu.mx/
4	AE	La Cometa	http://www.cometa.com.ec/
5	AE	La aventura del saber	http://www.clase.net/
6	AE	Chicos	http://www.chicos.net/
7	AE	Aves migratorias	http://nationalzoo.si.edu/ConservationAndScience/Aves_Migratorias/
8	AE	Aves de Chile	http://fvcom.who.edu/~andres/aves/
9	AE	El Almanaque	http://www.elalmanaque.com/
10	AE	Actividades escolares -	http://www.aplicaciones.info/
11	AE	La red de Icarito	http://icarito.tercera.cl/
12	AE	Pregunta a los expertos	http://www.imagiverse.org/espanol/questions/
13	AE	Museo del Niño	http://www.museodelninopr.org/
14	AE	educalia	http://www.educalia.org
15	AE	Contigo Santillana	http://www.santillana.es/
16	AE	Apuntes y exámenes	http://www.apuntes21.com/inicio/
17	AE	Supersaber.com	http://www.supersaber.com/
18	AE	La cabaña del bosque	http://www.pnte.cfnavarra.es/piki/
19	AE	Museo del Niño	http://www.museodelnino.es/

20	AE	Aniversarios y efemérides	http://www.civila.com/Efemerides/
21	AE	Aprende con Frosti	http://www.cabazoncanoso.com/frosti/
22	E	Kokone	http://www.kokone.com.mx/
23	E	Chaval	http://www.chaval.es/
24	E	Colorin Color Radio	http://www.colorincolorradio.com/
25	E	Billiken	http://www.billiken.com.ar/
226	E	90.5 Radio Kids	http://www.radiokids.com.ar/
27	E	Chicomanía	http://www.chicomania.com/
28	E	HarryPotterLa	http://www.harrypotterla.com/
29	E	Chicos y Escritores	http://www.chicosyescritores.org/
30	E	Medio metro	http://www.mediometro.com/
31	E	Nesquik Nestlé	http://www.nesquik.info/es/
32	E	Chiquitin	http://www.chiquitin.cl/
33	E	Ángela Lago	http://www.angela-lago.com.br
34	E	Tatifans	http://www.tatiana.info/
35	E	Belette	http://es.belette.biz
36	E	Explora y navega	http://infantil.elcorreodigital.com/
37	E	HarryLatino	http://www.harrylatino.com
38	E	Miniclub	http://www.miniclub.com
39	E	Barbie	http://es.barbie.com/
40	E	Cuentos y leyendas ilustrados	http://www.cnice.mecd.es/recursos2/cuentos/
41	E	Cri-Crí el grillo cantor	http://www.cri-cri.net/
42	E	Tatiana	http://www.tatiana.tv
43	E	Jesús Escudero Martín	http://platea.pntic.mec.es/~jescuder/frames_1.htm
44	E	Superchicos	http://www.superchicos.net/
45	E	Memo	http://www.memo.com.co/
46	E	Artiludios	http://personal4.iddeo.es/estaran/
47	E	La página del Osi Bobi	http://laplazavirtual.com/osibobi/
48	E	El mundo de Manu	http://www.elmundodemanu.com.ar/
49	E	Meneito y sus Amiguitos	http://www.meneitopr.com/
50	E	Página oficial de Marinela	http://www.marinela.com.mx/
51	E	Enciclopedia de Harry Potter	http://potter.planeta-digital.com/
52	E	Entretenimientos	http://www.masalto.com/oque/index.phtml?parte=3
53	E	Xuxa la reina	http://www.xuxaenespanhol.hpg.ig.com.br/
54	E	Arwen Cool Dream	http://www.geocities.com/arwen_510/
55	E	Sobremafalda.com	http://www.sobremafalda.com
56	E	Olsenmania	http://usuarios.lycos.es/olsenmania/
57	E	Rompeques	http://www.rompeques.com/
58	E	chistescom	http://usuarios.lycos.es/chistescom/
59	J	catalandiabolo	http://www.catalandiabolo.net
60	J	YoYo4All	http://yoyo4all.iespana.es
61	J	Tikos	http://www.tikos.net