

Sociedad, tecnología y seguridad: los mismos miedos, otros medios

Javier Díaz, Nicolás Macía, Paula Venosa, Lía Molinari, Pablo Albarrazín, Damian Rubio

LINTI - Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas
Facultad de Informática
Universidad Nacional de La Plata

Calle 50 y 120, La Plata, Buenos Aires, Argentina

{javierr,nmacia, pvenosa, lmolinari,}@info.unlp.edu.ar
pablo.albarra@gmail.com
rubiodamian@hotmail.com

Resumen. La rápida apropiación de la tecnología por parte de la sociedad, en muchos casos deja a los docentes y los padres en inferioridad de condiciones para ser guías en su buen uso y uso seguro. Si bien los niños son los más vulnerables a este tipo de situaciones, no podemos dejar de lado a aquellos adultos que comienzan el aprendizaje de las Tecnologías de la Información y la Comunicación a avanzada edad.

Las pautas culturales y de educación de la generación actual de docentes tienen un fuerte pilar en la confianza y la solidaridad. Acostumbrados al trato personal, identificando al interlocutor por su presencia o su voz, hoy, identificarlo con certeza en la interacción por Internet, es prácticamente imposible para un usuario neófito.

Un grupo de integrantes del LINTI de la Facultad de Informática de la UNLP, con la participación de otros docentes y alumnos, realizan actividades de concientización desde fines del 2009, visitando escuelas y grupos de adultos mayores, y organizando charlas con docentes y padres, con la intención de brindar conocimientos sobre prevención y uso responsable de las tecnologías existentes.

Los aciertos, errores, resultados y sucesivos cambios de rumbo en la forma de llevar a cabo, se vuelcan en este artículo para reflexionar como los docentes debemos estar preparados para un nuevo paradigma.

Palabras claves: Redes sociales, jóvenes, concientización en seguridad

1. Introducción

A partir de anteriores experiencias del LINTI en temas relacionados a Seguridad de la Información, tanto en aspectos técnicos como en enseñanza en el área, surgieron las actividades orientadas a la concientización en seguridad informática, que inicialmente fueron dirigidas a niños y adultos mayores.

El objetivo es la realización de talleres respecto al uso responsable y seguro de los servicios que Internet brinda y que la sociedad utiliza para comunicarse, aprender, buscar información y entretenerse.

A fines de 2009 se presentó el proyecto de extensión universitaria ***“Caperucita y el Lobo en el ciberespacio Concientización en seguridad informática para jóvenes y tercera edad”***[1], el cual fue subsidiado por la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNLP para su ejecución en el año 2010. El título es emblemático, representando la relación entre adultos y niños, donde el niño (Caperucita) es engañado, cuando el adulto (el lobo) se hace pasar por otra persona (la abuela). Como se indicó párrafos arriba, inicialmente estuvo orientado a niños y adultos mayores: de ahí el contexto del título.

A partir de la demanda realizada desde las escuelas, se incorporó a los jóvenes como audiencia de las charlas. Posteriormente se replanteó el proyecto para la inclusión de padres y maestros, en base a las inquietudes que se fueron presentando [2].

Notando el creciente interés de los distintos ámbitos de la sociedad en este tema, fomentado en la mayoría de los casos con la difusión de casos de abuso, acoso, algunos de los cuales incluso resultaron mortales, donde estuvieron involucrados niños, jóvenes y adultos, se planteó la necesidad de continuar con esta tarea, donde día a día se suman nuevas amenazas y situaciones donde la concientización es fundamental para poder crear ámbitos de garantía aceptable de seguridad en tecnologías de la información.

2. Sociedad y tecnología

En la interacción con niños y jóvenes, este grupo se enfrenta a diferentes desafíos.

Estratégicamente, en el caso de niños y jóvenes, las charlas las ofrecen alumnos de la facultad afectados al proyecto, y para el grupo de tercera edad, los disertantes son profesores y alumnos. Esta decisión se basa que se puede establecer una relación más fluida cuando quien guía la actividad es un par.

No obstante, aún entre los alumnos de la facultad y los niños y jóvenes hay diferencias generacionales y culturales, relacionadas con el uso de la tecnología que constituyó una materia de aprendizaje para el grupo.

Asimismo, el interactuar con el grupo de tercera edad, también plantea un desafío: inicialmente muy temerosos del uso de la tecnología, culturalmente preparados a contestar “por educación” cualquier mensaje o pregunta, y no habituados al uso de Internet para actividades tales como homebanking, el objetivo con esta audiencia está claramente establecido: no asustar, no generar rechazo por el uso, si no, al contrario, concientizar, promover y disfrutar.

El desarrollo de nuevas tecnologías trae como consecuencia nuevas formas de ver, sentir, pensar y vincularse. En Internet las formas de relacionarse están caracterizadas por la ausencia del cuerpo y de la mirada del otro, y el predominio de la escritura. El dispositivo se caracteriza por la ausencia de la distancia y del espacio [3]. En el mismo artículo, y hablando de la dimensión cultural de Internet, se destaca que se toman un nuevo significado algunos elementos base de las relaciones, como por ejemplo:

- El cuerpo deja de ser la referencia ineludible de la identidad personal y de la relación con los otros.
- El espacio (y con él las distancias) deja de ser el marco condicionante de las relaciones grupales.
- La presencia del otro, el "cara a cara" en la relación entre las personas, deja de ser determinante en la comunicación.

Si bien hay estudios realizados acerca de la relación de los jóvenes con Internet, donde puede aparecer determinadas patologías encuadradas como adicciones [4], esa temática no es materia a tratar en este artículo, no siendo, además, el campo de investigación de este grupo.

El objetivo principal del Proyecto Caperucita es la concientización en seguridad informática. No obstante, no se puede cumplir con dicho objetivo si no se indaga acerca de cómo enfrentan este nuevo escenario, niños, jóvenes y adultos.

2.1 Jóvenes y tecnología

El espectro sobre el análisis de la relación entre los jóvenes y la tecnología es sumamente amplio. Desde dedos acusadores que señalan a Internet como el gran corruptor de la estructura social, moral y cultural establecida, a quienes la aplauden como medio global de comunicación, este grupo de investigación adhiere a la idea de Internet como una nueva forma de comunicación.

Como expresa Fredric Jameson (1991), en el último cuarto del siglo XX, hubo fuertes mutaciones económico-sociales que modificaron la situación de los distintos actores sociales, entre ellos, la juventud. Uno de los pilares de esta transformación es la llamada Revolución Científico-Técnica (RCT).

Yendo a un análisis más allá del ámbito local, para Néstor García Canclini (1995), el nuevo escenario de globalización incluye una redefinición del sentido de pertenencia e identidad, organizado cada vez menos por lealtades locales o nacionales y más por la participación en comunidades transnacionales o desterritorializadas de consumidores.

A diferencia de las identidades modernas que eran territoriales y monolingüísticas, las identidades posmodernas serán transterritoriales y multilingüísticas.

La primera acepción que ofrece la Real Academia Española¹ en cuanto a lenguaje como “Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente”, si bien es sumamente amplia, asume que hay un interlocutor que “entiende” el significado de esa manifestación.

“El habla es una actividad humana que varía sin límites precisos en los distintos grupos sociales, porque es una herencia puramente histórica del grupo, producto de un hábito social mantenido durante largo tiempo. Varía del mismo modo que varía todo esfuerzo creador, quizá no de manera tan consciente, pero en todo caso de modo tan verdadero como las religiones, las creencias, las costumbres y las artes de los diferentes pueblos...”[5]. En la misma referencia, concluye “... El lenguaje es un método exclusivamente humano y no instintivo, de comunicar ideas, emociones y deseos por medio de un tema de símbolos producidos de manera deliberada...”.

Esta introducción al concepto de lenguaje donde se habla de manifestación, comunicación de ideas, emociones, deseos, involucra pautas culturales, que hoy en un mundo globalizado, generan nuevos desafíos.

A la inclusión de términos en inglés en nuestro lenguaje cotidiano, se suma también el cambio de significado de ciertas palabras o escenarios de relaciones personales que eran culturalmente aceptados por generaciones anteriores. Tal es el concepto de la palabra amigo en el uso que se le da en las redes sociales.

Este grupo observó que “Cuántos amigos tenés” es una pregunta habitual entre niños y jóvenes. Cuando, de acuerdo a la acepción de amigo que tiene un adulto, se estaría hablando de un “contacto”. La cantidad de contactos es en cierto modo un indicador de éxito: cuántos más “amigos” se tienen más popular se es. Esto da por tierra con la vieja frase “no hables con extraños”. En muchos casos, al niño o joven no le interesa QUIEN ES quien quiere interactúa con él, y lo acepta: es un contacto más, que contribuye al aumento de su popularidad. La incorporación de contactos sin verificar puede favorecer los casos de “grooming”².

De las actividades realizadas se observó que la exposición de ideas, situaciones, estados de ánimo se hace pública dentro de los contactos. Es una situación diametralmente opuesta a la que mantienen generaciones mayores, donde el amigo “íntimo” o cercano, era el depositario de las confidencias. La interrelación de los diferentes grupos a los que pertenece el niño o el joven (escuela, familia, deportes) y su posición ante ellos, es en cierto modo “unificada”.

Es importante transmitir la idea de que el uso de la tecnología no debe limitarnos, ya que es posible decidir qué información y/o actividades queremos compartir con determinadas personas. En las charlas se explicaba la posibilidad de definir listas en Facebook³, y de esa manera agrupar por diferentes relaciones (escuela, fútbol, o incluso invitados a una fiesta), lo cual permite decidir qué información compartir con cada grupo.

¹ RAE: Real Academia Española. http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=lenguaje

² Grooming: situación donde un adulto simula ser otra persona para establecer una relación con un menor a través de internet

³ Facebook: Red social de uso masivo. Sitio en español: <http://es-es.facebook.com/>

Otro tema recurrente era el **robo de identidad**. Un alumno que se hace pasar por otro, o más grave aún, crea un perfil falso haciéndose pasar por un profesor o directivo. Casos de bullying⁴, pueden tener como consecuencia acciones civiles o administrativas que recaen sobre los padres del menor, o incluso sobre la escuela misma.

El menor ve el robo de identidad como una “travesura”, y es un escenario ideal para realizar bullying.

Es imprescindible que el docente y los padres estén al tanto de este tipo de prácticas y colaboren en las tareas de concientización.

Analizando incluso el contexto socio-económico de la escuela donde se realizaba la charla debía hacerse hincapié en diferentes escenarios. En escuelas con alumnos provenientes de familias de una posición socio/económica media o alta, seguramente haya una computadora en el hogar, y es altamente probable que el alumno cuente con computadora propia, en su habitación.

En escuelas donde los alumnos provienen de familias de nivel socio-económico bajo/muy bajo, el alumno concurre a un cyber para utilizar Internet. Este es otro escenario diferente, donde el cuadro de vulnerabilidades y amenazas incluye otros peligros como malware⁵, keyloggers⁶ y sniffing⁷.

2.2 Adultos y tecnología

Asimismo el Proyecto incluía inicialmente las actividades de concientización para adultos mayores que experimentan sus primeros pasos en el uso de Tecnologías de la información, que estaban participando en el Programa U-PAMI⁸.

Estos cursos ofrecen una formación básica en el uso de Internet y a la fecha ha sido realizado por alrededor de 600 adultos mayores de entre 55 y 82 años.

Se realizan dentro del ámbito de la Facultad de Informática de la UNLP, y comprende los siguientes módulos:

- Nivel I: Nociones básicas. Internet y nociones básicas sobre Servicio WEB y Correo Electrónico
- Nivel II: Editor de Textos Servicio Web y Correo Electrónico avanzado.
- Nivel III: (nuevo) Redes sociales.

Una de las actividades propuestas en este marco es el curso de concientización en seguridad informática en el marco del Proyecto Caperucita y el Lobo en el Cyberespacio.

En el curso de concientización se destaca la diferencia entre identificarse y autenticarse, y se explican algunas técnicas para la elección de claves seguras, todo ello orientado a la prevención.

También se muestran situaciones de phishing para orientara los adultos mayores a identificar este tipo de problemas.

Esta experiencia ha sido sumamente provechosa, y, lo más importante, mutuamente enriquecedora.

Por un lado se comprueba lo ya expresado en [6]: “... la edad no determina la forma de usar la tecnología, sino que las habilidades asociadas a su utilización depende del contexto, quehaceres, necesidades y objetivos de cada persona, a la par de las limitaciones y disponibilidades de acceso que suelen determinar el acercamiento y el aprendizaje...”. Para la mayoría de los adultos, el celular y la computadora cambiaron su forma de relacionarse.

Si bien es habitual escuchar el primer día el “yo no voy a poder” se puede decir que los indicadores de éxito (el bajo índice de deserción) son gratificantes.

Según Daniel Pimienta ⁹, para tener acceso idóneo a la tecnología, específicamente a Internet, deben tomarse en cuenta factores tales como la calidad de la infraestructura, la disponibilidad del acceso, la capacidad de uso de la

⁴ Término en inglés que identifica el acoso escolar, hostigamiento escolar, matonaje escolar. Es cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado

⁵ Malware (del inglés malicious software), también llamado badware, software malicioso o software malintencionado es un tipo de software que tiene como objetivo infiltrarse o dañar una computadora sin el consentimiento de su propietario.

⁶ Un keylogger (derivado del bronx: key (tecla) y logger (registrador); registrador de teclas) es un tipo de software que se encarga de registrar las pulsaciones que se realizan en el teclado, para memorizarlas en un fichero y/o enviarlas a través de internet. Wikipedia, 2011

⁷ Se trata de una técnica por la cual se puede "escuchar" lo que circula por una red.

⁸ Convenio PAMI (Instituto Nacional de Servicios Sociales para Jubilados y Pensionados) y Universidad Nacional de La Plata

⁹ Director de Funredes, Fundación Redes y desarrollo.

herramienta tecnológica, la existencia de un soporte adecuado y de ofertas de capacitación, así como la apropiación social de la herramienta, es decir, entender las apuestas sociales, culturales, económicas, políticas e info-ecológicas que trascienden con el uso.

En diversos espacios de reflexión se piensa que los adultos mayores no tienen nada que hacer con la tecnología, como si fuera sólo una atribución de los jóvenes. El uso de una nueva tecnología debe lograrse en función de las necesidades y condiciones de cada lugar. Por lo tanto, en adultos mayores, el primer reto es motivar la confianza en la tecnología, superar la barrera del “puedo romper algo”, frase que surge INDEFECTIBLEMENTE en las prácticas iniciales. La apropiación implica hacer nuestra la tecnología, transformarla y darle significado para lograr un objetivo específico. [6].

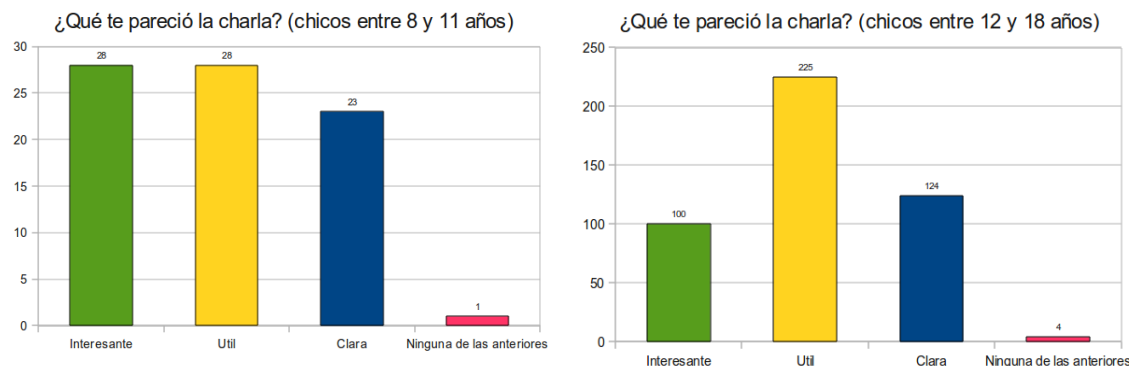
3. Resultados de las encuestas realizadas

En las charlas de concientización se incluyen encuestas a la audiencia como parte del proceso de mejora continua del proyecto. En primera instancia, durante las actividades realizadas en 2009 y 2010, las mismas apuntaban a evaluar la actividad a partir de las opiniones, sugerencias, temas de interés de los participantes, con el fin de mejorar la organización y el contenido de las charlas, para orientarlas posteriormente a las expectativas de cada uno de los grupos.

El contenido de esa primera encuesta incluía las siguientes preguntas:

- Qué te pareció la charla? (interesante, útil, clara, ninguna de las anteriores)
- Te gustó como estuvo organizada (SI, NO, Sugerencias)
- Qué fue lo que más te gustó de la charla?
- Temas a ampliar
- Comentarios

Se procesaron 271 encuestas, de las cuales 37 corresponden a alumnos de entre 8 y 12 años y 234 corresponden a alumnos de entre 12 y 18 años, con los siguientes resultados.



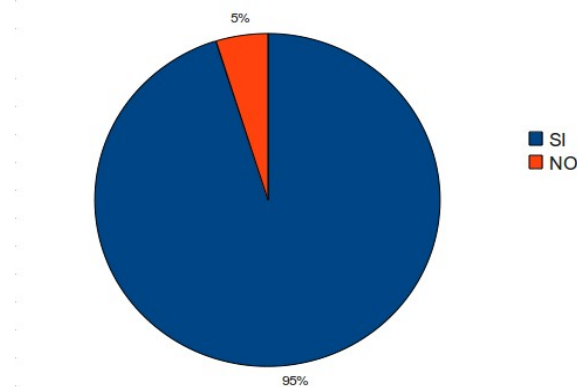
Nota: en este caso es posible seleccionar más de una opción para la charla

En el caso de los chicos de entre 8 y 11 años, para un número significativo resultó útil así como interesante y clara.

Mientras que en el caso de los chicos de 12 y 18 años, para 225 de los 234 encuestados la charla resultó útil, lo cual demuestra que consideran que la información brindada puede ser aprovechada por ellos. Para muchos además resultó interesante y clara (más de 100 en cada caso), lo cual son condimentos necesarios para atraer la atención de los adolescentes.

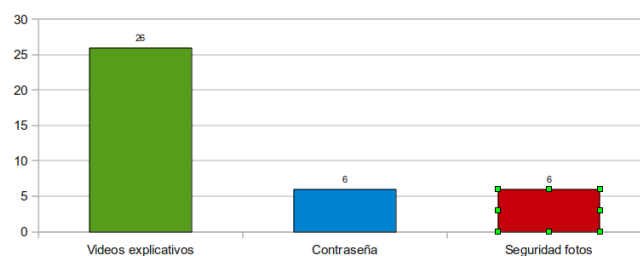
Respecto a la organización de la charla, a un 95% le gustó, como podemos observar en los siguientes gráficos:

¿Te gustó como estuvo organizada?
(chicos entre 8 y 18 años)

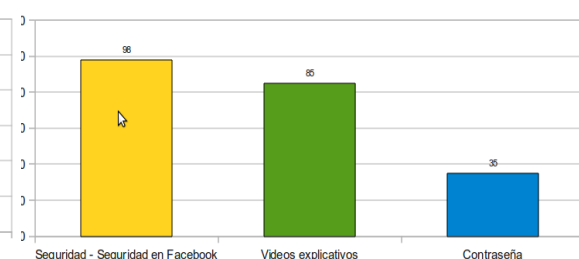


En cuanto a lo que más les gustó de la charla, observamos los siguientes resultados:

¿Qué fue lo que más te gustó de la charla? (chicos entre 8 y 11 años)



¿Qué fue lo que más te gustó de la charla? (chicos entre 12 y 18 años)



Nota: en este caso es posible elegir ninguno, uno o varios temas

De los gráficos anteriores se deduce que para un número importante de chicos encuestados de entre 12 y 18 años lo que más le gustó de la charla fue lo relacionado a seguridad en redes sociales, en particular en Facebook. A algunos de ellos (en ambos grupos) les gustó lo abordado en relación al manejo de contraseñas. Y en particular a los chicos de entre 8 y 11 años también les gustó lo relacionado a seguridad y las fotos.

Un resultado que coincide en ambos grupos es que les atraen los videos, con lo cual podemos pensar en que les gusta "ver" ejemplos a través de los cuales los temas abordados pueden resultar más "tangibles".

Por último, entre los temas relacionados a seguridad informática que les interesa ampliar son:

- En el caso de los chicos entre 12 y 18 años (ordenados de mayor a menor en cantidad de interesados): seguridad en redes sociales, programas de código malicioso, seguridad en el chat, seguridad en telefonía móvil, pedofilia, seguridad de las contraseñas, privacidad, hackers, keyloggers.
- En el caso de los chicos entre 8 y 11 años: Seguridad en Facebook, seguridad en redes sociales, seguridad de las contraseñas y riesgos en la mensajería instantánea.

Si bien a partir de las primeras experiencias nos enriquecíamos y generábamos nuevas versiones de la charla, buscábamos nuevos ejemplos, etc, en base a la interacción con los participantes y a lo que los mismos compartían con nosotros; no existía una instancia formal donde quedara reflejado cuál es el uso de los servicios de Internet por parte de los mismos y cuál es su percepción respecto a las amenazas que existen en Internet y si conocen

algunas prácticas de seguridad en Internet. Esto fue analizado por los integrantes del proyecto, a partir de lo cual se decidió cambiar el enfoque de las encuestas a fin de obtener a partir de esa información a partir de las mismas.

Estas encuestas comenzaron a aplicarse recientemente.

En el caso de la encuesta para los adultos mayores, la misma fue dividida en 2, una parte de las preguntas se hacen antes de la charla y otro conjunto de preguntas al finalizar la misma.

La primer parte de la encuesta para los adultos mayores incluía las siguientes preguntas:

- ¿Posee computadora en su casa?
- ¿Hace cuánto tiempo utiliza la computadora?
- ¿Usa Internet?
- ¿Qué hace cuando usa Internet?
- ¿Desde dónde se conecta a Internet?
- ¿Cree que existen riesgos de seguridad cuando usa Internet?
- ¿Conoce alguno de los siguientes problemas de seguridad (virus, spam, phishing, otro)?

Y la segunda parte de la encuesta incluía las siguientes preguntas:

- ¿Ha sido víctima de mensajes de phishing?
- ¿Cómo ha actuado ante mensajes de phishing?
- ¿Participó de los mensajes denominados cadenas?
- ¿Qué actividades realizan en las redes sociales?
- ¿Utilizan opciones de privacidad en las redes sociales?

Se aplicó la encuesta en la primer charla dictada en 2011 y se procesaron 34 encuestas. Se muestran a continuación los resultados obtenidos a partir de las mismas:

- El 62% posee computadora en su casa
- El 53 % usa la computadora hace menos de un año y el 10% la usa hace 1 a 2 años (como se mencionó anteriormente son adultos mayores que se inician en el uso de la PC e Internet)
- Sólo un 35% usa Internet. Y entre los que utilizan Internet:
 - Todos usan el correo electrónico.
 - Un 83% usa la mensajería instantánea.
 - Un 67% usa redes sociales.
 - Un 67% navega buscando información, leyendo noticias, etc.
 - Un 33% accede a homebanking.
- El 100% de los que se conectan a Internet lo hace desde su casa.
- El 47% cree que existen riesgos de seguridad cuando usa Internet.
- Los problemas que dicen conocer son: 41% virus, 3% phishing y 1% spam.
- Un 17 % dice haber recibido mensajes de phishing alguna vez y haber ignorado dichos mensajes.
- Un 23% afirma haber participado en cadenas, al menos alguna vez.
- Entre los que usan redes sociales
 - Más del 30% publica fotos
 - Más del 30% permite que todos vean su perfil
 - Sólo un 14 % dice utilizar las opciones de privacidad mientras que un 29 % no las usa porque no las consideraba necesarias y un 57% no las usa porque no las conoce o no sabe cómo hacerlo.

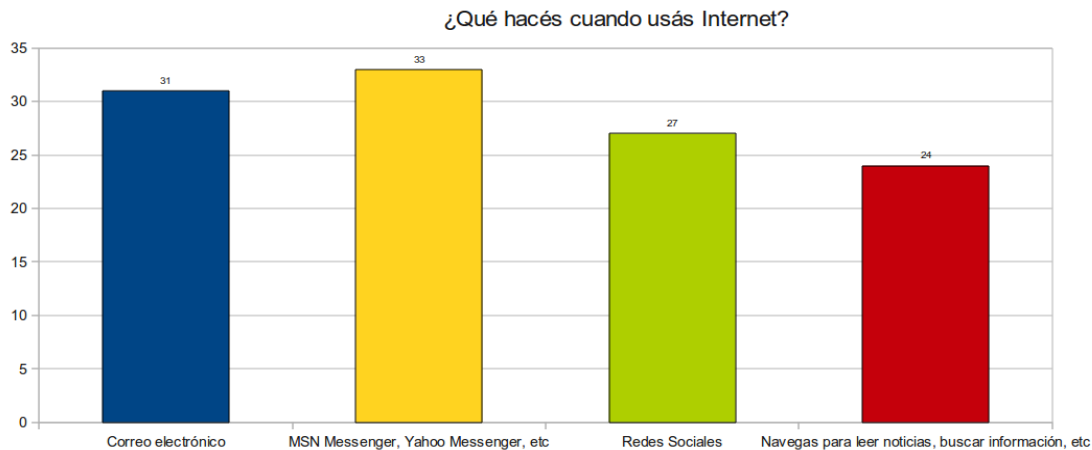
En el caso de la encuesta para los chicos, la misma se realizó al final de la charla y contenía las siguientes preguntas:

- ¿Tenés computadora en su casa?
- ¿Hace cuanto tiempo tenes la computadora

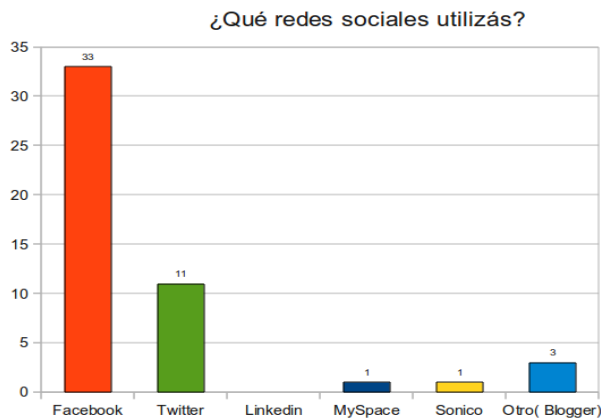
- ¿Usas Internet
- ¿Que haces cuando usas internet
- ¿Desde donde te conectas a internet
- ¿Qué redes sociales utilizás?
- ¿Si usas redes sociales que actividades realizas?
- ¿Utilizás configuraciones de privacidad de las redes sociales que usas?
- Con respecto al uso de contraseñas, indicá una opción: Tengo una sola para todos los servicios, Tengo algunas, aunque las repito en algunos casos, Tengo una clave diferente para cada servicio que utilizo
- ¿Qué puntaje tiene tu contraseña?

Se aplicó la encuesta en la primer charla dictada en 2011 para chicos de entre 12 y 18 años y se procesaron 33 encuestas. Se muestran a continuación los resultados obtenidos a partir de las mismas:

- El 100% de los encuestados tiene computadora en su casa, y la tiene hace más de 2 años
- El 100% de los encuestados usa Internet. Y en cuanto a los servicios de Internet que utilizan:



- El 100% de los encuestados se conecta a Internet desde su casa y el 18 % utiliza también su celular para ese fin.
- En cuanto a las redes sociales que utilizan:



- Entre los que usan redes sociales
 - El 88% publica fotos
 - Alrededor de un 30% agrega contactos desconocidos

- El 27% permite que todos vean su perfil
- Un 30% también organiza eventos y reuniones a través de redes sociales
- Casi un 70 % dice utilizar las opciones de privacidad mientras que un 24% no las usa porque no las conoce o no sabe cómo usarlas y el 36% no las usa porque no las considera necesarias
- En cuanto a la elección de la contraseña, un 33% usa contraseñas muy débiles (dice usar palabras conocidas o de diccionario, una fecha o un DNI y sólo letras o sólo números), un 52% débiles (usan letras y números pero no combinan mayúsculas y minúsculas ni utilizan caracteres especiales) y un 20% usa contraseñas fuertes (usan letras y números y además combinan mayúsculas y minúsculas, y en algunos casos usan caracteres especiales).
- El 18% tiene una sola clave para todos los servicios, un 42 % tiene varias claves y las repite y el resto tiene una clave distinta para cada servicio que utiliza.

4. Recursos humanos involucrados

Quienes dirigen y coordinan el Proyecto son docentes de la Facultad de Informática en materias afines a esta temática en las carreras de grado y Postgrado, además de coordinar el CERT¹⁰ (Computer Emergency Response Team, equipo de respuesta a incidentes) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) y la estructura de PKI¹¹ del CEsPI de la UNLP.

Además participan alumnos avanzados de la carrera, colaborando en la realización de las charlas y la producción de material (videos, presentaciones). Forma parte del equipo profesionales del diseño gráfico, responsables del diseño y producción de calcomanías y otros productos que se distribuyen gratuitamente entre los asistentes. Y el personal administrativo que organiza la agenda de actividades.

5. Conclusiones

La comunidad docente tiene un especial desafío ante estos niños y jóvenes. De la cultura del texto escrito propio de la escuela, se pasa a una cultura de los links y las imágenes. Donde había diálogo, debate y reflexión, con los tiempos que ello conlleva, aparece la sociedad del vértigo, de la fragmentación, del salto de una secuencia a otra. Esto dificulta a los docentes el concitar y retener la atención de los alumnos, que aparecen como desmotivados y desinteresados, derivando en fracasos y deserción. Los adolescentes, portan sus propias culturas y una de las causas es la nueva relación con la tecnología, que reconfigura el lugar de los saberes y sus poseedores [7].

Los seres humanos no podemos comunicarnos si no entendemos el lenguaje ya sea de palabras o gestos. Docentes y padres tienen por delante un arduo desafío para lograr un punto de interacción a través del medio que niños y jóvenes utilizan: Internet.

Por ejemplo, el docente puede optar por enviar material o novedades por mail. Sin embargo... hoy el joven NO ESTÁ USANDO EL MAIL... está directamente interactuando a través de las redes sociales, con el que es ahora su “grupo de pertenencia”. Quizás es hora que el docente cree un grupo dentro de la red social con el nombre de la cátedra e interactúe desde ese lugar.

Pero no se debe dejar de lado que hoy, las redes sociales, son la esquina del barrio, los viejos zaguanes, la casita en el árbol. No se puede pretender que el niño/joven “invite” o “acepte” a sus padres en su perfil dentro de una red social: es como pretender que lo haga participar en sus salidas o reuniones. Su “perfil” es su espacio, su lugar de reunión.

En la encuesta realizada durante el corriente año, TODOS los chicos participantes tenían computadora y usan Internet. La mayoría usa Facebook.

Algunos indican que ya hacían uso consciente de las configuraciones de privacidad (un avance importante con respecto a años anteriores).

¹⁰ <http://www.cert.unlp.edu.ar>

¹¹ <http://www.pkigrid.unlp.edu.ar>

Es habitual la publicación de fotos y el 30% acepta contactos desconocidos. También dejan su perfil “abierto” para que cualquiera pueda verlo.

En general las contraseñas utilizadas son débiles: más del 50% usan palabras conocidas, fechas o su DNI y muy pocos incorporan mayúsculas y minúsculas y caracteres especiales en sus contraseñas.

Los docentes y los padres deben conocer estos nuevos espacios tecnológicos, y ser promotores de la concientización para el uso seguro de los mismos.

En cuanto a los adultos mayores los resultados obtenidos son altamente gratificantes. Sorprendentemente, habiendo superado los miedos iniciales, aprovechan los servicios que ofrece Internet, utilizando incluso home banking.

Pero como se indica al principio, provienen de la cultura de la confianza y la solidaridad, y “que se debe responder a quien nos habla”. Por eso contenidos como SPAM, Phishing, cuidados en el uso del correo electrónico, hoaxes y pautas de uso en las redes sociales son contenidos ineludibles en estas actividades.

La tecnología sigue evolucionando y generando nuevos paradigmas que afectan a todos, sin distinción de edad ni género: niños, jóvenes, adultos mayores. En el caso de los niños y jóvenes, docentes y padres tienen que acompañar estos cambios siendo guías en su uso... sin interferir en su espacio: un desafío mayúsculo.

En el caso de los adultos mayores, estos talleres no sólo son un medio para concientizar en el uso de la tecnología: es un nuevo espacio de interacción, que les permite incursionar en nuevas formas de comunicarse, que permitirá socializar más allá de discapacidades motoras, o quienes por diferentes causas se ven imposibilitados de salir de su hogar.

6. Referencias

1. Portal del proyecto <http://guardianes.linti.unlp.edu.ar>
2. Proyecto: Caperucita y el Lobo en el ciberespacio Concientización en seguridad informática para jóvenes y tercera edad. Nicolás Macía, Lía Molinari, Paula Venosa. IV Congreso Nacional de Extensión Universitaria y IX Jornadas Nacionales “Compromiso social y calidad educativa: desafíos de la extensión”. Organizadas por la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNCuyo y la Secretaría de Políticas Universitarias (SPU) del Ministerio de Educación de la Nación. 2010
3. Jóvenes e internet: análisis sobre las prácticas emergentes de socialidad e identidad en los usos y apropiaciones de internet. Natalia Sarena. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
4. Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. Enrique Echeburúa; Paz de Corral
5. El Lenguaje: introducción al estudio del habla. Edward Sapir. 1954.
6. Los adultos y la apropiación de tecnología. Un primer acercamiento. Erika Rueda Ramos. Universidad Nacional Autónoma de México (México). erueda4@hotmail.com
7. Jóvenes, tecnología, participación y consumo. Sergio Alejandro Balardini. Proyecto Juventud. Biblioteca Virtual. Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)- no está la referencia arriba

7. Agradecimientos

Queremos agradecer especialmente a Raúl Benencia, que participó del proyecto, dictó charlas e hizo numerosos aportes, a Valeria Rivas que colaboró en la organización de las charlas y realizó la carga de datos de las encuestas y a Ariadna Alfano que trabajó en el diseño gráfico del material.