



1. USOS

Cada vez son máis os rapaces que teñen o seu propio móbil e cada vez son máis sofisticados e con máis funcionalidades aparte das chamadas e os sms. Recorrendo ao [Estudo sobre hábitos seguros no uso de smartphones polos nenos e adolescentes españois](#), elaborado por INTECO e Orange, vemos que a idade media de inicio no uso da telefonía móbil sitúase entre os 10 e 12 anos. E o 25%, estimativamente, dos usuarios entre 10 e 15 anos usan smartphones.

Se hai pouco menos de dous anos, o habitual era que os adolescentes estivesen sempre pendentes das chamadas do móbil ou do envío ou recepción de sms, hoxe sono máis a mensaxería instantánea (como *WhatsApp*) e o acceso ás redes sociais a través dos mesmos dispositivos. Se a isto lle unimos que poden tomar fotos e vídeos e compartilos no mesmo momento a través da Rede, os smartphones convértense nunha ferramenta completísima, pero cos seus riscos tamén.

O non dispoñer de móbil intelixente, ou dun terminal cunhas mínimas prestacións, é para moitos menores un motivo para sentirse inferior. Isto é algo que o saben ben as compañías telefónicas, que atoparon nos adolescentes un estupendo nicho de mercado. De feito, unha compañía con prestixio no telefonía de negocios, como *BlackBerry*, ao ver que o seu cliente habitual diminuíra pola competencia de terminais con Android ou OS (iPhone), dirixiu a súa mirada ao público adolescente, con agresivas ofertas.

Polo tanto, hoxe os menores usan o teléfono para escoitar música, facer e enviar fotografías ou vídeos, xogar, acceder a Internet, usar redes sociais, mensaxería... Véxamos algúns destes usos.

1.1. TELÉFONO

Non o esquezamos. Malia falar de smartphones, estamos falando de teléfonos. E inda que o uso do aparato como tal é máis reducido que hai anos, segue sendo a súa función principal. Coa xeneralización das tarifas planas, os plans con números frecuentes, etc. os adolescentes e os menores aproveitan para comunicarse telefonicamente cos seus contactos. Hai que ter coidado, e informarlles, que non todos os números de teléfono teñen a mesma tarificación, para que saiban que determinadas chamadas teñen un custe superior, como os de participación en concursos.

Aplicacións como [Skype](#) ou [fonYou](#) ou [Viber](#) tamén permiten realizar chamadas telefónicas a través de Internet ou enviar mensaxes de texto.

1.2. MENSAXERÍA

Ata non hai moito, o SMS era o rei na mensaxería na telefonía móbil. Hoxe viuse substituído por outras aplicacións que usan Internet para conectarse, como [WhatsApp](#), o líder absoluto polo menos no ámbito de Galicia. Hai uns meses, ante a decisión de *WhatsApp* de comezar a cobrar unha pequena cota anual polo seu uso e a controversia sobre a súa seguridade, outra aplicación como é [Line](#) tivo un pico de usuarios rexistrados, pero non chegou a callar, e *WhatsApp* segue mandando, inda que gran parte dos usuarios teñen instalados os dous sistemas. Outro sistema de mensaxería instantánea popular é a de Blackberry ([BBM](#)), pero é máis usada noutros países, como os sudamericanos. Estas aplicacións permiten a comunicación gratuíta (sempre que o equipo estea conectado a Internet a través de redes móbiles ou Wifi) entre os teléfonos coa mesma aplicación. Posibilita, ademais do envío de mensaxes de texto e de voz, compartir localizacións, contactos, fotos, vídeos, gravacións de voz... Tamén permite a creación de grupos, co cal non é raro ver a rapaces e rapazas pendentes da pantalla porque están nunha conversación grupal.

Hai outras iniciativas de mensaxería máis específicas, como [Snapchat](#), un servizo que permite enviar fotos e vídeos con texto pero con “caducidade”. É dicir, o usuario fixa o tempo de duración que a mensaxe terá no teléfono do destinatario, sempre entre 1 e 10 segundos. Pasado ese tempo se “autodestrúen”. É un servizo que move 400 millóns de fotografías diarias. Unha cifra considerable comparada cos 350 millóns de imaxes que se suben cada día a *Facebook* ou os 50 millóns que se publican en [Instagram](#). Por suposto, moito deste éxito ten que ver coas imaxes “subidas de ton”, das que xa comentamos ao falar do *sexting*. De calquera maneira hai que advertir aos menores que usen este servizo que abonda con facer unha captura de pantalla no momento de visualizar a imaxe enviada, para que ese sistema de autodestrución non teña consecuencias e a foto poda ser gardada e reenviada a quen se quera.

1.3. REDES SOCIAIS

Cada vez máis os menores acceden ás redes sociais a través de aplicacións específicas para móbil. Tanto *Facebook* como *Tuenti* dispoñen delas. Grazas a iso poden estar en permanente conexión con todo o que ocorre na súa rede, podendo subir fotografías ou vídeos tomados desde o mesmo aparato nese momento, así como contestar ou redactar mensaxes, chatear cos contactos, actualizar o estado, colgar comentarios...

Cada vez con máis frecuencia, os menores tamén están rexistrados e usan con regularidade a aplicación de *Twitter* para conectarse a este rede-microblogging, que tamén xoga un papel de comunicación cos seus seguidores e serve para enviar mensaxes a todos eles ou mensaxes privados a algúns. Ao igual que sucedeu co *WhatsApp*, con frecuencia saen á luz noticias de mal uso, como o envío de imaxes relacionadas co *sexting* ou o *ciberbullying*.

1.4. MÚSICA

Todos os smartphones cumpren hoxe as funcións que antes tiñan os MP3. Os rapaces e rapazas almacenan a súa música favorita ou ben a escoitan en liña a través dalgunhas aplicacións como [Spotify](#), [Grooveshark](#), [Goeat](#) ou [TuneIn Radio](#).

1.5. XEOLOCALIZACIÓN

Hai moitas aplicacións que usan os servizos de xeolocalización. Xa falamos do *WhatsApp* ou outros servizos de mensaxería que permiten compartir a través dun mapa o lugar no que un se atopa, pero hai redes sociais baseadas totalmente na xeolocalización. A máis coñecida é [Foursquare](#), que permite ir marcando lugares específicos onde un se atopa para ir gañando puntos por descubrir novos lugares. A partir destas informacións o servizo ofrece suxestións de lugares interesantes cerca da localización, con comentarios dos usuarios que xa estiveron alí. Inda que hai máis servizos baseados na xeolocalización, este é o máis popular.

A xeolocalización, a través das aplicacións, permite tamén saber onde se encontran en cada momento outros contactos (sempre que o teñan autorizado previamente), calcular unha ruta, obter datos de lugares que temos arredor, etc. Moitos pais e nais usan algunha aplicación para poder ter localizados aos seus fillos e fillas en todo momento.

1.6. FOTOGRAFÍA E VIDEO

De maior ou de menor calidade, todos os teléfonos permiten tomar fotografías e vídeos. Isto combinado coa conexión permanente ás redes sociais, correo electrónico ou programas de mensaxería, fai do móbil un instrumento potentísimo e de grande atractivo para os menores. O vídeo dun espectáculo, a foto dunha festa, as imaxes dunha viaxe, poden ser compartidas inmediatamente en tempo real. Pero tamén a gravación dun profesor ou profesora na clase (o que dá lugar ao fenómeno coñecido como [ciberbaiting](#) ou acoso a profesores), o abuso ou burla a un compañeiro ou compañeira, unhas imaxes propias ou alleas “subidas de ton”... Así como os teléfonos teñen cámaras, tamén dispoñen de aplicacións para compartir todas estas imaxes, boas ou malas, a través da rede: [Youtube](#) ou [Instagram](#) son dous dos exemplos máis utilizados.

1.7. XOGOS

Existen milleiros de aplicacións de xogos, unhas de pago e outras de balde. Hainas de todas as temáticas e clases, co cal o dito para os **videoxogos** vale igualmente para aquí. Algunhas poden ter contidos violentos ou sensibiles, outras poden facilitar contactos con persoas descoñecidas, e tamén é certo que hai moitísimas que son educativas, que axudan a mellorar habilidades intelectuais ou que serven para apoiar contidos curriculares. Hai que ter precaución con algunhas que poden causar adicció