



## 1. FERRAMENTAS USADAS

Moito tempo transcurriu desde os inicios de Internet alá polos anos 90. De ser unha ferramenta principalmente de información, pasou a ser hoxe un instrumento de comunicación, sen deixar de lado igual que antes a información. Vivimos na época da Web 2.0, a web participativa construída por todos os usuarios, lonxe xa das clásicas páxinas estáticas onde non había espazo para a intervención. A Web 2.0 posibilita a participación de todos, a intercomunicación. Por iso existen hoxe servizos antes inimaxinables, como as redes sociais.

Imos ver as principais ferramentas que usan na Rede. Non é unha relación exhaustiva nin permanente. Internet evoluciona constantemente e dentro dun par de anos moi posiblemente haxa que revisar todo o exposto aquí. Ilustrando cun exemplo: hai 3 ou 4 anos teríamos que falar sobre todo de Windows Live Messenger, como a estrela na comunicación entre adolescentes. Hoxe esta o outrora famoso Messenger desapareceu, e de calquera xeito había tempo que estaba xa desprazado polas redes sociais. O mesmo ocorre ao falar do correo electrónico, un servizo xa moi pouco usado polos adolescentes, a non ser como forma de rexistro e acceso a outros recursos. As redes sociais ofrécenlle todo isto e máis.

### 1.1. REDES

#### 1.1.1. Tuenti

*Tuenti* é a rede social máis usada polos adolescentes. É española, inda que hai pouco comezou a súa extensión a Latinaomérica, Europa e Estados Unidos, grazas á súa compra por parte de Telefónica. O seu nome provén de “Tu entidad”. Ten máis de 15 millóns de usuarios. Como en calquera rede social no estado español esíxese ter máis de 14 anos para poder acceder a ela. A maioría dos seus usuarios oscila entre esa idade e os 20 anos. Pero como veremos máis adiante, hai moitísimos usuarios menores de 14 que están aí logo de mentir coa súa idade. É algo a ter en conta á hora de falar desta rede e doutros servizos de Internet. Ata hai pouco, só se podía acceder a esta rede a través dunha invitación. Na actualidade abonda con proporcionar un número de teléfono móbil no que se recibirá un código para poder rexistrarse. Como calquera rede social convencional, os seus usuarios dispoñen de varias posibilidades: conversar en tempo real con outras persoas, xogar, ver vídeos, compartir fotos, buscar contactos, comentar estados doutros usuarios, publicar enlaces, crear eventos...

#### 1.1.1. Tuenti

*Tuenti* é a rede social máis usada polos adolescentes. É española, inda que hai pouco comezou a súa extensión a Latinaomérica, Europa e Estados Unidos, grazas á súa compra por parte de Telefónica. O seu nome provén de “Tu entidad”. Ten máis de 15 millóns de usuarios. Como en calquera rede social no estado español esíxese ter máis de 14 anos para poder acceder a ela. A maioría dos seus usuarios oscila entre esa idade e os 20 anos. Pero como veremos máis adiante, hai moitísimos usuarios menores de 14 que están aí logo de mentir coa súa idade. É algo a ter en conta á hora de falar desta rede e doutros servizos de Internet. Ata hai pouco, só se podía acceder a esta rede a través dunha invitación. Na actualidade abonda con proporcionar un número de teléfono móbil no que se recibirá un código para poder rexistrarse. Como calquera rede social convencional, os seus usuarios dispoñen de varias posibilidades: conversar en tempo real con outras persoas, xogar, ver vídeos, compartir fotos, buscar contactos, comentar estados doutros usuarios, publicar enlaces, crear eventos...

### 1.1.2. Facebook

Moi semellante a *Tuenti*, inda que cun perfil de usuario máis amplo. Tamén esixe un mínimo de 14 anos para ingresar nela (no estado español), pero tamén existen usuarios menores desa idade que non deron a data de nacemento real.

**Facebook** foi creada en 2007 polo xa ben coñecido Mark Zuckerberg e actualmente conta con máis de 1000 millóns de usuarios e traducións a máis de 110 idiomas.

Ofrece a posibilidade de compartir imaxes, vídeos, enlaces, participar en xogos, contactar e conversar con amigos, enviarlles mensaxes, crear e unirse a eventos...

### 1.1.3. Twitter

**Twitter** non é realmente unha rede social, senón máis ben o que se chama un “microblogging”. Ten dúas diferenzas fundamentais coas redes sociais: a súa limitación a 140 caracteres e o feito de que os contactos non son necesariamente recíprocos.

Trátase dun servizo que permite enviar mensaxes curtas, chamadas *tweets*, que se mostran na páxina principal do usuario. Cada usuario pode subscribirse aos tweets doutro usuario (seguiolos). Se non establecemos o contrario, os tweets son públicos e calquera pode velos. Tamén permite achegar, ademais do texto, fotos ou enlaces.

Unha das súas características particulares son os *hashtags*. Trátase de etiquetas (tipo #galicia, #ensinopublico...) que se achegan dentro do texto das mensaxes e que facilita as buscas. De aí vén o coñecido termo “trending topic”. Refírese aos *hashtags* máis repetidos nun espazo de tempo.

O máis frecuentemente e utilízalo a través de servizos móbiles e por iso os teléfonos adoitan ter varias aplicacións para acceder a *Twitter*. Quizais esta facilidade para “twitrear” é a causa de moitos desatinos protagonizados por famosos, ben por publicar frases desafortunadas, datos persoais ou mesmo fotos íntimas.

### 1.1.4. Outras

Existen milleiros de redes sociais no mundo. Hainas moi populares e hai outras moi minoritarias ou moi específicas: desde redes exclusivas para multimillonarios ata redes para expresidiarios, para obesos, para defuntos, etc. Crear unha rede social é relativamente doado e hai aplicacións de balde e de pago para crealas. Así que está ao alcance de calquera cuns coñecementos mínimos.

Referirémonos aquí ás redes que poden estar usando os nosos alumnos e alumnas, ademais do *Tuenti*, *Twitter* e o *Facebook*.

#### □ **Google +**

Está asociada á conta de Google ou de Gmail. Naceu con pretensións de facerlle sombra a Facebook, pero ao día de hoxe non o conseguiu. Ten moitas persoas rexistradas porque o feito de ter conta en Gmail xa automaticamente te adscribe a Google +.

#### □ **MySpace**

Tivo moita sona hai anos. Hoxe en día está máis en desuso. Sobre todo é usada por artistas novos (músicos, fotógrafos, etc.) para mostrar os seus traballos. Aínda así, cada vez ten menos uso e moitos dos seus membros raramente actualizan os seus perfís. As funcións que ofrece son proporcionadas na actualidade por Tuenti ou Facebook.

#### □ **Hi5**

Tamén en desuso cada vez máis. Naceu en 2003 e tivo especial desenvolvemento en América Latina, chegando a ser no 2008 a terceira rede social máis visitada do mundo e ocupar o posto 40 na clasificación de webs máis visitadas.

#### □ **Sonico**

É unha rede social latinoamericana, de orixe arxentina, nacida en 2007. Presume de contar cun sistema de moderación que revisa perfís e contidos. Tralo lanzamento en portugués, no 2008, alcanzou gran crecemento no Brasil, converténdose na segunda rede social en orde de preferencias, contando en marzo de 2011 con 15 millóns de usuarios nese país.

#### □ **Orkut**

É unha rede social nacida en 2004 promovida desde Google. Nos seus principios estaba implantada maioritariamente en Estados Unidos. Pero hoxe son fundamentalmente de Brasil e da India. A media de idade é de 13-25 anos.

#### □ [Badoo](#)

Creada en 2006 por un empresario ruso, é unha rede social dedicada a facer novos contactos persoais a través de Internet. Ten máis de 150 millóns de usuarios en máis de 180 países, sobre todo América Latina, España, Italia e Francia. Recibe críticas pola súa escasa protección da privacidade. Nela é moi doado coñecer xente e chatear con ela. Pola contra, hai pouco control dos usuarios que se rexistran e das fotos, e non é posible personalizar moito os perfís nin bloquear contactos. Hai que advertir que é unha rede que é usada por moitas persoas para conseguir contactos íntimos.

#### □ [Ask.fm](#)

Trátase dunha rede social creada en 2010, na cal, tras rexistrarse, pódense facer preguntas en anonimato, dar un “gústame” ás respostas e tamén recibir preguntas que poden ser anónimas. Foi obxecto de polémica por considerarse causante de polo menos dous suicidios, e tamén por feitos de acoso cibernético e algúns casos de pedofilia. En gran parte foi debido ao non contar con procesos de control parental nin ter suficientes medidas de protección.

#### □ [Habbo](#)

É unha rede orientada a adolescentes. Presenta salas de chat en forma de cuartos de hotel. Os servizos básicos son de balde, pero o acceso a servizos adicionais require a compra de “Habbo Créditos” con cartos reais. O seu elemento máis característico son as salas de chat, que poden ser públicas ou privadas.

#### □ [LinkedIn](#)

Funciona desde 2003, pero principalmente é unha rede profesional. Dispón de máis de 259 millóns de usuarios rexistrados en máis de 200 países. Sería moi estraño atopar adolescentes nesta rede, dada a súa orientación.

## 1.2. ALGÚNS TIPOS DE WEBS VISITADAS POR ADOLESCENTES

### 1.2.1. Portais de vídeos

Unha das afeccións preferidas de moitos adolescentes é visitar portais de vídeos. Por suposto que nas redes sociais teñen a oportunidade de crear e compartir vídeos, pero inda así existen páxinas dedicadas exclusivamente a isto, algunhas con características similares ás redes sociais. Inda que aquí destacamos as principais, hai centos e centos máis, co cal é practicamente imposible saber cales poden usar os adolescentes. Abonda con poñer nun buscador como Google o termo “vídeos” para que aparezan centos de opcións de todas as temáticas e características.

#### □ [Youtube](#)

É o portal por excelencia de vídeos. Calquera persoa pode subir vídeos a este portal. O rexistro é fácil e pódese acceder desde a conta de Gmail, xa que este servizo –*Youtube*– pertence a Google. Non hai, de entrada, ningún tipo de filtro que evite a publicación inicial dun vídeo, inda que posteriormente, ben por iniciativa do propio portal ou por denuncias de usuarios, poden suprimirse vídeos xa subidos. Pero nos minutos ou horas que estiveron colgados, poden ser descargados por quen o desexe, co cal malia estar retirados de Youtube, poden incluírse noutro portal de vídeos, páxinas web ou redes sociais.

Permite facer comentarios nos vídeos, compartilos, crear listas de reprodución... Cada usuario pode personalizar estas preferencias.

#### □ [Yahoo Vídeos](#)

Portal propiedade de *Yahoo*. Basicamente son vídeos de noticias, famoseo, deportes, cine, televisión. Son os mesmos vídeos que se poden visionar no portal de Yahoo.

#### □ [Vimeo](#)

Un sitio onde se poden ver vídeos de calidade. Permite facer comentarios (se o propietario así o permitiu), crear listas de favoritos, seguir a usuarios... Ten moi boa sona pola calidade de moitos dos seus vídeos e pola boa resolución que ofrece. Non admite nin comerciais de televisión, nin demos de **videoxogos**, pornografía ou calquera contido non creado polo usuario.

#### □ [Justin TV](#)

Un sitio creado en 2007 que permite a calquera persoa transmitir vídeos en directo. Dispón de varias canles en vivo en varios idiomas e sobre temas diversos.

### 1.2.2. Portais de fotos

Ao igual que no caso dos portais de vídeos, existen multitude de webs dedicadas ao intercambio e visionado de imaxes. Algunhas moi populares e de calidade, como Flickr, e outras con máis riscos. Sinalamos só algunhas, sabendo que é só unha pequena mostra.

□ [Flickr](#)

É un portal pertencente a Yahoo, que permite almacenar, ordenar, buscar, xeolocalizar, vender e compartir fotos e, en menor medida, vídeos. Ten unhas normas de comportamento que dá certas garantías dun uso correcto. Ten unha versión de balde con un terabyte de capacidade e outra de pago que limita a publicidade.

□ [Picasa](#)

É, ademais dun software organizador e visor de imaxes, un sitio web para compartir fotos. É propiedade de Google. En certo modo similar a Flickr, pero con cláusulas de privacidade algo discutibles, xa que permite a Google usar as fotos para promocionar os seus servizos. É unha asignación permanente e non é posible revocala polo propietario das fotos.

□ **Portais “narcisistas”**

Existen outros portais dedicados a mostrar fotos de usuarios. En moitos casos, ademais de comentarios, permite mesmo votacións. Polas súas características son usadas en ocasións por adolescentes. Algúns portais deste tipo son [Metroflog](#), [Dametuvoto.com](#), [Sexyono](#), [Soytop](#), [Conocme](#), ou [Votamicuerpo](#). Sobra dicir, logo de visitar algún destes sitios, os riscos que poden ofrecer. De todos modos son portais que están cada vez máis en desuso en parte desprazados polos servizos que ofrecen as aplicacións de Internet móbil.

### 1.2.3. Páxinas de descargas

Coas velocidades actuais da Rede, e a extensión das redes de cable e ADSL, unido a que os plans actuais ofrecen tarifas planas, é fácil de comprender que as páxinas de descargas de todo tipo de arquivos sexan uns dos servizos tamén máis usados polos adolescentes. A posibilidade de descargar películas, música, programas ou xogos é algo moi atraente para eles e elas. Inda que con frecuencia usan programas específicos para descarga, existen páxinas que ofrecen enlaces a sitios de almacenaxe. Algúns destes sitios son [Cinetube](#), [Taringa](#), [Series Yonkis](#), [Intercambios Virtuales](#), [Argentinawarez](#) ou [Todotegusta](#). Moitas delas esixen o rexistro para poder ver os enlaces aos lugares de descarga. En ocasións os adolescentes chegan a estas páxinas buscando “cracks” para desbloquear xogos ou aplicacións.

### 1.2.4. Outras

Resultaría imposible relacionar todas as páxinas que usan os adolescentes. Pero entre o profesorado son coñecidas algunhas como [El Rincón del Vago](#), [Apuntes21](#), ou [Los Eskakeados](#), para buscar apuntes, chuletas, traballos...

Outro grupo de páxinas son os blogs, de temáticas variadas (algunhas non moi recomendables) ou os foros, páxinas de xogos como [Minijuegos](#), de consulta como [Wikipedia](#), de software como [Softonic](#), ou de poxas como [Ebay](#).

## 1.3. PROGRAMAS DE INTERCAMBIO DE ARCHIVOS

Unha das actividades máis desenvoltas polos adolescentes: a baixada de arquivos, principalmente música e películas, inda que tamén outros como programas informáticos ou **videoxogos**. Adoitan facelo mediante programas P2P (peer-to-peer ou redes punto a punto), é dicir, redes informáticas formadas por nodos que reciben e achegan. Permiten o intercambio de información, en calquera formato, entre os ordenadores conectados a esa rede. Esta facilidade supuxo, e supón, que moitos usuarios utilicen estes programas para intercambiar arquivos con contidos suxeitos a leis de copyright.

Os principais programas usados son [Ares](#), [BitTorrent](#), e [eMule](#).

## 1.4. ALMACENAXE NA NUBE

Referímonos á “nube” para falar de espazos de almacenamento na rede. Cada vez máis populares, estes servizos de almacenaxe, comezan a ser usados polos adolescentes, xa que permite gardar e compartir arquivos de gran tamaño. Serven tamén para facer copias de seguridade da información gardada nos equipos. A conexión cos principais servizos de correo (Hotmail e Gmail) facilita tamén o acceso de cada vez máis usuarios. Nas súas funcións básicas son de balde, e normalmente cobran a partir de certa capacidade.

[SkyDrive](#) é un destes servizos, ofrecendo 7 GB gratuítos. Pertence a Microsoft e pódese acceder desde calquera conta de Hotmail, MSN ou Live.com, agora agrupadas no novo servizo [Outlook](#).

Pola súa banda, Google ofrece [Google Drive](#), desde abril de 2012. Substitúe ao antigo Google Docs. Cada usuario pode dispor de 15 GB de balde.

[Mega](#) é outro dos servizos populares de almacenamento que proporciona ata 50 GB aos seus usuarios de forma gratuíta. É o sucesor de famoso Megaupload cerrado polas autoridades estadounidenses hai agora case dous anos.

Outros servizos deste tipo son [Dropbox](#) ou [Box](#). O primeiro deles, Dropbox, ten bastante aceptación pola súa capacidade e pola posibilidade que dá de compartir arquivos e carpetas e pola súa integración con servizos móbiles.

## 1.5. MENSAXERÍA E CHAT

Aínda hai certa confusión cando se fala de chat e de mensaxería. Son cousas parecidas pero non iguais. Así que antes de entrar en materia, imos ver cales son as diferenzas entre chat e mensaxería.

Os chats baséanse en “salas”, é dicir, uns espazos, en principio baleiros, a onde van chegando os usuarios, uníndose á conversación. Esta conversación pode facerse a través de texto, de voz e ata de videoconferencia. Para ingresar nestas salas non fai falta ningún rexistro previo. Basta con adoptar un nick, é dicir, un nome para ser identificado nese chat, e xa está. Estas salas poden ter un interese común: unha zona xeográfica, unha afección, un tramo de idade, unha ideoloxía... E o máis habitual é que haxa algunhas persoas das que participan que teñen a categoría de moderadores, con certos “poderes” sobre a sala, como a de banear (expulsar). Nesa sala reúnen deste xeito persoas descoñecidas entre si e todas falan en común, inda que se poden facer “privados” a persoas concretas. E aínda que existen programas que se descargan e serven para “chatear” (mIRC), con frecuencia faise a través dunha web.

Un servizo de mensaxería ten outras características. Necesita, xeralmente, un programa instalado no noso equipo, inda que tamén se pode facer vía web, pero con funcionalidades limitadas. Esixe tamén dun rexistro para poder acceder, xeralmente proporcionando unha dirección de correo electrónico. E a conversación faise con persoas previamente aceptadas (coñecidas ou non, iso é outro problema). Os servizos de mensaxería máis populares son *Yahoo Messenger* e xa en menor medida *HangOuts*, *ICQ* e *Skype*.

En principio no chat predomina a multiconversación, con moitos usuarios simultaneamente, nas propias salas, inda que se poden manter conversacións privadas con usuarios concretos como xa sinalamos. En cambio no servizo de mensaxería o característico é a conversación cunha soa persoa, inda que tamén é posible intervenir en conversacións de máis persoas sempre que se sexa invitado por unha delas.

Vexamos as características concretas de cada un destes servizos.

### 1.5.1. Chats

A primeira das posibilidades da que falamos son os chats. As posibilidades que existen para participar en charlas en salas de chat son moitísimas. Non é xa o auxe de principio desta década, cando o IRC facía estragos entre os adolescentes, pero aínda ten os seus adeptos.

Normalmente hoxe poden acceder a través de páxinas web que ofrecen estes servizos: [Chateagratís](#), [Chatear](#), [Chatearlatino](#), [Latinchat](#), [Chat Terra](#) ou o propio [IRC Hispano](#). Son só uns exemplos, pero abonda con buscar en Google para obter decenas de páxinas máis que ofrécennos estes servizos.

En todos eles pódense atopar salas con variado tipo de temáticas: áreas xeográficas, televisión, noticias, ligar, amizade, amor, por tramos de idades, etc. Atoparemos tamén diversidade de conversacións, propostas e personaxes. En canto á posibilidade de restrinxir o seu acceso, pódese facer a través de bloqueos das direccións URL, pero non é algo moi efectivo, xa que se non entran a través dunha web entrarán a través doutra.

Nestes chats o único que esixen para acceder xeralmente é un nick e pouco máis. Aínda que queda rexistrada a IP de conexión, os servidores deben preservar a confidencialidade desas IP asignadas a cada usuario. Isto fai que o anonimato no que se poden escudar os que teñen pretensións non moi sas, se vexa reforzado.

Mención aparte merecen outro tipo de chats: os mundos virtuais. É o caso de [Second Life](#), onde cada persoa que intervéñ está representada por un “boneco” totalmente personalizable, e que constitúe o seu avatar. Se coñeces o popular xogo dos Sims, a aparencia é moi similar. Nestes mundos paralelos tamén se adoptan papeis e se interactúa con outras persoas conectadas desde calquera parte do mundo e das cales pode ser que nunca coñezamos a súa verdadeira identidade. *Second Life* tivo moita popularidade hai sete anos, cando

mesmo os medios de comunicación reais tiñan corresponsais virtuais nese mundo, e había universidades que impartían clases online nese ámbito (a Universidade da Coruña tiña unha aula virtual nel).

#### **1.5.2. Skype**

Trátase do cliente de mensaxería instantánea de Microsoft. Substituíu no pasado mes de abril ao popular *Windows Live Messenger*. Inicialmente *Skype* e *Messenger* eran servizos distintos e de empresas distintas. Logo de que Microsoft comprara *Skype* decidiu suprimir o *Messenger* e facer o trasvase das contas a *Skype*, inda que de entrada non é un servizo orientado a mensaxes de texto, malia ser posibles. Permite comunicacións de texto, voz e vídeo sobre Internet (VoIP). Inda que permite comunicarse por texto, por son ou por videoconferencia o seu uso máis popular é para chamadas telefónicas VoIP, é dicir, a través da rede de Internet, co cal son moitísimo máis baratas que as liñas telefónicas convencionais. Existen no mercado, e son fáciles de atopar en calquera tenda, teléfonos duais que permiten seleccionar se se quere chamar a través de liña convencional ou a través de *Skype*. Nas chamadas internacionais conséguese un notable aforro.

#### **1.5.3. Yahoo Messenger**

O funcionamento de *Yahoo Messenger* é practicamente igual que o antigo *Windows Live Messenger*. Igual que aquel servizo, pódese utilizar a escrita, voz e vídeo, e tamén xogar, compartir arquivos, imaxes, escoitar música e outras actividades colaborativas. Igualmente, cada usuario ten unha lista de contactos cos que comunicarse. Tamén se pode usar desde un ordenador ou desde un teléfono móbil.

Desde hai un ano non conta cunha das súas características diferenciadoras, que eran as súas salas de chat.

#### **1.5.4. Outros**

Xa con moita menos implantación, existen outros programas de mensaxería instantánea. A máis veterana é o *ICQ*, (I Seek You). Foi creado a finais de 1990 e a día de hoxe ten rexistrados máis de 50 millóns de usuarios por todo o mundo.

*OoVoo* é outro programa de mensaxería e chat coa particularidade de que as chamadas poden gravarse en tempo real e que ten soporte para doce persoas no chat. Ten funcións de balde e outras Premium de pago. E xa un paso máis é o dado por *Chatroulette*, un sitio web baseado na videoconferencia pero cunha característica única: a aleatoriedade dos participantes. Os usuarios comezan a comunicarse a través de vídeo e voz cun estraño podendo en calquera momento abandonar a conversación para comezar outra. Segundo algúns estudos, o 47% das conexións mostran a usuarios exhibíndose espidos. Pódense reportar aos usuarios que cometan acoso ou actos non apropiados e tras tres queixas a persoa que infrinxe as normas queda bloqueada por 10 e ata 40 minutos. A este respecto, para coñecer os riscos deste chat concreto, é clarificador esta [reportaxe publicada no xornal portugués Expresso](#).

Non son os únicos. Existen centos de servizos que permiten realizar videoconferencias ou comunicarse por vía voz ou texto. Pero no noso ámbito quizais sexan estes os máis coñecidos.

Por suposto, mención aparte merecen os sistemas de mensaxería das redes sociais, como o [chat de Facebook](#), ou o propio [HangOuts](#) de Google. Pero ao estar integrados nas propias redes, poden considerarse máis que sistemas autónomos, parte desas redes.