

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

El adolescente de secundaria pública y su interacción con el internet

Autor: Alberto Farías Ochoa

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Ciencias de la Comunicación**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





M.R.

UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA

"EL ADOLESCENTE DE SECUNDARIA PÚBLICA Y SU INTERACCIÓN CON INTERNET"

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

EDUCAR EN LA VERDAD

PRESENTA

ALBERTO FARIÁS OCHOA



MORELIA, MICHOACÁN, ABRIL DEL 2005

Índice.

I.	<i>Antecedentes de la Investigación.</i>	5
I.1	Planteamiento del Problema.	7
I.2	Objetivos de Investigación.	7
I.3	Preguntas de Investigación.	8
I.4	Justificación de la Investigación.	9
I.5	Características de la Investigación.	10
I.6	Enfoque de la Investigación.	10
I.7	Definición del alcance de la Investigación.	11
II.	<i>Internet en la vida de hoy.</i>	14
II.1	Antecedentes del Internet de hoy.	16
II.2	El crecimiento del Internet en nuestra sociedad.	20
II.3	Educación para el Internet.	21
II.4	Adolescentes e Internet.	22
II.5	La condición Actual.	24
III.	<i>Marco Conceptual.</i>	26
III.1	Adolescencia.	26
III.1.1	Desarrollo Físico.	27
III.1.2	Aspectos Psicológicos.	28
III.1.3	Aspectos Intelectuales.	30
III.1.4	Factores Morales.	31
III.2	Internet.	32
III.2.1	Las Primeras Ideas.	32
III.2.2	Conflictos en el desarrollo y grandes avances.	33
III.2.3	Internet al día de hoy.	35
III.3	Educación.	37
III.3.1	Conceptos de Educación.	37
III.3.2	Educación en México.	39
III.3.3	Educación Secundaria.	42

IV.	<i>Marco Teórico.</i>	44
IV.1	Los estudios sobre Internet.	44
IV.2	Centro para la educación en los medios, los Ángeles California.	45
IV.3	De los parámetros en la educación en los medios.	47
IV.4	Educación para los medios en México.	49
IV.5	Un Panorama a Futuro.	52
V.	<i>Metodología.</i>	55
V.1	La respuesta de investigación en términos de Hipótesis.	55
V.2	Inicio del trabajo de campo.	57
V.3	De la Observación y Trabajo con la Muestra.	58
V.4	De la cuantificación de reactivos.	70
V.5	Contraste.	81
VI	<i>Resultados de la Investigación.</i>	82
VI.1	Conclusiones sobre lo Teórico.	83
VI.2	Conclusiones sobre Metodología.	85
VI.3	Conclusiones sobre las Hipótesis.	87
VI.4	Conclusiones Finales.	90
	<i>Anexos.</i>	92
	Glosario de Internet por Rafael Fernández Calvo.	92
	Graficas de cuestionario de Internet.	128
	<i>Bibliografía.</i>	130

I. Antecedentes de la Investigación.

A lo largo de nuestras vidas como estudiantes de las ciencias de la comunicación, hemos tenido la oportunidad de poner en práctica nuestros conocimientos en diferentes ámbitos de la vida común y ordinaria, en una sociedad compleja como la de la ciudad de Morelia, Michoacán.

Una de las oportunidades de práctica y conocimiento más ricas, ha sido el hecho de poder trabajar en colaboración con jóvenes y adultos pertenecientes al sector de la educación pública. Este tipo de experiencias nos han permitido el desarrollo de nuevas ideas y la apertura de pensamiento en mejora de un sector que en algunas ocasiones enfrenta realidades diferentes a las que nosotros creíamos como normales.

Algunos semestres atrás tuve la posibilidad de trabajar con adolescentes y profesores en una escuela secundaria pública de la ciudad de Morelia. El objetivo de trabajo era el de implementar una página de Internet, para su uso como medio de comunicación de esta institución.

La escuela por sí misma ofrecía la ventaja de contar con un espacio físico que contenía 30 computadoras conectadas en red local y en Internet, para uso exclusivo de consultas por parte de los alumnos de esta institución.

Se comenzó así con la elaboración de una página Web, estructurada de la mejor manera posible pensando en que los jóvenes le sacaran el mejor provecho. Así el sitio de Internet de esta institución quedó dado de alta y en perfectas condiciones para comenzar a utilizar.

Las autoridades de la institución así como el equipo de trabajo en este proyecto, esperaban un gran interés por parte de los jóvenes; se pensaba que por el hecho de abordar temas de interés y comunes en los contenidos del sitio Web, los jóvenes acudirían de manera casi inmediata a navegar por este espacio virtual.

Las noticias en los medios de comunicación y algunos artículos sobre el uso de Internet, hacían que se imaginara a los jóvenes de secundaria como unos estudiantes con una gran necesidad de lo virtual. Esta misma idea más tarde sería rechazada por los mismos estudiantes.

Lo que a continuación sucedió fue que menos de un 1% del total de los alumnos visitaban el sitio que había sido creado para ellos, es decir aquel tiempo y dinero que se habían invertido en la elaboración del proyecto se estaba dejando desperdiciar completamente.

La pregunta que aparecía por una y otra parte era, ¿Cuál es la razón por la que los alumnos no visitan el sitio?, podría ser falta de difusión, falta de espacios, falta de interés, indiferencia por el contenido, o simplemente apatía por el proyecto. Una investigación urgente e improvisada, nos hizo saber que la causa era que los jóvenes no mostraban interés por el sitio, y en general por el Internet.

Y así en esta etapa concluyó el proyecto trabajado en aquel tiempo, pero dejó una gran duda, misma que en esta investigación se retoma.

¿Por qué el estudiante de secundaria pública no aprovecha la ventaja del servicio gratuito de Internet?, y ¿por qué se limita simplemente a visitar y desarrollar actividades como cuartos de Chat, correos electrónicos y consulta desorientada de pornografía?

1.1 Planteamiento del Problema.

Se ha detectado un problema de interacción por parte de alumnos de educación secundaria pública con Internet. Por un lado la Secretaría de Educación Pública a través de los diferentes medios ha otorgado diferentes facilidades para que el alumno y maestro de educación pública, tenga derecho y facilidades de acceso a la comunicación y consulta de materiales vía Internet.

Sin embargo los jóvenes de en edad escolar secundaria no han explotado este recurso como para nosotros resultaría ideal, y se han encasillado en desarrollar prácticas vía Internet que simplemente les quita su tiempo y en muchas ocasiones los confunde al adquirir contenidos que no son del todo asimilables para este tipo de público.

Las actividades tan burdas y sencillas de las que se habla en el párrafo anterior son: consulta de un correo electrónico, charla impersonal en lo que se conoce como Chat room y búsqueda morbosa y sin sentido de pornografía.

Así la tarea que le queda a esta investigación, será el de buscar opciones para atacar este problema, pues existe el pleno interés de ayudar a estos jóvenes a enfrentarse a este medio, ya que se puede suponer que nos conscientes de lo que hacen y desaprovechan por que no tienen ningún tipo de orientación dado el entorno social en el que se desenvuelven día a día.

1.2 Objetivos de la Investigación.

Para el desarrollo de esta investigación se propone atacar los problemas desde su conocimiento hasta la propuesta de una solución potencial, así los objetivos reales se ordenan de la siguiente manera:

- Determinar la frecuencia de uso y consulta del Internet por parte de los alumnos de educación secundaria pública en Michoacán.
- Analizar de manera diagnóstica que tanto se conoce del Internet y sus alcances por parte de los alumnos de educación secundaria pública.

- Conceptualizar el problema de la pornografía que consultan los adolescentes de secundaria vía Internet, así como definir sus consecuencias.
- Trabajar una alternativa de solución con una muestra proporcional de los alumnos de secundaria, permitiendo así hacer observaciones y comparaciones sobre los resultados de esta propuesta.
- Proponer una alternativa real y final, para que el alumno de secundaria pública aprenda a utilizar el Internet como una herramienta de ayuda para su formación académica y ciudadana, y no como una distracción más que le pueda resultar dañina en su integración a la sociedad.

1.3 Preguntas de Investigación.

Con el propósito de guiarnos en el desarrollo de la investigación y establecer un rumbo fijo, se han seleccionado las siguientes preguntas que de manera clara marcarán las prioridades del caso estudiado.

1. ¿Con qué frecuencia utiliza o consulta el Internet el alumno de secundaria pública promedio?
2. ¿Qué contenidos consultan regularmente los alumnos de secundaria pública cuando se desenvuelven en el Internet?
3. ¿Cómo aprenden o conocen los alumnos de secundaria el uso de las herramientas del Internet y la Informática Básica?
4. ¿Cuál es la concepción del Internet por parte del alumno de secundaria, que es lo que representa para ellos?
5. ¿Por qué hasta ahora no se han esforzado por explotar el Internet de manera que favorezca a su educación?

6. ¿Realmente los adolescentes de secundaria usan el servicio de Internet gratuito que le ofrece la escuela?

1.4 Justificación de la Investigación.

Conveniencia: En el sentido conveniente de la investigación se puede entender que se mostrarán datos como; el nivel de conocimiento de Internet por parte de los adolescentes de secundaria, y las condiciones de interacción que tienen con el mismo medio. Dato que hasta ahora no se tiene ya que no se han invertido medios para tener este conocimiento.

Relevancia Social: Esta investigación colaborará de manera directa y en materia de conocimiento con el adolescente de secundaria pública, mismo que vive en un entorno lleno por medios de comunicación electrónicos, proponiendo una solución a sus carencias y una alternativa de superación académica. En materia de investigación se ayudará otorgando un documento más, el cual se podrá tomar como referencia y consultar para futuras investigaciones relacionadas.

Implicaciones Prácticas: Se pretende solucionar de manera inmediata un problema detectado en los adolescentes de secundaria pública, induciéndolos y orientándolos de la mejor manera posible hacia una interacción provechosa entre adolescente e Internet.

Valor Teórico: Se contribuye con esta investigación a enriquecer un conocimiento casi inexistente en materia de Internet y sus públicos, mismo que se considera importante dada la expansión y la implementación del medio en diferentes ámbitos de la sociedad moderna.

Utilidad Metodológica: Se propone un método para cultivar a los adolescentes de secundaria pública en el conocimiento del Internet y la forma adecuada de explotar este medio a favor de su integración como ciudadano.

1.5 Características de la Investigación.

En este punto será conveniente definir los términos de esta investigación antes de avanzar en el camino de la búsqueda del conocimiento que podrá resolver nuestras preguntas y dar claridad a algunas de nuestras dudas.

El tener en cuenta algunos factores del documento nos permitirá comprender y justificar algunas medidas tomadas en búsqueda de nuestra verdad. A continuación se describe de la manera más simplificada posible la idea general de la investigación, así como una ruta en la cual estamos basados para llegar a nuestro objetivo final.

1.6 Enfoque de la Investigación.

El enfoque de esta investigación lo podemos descifrar si entendemos los propósitos y objetivos que perseguimos así como las diferentes circunstancias sociales que se pretenden atacar.

Parece estar claro que no nos interesa contabilizar elementos, medir frecuencias, relacionar sucesos, sacar promedios o simplemente etiquetar circunstancias. Específicamente nos interesa encontrar el ¿por qué? de las cosas, encontrar cualidades que presenta el sector social que estudiamos, como se desenvuelven con ellas, como comprenden ellos las diferentes circunstancias, y sobre todo saber como podemos enfrentar estas circunstancias bajo su completa aprobación.

Un estudio basado en las cualidades del sujeto y no en las cantidades del suceso, lo podríamos definir dentro de un enfoque cualitativo, pues como dice Rojas Soriano¹ interesa definir la fuente del problema para atacar el problema desde lo más profundo entre lo posible, no nos conformamos con el hecho de describir perfectamente el problema.

¹ ROJAS, Soriano Raúl, Guía para realizar investigaciones sociales, Universidad Nacional Autónoma de México, México DF, 1982.

Es cierto que a lo largo de esta investigación nos ayudaremos de algunas técnicas propias de los cuantitativos y perfeccionadas por el funcionalismo, sin embargo aun que tomamos lo mejor de estas técnicas de recopilación, no cambiamos nuestro rumbo, lo que evita que tenga un enfoque ambiguo la búsqueda del conocimiento.

I. 7 Definición del alcance de la Investigación.

Tomando como referencia otras investigaciones y varios de los conocedores de la materia de la investigación científica social, nos hemos dado la libertad de definir la presente investigación en términos de su alcance. En palabras más simples, definir ¿qué tipo de investigación es y para qué sirve?

Como resultado del contraste entre nuestros motivos de investigación (Preguntas, objetivos, justificación etc.), con la definición de los diferentes tipos y vías de construcción de conocimiento social, hemos decidido clasificar el presente documento de la siguiente manera.

INVESTIGACIÓN EXPLICATIVA. En donde se pretende explicar las causas de la problemática, indagando dentro nuestro universo de estudio, de esta manera se podrá definir el origen del problema. Una vez encontrada esta causa puede ser posible explicarla, dando motivo así a proponer una solución.

No es de importancia en este estudio el hecho de describir frecuencias, cantidades o montos, como pudiera serlo en el caso de otras investigaciones. Independientemente de que estos datos nos podrían ayudar en materia de información, lo que resulta más importante en éste ámbito es conocer las causas y las posibles soluciones.

La mayor prioridad aquí será conocer el problema de origen, y no el conocer la situación actual describiendo los datos al detalle. Esto es tal vez lo que haga más evidente el enfoque cualitativo que tiene esta investigación, en donde aun que se hecha mano de algunas técnicas de recopilación de datos cuantitativas, no se pierde el rumbo *final de la investigación que es el de encontrar el problema de trasfondo.*

Con respecto a este tipo de investigación Hernández Sampieri nos confirmará en el apartado en el que dice:

“Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales.”²

Hasta el momento podemos definir la prioridad de la investigación, pero como muchas situaciones dentro de los estudios sociales, no se encierra o encasilla en un solo motivo, también presenta algunas condiciones de otras perspectivas.

INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA. Probablemente no estemos en condiciones de encontrar un tesoro totalmente perdido, sin embargo nos enfrentamos a una gran carencia de documentación en este ámbito de la investigación, lo cual nos hace ir abriendo camino e ir enfrentando las circunstancias con el único fin de llegar a nuestro objetivo final.

Es verdad que no nos encontramos en total oscuridad en materia de Internet como medio de comunicación, sin embargo tampoco contamos con la abundante literatura acerca del tema. Es pues un rayo de luz lo que nos hace evidente que existe un problema, sin embargo es también evidente la carencia de profundizar o de darle importancia al mismo tema.

La carencia de las fuentes nunca ha sido motivo para detener la marcha sobre este camino, por el contrario nos ha dado el mayor motivo para seguir adelante, ya que con el éxito aportado tendremos la capacidad de desarrollar en nuestras manos las nuevas alternativas para este tipo de problemáticas sociales.

Al momento de consultar al mismo Hernández Sampieri nos aclara el panorama en el párrafo en el que describe así:

² HERNANDEZ, Sampieri, “En que consisten los estudios explicativos”, en Metodología de la Investigación, Mac Graw Hill, Tercera edición, pp 126, México, 2003

“los estudios exploratorios se efectúan normalmente, , cuando el objeto es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes”³

Sin la necesidad de ser estrictos y esquemáticos podemos notar que la presente investigación, dado sus características, muestra rasgos de investigación de diferentes vías, pero a final de cuentas aportan una excelente manera de desarrollar el camino hacia nuestro objetivo.

³ HERNANDEZ, Sampieri, “En que consisten los estudios explicativos”, en Metodología de la Investigación, Mac Graw Hill, Tercera edición, pp 115, México, 2003

II. Internet en la vida de hoy.

En la vida de hoy se cuenta con una gran ventaja en términos de tecnología, lo cual hace que nuestras vidas se vayan simplificando de una manera u otra. En el área de la comunicación se tiene el más claro ejemplo de lo fácil que es comunicarse ya sea con una sola persona o de manera masiva.

Condiciones de comunicación en tiempo real como el teléfono celular, el correo electrónico, el llamado chat o incluso el viejo FAX, son algunas vías de comunicación con las cuales no hubieran soñado nuestros abuelos.

Con la aparición de estos medios electrónicos tan eficientes nacen también una serie de complicaciones. Se necesita legislar su uso, dar horarios, dar señales específicas y hacer peticiones para una programación suficientemente regulada por las instancias correspondientes.

Sin embargo el problema que atendemos en esta investigación es el de la recepción de los contenidos por algunas audiencias bastante vulnerables a cierto tipo de información.

Cerca de los años 60's se comienza a hablar fuertemente del impacto que tiene la televisión y sus contenidos en los niños, se habla de violencia y se habla de muchas otras conductas que los niños parecían adoptar tras ver continuamente los contenidos de aquella televisión.

Esa es una polémica que hasta hoy en día se sigue tratando en foros, debates y conferencias referentes a la comunicación masiva. Por un lado la gente exige a los legisladores que se regulen los contenidos de la televisión, pero por otro lado la misma gente es la que no deja de atender los programas que de manera parcial reprueban, y finalmente la televisora en su condición de iniciativa privada opta por ofrecer lo que le represente ganancias, no importando a quien se ataque moral o formativamente. Por lo menos así se ha podido ver que funciona la industria de la Televisión en México.

Es conocida toda esta polémica, sin embargo aparecen varios especialistas del tema que dan algunas propuestas bastante comprensibles pero también complicadas.

Se habla pues de educar a las audiencias para poder elegir y asimilar los diferentes contenidos de los programas de televisión, como se pretende hacer hoy con la Internet, de esta manera el receptor elegiría un mejor contenido y así sabría que hacer con la información de tipo grotesca que llegue a su aparato perceptor.

Aparecían los teóricos funcionalistas de la investigación en la comunicación de masas, quienes hablaba de la Teoría del Refuerzo⁴, en ésta trataban la postura de la buena educación en el crecimiento del sujeto como una buena defensa ante acciones y comportamientos que el descalificara. Así decía que un sujeto bien educado por su entorno, al ver un programa de televisión, lo único que habría de hacer es reforzar lo que a el le habían inculcado, es decir si este sujeto había crecido en un ambiente de paz, respeto, tranquilidad y buenas intenciones, entonces lo único que haría al ver violencia en la TV sería reprobarla y evitarla. Por el contrario, si el mismo sujeto hubiese crecido en un ambiente violento y de poco respeto, entonces este ser, reforzaría este tipo de educación ante programas de tipo violento o grotesco que le permitieran vincular un poco de su realidad.

Ante toda esta polémica aparece quien diría, si es verdad que la televisión es un medio tan complejo, entonces pues, ¿Por qué no se ha comenzado a educar para atenderla?, ¿Por qué queremos cambiar a los emisores, pudiendo cambiar el problema desde las audiencias? Y esto a su vez llevaría a que cambien su postura pues así dejarían de percibir ganancias.

Específicamente hablando de este país, México, resulta difícil comenzar a educar audiencias que ya tienen más de 20 años atendiendo a la televisión, sin embargo un trabajo bastante provechoso se debe lograr con las nuevas generaciones, mismas que deben de ser más vulnerables en este mundo, desafortunadamente la mayor parte de su educación la basarán en los medios electrónicos, ya que pareciera que ya no hay llanos, pelotas, bicicletas, resorteras. Pues toda la diversión, se encuentra alimentada por un cable de corriente eléctrica, llaméese, computadora, televisión, videojuego etc.

Con fines de basar la problemática los pasados párrafos han citado varios problemas relacionados con un medio de comunicación masiva como lo es la Televisión. Pero de la misma manera se acomoda de manera ejemplar para tratar de comprender lo que ha comenzado a suceder con el Internet en su cualidad de medio de comunicación masiva, pues al tornarse cada día mas popular y accesible se presume que pueda llegar a tener igual o más impacto que la Televisión.

⁴ LOZANO, Rendón José Carlos *Teoría de la Investigación en la Comunicación en Masas*, Alambra Mexicana, México 1996

Aun que la comparación ha contribuido a la investigación, habrá que recordar que el propósito inmediato de esta investigación es el de estudiar la interacción del Internet.

II.1 Antecedentes de Internet de Hoy.

Aparece en la vida civil cotidiana en la década de los 90 el impresionante y aun desconocido fenómeno del Internet (por primera ocasión de manera comercial), la gente comenzaba a escuchar del nuevo medio con gran admiración y hasta cierto punto miedo a probar esta novedad, pues se trataba de una tecnología desarrollada por expertos en programación militar adaptada de una manera sencilla para un nivel comercial.

Y aun cuando se tiende a considerar la Internet como una tecnología relativamente nueva, será oportuno echar un vistazo atrás y considerar los más de treinta años que se han venido empleando en perfeccionar una tecnología que hasta el día de hoy no terminamos de entender.

Comenzaremos por retomar la historia que de manera simplificada confrontamos en la página web www.raymondtorres.com,⁵ mismo sitio web que ha sido especializado en este tipo de información, a demás de que este contenido ha sido certificado por el departamento de defensa de Estados Unidos de América.

La Internet fue creado a partir de un proyecto del departamento de defensa de los Estados Unidos llamado DARPANET (Defense Advanced Research Project Network) iniciado en 1969 y cuyo propósito principal era la investigación y desarrollo de protocolos de comunicación para redes de área amplia para ligar redes de transmisión de paquetes de diferentes tipos capaces de resistir las condiciones de operación mas difíciles y continuar funcionando aún con la pérdida de una parte de la red (por ejemplo en caso de guerra).

Estas investigaciones dieron como resultado el protocolo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) un sistema de comunicaciones muy sólido y robusto bajo el cual se integran todas las redes que conforman lo que se conoce actualmente como Internet. Durante el desarrollo de este protocolo se incrementó notablemente el número de redes locales de agencias gubernamentales y de universidades que participaban en el proyecto, dando origen así a la red de redes mas grande del mundo,

⁵ ANONIMO, Historia del Internet en: <http://www.raymondtorres.com/>, Estados Unidos de América, 2002

las funciones militares se separaron y se permitió el acceso a la red a todo aquel que lo requiriera sin importar de que país provenía, la solicitud siempre y cuando fuera para fines académicos o de investigación (y por supuesto que pagara sus propios gastos de conexión), los usuarios pronto encontraron que la información que había en la red era por demás útil y si cada quien aportaba algo se enriquecería aún más el acervo de información existente.

Por extraño que pudiera parecer no existe una autoridad central que controle el funcionamiento de la red, aunque existen grupos y organizaciones que se dedican a organizar de alguna forma el tráfico en la red de redes.

Después de que las funciones militares de la red se separaron en una subred de Internet, la tarea de coordinar el desarrollo de la red recayó en varios grupos, uno de ellos la National Science Foundation, quien promovió bastante el uso de la red ya que se encargó de conectar cinco centros de supercómputo que podían ser accedidos desde cualquier nodo de la red. Lo anterior funcionó bien al principio, pero pronto fueron superadas las cargas de tráfico previstas, fue entonces que se dio la concesión a Merit Network Inc. para que administrara y actualizara la red. Se mejoraron las líneas de comunicación dando un servicio mucho más rápido, pero este proceso de mejora nunca termina debido a la creciente demanda de los servicios que se encuentran en la red.

“El grupo de mayor autoridad sobre el desarrollo de la red es la Internet Society creado en 1990 y formado por miembros voluntarios, cuyo propósito principal es promover el intercambio de información global a través de la tecnología de Internet, puede decirse que esta sociedad es como un consejo de ancianos que tiene la responsabilidad de la administración técnica y dirección de Internet. “⁶

Pero no es el único grupo que puede tomar decisiones importantes, existen otros tres grupos que tienen un rol significativo, el Internet Architecture Board (IAB), toma las decisiones acerca de los estándares de comunicaciones entre las diferentes plataformas para que puedan interactuar máquinas de diferentes fabricantes sin problemas, este grupo es responsable de cómo se deben asignar las direcciones y otros recursos en la red, aunque no son ellos quienes se encargan de hacer estas asignaciones, para eso existe otra organización llamada NIC (Network Information Center) administrado por el departamento de defensa de los Estados Unidos. El otro grupo

⁶BARRY, M. Leiner, Una Breve Historia del Internet en: <http://www.ati.es/DOCS/internet/histint/>, España, 1997.

importante es el Internet Engineering Task Force (IETF) en el cuál los usuarios de Internet expresan sus opiniones sobre cómo se deben de implementar soluciones para problemas operacionales y cómo deben de cooperar las redes para lograrlo. La dirección de Internet es en cierta manera una autocracia que funciona.

El enorme crecimiento de Internet se debe en parte a que es una red basada en fondos gubernamentales de cada país que forma parte de Internetlo que proporciona un servicio prácticamente gratuito. A principios de 1994 comenzó a darse un crecimiento explosivo de las compañías con propósitos comerciales en Internet, dando así origen a una nueva etapa en el desarrollo de la red. Hasta ese entonces se atendía al Internet como un medio de comunicación propio para las grandes empresas, quienes al pagar un monto relativamente caro podían comunicarse de una manera rápida y eficiente, lo cual les representaría en materia de comunicación un ahorro bastante considerable.

De esta manera el Internet antes de ser comercial ya había sido expuesto como sistema educativo, pues funcionaba como un sistema de transferencia de información entre grandes universidades, entre estas ya se encontraba la Universidad Nacional Autónoma de México.⁷ Poco apoco la gente iba asimilando el medio como tal y como parte de la vida real.

México en ese momento no se caracterizaba por ser un país consumidor de equipo de cómputo, pues aun era una mercancía cara, comparada con la baja percepción salarial de las familias de la clase media, no digamos de la clase baja. Esto dio pie a que la gente de posibilidades económicas adecuadas invirtiera en salones de cómputo, en donde se permitía usar la computadora para cualquier trabajo pero con la opción de navegar en el nuevo mundo de la web, Internet.

Así aparece en este país la opción de Internet como entretenimiento, atrayendo sobre todo a jóvenes adolescentes que con una aparente facilidad de manejo en el medio comienzan a explorarlo.

Ahora si el Internet tenia las características de un medio de comunicación: Informaba, educaba y entretenía.

⁷ANONIMO, Historia del Internet en México en: <http://www.isocmex.org.mx/historia.html>, México, 2000.

El medio se fue haciendo cada vez más popular y poco a poco los costos en producción y recepción bajaron enormemente, al grado de que hoy en día cualquier usuario puede hacer su propio sitio de Internet de manera gratuita.

Es pues un medio bastante popular y también bastante efectivo en materia de comunicación e infamación, esto hay que reconocerlo en todo momento.

Los padres de familia eran los que comenzaban a enfrentarse a grandes problemas, ya que en su calidad de diversidad de contenidos, el medio suele ofrecer información no adecuada para algunos sectores sociales, en este caso eran los adolescentes, pues habían encontrado del Internet su mejor forma de ver la pornografía en ausencia de los padres, estos padres sentían que poco podían hacer, ya que en su desconocimiento del nuevo medio ni siquiera sabían con que se estaban enfrentando, orillando a cierto sector a satanizar el medio vinculando con pornografía, violencia y malas ideas.

El Internet día a día se vuelve más popular y de igual forma se va haciendo más barato, al grado de que gran cantidad de familias pertenecientes a la clase media son capaces ya de contratar el servicio en sus domicilios.

La educación pública comienza a ofrecer el servicio dentro de sus aulas, ofrecen el Internet gratuito con la condición de que sea para consulta y comunicación, nunca para entretenimiento.

Y es aquí en donde comienza esta investigación, pues este nuevo medio es muy atendido por nuestros adolescentes de secundaria, en una situación de educación pública, pertenecientes a una clase media baja y sobre todo en una situación inestable, llenos de dudas. Con todas estas características es como ellos comienzan su aventura con el Internet.

Hasta la fecha se ha hablado de sitios que estos adolescentes visitan, y de la pérdida de tiempo que ellos tienen en este medio. Entonces si se sabe lo malo que puede ser el Internet, se sabe lo bueno que puede ser el Internet, y si es en verdad tan complejo *¿Por qué no educamos a nuestras generaciones para utilizarlo?*

II.2 El Crecimiento de Internet en Nuestra Sociedad.

El mundo de la informática se ha simplificado cada día más con pronósticos de ventas masivas, esto a su vez ha hecho que la interacción en el mundo del Internet se haya hecho también bastante sencillo.

Al día de hoy en la ciudad de Morelia Michoacán, podemos ver miles de jóvenes que acuden todas las tardes a los llamados Ciber Cafés, en cuestión de diversión, los centros de Internet se han hecho ya algo más que un medio de información, son ahora todo un elemento de socialización.

Resulta entonces que el adolescente de secundaria en su calidad de desinformado y de ansioso por conocer el mundo de los adultos, encuentra en la Internet el medio perfecto para comenzar a explorar todas sus inquietudes, con las características de que ningún adulto lo reprenderá y de que ninguna persona le habrá de cuestionar sus acciones.

La interacción en el Internet es también un medio para una libre convivencia con el sexo opuesto por parte del adolescente, ya que al sentirse temeroso de un posible fracaso, prefiere recurrir a este generoso medio para comunicarse sin tener que exponerse claramente a ninguna situación de comunicación directa.

El papel de la investigación no es el de evidenciar y exponer los problemas de un adolescente, por el contrario se pretende lograr que los adolescentes, dejen de aprender de manera empírica y parcial, y comiencen a explotar los recursos educativos y tecnológicos a su favor.

En este momento nos basaremos en algunos trabajos relacionados con el tema, mismos que si bien no son exactamente iguales, si aportaran bastante a nuestra causa.

Comenzaremos retomando la participación del *Doctor Joan Ferrer Prats*⁸ en la mesa de discusión titulada *Educación para los Medios*, quien en su calidad de experto en educación para los medios en España, hace una exposición de lo complejo que es elaborar un plan educativo para la percepción crítica de un medio. Dentro del Congreso a Favor de lo Mejor en los Medios del año 2003⁹, el doctor Ferrer hace mención al tema de la Televisión, y recae en las preguntas que ya nos hemos hecho atrás; ¿Por qué no

⁸ El Dr. Joan Ferrer Prats es un Teórico reconocido por su trabajo en el impacto de la Televisión en los menores de edad.

⁹ El Congreso a Favor de lo Mejor se lleva acabo cada año en la Ciudad de México, en la edición 2003 tuvo lugar en el palacio de los deportes el 6 y 7 de Octubre.

educar a las generaciones para poder atender un medio tan complejo como la Televisión?

II.3 Educación para Internet.

En la primera parte del discurso mencionado en el apartado anterior, el ponente hace mención a la gran necesidad que existe en el mundo actual por crear receptores críticos, así mismo hace mención a la responsabilidad que debería existir por parte de los gobernantes, educadores, comunicadores y padres de familia, ante un evidente problema de las nuevas generaciones frente a los medios.

En el momento que el Dr. Ferrer hace mención a las campañas de la UNESCO por crear receptores críticos en las audiencias, se remonta a la cita de un autor del arte cinematográfico y dice:

“Me resulta muy curioso recuperar una cita de Bela Balast. Bela Balast fue un cineasta y al mismo tiempo teórico húngaro, y en la década de los 20 se preguntaba lo siguiente: ¿por qué no se enseña a ver un filme? En nuestras universidades hay facultades de letras y de todas las artes, pero no hay ningún curso sobre el arte nuevo.

Millones de personas estudian la estética de la pintura y de la literatura sin la perspectiva de tener que aplicar nunca las lecciones aprendidas, tener que leer un libro o contemplar un cuadro; y, en cambio, van a menudo al cine y su ignorancia acoge todo lo que se les ofrece, nadie les ha enseñado a ver o a juzgar un filme.

Si esa consideración era tan coherente, tan sensata en la época en que la escribió, cómo no la va a hacer hoy. En la época en que escribió Bela Balast, a finales de los años 20, en Estados Unidos, que es de donde tengo estadísticas, 28 millones de niños iban al cine una vez por semana; es decir, digamos que consumían una hora y media de imagen en una semana.”

Y Bela Balast decía: ¿no es más importante educar para un consumo, para un tipo de actividad de comportamiento al que se dedica hora y media a la semana que para consumos a los que no se dedica más que una hora al año a lo mejor o ni eso? “¹⁰

Es exactamente este tipo de preguntas las que nos hemos venido haciendo a lo largo de esta investigación, con la única diferencia que hasta este entonces el Dr. Ferrer

¹⁰ En la mesa de discusión Educación Para Los Medios, el Doctor Ferrer hace mención a las campañas de la UNESCO, Ciudad de México, México Octubre 7 del 2003

sigue en una constante lucha de educación para las audiencias en televisión, por esta parte podemos estar adelantados a un fenómeno que se ve venir en este país, pues resultan alarmantes las cifras de audiencia que esta teniendo este medio cada día.

Hasta el día de hoy las cifras estadísticas marcan que en Estados Unidos el medio más popular para los adolescentes, no es la Radio, ni las Revistas, ni los videojuegos, tampoco la televisión, son todos estos en uno, y se llama Internet.

Es claro que la situación económica de la familia promedio de México no permite aun este tipo de popularidad a un medio relativamente aun caro, sin embargo es por ello que se hace hincapié en que aun estamos a tiempo de comenzar campañas de educación y análisis, pues no sabemos en que momento nos rebase la fiebre de las comunicaciones por la Internet.

II. 4 Adolescentes e Internet.

Hablábamos atrás del tipo de interacciones que están teniendo nuestros adolescentes con la Internet, y se hablaba de un riesgo de contactar con malas amistades, de adquirir información saturada de violencia y de un alto grado de pornografía en los contenidos, como podemos ver todas estas características corresponden a un sector emotivo del adolescente, mismo que se caracteriza por experimentar nuevas y abundantes emociones.

A este respecto retomaré una vez más al Doctor Ferrer, quien dentro de su discurso *Tres preguntas a quien correspondan*, hace una mención específica a la labor educativa perceptiva de los contenidos audiovisuales en términos basados en la emotividad de las audiencias.

Al respecto dice:

"Bien, la segunda pregunta sería, cuando impartimos educación en medios, ¿por qué se margina la emoción y el inconsciente?, es decir, ¿por qué en la educación en medios prestamos tanta importancia a la racionalidad y a la conciencia y tan poca a la emoción y al inconsciente?, yo creo que en buena medida porque no se reconozca la importancia de la emoción y del inconsciente y, por otra parte porque se reconoce su dimensión cognitiva.

He utilizado como compañero de este breve itinerario como compañeros, a unos cuantos neurobiólogos, porque creo que los que somos allá, decimos de letras, es decir, los que somos del ámbito de las humanidades, nos sentimos más impresionados si utilizamos como referencia a uno del ámbito de

las ciencias puras que si utilizamos a teóricos de las ciencias sociales y humanas como los pedagogos o los psicólogos.

Bien, pues Joseph Ledoux es neurobiólogo, posiblemente hoy el neurobiólogo más importante de lo que él denomina el cerebro emocionado; y Joseph Ledoux hablaba textualmente de las lastimosas consecuencias que se derivan del tratamiento que la teoría cognitivista ha hecho de las emociones, le debemos mucho, muchísimo al cognitivismo, y debemos sacar partido de muchas prestaciones absolutamente valiosas, pero en lo que se refiere a la emoción y al inconsciente al cognitivismo ha hecho daño considerable.

Era mucho más radical todavía Ledoux cuando decía, Freud tenía razón cuando describió la conciencia como la punta del iceberg mental, a mí como educador y como persona, me parece impresionante esta cifra, es decir, si somos fundamentalmente, si la conciencia es la racionalidad son solo la pequeña punta y nuestra mente es fundamentalmente, está sumergida y es fundamentalmente emoción e inconsciente, como estamos centrando toda nuestra educación en la racionalidad y en la conciencia, estamos atendiendo lo fundamental de la persona.

Pero es que además, estamos hablando de unos medios, de un tipo de comunicación, la comunicación audiovisual que es fundamentalmente emoción e inconsciente, el teórico y cineasta soviético Sergei Eitestein, decía: el cine opera de la imagen al sentimiento y del sentimiento a la idea, la comunicación audiovisual cuando llegan las ideas, llega a través de los sentimientos, son fundamentalmente sentimientos e Igmarr Bergman, en sus memorias decía, no hay forma de arte que tenga tanto en común con el cine como la música, ambos influyen sobre nuestras emociones directamente y no a través del intelecto." ¹¹

En el momento que nos sentamos ante un teclado, y un monitor de un equipo de computo para comenzar nuestro viaje por el mundo de la Internet, estamos conscientes de que podremos experimentar muchas emociones, y talvez sea por ello que nos resulte un tanto cuanto atractivo, puede ser al recibir noticias de un conocido, al encontrar información inédita, o simplemente al agrardarnos la vista con alguna de esas fotografias que nos gusta tanto admirar.

Estamos hablando pues de un medio que nos permite utilizar varios de nuestros sentidos ante un contenido específicamente planeado en cuestión de persuasión por parte del patrocinador. Es tal vez aquí en el punto en el que se coincide más con el Dr. Ferrer, pues somos partidarios de intentar crear mentes críticas basándonos en la misma

¹¹ En este primer capítulo, todo lo relacionado con adolescente e Internet se estará respaldando en base a la ponencia ya mencionada, del Doctor Ferrer.

arma persuasiva que tiene por objeto invitar a criticar para lograr un conocimiento a nuestro favor.

Se ha dejado para un punto final la frase del Doctor Ferrer Pratsen la cual dice así;

“Por tanto, yo creo que podemos entender y deberíamos entender a mi modo de ver, si me lo permitís que lo diga así un poco tajante, la educación en medios como ayudar a descubrir nuevos niveles de placer, es decir, nos enfrentamos frente a hijos e hijas, frente a educandos o educandas, a los que a lo mejor lo único que les mueve es el placer sensorial, el placer del relato, el placer de la implicación emotiva, es decir, identificarse con unos personajes, volcar sentimientos de rabia, de odio, de lo que sea, de deseo hacia otros, etcétera y no pasan más allá en su experiencia ante la comunicación audiovisual, ante los medios de masas.”¹²

II.5 La Condición Actual.

Ya hemos acordado que el sector social que estamos estudiando es un sector lleno de sentimientos, mismos sentimientos que en muchos casos pueden resultar ser nuevos para algunos elementos de nuestro universo de estudios.

Es en esta parte en donde nos declaramos completamente convencidos de que la única medida para lograr una educación efectiva en este sector social es atacando sus emociones, intereses y curiosidades.

Tenemos entonces la tarea de no ver más al Internet como un fenómeno que va entrando a nuestras sociedades, sino como un fenómeno que ya es una realidad dentro de nuestras vidas, y sobre todo de las vidas de las actuales y próximas generaciones.

Los adolescentes de la vida de hoy tienen la facilidad de acercarse a este medio de manera muy sencilla, pero aun acuden con dudas, y aun en el caso de que se le vea como una distracción, no estará por demás poner atención en este entretenimiento, pues recordemos las palabras de la doctora Elizabeth Hurlock;

“Poco a poco se va reconociendo una nueva necesidad: la de enseñar a la gente como utilizar el tiempo libre con el mejor provechen. Los jóvenes deben ser guiados

¹² FERRER, Tres preguntas a quien correspondan, en: Congreso a Favor de lo Mejor en los Medios, México DF Octubre del 2003.

*en la selección de actividades recreativas que satisfagan sus intereses, y les proporcionen un relajamiento saludable.*¹³

En todo momento habrá que tener presente la necesidad de despertar en este sector una responsabilidad crítica de análisis de los contenidos en la red, nos proponemos en nuestra interacción con el medio una estrategia muy sencilla, para acumular elementos a nuestro favor, en el caso de las computadoras se propone pues; pasar del simple placer de mirar el monitor al placer de pensar lo que se mira en el monitor. No se trata de un reto en que sustituyan la emoción por la reflexión, sino de que se aprenda a convertir la emoción en reflexión.

¹³ HURLOCK Elizabeth, Psicología de la Adolescencia, Paidós Mexicana, México 1991.

III. Marco Conceptual.

En este capítulo definiremos más ampliamente los componentes de la investigación, comenzando por conocer a nuestro centro de estudio los adolescentes y terminando por definir otros de los aspectos que aparecen en sus vidas, mismos que aportan información de importancia para esta alternativa de investigación en comunicación.

Así pues partiremos tratando algunos puntos que son importantes para tener en cuenta en todo momento ya que como se ha dicho antes todos estos aspectos en conjunto conforman al adolescente.

III.1 Adolescencia.¹⁴

Cuando hablamos de adolescencia seguramente recordamos aquellos momentos que comienzan con la transición de niños a jóvenes, una transición bastante emocionante gracias a la diversidad de nuevas experiencias vividas. Desde los conflictos con los padres hasta la lucha por lograr tener una imagen agradable ante los o las adolescentes del sexo opuesto.

Cada uno de nosotros podríamos dar una definición de adolescencia según las experiencias que hayamos vivido en esa época de nuestras vidas, para algunos habrá sido una época dorada y tranquila, para otros pudo haber sido una etapa muy conflictiva y llena de dudas. La verdad es que no existe una regla general para vivir la adolescencia ni tampoco un estándar de emociones en todos los jóvenes, sin embargo existen ya varios estudios de observación que nos ayudan a generalizar más el fenómeno juvenil y marcar una tendencia de comportamiento de estos nuevos jóvenes.

Es importante para la investigación definir los términos de la adolescencia para comprender más claramente el universo con el que se está tratando, y aun cuando cada cual vive su interacción con Internet de manera diferente, podemos definir algunos patrones de comportamiento que habrá que tener en cuenta para comprender las complicaciones de la investigación.

¹⁴ Para profundizar en el tema de Adolescencia consultar, PAPALIA, WENDKOS, *El desarrollo Humano*, Mac Graw Hill, Mexico, 1999.

Comenzaré por mostrar aquí una definición que ofrece Elizabeth Hurlock en su texto *Psicología de la adolescencia*.

*“Adolescencia, etapa de maduración entre la niñez y la condición de adulto. El término denota el periodo desde el inicio de la pubertad hasta la madurez y suele empezar en torno a la edad de catorce años en los varones y de doce años en las mujeres. Aunque esta etapa de transición varía entre las diferentes culturas, en general se define como el periodo de tiempo que los individuos necesitan para considerarse autónomos e independientes socialmente.”*¹⁵

Son varios los factores humanos que involucran este proceso de crecimiento, en realidad todos los aspectos alrededor del adolescente suele tener importancia dentro de su formación.

Con el propósito de conocer más el proceso del desarrollo del adolescente manejaremos algunas etapas que no son las únicas pero si las hemos considerado como más importantes para nuestra investigación.

III.1.1 Desarrollo Físico.

El comienzo de la pubertad está claramente asociado con un final a la niñez, acompañado de un acelerado y repentino crecimiento en los futuros jóvenes, un claro fin de la niñez en las niñas es la aparición de la menstruación acompañada de la maduración de los órganos reproductores, lo cual puede resultar fascinante o lamentable según la percepción de la involucrada. La misma maduración de los órganos reproductores sumada a una presencia del espermatozoide en los varones es lo que da un fin claro a la niñez del varón, al menos en el aspecto físico.

Este tipo de rasgos físicos en los nuevos adolescentes se deben tratar de la manera más sutil posible, dado que no es una regla el hecho de que la menstruación en la mujer o la eyaculación en el hombre aparezcan en una edad exacta. Es un factor muy

¹⁵ HURLOCK Elizabeth, *Psicología de la Adolescencia*. Paidós Mexicana, México, 1991

dependiente de raza y entorno en el que se desenvuelve, así como de alimentación, clima, etc.

Un estándar observado dentro de las niñas norteamericanas indica que las niñas comienzan su trabajo menstrual en un promedio de edad de 12.5 años. Así mismo indica que en un ambiente diferente de desarrollo las jóvenes de algunas tribus africanas presentan su primera menstruación entre los 16 y 18 años.

Es el mismo caso con los varones pertenecientes a diferentes entornos de desarrollo, algunos presentan cambios de manera más próxima y unos dilatan más, lo que si se ha comprobado es el hecho de que las niñas tienden a presentar los primeros cambios a edad más temprana que los varones.

III.1.2 Aspectos Psicológicos.

La acumulación de cambios físicos como los que hemos visto hasta ahora, tienen gran importancia al manifestarse dentro de un conjunto de cambios psicológicos. Al igual que en los cambios físicos estos aspectos psicológicos aparecen de diferente manera y a diferentes tiempos en cada uno de los adolescentes, de igual forma van determinados en base a su entorno y sobretodo al tipo de educación con la que han contado cada uno de estos jóvenes.

"El psicólogo estadounidense G. Stanley Hall afirmó que la adolescencia es un periodo de estrés emocional producido por los cambios psicológicos importantes y rápidos que se producen en la pubertad. Sin embargo, los estudios de la antropóloga estadounidense Margaret Mead mostraron que el estrés emocional es evitable, aunque está determinado por motivos culturales. Sus conclusiones se basan en la variación existente en distintas culturas respecto a las dificultades en la etapa de transición desde la niñez hasta la condición de adulto. El psicólogo estadounidense de origen alemán Erik Erikson entiende el desarrollo como un proceso psicosocial que continúa a lo largo de toda la vida.

El objetivo psicosocial del adolescente es la evolución desde una persona dependiente hasta otra independiente, cuya identidad le permita relacionarse con otros de un modo autónomo. La aparición de problemas emocionales es muy frecuente entre los adolescentes."¹⁶

¹⁶ ANONIMO, "Adolescencia" Enciclopedia Microsoft Encarta, Versión Latinoamericana, 2003.

A continuación indagaremos en algunas de las problemáticas más comunes que suelen darse dentro de este proceso de crecimiento.

- ❖ La madurez precoz o tardía. El hecho de querer lograr ser igual a los demás el adolescente se ve envuelto en una gran necesidad de esforzarse para encajar en el círculo social, de no hacerlo puede ser desastroso para el factor emocional del joven. El llegar a la madurez temprana o tardía no es ventaja ni desventaja, pues aun que pareciera que aquel que llega primero a la madurez lleva ventaja, este factor suele ponerse en su contra por el hecho de que se le pueden atribuir diferentes responsabilidades que aun no puede resolver. Por su parte las niñas pareciera que prefieren desarrollarse no antes ni después de sus amigas, prefieren ir al parejo con todas las de su círculo, pues aquella que se desenvuelve más rápido pareciera sentirse incómodamente beneficiada, ya que esto la sacara de los estándares de supuesta normalidad entre sus amigas.
- ❖ Estrés durante la pubertad. Varios estudios han demostrado que muchos de los conflictos entre padres y adolescentes tienen que ver más con la etapa de la pubertad que con el mismo detalle del conflicto. Por una parte los padres tienden a considerar una necesidad permanente por parte de sus hijos, y por otro lado los jóvenes creen ya no necesitar tanto de sus progenitores como los hacían cuando eran niños. El adolescente se esfuerza por parecer mayor, pero pareciera que los padres se esforzaran por pretender que su niñez se alargara, esto unido a la gran cantidad de cambios vividos por los jóvenes los pone en una situación bastante vulnerable, y esto a su vez se ve reflejado en un constante estado de inconformidad por parte del adolescente.
- ❖ Sentimientos acerca de la apariencia física. Muchos de los jóvenes dentro de la adolescencia parecieran estar más preocupados por su apariencia que por cualquier otro aspecto en sus vidas. Con frecuencia los chicos tienden a querer ser más atléticos y las jóvenes por su parte permanecen en un constante esfuerzo por querer ser más delgadas. Mucho de esto está cifrado en términos de aceptación social, ya que a

través de muchas formas la mayoría de los jóvenes se dan cuenta que la apariencia física es muy importante para poder aspirar a sus metas, la sociedad se los ha mostrado así, incluso en cada uno de los medios de comunicación. (He aquí la importancia de la educación para poder asimilar los medios de forma correcta)¹⁷.

III.1.3 Aspectos Intelectuales.

El adolescente va desarrollando una capacidad muy grande de raciocinio, aunque con frecuencia los adultos tienden a subestimarlo, el adolescente es capaz de construir juicios de pensamiento estructurados en base a su información acumulada a través de la experiencia, es decir ya tiene la capacidad de utilizar el conocimiento adquirido para poder construir nuevas ideas. Una situación muy común en el adolescente es la de cuestionar todo en base a sus conocimientos, y así explora nuevos elementos pensando la clásica pregunta: ¿Que pasa si hago esta o aquella cosa?

En el sentido del raciocinio del adolescente encontramos aun teórico bastante certificado, quien dice:

Durante la adolescencia no se producen cambios radicales en las funciones intelectuales, sino que la capacidad para entender problemas complejos se desarrolla gradualmente. El psicólogo suizo Jean Piaget determinó que la adolescencia es el inicio de la etapa del pensamiento de las operaciones formales, que puede definirse como el pensamiento que implica una lógica deductiva. Piaget asumió que esta etapa ocurría en todos los individuos sin tener en cuenta las experiencias educacionales o ambientales de cada uno. Sin embargo, los datos de las investigaciones posteriores no apoyan esta hipótesis y muestran que la capacidad de los adolescentes para resolver problemas complejos está en función del aprendizaje acumulado y de la educación recibida.

¹⁷ PAPALIA, WENDKOS, "La adolescencia", en Desarrollo Humano, Mac Graw Hill, México, 1999.

III.1.4 Factores Morales.

El adolescente en su capacidad más amplia de raciocinio esta apto para formular juicios de valor moral y éticos, mismos que al igual que todos los otros factores van acompañados en base a su desarrollo social y del medio ambiente.

Parece pues entender el adolescente el hecho de que alguna cosa es mala o es buena, tal vez no con buenas razones, sin embargo si es bastante evidente en el sentido de que el sabe que le traerá problemas y que le traerá una aceptación ante un publico. Puede resultar contradictorio el comportamiento de algunos adolescentes, pues aun que saben que ciertos actos suelen ser malos, tienden a practicarlos con el fin de retar a la autoridad y de ser aceptados en algún circulo social que promueve estas prácticas.

Lo que es claro es que los jóvenes entienden la diferencia entre lo malo y lo bueno, sucede que cada uno lleva acabo un acto con la única finalidad de agradar o desagradar a alguien en particular o a un circulo social completo.

Hemos entendido que el desarrollo del adolescente no va cifrado en los mismos términos para todos, sin embargo si sabemos que se desenvuelven ante un panorama similar en el cual no queda otra alternativa que trabajar esperando de ellos una gran diversidad de pensamientos, actitudes, gustos y comportamientos.

III.2 Internet.¹⁸

Este es el otro componente especial de nuestro material de investigación, y aquí definiremos cual es el medio, de que se trata, si en verdad es un fenómeno de la comunicación, o si en verdad es digno de satanizarse como lo han hecho en algunos sectores. Así pues trataremos un panorama más amplio, independientemente de la opinión que se halla dado al inicio de este documento.

Pareciera que el fenómeno de la Internet es un fenómeno totalmente nuevo, pues así nos ha tocado vivirlo como una nueva generación de medios de comunicación. Pero la verdad es que el gran desarrollo de este medio se ha dado gracias a varios años de investigación por parte de gente en varias partes del mundo, y el continuo trabajo de las ideas es lo que nos ha traído hasta hoy en día lo que conocemos como el mundo de la Internet.

III.2.1 Las Primeras Ideas.

La primera descripción documentada acerca de las interacciones sociales que podrían ser propiciadas a través del *networking* (trabajo en red) está contenida en una serie de memorándums escritos por J.C.R. Licklider, del Massachusetts Institute of Technology, en Agosto de 1962, en los cuales Licklider discute sobre su concepto de *Galactic Network* (Red Galáctica). El concibió una red interconectada globalmente a través de la que cada uno pudiera acceder desde cualquier lugar a datos y programas. En esencia, el concepto era muy parecido a la Internet actual. Licklider fue el principal promotor y participante en los proyectos de DARPA, así mismo convenció a sus colaboradores acerca de la gran importancia que tenía trabajar en un proyecto de interconexión de redes a distancia.

En 1961, Licklider comenzó a hacer varias publicaciones en materia de lo posible que se veía el proyecto, en dichas publicaciones se explicaba técnicamente la capacidad de conexión entre dos computadoras, sin embargo lo que dio lugar a la confirmación de toda la teoría publicada fue el momento en que dos computadoras a

¹⁸ Para mayor referencia del tema Internet consultar, "Breve Historia del Internet", en ¹⁸ <http://www.ati.es/DOCS/internet/histint/>, España, 1997.

distancia podían charlar entre si. Para explorar este terreno, en 1965, Roberts conectó un computador TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad, creando así la primera (aunque reducida) red de computadores de área amplia jamás construida. El resultado del experimento fue la constatación de que los computadores de tiempo compartido podían trabajar juntos correctamente, ejecutando programas y recuperando datos a discreción en la máquina remota, pero que el sistema telefónico de conmutación de circuitos era totalmente inadecuado para esta labor.

III.2.2 Conflictos en el Desarrollo y Grandes Avances.

Varios hombres con varios proyectos y trabajos referentes a las líneas de comunicación computacional aparecieron en distintos países, esto dio lugar a que existiera una retroalimentación y un estilo de especialización en la calidad de interconexión de redes.

A través de proyectos desarrollados como el caso de ARPANET (proyecto de la armada Estadounidense) se dio lugar a la mejora de las líneas de comunicación entre un computador y otro, así pronto se contaba ya con una comunicación segura, misma que en su inicio fue de gran importancia para la exploración y desarrollo de la comunicación entre los planteles del ejército. Sin embargo más tarde se comenzó a trabajar en materia de educación, rama en la que Universidades Estadounidenses comenzaron a desarrollar nuevos experimentos que más tarde daría una gran aportación al sistema de comunicación.

La Universidad de California, Santa Bárbara, y en la Universidad de UTA se incorporaron a ARPANET mediante don nodos, y estas a su vez incorporaron proyectos de visualización de aplicaciones, con Glen Culler y Burton Fried en la UCSB investigando métodos para mostrar funciones matemáticas mediante el uso de "*storage displays*" (N. del T.: mecanismos que incorporan *buffers* de monitorización distribuidos en red para facilitar el refresco de la visualización) para tratar con el problema de refrescar sobre la red, y Robert Taylor y Ivan Sutherland en Utah investigando métodos de representación en 3-D a través de la red. Así, a finales de 1969, cuatro ordenadores

host fueron conectados conjuntamente a la ARPANET inicial y se hizo realidad una embrionaria Internet.

La incorporación de las dos Universidades Americanas al proyecto ARPANET era sin duda un gran paso para la investigación en la comunicación humana, ya que por primera vez se tenía visualizado al Internet como lo conocemos al día de hoy, aun que se pretendía ver pequeñas interconexiones planeadas de tipo arbitrario. Con solo cuatro nodos conectados entre si, se vio el futuro de millones de computadores conectados a nivel mundial.

Ya que se concebía hasta este entonces la interconexión de redes como pequeños grupos independientes unos de otros se acordó trabajar la comunicación entre las redes bajo los siguientes reglas:

Cuatro fueron las reglas fundamentales en las primeras ideas de Kahn:

- Cada red distinta debería mantenerse por sí misma y no deberían requerirse cambios internos a ninguna de ellas para conectarse a Internet.
- Las comunicaciones deberían ser establecidas en base a la filosofía del "*best-effort*" (lo mejor posible). Si un paquete no llegara a su destino debería ser en breve retransmitido desde el emisor.
- Para interconectar redes se usarían cajas negras, las cuales más tarde serían denominadas *gateways* (pasarelas) y *routers* (enrutadores). Los *gateways* no deberían almacenar información alguna sobre los flujos individuales de paquetes que circularan a través de ellos, manteniendo de esta manera su simplicidad y evitando la complicada adaptación y recuperación a partir de las diversas modalidades de fallo.
- No habría ningún control global a nivel de operaciones.

Durante esta etapa de la Internet se vivieron los tiempos de deposiciones e imposiciones en cuestiones de formatos, soporte técnico, características, pero sobre todo en materia de protocolo, en donde varios exponentes aseguraban tener resuelto el problema en cuestion de transferencia de información de un computador a otro. Por lo conocido hasta el día de hoy y para el sencillo entendimiento podemos definir que:

“El Protocolo de Internet (IP) es el soporte lógico básico empleado para controlar este sistema de redes. Este protocolo especifica cómo las computadoras de puerta encaminan la información desde el ordenador emisor hasta el ordenador receptor. Otro protocolo denominado Protocolo de Control de Transmisión (TCP) comprueba si la información ha llegado al ordenador de destino y, en caso contrario, hace que se vuelva a enviar. La utilización de protocolos TCP/IP es un elemento común en las redes Internet e intranet.”¹⁹

Durante un continuo crecimiento de y perfeccionamiento de la Internet, se fueron incorporando diversas instancias como gobiernos federales y casas de estudios, en especial las universidades más grandes de cada país, en México se contó también con la oportunidad de comenzar con un intercambio de información entre Universidades, teniendo como principal exponente la Universidad Nacional Autónoma de México.

Tras las Universidades, Gobiernos federales e Institutos de Investigación, se incorporaron a los nodos de transferencia de información algunas empresas paraestatales como el caso del Departamento de Energía de los Estados Unidos y la NASA entre otros, esto dio origen a que la iniciativa privada viera en su posibilidad la de explotar el recurso, así las grandes transnacionales especialmente de origen americanas se incursionaron en el atractivo medio de comunicación.

III.2.3 Internet al día de Hoy.

Entre 1980 y 1995 se fue rompiendo el hermetismo que existía entre los poderosos por el manejo de este tan útil nuevo medio, incluso gran importancia tuvo la desintegración de la ARPANET, así como de gran importancia fue la capacidad de simplificar los conceptos de informática básica, a tal grado que hasta los mismos costos de los equipos de computo ya eran una accesible realidad para las familias Norte Americanas.

Es cierto que esta simplificación no fue del todo sencillo, ya que muchas organizaciones y elementos tuvieron que ser capacitados para poder lograr el objetivo de la comunicación y comercialización vía Internet.

¹⁹ “Historia del Internet”, en: Enciclopedia Microsoft Encarta, Versión Latinoamericana, 2003.

Al día de hoy conocemos al Internet como un medio de comunicación en donde podemos desarrollar gran cantidad de acciones, con emisores, codificadores, mensajes decodificadores y receptores, casi en cualquier lugar del planeta, sin embargo cuando nace este proyecto de manera comercial y de tipo general, los encargados del proyecto definen de la siguiente manera al nuevo suceso:

“El 24 de Octubre de 1995, el FNC (Federal Networking Council, Consejo Federal de la Red) aceptó unánimemente una resolución definiendo el término Internet. La definición se elaboró de acuerdo con personas de las áreas de Internet y los derechos de propiedad intelectual. La resolución: "el FNC acuerda que lo siguiente refleja nuestra definición del término Internet. Internet hace referencia a un sistema global de información que (1) está relacionado lógicamente por un único espacio de direcciones global basado en el protocolo de Internet (IP) o en sus extensiones, (2) es capaz de soportar comunicaciones usando el conjunto de protocolos TCP/IP o sus extensiones u otros protocolos compatibles con IP, y (3) emplea, provee, o hace accesible, privada o públicamente, servicios de alto nivel en capas de comunicaciones y otras infraestructuras relacionadas aquí descritas”²⁰

Algunos nos encontramos hoy en día ante un elemento que ofrece información, entretenimiento, educación, formación, investigación, imágenes, audio, audiovisuales, etc. Así mismo habrá otros que se encuentren ante lo desconocido, ante una situación de incertidumbre ya que no se ha tenido la oportunidad de analizarlo o simplemente conocerlo, sin embargo aquí esta y sería absurdo pensar que hasta aquí ha llegado la revolución en este ámbito.

Hoy mismo se trabaja en lo que se denomina INTERNET 2, una interconexión de redes por las cuales se pueda intercambiar de manera sencilla audio, video y todo tipo de archivo multimedia en un tiempo real, acción que estará determinada en la capacidad de transferencia de datos, o el ancho de banda para el flujo de información de cada equipo de cómputo.²¹

²⁰ “Breve Historia del Internet”, en:<http://www.ati.es/DOCS/internet/histint/>, España, 1997

²¹ “Desarrollo de Tecnología en Internet 2”, en:

<http://www.cudi.edu.mx/Conferencias/amiti2/tsld003.htm>, México, 1999

III.3 Educación.

El sector social que estamos tomando en cuenta como principal participante para nuestro estudio, se caracteriza por ser un sector en una etapa educativa, bastante considerable para sus fines como adultos. Aun que estamos hablando de un adolescente es momento en que cada uno de ellos comienza a forjar una personalidad física y psicológica para presentarse ante el medio de los adultos.

Al hablar de educación nos encontramos con un sustantivo instituido socialmente como elemento de la cultura, sin embargo nos enfrentamos a una diversidad de interpretaciones sobre el concepto, ya que al tratarse de un componente de la ciencia social se presenta para una definición basada en términos de la subjetividad de la situación.

Es decir que no se puede dar una definición de *educación* como tal, sino que se puede ver desde el punto de vista que nuestra sociedad lo marque, y dependiendo de los fines que nosotros queramos alcanzar.

De esta manera atacaremos el concepto partiendo de las ideas generales aportadas por varios autores, pasando por la educación en nuestro país y concluyendo específicamente en la educación secundaria, ya que en esta última es en donde se desempeñan especialmente nuestros elementos de investigación.

III.3.1 Conceptos de Educación.

“Educación del latín educatio: criar, alimentar, y más propiamente acción y efecto de educar; éducation en francés; building en alemán; educazione en italiano; educao en portugués; y education en inglés, pero proveniente todos estos vocablos de la primera forma del latín, ofrece por su amplitud complejidad y fines, muy diversa interpretación a través de los tiempos y aun dentro de la época actual. En el trato social se le toma en el sentido de cortesía y urbanidad, y en general se le llama educación al conjunto de enseñanzas que se comunica los niños y jóvenes. “²²

Aun cuando en esta primera definición pudimos observar que todas provienen de la base del latín, existe una variedad grande en criterios dependientes de las distintas

²² GONZALEZ Diego Didáctica o dirección del aprendizaje, Cultura Centroamericana SA, Madrid España 1970

etapas del desarrollo social y a las ideas filosóficas, religiosas, políticas, económicas, culturales etc.

“La educación es un medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social. En el proceso educativo deberá asegurarse la participación activa del educando su iniciativa y su sentido.”²³

“Desde el punto de vista biopsicológico, la educación tiene por finalidad llevar al individuo a realizar su personalidad, teniendo presente sus posibilidades intrínsecas. Luego, la educación pasa a ser el proceso que tiene por finalidad actualizar todas las virtualidades de individuo lo que hereditariamente trae consigo.”²⁴

“La educación es un proceso social que consiste en enseñar y aprender, mediante el cual se desarrollan todas las capacidades físicas, psicológicas, intelectuales, morales, afectivas y sociales del ser humano, para que enfrente y encuentre soluciones a las diferentes situaciones de la vida.”²⁵

“Educar equivale a cultivarse, a adaptarse a cierto tipo de vida social. La comunidad social trata de educar a las generaciones jóvenes conforme a cierto modelo de vida. De hecho, en Toda educación Intencionada, dirigida conscientemente con arreglo a un plan se piensa en una meta a donde llegar en una serie de fines por realizar.”²⁶

Podemos observar la diversidad de opiniones en torno a la definición de la educación, es cierto que todas van encaminadas al supuesto de cultivar, formar, alimentar etc. Lo que nos habla de una generalidad de la comunicación que va de la

²³ SEP, Ley General de Educación, México DF 1993.

²⁴ MERICI Limesdes, Hacia una didáctica General dinámica, Kapeluz, 1973 Buenos Aires Argentina

²⁵ OCHOA Elizabeth, Tesis estrategia metodológica para el desarrollo de los valores en educación secundaria, Escuela Normal Michoacana, 1999.

²⁶ LARROYO, Ciencia de la Educación, 16 edición, Porrúa, México DF 1978

mano con la cultura correspondiente a cada sociedad, recordando también la función formativa de la cultura en las diferentes sociedades.

Existe también quien se introduce a la investigación estructurando el sentido de la educación en educación formal e informal, teniendo como principal diferencia la intencionalidad del aprendizaje, así mismo habrá quien la defina como empírica o científica pero no deja de ser a fin de cuentas, educación.

Un juicio que me resulta bastante interesante es cuando González Diego hace referencia a la educación informativa y la educación formativa. En este discurso se exponen sistemas de educación similar pero con resultados diferentes. Consiste pues en diferenciar cuando un sistema de educación simplemente se limita a exponer la información haciendo a los alumnos recopilarla y depuse volver a exponerla, del sistema de educación que va forjando personalidades críticas capaces de interpretar y asentar en la realidad la información adquirida.

Específicamente en el sentido de la formación de receptores críticos es de la manera que esta investigación se encamina, ya que en el caso del conocimiento del Internet, nos interesa más que aprendan a definir las diferencias en contenidos que una memorización de teorías y conceptos.

III.3.2 Educación en México.

En el país de México la educación se ha visto beneficiada desde las bases constitutivas de la nación, ya que tras las diferentes reformas en el acta constitutiva de la nación, los mexicanos nos hemos hecho acreedores al derecho a la educación gratuita, aun que esta solamente comprenda la básica.

Nos interesa definir la situación de la educación en el país ya que nuestro objeto de estudio se encuentra dentro de una de las etapas de la educación básica. Vamos a partir esta situación actual, basándonos en el sistema legal para la definición de la educación básica, laica y gratuita.

Así pues tenemos que en el Artículo 3º la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos dice:

“Todo individuo tiene derecho a recibir educación, el Estado – Estados y Municipios impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación Primaria y Secundaria son Obligatorias.

La educación que imparte el Estado - Federación, Estados, Municipios -, tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia:

I. Garantizada por el artículo 24 la libertad de creencias, el criterio que orientará a dicha educación se mantendrá por completo ajeno a cualquier doctrina religiosa y, basado en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios. Además:

a. Será democrática, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo;

b. Será nacional en cuanto -sin hostilidades ni exclusivismos- atenderá a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento de nuestros recursos, a la defensa de nuestra independencia política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura; y

c. Contribuirá a la mejor convivencia humana, tanto por los elementos que aporte a fin de robustecer en el educando, junto con el aprecio para la dignidad de la persona y la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, cuanto por el cuidado que ponga en sustentar los ideales de fraternidad e igualdad de los derechos de todos los hombres, evitando los privilegios de razas, sectas, de grupos, de sexos o de individuos;

II. Los particulares podrán impartir educación en todos sus tipos y grados. Pero por lo que concierne a la educación primaria, secundaria y normal y a la de cualquier tipo o grado, destinada a obreros y a campesinos deberán obtener previamente, en cada caso, la autorización expresa del poder público. Dicha autorización podrá ser negada o revocada, sin que contra tales resoluciones proceda juicio o recurso alguno;

III. Los planteles particulares dedicados a la educación en los tipos y grados que especifica la fracción anterior, deberán ajustarse, sin excepción, a lo dispuesto en los párrafos iniciales I y II del presente artículo y, además, deberán cumplir los planes y los programas oficiales;

IV. Las corporaciones religiosas, los ministros de los cultos, las sociedades por acciones que, exclusiva o predominantemente, realicen actividades educativas, y las asociaciones o sociedades ligadas con la propaganda de cualquier credo religioso, no intervendrán en forma alguna en planteles en que se imparta educación primaria, secundaria y normal, y la destinada a obreros o a campesinos;

V. El Estado podrá retirar, discrecionalmente, en cualquier tiempo, el reconocimiento de validez oficial a los estudios hechos en planteles particulares;

VI. La educación primaria será obligatoria;

VII. Toda la educación que el Estado impartirá será gratuita; y

VIII. Las universidades y las demás instituciones de educación

superior a las que la ley otorgue autonomía, tendrán la facultad y la responsabilidad de gobernarse a sí mismas; realizarán sus fines de educar, investigar y difundir la cultura de acuerdo con los principios de este artículo, respetando la libertad de cátedra e investigación y de libre examen y discusión de las ideas; determinarán sus planes y programas; fijarán los términos de ingreso, promoción y permanencia de su personal académico; y administrarán su patrimonio. Las relaciones laborales, tanto del personal académico como del administrativo, se normarán por el apartado A del artículo 123 de esta Constitución, en los términos y con las modalidades que establezca la Ley Federal del Trabajo conforme a las características propias de un trabajo especial, de manera que concuerde con la autonomía, la libertad de cátedra e investigación y los fines de las instituciones a que esta fracción se refiere;

IX. El Congreso de la Unión, con el fin de unificar y coordinar la educación en toda la República, expedirá las leyes necesarias, destinadas a distribuir la función social educativa entre la Federación, los Estados y los Municipios, a fijar las aportaciones económicas correspondientes a ese servicio público, y a señalar las sanciones aplicables a los funcionarios que no cumplan o no hagan cumplir las disposiciones relativas, lo mismo que a todos aquellos que las infrinjan.”²⁷

Actualmente somos mayoría los que gozamos de la oportunidad de una educación, y aun que el derecho a la educación es para todos los mexicanos, aun existen zonas marginadas en las que no se ha podido satisfacer a dicha población, sin embargo, por parte de la secretaría de educación se han hecho grandes esfuerzos para expandir y mejorar las instancias educativas.

En el país de México en el censo del año 2000 el Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática dio a conocer la cifra de la población estudiantil hasta ese entonces que comprendía la edad entre 3 y 24 años, tomando en cuenta los niveles educativos de preescolar, primaria, secundaria, medio superior y superior, así entonces la cantidad de estudiantes en matrícula en el país al año 2000 fue de: 45 460 324,²⁸ Estudiantes.

Conociendo la situación estudiantil de nuestro entorno, tendremos un panorama más claro para darle rumbo a los objetivos de la investigación, la misma cantidad de estudiantes nos hace pensar en la complejidad de las dinámicas y técnicas de recopilación de la información. Sabemos que esta clasificación del servicio de

²⁷ IFE, Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, México DF, 2000

²⁸ Consulta INEGI, “Estadística por Temas”, en: <http://www.inegi.gob.mx/est/default.asp?c=119>, México, 2002

educación no ha sido del todo satisfactoria, ya que sectores de la sociedad en las que no se ha podido atender.

III.3.3 Educación Secundaria.

Una de las etapas más importantes dentro del progreso educativo del individuo es la escuela secundaria, ya que se conjuntan varios factores de cambio que contribuyen a hacer de esta etapa una etapa de aprendizaje y de desarrollo única.

Por un lado se hace notar la diferencia entre la educación básica en donde el profesor desempeñaba un papel como protector, y la educación secundaria en donde se comienza a forjar la personalidad única del ser humano.

Ya hemos visto que en el país de México se nos ofrece un derecho de educación gratuita, y en estas condiciones también se ofrecen regulaciones que determinan la función y objetivos de esta escuela.

Estamos hablando de una etapa en la que independientemente de que se le da al estudiante una instrucción en materia de educación científica, también se va formando un ciudadano capaz de contribuir con el estudio o con el trabajo al país que le ha dado la oportunidad de crecer como un ser humano.

“Las Escuelas de Educación Secundaria, son instituciones destinadas a proporcionar educación general básica, esencialmente formativo, cuyo objetivo primordial es promover el desarrollo integral del educando para que emplee en forma óptima sus capacidades y adquiera la información que le permita continuar sus estudios de nivel inmediato superior, o adquirir una formación general para ingresar al ámbito laboral.”²⁹

“La escuela secundaria es una escuela propia para los adolescentes, nace en México como fruto de la Revolución y bajo los ideales de Moisés Sáenz en 1926, conforme a tres principios:

²⁹ SEP, Acuerdo 98 para el funcionamiento y la organización de las escuelas de educación secundaria, México DF 1982

1. Preparar para la vida ciudadana.
2. Propiciar la participación en la producción y disfrute de las riquezas.
3. Cultivar la personalidad independiente y libre.

La escuela secundaria es formativa, también comprende aspectos de información, pero son conocimientos de cultura general que permiten al joven tener una visión amplia, del mundo y de la ciencia, trata de formar hábitos de puntualidad, de inculcar valores humanos y despertar el amor a la patria y el sentimiento de independencia Nacional."³⁰

Actualmente en México la población con matrícula en educación secundaria es de 5 480 202³¹ estudiantes, de los cuales un 50.7 % son Hombres y 49.3% son mujeres. En el estado de Michoacán la cifra de estudiantes de secundaria con matrícula es de 219 674 estudiantes, de los cuales el 49.2 % son Hombres y el 50.8% son Mujeres.

Tenemos así los elementos para poder conocer a grandes rasgos al sector social que ha de ser de especial ayuda para la construcción del conocimiento en este proyecto de investigación.

³⁰ AVILA, MUÑOZ, *Formación Cívica y Ética I*, Trillas México DF 1999.

³¹ Consulta INEGI, "Estadística por Temas", en: <http://www.inegi.gob.mx/est/default.asp?c=119>, México, 2002

IV. Marco Teórico.

IV.1 Los estudios sobre Internet.

Resulta difícil al día de hoy basarnos en una teoría establecida que abarque el tema del Internet que lo aborde como un medio de comunicación potencial, pues parece que aun nos encontramos ante un medio relativamente nuevo dentro de las sociedades, y aun que desde los años noventa, fecha en que aparece el Internet como medio comercial, día a día se le va contribuyendo en condiciones de mejora tecnológica, pero aun no hemos desarrollado una cantidad suficiente de estudios acerca del impacto que tiene el medio sobre cualquiera de las audiencias.

Esta aparente carencia de información sobre la recepción crítica por parte de las sociedades, no es una situación de alarmarse, ya que habremos de recordar que el Internet en México no es todavía tan popular como un televisor o un aparato receptor de radio. Claro que está completamente justificado en las diferentes variables sociodemográficas que presentamos los habitantes del éste país.

La novedad del medio y su aparente crecimiento nos ha llevado a trabajar en un estudio de estas características. De manera que no es necesario esperar a que se popularice el medio para poder aprovechar sus cualidades a favor de las audiencias, sino que tenemos la oportunidad de prevenir la educación para el uso del Internet antes de que este medio sea tan popular como lo es en países de los llamados desarrollados.

Un dato estadístico presentado por los doctores en comunicación de las universidades en Estados Unidos, hablan de que una clara mayoría de la sociedad juvenil norteamericana tiene como principal medio de entretenimiento el Internet, ya que en este encuentra, las charlas del teléfono, la fugacidad de la radio, la emoción del cine, las noticias de prensa y la infinidad de información, entre otras.

Es claro que en nuestro país aun no llegamos a tales dimensiones y no estamos esperando que así sea, simplemente nuestro trabajo es el de persuadir a los públicos que tienen la oportunidad de aprovechar este nuevo medio, para que lo exploten en la mejor de sus posibilidades.

Específicamente este es el trabajo que se prevé para la educación pública en nivel secundaria. Una vez que han tenido la posibilidad de otorgar el uso del Internet de forma gratuita, será ideal educar a este sector para que puedan explotar las capacidades del medio al máximo y sobre todo en un sentido formativo y educacional.

Comenzamos este apartado expresando la poca existencia de información teórica para desarrollar estudios basados en el Internet con el adolescente de secundaria, sin embargo es un gusto el poder encontrar que existe mucha gente alrededor del mundo haciendo propuestas de la misma naturaleza. Es por este motivo que este apartado de la investigación lo basaremos sobre la discusión de las diferentes ponencias que abarcan de manera general la problemática de la educación para los medios.

Son discursos que en su inicio comenzaron por proponer una educación para crear receptores críticos de Radio y Televisión, pero que las circunstancias de evolución en la comunicación los ha llevado a seguir adaptando las ideas en base a las nuevas propuestas educativas.

IV.2 Centro Para la Educación en Los Medios, Los Ángeles California.

La doctora Tesy Jouis³², Directora del Centro Hollywood para educación en los medios, habla de una evidente preocupación de tipo global para educar en los medios, pues son muchas las sociedades ya que se interesan por poder crear una serie de receptores capaces de elegir entre contenidos formativos, informativos y hasta deformativos, gente capaz de navegar a través de las culturas mediáticas globales propias de nuestro tiempo en el que estamos viviendo.

Al respecto la Doctora Jouis, habla de la parte esencial en la que se pretende trabajar actualmente en el centro Hollywood, pues no solo se trata de educar a los niños, sino a los que instruyen a los niños.

"Y una parte importante de lo que están tratando de hacer nuestras sociedades es desarrollar herramientas a través de las cuales podemos enseñar a los profesores y a los maestros a manejar este nuevo ambiente de los medios, y también enseñar a los

³² La doctora Jules, ha desarrollado propuestas para la educación en los medios a través del centro Hollywood.

padres de familia y, obviamente, enseñar a los profesores y a los padres para cómo llegar hacia los niños. ³³

El trabajo actual de este tipo de organizaciones es el de desarrollar herramientas de tipo interactivo capaces de capacitar a los padre y a los profesores para que comiencen a instruir una educación mediática, dentro de sus propias casas y dentro de las aulas, en el caso de los profesores.

Se trata de tener una estilo de alfabetización para los medios tomándose como parte de la alfabetización la complejidad de la enseñanza, pues dice la doctora Jouls, que el alfabeto no es un tema más que se enseñe en el aula, sino que es un método que se enseña para que a través de este se puede enseñar el resto de los temas.

Dentro de la complejidad de la enseñanza y aprendizaje encontramos factores muy sencillos que se relacionan con la investigación, pues recordando el momento en que un niño aprende a caminar, podemos ver que no aprende la primera vez que lo hace, sino que realmente lo aprende cuando la práctica de éste lo ha hecho un experto.

No tiene por que funcionar de otra manera la enseñanza en los medios, sino a través de una práctica supervisada en un principio y desarrollada con la practica del aprendiz.

*“Quiero compartir con ustedes la definición formal de alfabetización de los medios que fue establecido para el Instituto Osborne en 1992, esta definición es la siguiente, que el alfabetismo de los medios es la capacidad de tener acceso de analizar, evaluar y crear medios en todas sus formas y todos sabemos que existe una vida de educación y aprendizaje para poder satisfacer esta definición de alfabetización de los medios, pero quiero señalarles que hay dos componentes clave a esta definición, es decir, el pensamiento crítico así como la producción de medios.”*³⁴

³³ Fragmento de la ponencia Educación para los medios en el Foro a Favor de lo mejor en México DF Octubre del 2003.

³⁴ Fragmento de la ponencia Educación para los medios en el Foro a Favor de lo mejor en México DF Octubre del 2003.

La idea de este discurso es claro, ya que se enfoca única y exclusivamente en la necesidad de partir educando a los educadores para poder tener una educación sobre los medios de la manera más eficiente posible.

Así que al desarrollar una serie de herramientas que pueden utilizar los profesores para ayudar a trabajar con ellas a los estudiantes, esperamos que la idea de la alfabetización para los medios se pueda transformar en una práctica que funcione en el aula de clases y que diseñe el proceso del aprendizaje, para que los ciudadanos puedan ser aprendices durante todo el tiempo y que puedan hacer elecciones de manera más sabia, esperemos.

IV.3 De los parámetros en la educación en los medios.

La Doctora Kathleen Tyner directora de la compañía consultora Alding Consorting trata la complejidad de la educación de los medios enfocándose desde el punto de vista de los límites y parámetros par educar en los medios.

Habla de que nosotros como adultos y como científicos de la comunicación tenemos la necesidad de desarrollar un pensamiento crítico independiente sobre los contenidos que percibimos, entonces el problema aquí será, ¿Cómo es que podemos y debemos decirle a la gente que ver, que leer y cómo pensar?

“Entonces el problema es encontrar el balance, el equilibrio para los niños, yo pienso que ese es el problema, porque con nuestros hijos, nosotros tenemos algo de control y los podemos proteger de aquellas cosas que pueden ir en contra de los valores y cosas que les puedan causar temor, etc., pero cuando llega a ser realmente un problema mayor es cuando los niños crecen y entonces se ven forjados o a tener diferente tipo de participación y cuando ya tienen que pensar de manera individual, independiente, entonces llega a ser algo más complicado y realmente no hay una manera sencilla de lograrlo”³⁵

³⁵ Cita en la conferencia Educación para los medios por parte de la Doctora Kathleen Tyner

Así, dice la doctora Tyner que conforme los niños se convierten en adultos, mi trabajo es ayudarles con las habilidades de investigación, con el uso de estas herramientas para que no nada más analicen el trabajo de otros, sino que analicen también y que hagan trabajo ellos mismos, y utilizar este análisis y producción como utilizamos la escritura y la lectura en la época de la educación del alfabeto.

En el pasado párrafo queda apoyada de manera más clara el objetivo de esta investigación, ya que en el momento en que los niños tienen el cambio a adolescentes, aprovecharemos esta etapa de la educación pública formativa para persuadir en los contenidos electrónicos que perciben ellos por el Internet, haciendo que no solamente admiren las obras de otros y rechacen las de algunos, sino hacerlos también participar en la capacidad de expresión que ellos deberán de presentar ante este nuevo mundo. En conclusión la capacidad de utilizar las maravillas tecnológicas completamente a su favor y no dejar que el medio los absorba valiéndose de una ignorancia.

Y así esperamos que los alumnos, finalmente, no confíen en nadie como para decirles qué es lo mejor o qué es lo que deben ver, sino que ellos cuenten con las habilidades para poder negociar en su sociedad, comunidades y familias, y que utilicen esa alfabetización para que tengan las mejores oportunidades en su vida.

IV.4 Educación Para Los Medios en México.

Poco a poco en México es más común escuchar trabajos referentes al impacto y educación para los medios, ya un siguen siendo insuficientes, sin embargo sabemos y tenemos ahí las diferentes propuestas de educación que se han manejados desde los impactos de violencia por televisión y otros temas diversos.

Nos encontramos ya en el país en el tiempo en que ya están propuestas las mesas de discusión, las conferencias, los paneles y las publicaciones de trabajos enfocados en una aparente educación para los medios en México.

Es un gusto saber que existen ya asociaciones de iniciativa privada y pública que tienen el interés por trabajar en este aspecto tan importante de la sociedad mediática. Para abordar este tema nos basaremos en la perspectiva que tienen en la organización Conciencia Crítica y Sistemas de Información de la Asociación a Favor de lo Mejor.

Como representante de la Asociación a Favor de lo Mejor la Maestra Olivia Núñez³⁷, habla de la necesidad de una educación para los medios, es cierto que aun no se puede hablar de resultados tras trabajar una educación en los medios.

Para atacar un problema considero que es bastante avance el comenzar por reconocer que existe dicho problema, tal vez en México estemos en la etapa en la que comenzamos a percibir la situación, pero es también un inicio rumbo a una creación de audiencias críticas.

“Hoy tenemos una gran necesidad de aprender. Necesitamos aprender cómo utilizar esos medios y cómo asimilar sus mensajes; necesitamos aprender sus lenguajes y cómo ellos nos expresan ideas, modelos, valores y aspiraciones.”³⁸

La maestra Núñez dice que dentro de una asimilación de los medios tendemos a pensar que por estar visitando una página Web de noticias estamos siendo informados, o que por estar viendo un programa de tipo Plaza Sésamo estamos siendo educados, y esto no sucede así en realidad, sino que mientras vemos un programa o visitamos una página web, estamos siendo informados al mismo tiempo que podemos estar aprendiendo valores o antivalores, de igual forma un niño o un adolescente puede estar siendo formado bajo un estereotipo.

“Necesitamos aprender a analizar sus contenidos para que esta apropiación mediática sea constructiva y sea consciente. Necesitamos preguntarnos el por qué y el para qué utilizamos un medio o el otro, necesitamos aprender cómo integrar el uso de estos medios y sus mensajes a nuestra vida familiar y personal.”³⁹

También es una realidad que la forma de ver los medios, y el tiempo que se le dedica a los medios, es una situación que ha ido cambiando al parejo con los avances tecnológicos, esto puede ser una variable bastante considerable para tomar con la seriedad necesaria una educación. Como dato tenemos que en muchos de los hogares

³⁷ La maestra Núñez se destaca por desarrollar muchos trabajos en materia de educación para los medios en México.

³⁸ Participación en la Ponencia Educación para los medios, dentro del Congreso mencionado

³⁹ Extracto textual de la ponencia Educación para los medios.

mexicanos los niños pasan más tiempo en la televisión que platicando, jugando o conviviendo con sus padres.

Como resultado de trabajo con padres de familia, profesores y alumnos se ha logrado desarrollar un Modelo Interactivo de Recepción Crítica y Educativa, el cual tiene como base identificar un mapa de aprendizaje que incluya a todas estas cosas nuevas que tenemos que integrar a nuestras vidas.

En este modelo se está trabajando ya en base a las diferentes realidades que presenta nuestra sociedad mexicana, pues establece la problemática de las zonas marginadas por no tener acceso a más información que la de la Televisión Nacional, hasta la problemática de las clases dominantes que no pueden lidiar con sus hijos quienes no se quieren separar de la enajenante Internet.

Es pues la educación en los medios la necesidad de involucrarnos en el problema social que viven los receptores, tomando en cuenta sus carencias, sus ventajas, sus necesidades y en dado caso sus aspiraciones como lo puede ser en el caso del adolescente de secundaria.

IV.5 Un Panorama a Futuro.

En el momento en el que escuchamos o leemos autores que hablan del gran peligro que representa para las nuevas generaciones los medios de comunicación, tendemos a alarmarnos desconfiando y algunas veces hasta satanizando la tecnología que ha quedado en manos de unos cuantos.

Cuando Giovanni Sartori⁴⁰ habla de la Sociedad Teledirigida en su libro del mismo nombre, abarca varios temas de elementos de comunicación que son protagonistas en nuestra vida actual y cotidiana, y de una manera bastante ambigua toca el tema del Internet.

Habla del Internet como una gran capacidad Tecnológica, pero a su vez carente de la sencillez para la recepción de los medios, de igual forma se aventura a hablar de las nuevas generaciones que estarán caracterizadas por ser una generación cibernauta y aquel que este fuera de estas condiciones cibernautas será por una enajenación con su trabajo, pero al mismo tiempo afirma que la Internet no será la sustituta de la posicionada Televisión masiva.

Será tal vez la posición del autor Italiano la que no lo deje ver una realidad como la de nuestro país, en donde existen grandes sectores de marginación que no han podido si quiera ser admiradores de la televisión. sin embargo no es más que la percepción de un profeta de las sociedades mediáticas.

Es claro que el Internet ha ido creciendo día a día pero aun no con la potencia que se esperaba, las grandes Universidades, la Empresas y hasta las dependencias de gobierno se han valido de este sorprendente medio para simplificar sus tareas. Cada día es más común ver como la gente consulta de la existencia de un producto vía Internet, o como alguien prefiere enviar comunicados por un correo electrónico que por una llamada telefónica, incluso resulta más barato.

⁴⁰ SANTORI, Giovanni, Homo Videns, La sociedad Teledirigida, Taurus, Madrid España, 1997

El Internet llegará a ser una herramienta esencial en el uso del ciudadano en la ciudad, sin embargo con esto no quiero decir que será tan popular como la televisión. Es decir, nos encontraremos con la necesidad de saber hacer funciones a través de la Internet, tramites, pagos, reservaciones etc. Pero no será posible que la mayoría de los hogares mexicanos tengan servicio de Internet en su casa como sucede en otros países, por consiguiente aun se ve lejos el día que los niños mexicanos de clase media y baja, cambien las caricaturas por televisión y los juegos en la calle por navegar en Internet.

Cuando hablamos de las instancias de gobierno tenemos la oportunidad de incluir la instancia educativa, misma que es el motivo de investigación de este proyecto. Pues resulta que la Secretaria de Educación Pública en México esta dando la oportunidad a diferentes escuelas de educación secundaria en el área urbana, de ofrecer el uso del Internet dentro de sus aulas. Situación que representa un gran avance en materia de tecnología en educación.

A pesar de lo anterior parece que se está descuidando la inducción al uso de este medio. Es cierto mucho se ha hecho ya con hacer llegar el medio, pero a través de la observación empírica y de la participación con estudiantes de secundaria publica, pareciera que se acercan al medio con una carencia de información, limitándolos a utilizar el Internet simplemente para realizar las funciones de entretenimiento, en donde algún conocido lo ha instruido de manera parcial.

No podemos culpar a los profesores ni a los padres por no hacer esta labor de educación mediática, ya que por inicio el Internet es un medio nuevo también para ellos y muchas veces se enfrentan con otras variables como pueden ser, carencia de equipo tecnológico, carencia de tiempo para utilizar el medio u otros.

Cuando este adolescente de secundaria de las nuevas generaciones tenga a su alcance el Internet, podemos intervenir nosotros con nuestra propuesta educativa, haciéndolo capaz de inicio de conocer que es lo que tiene en frente, y más tarde haciéndolo capaz de decidir qué tipo de contenidos puede utilizar para un crecimiento constructivo, crítico y formativo para sus aspiraciones futuras, ya sea en la educación superior o en el ámbito laboral.

Concluyendo este apartado, considero que tenemos actualmente dadas las condiciones para hacer una educación sobre los medios, de mejor manera la educación sobre el adolescente de secundaria y el Internet. Educar a millones de niños para percibir caricaturas puede ser tarea difícil pues tendríamos que monitorearlos en su hogar. Pero monitorear a determinado número de estudiantes de secundaria dentro de las aulas de medios escolares, poner atención en el tipo de uso que le dan al medio, resolver sus dudas y concluir ayudándole a descifrar críticamente los contenidos, no será una tarea tan difícil pues de inicio nosotros somos los que tenemos el poder sobre el uso de este medio que les estamos ofreciendo.

Si logramos crear en la educación secundaria a un receptor activo y crítico del Internet, estaremos creando también un estudiante de educación superior capaz de ayudarse de estas herramientas tecnológicas para su crecimiento como ciudadano.

La educación en los medios no será tarea única del receptor, es una interactividad en la que participan, receptores, emisores, padres y profesores. En muchos casos no será posible participar en conjunto con los emisores de los contenidos, pero si podremos persuadir para ejercer el derecho de elección sobre los contenidos.

V. Metodología.

V.1 La respuesta de investigación en términos de Hipótesis.

Antes de verificar la existencia de los problemas que en la primera parte de esta investigación se exponen, será preciso definir la visualización que se tiene de la posible respuesta de los comportamientos, o dentro de éste caso una posible solución.

Independientemente de todas aquellas ideas que se pueden llegar a trabajar hacia una posible respuesta, será ideal comenzar por respondernos primero si es que realmente existe un problema, o será que solamente algunos individuos vemos las cosas como un problema, cuando posiblemente no lo sea.

En el caso de confirmar la existencia de este problema habrá lugar para imaginar ¿qué tan ciertas o qué tan confiables podrán ser las ideas que se tienen de la posible respuesta?. A este respecto podemos aportar algunos juicios que incluso antes de comenzar ésta investigación, a través de la observación hemos podido formular. Así pues, contamos con las siguientes hipótesis, mismas que tratan de responder a cada una de las preguntas de investigación que se han expuesto en el protocolo de inicio de ésta investigación.

- *El adolescente de secundaria pública utiliza el Internet para consulta o entretenimiento, con una frecuencia mínima de dos veces por semana, dentro de las instalaciones de su centro de estudios, o bien de manera comercial fuera de su escuela.*
- *Los alumnos de secundaria se limitan a participar en diálogos impersonales en tiempo real llamados Chat, algunos jóvenes en su mayoría hombres, aprovechan las circunstancias del Internet para consultar páginas pornográficas y violentas, aprovechando la ausencia de supervisión. Finalmente se considera que los jóvenes de secundaria se inician en su actividad con el Internet adquiriendo un correo electrónico.*
- *Los alumnos de secundaria conocen el Internet y su utilización parcial gracias a la instrucción empírica por parte de un amigo de la misma edad y tan*

desinformado como él. Actualmente no existe nadie específico facultado o con la tarea de enseñar al alumno a iniciarse con el Internet.

- *El alumno de secundaria no concibe al Internet como una maravilla en tecnología o en materia de comunicación, ellos simplemente ven en el Internet una comodidad impresionante que les facilita sus tareas académicas. Por otro lado los jóvenes ven en el Internet la oportunidad de conocer todo aquello que los adultos le prohíben, en materia de violencia, sexualidad y otros ámbitos.*
- *El Internet hasta nuestros días no ha sido explotado ni instruido como una herramienta formativa de la educación, por que existe una falta de conocimiento del medio por parte de los alumnos, por parte de los docentes y por parte de los padres mismos. Tanto es el conocimiento que aun no se le ha llegado a considerar como un medio de comunicación masiva tan complejo como lo es la televisión.*
- *Los alumnos de secundaria que tienen la fortuna de contar con el servicio de Internet gratuito que se les ofrece en la escuela, hacen uso continuo de este medios, aun cuando no lo hacen de la manera que algunos podríamos considerar como ideal. Es decir que aprovechan el medio, pero de forma parcial debido a que no cuentan con la información básica.*

Considerando las posibilidades recientemente expuestas, nos queda la tarea de trabajar en búsqueda de poder comprobar estas ideas, o bien de refutar otras que no sean comprobables en base a la información que se recolecte en el mismo campo de estudio.

La necesidad de reconocer estas hipótesis como una base de la investigación actual, esta cifrada en términos de una guía o un camino por el cual acercarnos a trabajar en la búsqueda de la verdad, misma que a final del proceso nos arrojará una idea clara y comprobada.

V.2 Inicio del trabajo de campo.

En esta etapa la tarea principal será encontrar el desarrollo del problema del Internet y el adolescente de secundaria dentro del universo previamente seleccionado, de tal manera que a través de las técnicas de recopilación de datos más adecuadas podamos acercarnos a una verdad en el caso de nuestra muestra seleccionada.

Con el fin de atacar el problema de tal manera que nos arroje los resultados más exactos posibles, se ha decidido en esta oportunidad abordar la problemática de nuestro universo con dos vías de investigación.

El objetivo de contar con dos vías de inducción al problema, es el de contrastar los resultados de una y otra parte, para así poder contar con algunas conclusiones que se apeguen a los diferentes casos.

Por un lado se trabajará en materia de Internet con un grupo de adolescentes de secundaria pública, con el objetivo principal de elaborar un curso taller de Internet, en donde podamos nosotros como investigadores recopilar información real y tan verdadera como los mismos sujetos no la puedan expresar.

De esta manera se considera como marco de la investigación el hecho de que se podrá conocer e intercambiar más directa y profundamente opiniones por parte del expositor al alumno en términos de, conceptos básicos, situación actual, dudas, desenvolvimiento con las maquinas etc.

La intención ha sido la de crear un ambiente más confiable para el adolescente que el de un aula de clases normal en donde posiblemente vea al maestro como una autoridad y no como un asesor. Se pretende pues, tener una retroalimentación más profunda en donde las cualidades de las diferentes circunstancias en las que vive este sector, sean tomadas en cuenta como una información vital en el estudio del sujeto como individuo y no como grupo.

Este tipo de trabajo sin duda permite profundizar mucho en las diferentes circunstancias y dificultades que muestre el alumno, sin embargo se puede atender a

muy pocos jóvenes en este tipo de programas, dado a que carecemos de tiempo, dinero y espacios para desarrollar nuestra investigación totalmente bajo estas circunstancias.

Con el propósito de no desatender al resto de la muestra que nosotros queremos trabajar, se ha decidido tomar una recopilación de datos ayudándonos de la técnica de la encuesta, permitiendo así abordar a gran número de personas economizando recursos y obteniendo la información necesaria.

Esta parte del trabajo de campo corresponderá a una segunda parte de recopilación de información, y servirá para ser contrastada con la primera parte que se trabaja de manera más profunda.

V.3 De la Observación y Trabajo con la Muestra.

Como se ha propuesto en espacios anteriores, la regulación y el buen manejo de los estudiantes de secundaria con el Internet puede depender de la asesoría o enseñanza por parte de un docente o ponente en el tema.

Con la finalidad de trabajar con la primera etapa de la propuesta se ha decidido elaborar el trabajo de campo de la siguiente manera:

1. Seleccionar un centro de estudios a nivel secundaria de tipo público, que presente como característica ofrecer el servicio de Internet dentro del centro escolar.
2. Dentro del centro de estudios, elegir al azar un grupo representativo de estudiantes de los tres niveles de educación secundaria.
3. Formalizar con los miembros del grupo participativo un taller extracurricular en el cual se les pueda exponer, trabajar y resolver dudas sobre el tema de Internet y sus contenidos.
4. Entrevistar a los jóvenes participantes acerca de su percepción del Internet y su interacción con el medio.
5. Comenzar a trabajar con el grupo del taller de Internet a lo largo de seis semanas, en donde se les pueda instruir desde la navegación más sencilla, hasta la solución de sus dudas respecto al tema.

6. Realizar una nueva entrevista en donde expresen como a cambiado su punto de vista respecto al tema y como se desenvuelven en el medio a diferencia de cuando comenzaron.
7. Otorgarles un reconocimiento de participación a los jóvenes colaboradores, pretendiendo así hacerlos partícipes de un proyecto de investigación, y fomentar una cultura de la participación en la investigación:

Teniendo así un esquema general del desarrollo de la primera etapa en el trabajo de campo, se dio el paso para comenzar a trabajar más formalmente en esta etapa, así pues en el mes de febrero del año 2004 se dio comienzo al contacto directo con el trabajo directo con los jóvenes de secundaria.

V.3.1 Escuela Secundaria Técnica No 65.

Para comenzar adecuadamente con nuestro trabajo de campo y observación, se seleccionó a la Escuela Secundaria Técnica No 56⁴¹. Se hizo esta elección ya que la mencionada secundaria se caracteriza por ser la más grande del estado de Michoacán en cuanto a número de estudiantes se refiere, por otro lado es una de las escuelas públicas que tienen más tiempo trabajando con el servicio de Internet gratuito para los alumnos, o como ellos lo han nombrado el Aula de Medios.

En el momento en el que existió un acercamiento por parte de la investigación hacia las autoridades de la escuela, se contó con la fortuna de tener una fácil comunicación y así una buena disposición de colaboración por parte de ambas partes⁴². Con motivo de formalizar la ayuda se consideró prudente entregar una copia del proyecto de investigación al análisis de la institución.

Una vez analizadas las propuestas de la investigación se dio paso a acordar cuestiones de horarios y condiciones de trabajo.

⁴¹ La EST 65 Esta Ubicada en la calle Héroes de Nacozari SN Col Lomas de Santiaguito, Morelia Michoacán.

⁴² La máxima autoridad en el momento fue el Director. Prof. Raúl Enrique Farías Frutis.

V.3.2 Elección de la muestra representativa.

Para una selección de la muestra representativa se había tomado en cuenta el total de alumnos, bajo una fórmula estadística que nos otorgara el número ideal para hacer de nuestro resultado el más cercano a lo exacto.

Fue en este momento en donde la investigación dio un giro dramático para poder ajustarse a las necesidades de investigación que en el momento se presentaban. Resultó que la dirección de la escuela secundaria dio autorización de trabajar solamente con la cantidad de doce alumnos de los tres niveles, ya que se pretendía evitar que algunos alumnos se atrasaran en su aprovechamiento académico por participar en la investigación.

Hasta este momento se contaba con cuatro alumnos de cada nivel⁴³, mismos alumnos que la dirección de la escuela eligió al azar. La ventaja de esta elección fue que contábamos con alumnos de distintas habilidades para trabajar en una computadora, de tal suerte que en el momento en que unos sabían programar y desarrollar, otros simplemente no sabían más que reconocer el teclado.

Lo más favorable de esta representación tan heterogénea fue, que cuando algunos comenzamos a hablar de la juventud acaparada por los medios electrónicos, nos bajamos a una realidad concreta, en donde aun hay muchos jóvenes que no tienen las condiciones para desenvolverse ante una computadora, pues por una parte la carencia de bienes, y por otra la ignorancia de su medio, los han dejado marginados de una tecnología hasta ahora posible solamente para algunos.

V.3.3 La interacción con los adolescentes participantes.

Una vez reunidos los jóvenes convocados se dio a la tarea de persuadirlos para que formaran parte de esta investigación en la mejor de las disposiciones posibles, para tener así resultados más verdaderos de su realidad y contribuir a un conocimiento dentro de su ambiente.

En una reunión de tipo participativa se platicó con los integrantes de la muestra, en donde se les expuso el trabajo en el que ellos estaban participando, de tal manera que

⁴³ Cuatro alumnos de cada nivel divididos en los dos turnos, es decir dos por cada nivel y turno.

se les invitaba a colaborar. Un detalle que se les mencionó en todo momento fue el hecho de que su participación no era obligatoria, y de igual forma no les iba a contribuir a sus calificaciones, de manera que su participación dependía completamente de ellos. Se verían en la necesidad de estar una hora más en la escuela y hacer tareas extra a las que ya tenían por parte de sus asignaturas curriculares.

Una vez expuestas las características de la participación se dio paso a preguntar con la mejor de la mejor de las intenciones si estaban ellos en condiciones de colaborar, así en su gran mayoría se mostraron con la disposición de cooperación.

V.3.4 La primera entrevista.

De manera diagnóstica se realizó una entrevista con cada uno de los alumnos participantes, la entrevista tuvo la única finalidad de conocer el estatus real de los adolescentes de secundaria.

Se eligió la técnica de la entrevista ya que era importante en el proyecto que los adolescentes expresaran realmente todo lo que tenían que decir, y si se llegara a aplicar una encuesta los adolescentes tenderían a ser muy concretos debido a la naturaleza de su edad.

Para crearnos una idea de las condiciones en las que se llevó a cabo la entrevista⁴⁴ y las respuestas probables que le dieron los alumnos tomaremos en cuenta una de ellas.

Esta es la entrevista que se le realizó al joven Pablo Gerardo Corona⁴⁵:

¿Cuántas veces llegas a consultar el Internet por semana?

R: *“Es muy poco lo que yo he consultado el Internet, no llego a contarlas por semana, pues se muy raro que yo consulte el Internet, pero si lo he hecho, tal vez una vez cada 21 días.”*

⁴⁴ La entrevista mencionada se dio el Lunes 2 de marzo del 2004

⁴⁵ Pablo Gerardo es un alumno del 3er grado de secundaria turno vespertino.

¿Qué tipos de contenidos consultas regularmente?

R: "Juegos, deportes, entretenimiento, y cuando me dejan algunas tareas busco la información con los buscadores."

¿Qué paginas de Internet vistas con más frecuencia, y que buscas en ellas?

R: "www.magodeoz.com, en esta dirección escucho y leo letra de canciones, www.google.com esta es la página en la que me apoyo para investigar mis tareas."

¿Cuál crees que sea la mejor capacidad del Internet, o por que considerarías que es mejor que otros medios?

R: "Por que puedes bajar música de otra parte del mundo, y puedes jugar y chatear en línea."

¿Tienes un correo electrónico?

R: "Alguna vez abrí uno con un amigo, pero no tuve tiempo ni dinero para seguir usándolo y creo que ya no sirve, a parte de que se me olvidó como entrar."

En estos términos se realizaron las doce entrevistas de los integrantes del grupo, y aun que no fueron las mismas respuestas no distaban mucho de responder una falta de interacción, una escasez de conocimiento de los sitios, pero sobre todo un interés por aprender a desenvolverse en es medio del que tanto hablan y ellos no terminan de entender.

V.3.5 Inicio del Taller de Internet.

Una vez realizada la entrevista diagnostico se contó con información esencial para saber de donde partir con la instrucción, se planeo un programa para el taller de Internet y se le determinó un horario, el taller sería en los días Lunes, Miércoles y Viernes de 12:45 PM a 1:45 PM.

El desarrollo del taller se especifica desarrollado semana por semana de la siguiente manera⁴⁶:

⁴⁶ Los temas abordados en este taller, se encuentran de manera general en este documento en la sección de anexos.

A) Primera Semana

Durante la Primera semana de trabajo se puso especial atención ante elementos teóricos clasificados como de vital importancia para el buen entendimiento de la materia impartida. El análisis de estos elementos ayudaría a guiar a la investigación por el punto de vista del Internet como un medio de comunicación, más que como un desarrollo tecnológico en informática.

Los elementos teóricos analizados se abordaron de la siguiente manera según cada tema:

- Medios de Comunicación. Se tomó en cuenta una definición muy general de medios de comunicación, se hicieron comparaciones y ejemplos, finalizando este apartado mencionando y dejando en claro las funciones básicas de un medio de comunicación en la sociedad. (Informar, entretener, educar y formar).
- Internet. Se abordó el tema desde la perspectiva actual del medio según los diseñadores de las páginas Web, y se profundizó haciendo una investigación en la historia de la Internet⁴⁷ y las definiciones actuales en sitios consultas populares como el caso de la enciclopedia Microsoft Encarta entre otras.
- La Educación Pública y la Internet. En la mejor de las posturas se expuso la gran ventaja que representa en la educación pública actual, el hecho de contar con medios de consulta gratuitos como es el caso de la Secundaria Técnica No 65, así se exhortó a los jóvenes a sacar el mejor de los provechos ante esta capacidad.

⁴⁷ La Historia del Internet se analizó en el capítulo III, referente al marco conceptual.

B) Segunda Semana.

Una vez establecidos algunos elementos teóricos se propuso pasar a la práctica, en donde se aprendería haciendo y descubriendo, es decir participando ya con la computadora.

En esta ocasión se vieron temas básicos para la fácil navegación y conducción dentro de la Internet, los puntos clave fueron:

- El explorador de Internet, que es un explorador, cuales son los exploradores más populares y que características tienen.
- El significado de las *www*, a que se deben y por que siempre se direcciona de esta manera, respetando un protocolo de transferencia de datos.
- Terminaciones de los sitios Web, cuando se les otorga la terminación de las siglas *org*, *com*, *edu*, *gob*, *etc*. Que son y para que sirven, para este ejercicio se visitaron las páginas: www.scoutsdemexico.org.mx, www.hotmail.com, www.uvaq.edu.mx, www.inegi.gob.mx.

Resultaba importante en esta ocasión aprender a clasificar la información en línea, de manera que así ayuden a nuestra rápida búsqueda, y el buen entendimiento de la razón social de los diferentes sitios.

C) Tercera Semana.

La inquietud por aprender de los adolescentes nos presentaba como necesidad el comenzar a comunicarnos por este medio, no solamente querían consultar información sino que también querían comenzar con su comunicación.

El paso más sencillo fue el de comenzar a interactuar con un correo electrónico, los ejercicios a seguir para este ejercicio fueron:

- Abrir una cuenta de correo electrónico individual, en donde se supervisó y se interpreto toda la información de protocolo que cada servidor pide para iniciar con un hospedaje de correo electrónico⁴⁸.
- Comenzar una sesión de consulta a cada uno de sus correos, en donde se explicó paso a paso en que consiste cada una de las casillas a llenar en las cajas de texto. (Dirección, copias al carbón etc.)
- Elaborar y enviar un archivo adjunto, en donde se resaltaron las ventajas de protocolo que tiene el formato del archivo adjunto, se hizo un ejercicio en el que se envió información y se recibió para fines prácticos.
- Protección de los equipos de cómputo al tener una buena selección de mensajes, y un análisis contra virus previo a descargar un archivo.

Hasta este momento las herramientas estaban dadas, y la curiosidad de los jóvenes los llevó a consultar más seguido el Internet y continuar explorando más por su cuenta, y es en esta etapa en donde comenzaron a salir las dudas.

D) Cuarta Semana.

Hasta este punto los estudiantes comenzaron a interactuar cada vez más con el medio provocando así que se abrieran las opciones en sitios de consulta, en donde fue necesario hacer una análisis de los diferentes sitios con el objetivo de interpretar sus intenciones como medio.

Se analizaron distintos puntos sobre cada sitio web, ejemplo:

- Colores. Los colores de fondo y colores del texto, eran color pastel, tonos chillantes, oscuros calidos o que tipo de tonos usaban en este sitio.
- Tipografías. Que tipo de letra utilizaban, de que tamaño, con que formato, que tan cargado de texto estaba cada pagina.

⁴⁸ El servidor que se eligió por capacidad de almacenamiento fue Yahoo.com para todos.

- Lenguaje. Las palabras utilizadas, en que idioma, lenguaje agresivo, pasivo, informativo, retador.
- Imágenes de Apoyo. Que se veía en las imágenes, que tipo de iluminación, en que tonos, que edad tenía la gente, era de nuestra raza.
- Elementos Técnicos. Que servicio ofrecía la página, que tan veloz era esta, que tantos vínculos tenía, que cantidad de usuarios podría tener.

Todos estos puntos se analizaron entre los alumnos con la asesoría de un pasante en ciencias de la comunicación, la finalidad inicial fue que ellos aprendieran a definir realmente la idea que les estaban vendiendo, y si esta idea era realmente para ellos o no.

En este ejercicio, se visitaron páginas, de concursos, autos, horóscopos, juegos, cine y noticias.

E) Quinta Semana.

Hasta esta etapa ya se contaba con herramientas para una prudente selección de los contenidos y una comunicación fácil, la finalidad ahora era la de hacerse expresar ante la gente y hacer uso de esta oportunidad que muchas empresas dan.

El ejercicio realizado consistió en lo siguiente:

- Se consultó información en periódicos en línea de giro nacional, se busco un espacio o vinculo de comunicación y se envió un saludo, presentación y algunas dudas respecto algún tema. Algunos periódicos electos fueron, El Reforma y El Independiente.
- Afortunadamente los jóvenes tuvieron respuesta, y aun que muchas de sus dudas no fueron resueltas se dieron cuenta de la sencillez y oportunidad de aprovechar estos espacios que brindan las empresas.

- Se analizaron También un glosario de términos en Internet, mismo que les ayudaría bastante a navegar por los diferentes sitios, aun cuando estos pudieran estar en otro idioma.

Se contaba ya con la capacidad de seleccionar contenidos, y también de comunicarse ante las empresas que así se los piden, consideramos entonces que el ejercicio realizado contribuyó a la formación de individuos capaces de aprovechar los medios de expresión, incluso para hacer llegar sus quejas de la mejor manera posible, en el caso de que lo necesitaran.

F) Sexta Semana.

Era tal vez esta semana la que presentaba el punto máximo de la necesidad de expresión mediante la Internet, ya tenían los adolescentes participantes conceptos básicos de la Internet y un tanto de experiencia para su desenvolvimiento en la red.

La petición era clara y la intención también, era hora y oportunidad de elaborar una página de Internet del grupo, para alcanzar este objetivo se dieron paso por paso los siguientes hechos:

- Exposición del protocolo de programación en la página Web, partiendo de un Home o Index y vinculando con diferentes sitios.
- Una clasificación del material que como estudiantes ellos querían presentar al mundo, a través de un computador.
- La elaboración de un sitio Web de manera sencilla, en donde la finalidad era hacer atractiva mi página para el público.
- La oportunidad de subir el material elaborado cada una de las computadoras personales al ancho mundo de la Web (World Wide Web).

Hasta este momento los estudiantes presentaban un progreso bastante evidente y una curiosidad mayor por seguir interactuando con el nuevo medio, continuaron las

preguntas y hasta se sugirieron los temas, sin embargo era tiempo suficiente para el trabajo de este aller.

V.3.6 Nueva Entrevista.

Para contrastar los resultados y el progreso de los participantes en el curso taller de Internet a los jóvenes que terminaron el curso se les invito a participar en otra entrevista, que tenía como objetivo demostrar que tanto había cambiado u punto de vista en comparación con las primeras semanas.

Para llevar acabo esta entrevista se les pidió la participación voluntaria, especificando que para fines metodológicos se estarían grabando en video todas las entrevistas. Los participantes estuvieron de acuerdo, de manera que la próxima medida tomada en la investigación fue elegir una persona ajena al proyecto para que realizara la entrevista. Al proponer a una persona ajena al proyecto se estaba evitando que los estudiantes fueran influenciados para responder a alguna pregunta, así sin nada que perder estos darían la mejor versión de lo que experimentaron.

La entrevista estructurada con preguntas intencionales de comparación se realizó, y así mostramos una como muestra.⁴⁹

La entrevista que a continuación presentamos corresponde al alumno *Francisco Javier Reyes Quiroz*,⁵⁰ quien se desenvolvió durante la entrevista, de la siguiente manera.

¿Cómo definirías el Internet?

R: "Lo definiría como un medio de comunicación que vino a facilitar muchas tareas del hombre, desde pagos y recados, hasta compras y propuestas."

⁴⁹ La entrevista realizada fue el día 27 de Abril del 2004

⁵⁰ El Alumno Reyes Quiroz, estudia el tercer grado grupo J en la EST 65.

¿Como cambió tu punto de vista sobre el Internet?

R: *"La verdad es que me ha cambiado bastante la forma de ver las cosas, de inicio o consideraba el Internet como medio nada más para los ricos, y ya vi que no, incluso ya conozco el provecho que puedo sacarle como estudiante."*

¿Qué es lo que más te gusto del curso talles de Internet?

R: *"El hecho de poder comunicarme con personas de otros estados, y de otros lados del mundo, también me ha gustado bastante la sesión de elaboración de una página de Internet."*

¿Recomendarías a otros compañeros a tomar un curso así? ¿Por qué?

R: *"Si tienen la oportunidad de hacerlo les diría que lo hagan, por que aprendes muchas cosas que no sabías que existieran o que no sabías que tu las puedes hacer desde una computadora normal, como el caso de la página de Internet."*

¿Gracias al curso crees que tienes alguna ventaja de desenvolvimiento sobre tus compañeros que no tomaron el curso?

R: *"Si, por que muchos de nosotros ni siquiera sabíamos como prender una computadora y por eso no íbamos a los sitios de Internet, pero ahora nos hemos quedado picados y venimos al aula de medios a utilizar el medio, es muy divertido y emocionante."*

De esta manera podemos observar la gran diferencia que existe entre los puntos de vista de los estudiante participantes, incluso se han mostrado con más soltura y facilidad de palabra ya que creemos se sienten seguros de saber de lo que están hablando.

V.4 De la Cuantificación de Reactivos.

Durante esta etapa se planeo tomar en cuenta al resto de la muestra que no había participado en el trabajo de interacción con el Internet. Con la necesidad de abracar gran cantidad de gente y con la finalidad de saber su opinión, se aplico una técnica cuantitativa de la recopilación de datos, la técnica de la encuesta.

Elección de la Muestra.

La segunda parte de esta metodología consiste precisamente en abordar a todos aquellos alumnos de secundaria pública, que forman parte de la muestra representativa pero que no se pudieron trabajar en el curso taller de Internet.

Este tipo de abordaje se basa tal vez en términos de técnicas cuantitativas, sin embargo no se deja de tener el mismo rumbo en búsqueda de la explicación del problema desde su fuente y no desde su descripción.

Así pues, tenemos bien definido el universo que pensamos trabajar para poder hacer una propuesta concreta. Se trata de los adolescentes de educación pública a nivel secundaria en el Estado.

Sabemos que el total de adolescentes que cursan la educación secundaria en el estado de Michoacán es de 219 674 estudiantes. Este dato fue proporcionado por el INEGI, después del censo del año 2000.

Viendo nuestro universo desde el punto de vista cuantitativo, concluimos que una muestra probabilística ideal para estudiar a los adolescentes de este nivel de educación estaría compuesta por 399 estudiantes⁵¹, teniendo un error estándar de .015. Según las reglas cuantitativas esta técnica bajo ese error estándar sería bastante segura, pues se traduce en un error entre cien.

Aunque parece una manera bastante confiable para atacar el problema, no nos es posible hacerlo de esta manera por las siguientes razones.

⁵¹ La muestra probabilística se consulto de las técnicas de investigación cuantitativa confrontada en: HERNANDEZ, Sampieri Roberto, Metodología de la Investigación, Mac Graw Hill, Tercera Edición, México, 2003, pp 299.

- No contamos con recursos económicos para monitorear, encuestar o entrevistar este número de estudiantes dividido en los 113 municipios del estado.
- Los adolescentes de todos los municipios de Michoacán no tienen los medios ni la necesidad de la interacción con el Internet, como los estudiantes de la ciudad de Morelia.
- No existe una homogeneidad en status cultural, económica y física en los adolescentes de todos los municipios.

A 400 estudiantes pertenecientes a tres diferentes escuelas secundarias⁵², mismas secundarias que ofrecen el servicio de Internet gratuito para el alumno, se les aplicó una encuesta que contenía los siguientes reactivos:

⁵² Escuela Secundaria Técnica No 3, Morelia Mich. Escuela Secundaria Técnica No 65, Morelia Mich, y Escuela Federal Urbana Lázaro Cárdenas, Ario de Rosales Mich.

Universidad Vasco de Quiroga
Facultad de Ciencias de la Comunicación.
Cedula de Encuesta Diagnostico de Status:
Económico, Cultural y de Interacción con el Medio.

Subraya la respuesta que en tu caso sea la correcta.

A. Identificación del adolescente de secundaria.

I. Sexo: 1.-Masculino 2.- Femenino

II. Edad: 1.- 12 años 2.-13 Años 3.- 14 Años

 4.- 15 Años 5.- Más de 15 años

III. Actualmente ¿que grado de secundaria cursas?

1.- 1er Grado _____ 2.- 2º Grado _____ 3.- 3er Grado _____

B. Situación del entorno que vive el estudiante de secundaria.

IV. ¿Que grado de escolaridad tienen tus padres?

1. Primaria 2. Secundaria 3. Bachillerato o Equivalente 4. Licenciatura

5. Postgrado.

V. ¿En que trabaja actualmente tu Padre?

1 Obrero/Agricultor 2 Comerciante 3 Ejerce Licenciatura o Ingeniería

VI. ¿A que se dedica Tu Mamá?

1. Ama de Casa 2. Obrero/Agricultor 3. Comerciante 4. Ejerce una Licenciatura

VII. ¿Actualmente como vives con tus padres?

1. Con ambos 2. Solamente Mamá 3. Solamente Papá

VIII. ¿Quien aporta el dinero para el gasto en tu casa?

1. Papá y Mamá 2. Papá 3. Mamá 4. Otro

IX. ¿Cuanto dinero consideras que gastas tu a la semana? (incluye pasajes)

1. \$25 pesos o menos 2. entre \$25 y \$50 pesos 3. Entre \$50 y \$100 peso.

X. ¿Cuantos hermanos tienes en edad escolar?

1. Ninguno 2. Uno 3. Dos 4. Tres o más

XI. ¿En que colonia vives? (escribela)

XII. ¿Tienes servicio de Teléfono en tu casa? (No celulares)

1. Si 2. No

XIII. ¿Cuántos televisores tienes en tu casa?

1. Uno 2. Dos 3. Tres 4. Cuatro o más

XIV. ¿Tienes televisión Por Cable?

1. SI 2. NO

C. Status Cultural del Adolescente de secundaria.

I. Regularmente cuando no tienes clases ¿sueles?

1. Trabajar 2. Hacer deporte 3 Salir a pasear. 4. Descansar 5. Otro

II. A parte de estudiar en la secundaria, ¿asistes a algún tipo de clase?

1. Ninguna 2. Idiomas 3. Deportes 4. Artes 5. Otra

III. ¿Cuál es tu pasatiempo preferido?

1. Leer 2. Ver TV 3. Salir a Pasear 4. Los Deportes 5. Otro

IV ¿Te gusta aprender cosas nuevas, aun cuando no tenga nada que ver con la escuela?

1. SI 2. NO

V ¿Que porcentaje de ingles hablas?

1. 10% o menos 2. entre 20 y 50% 3. entre 50 y 75% 4. Más de 75%

VI ¿Cuantos Libros lees al año?

1. Menos de Uno 2. Entre 2 y 5 3. Más de 5

VII ¿Que tipo de lectura te gusta?

1. Comics o Historietas 2. Cuentos y Novelas 3 Ciencia y Tecnología
4. Otras

VIII ¿Que programas de TV ves con más frecuencia?

1. Noticias 2. Series 3. Novelas 4. Caricaturas 5. Documentales.
6. Deportes

IX ¿Cuantas horas de TV ves al día?

1. Menos de una 2. Dos 3. Cuatro o Más

X Cuando tienes alguna duda, de cualquier tipo ¿dedicas tiempo para investigar y resolverla? (Preguntar se considera como investigar).

1. SI 2. NO

D. Situación del Estudiante de secundaria y el INTERNET.

I. ¿Haz ingresado alguna vez en el Internet?

1. SI 2.No

II. ¿Con qué periodicidad ingresas al Internet?

1. Esporádicamente 2. Una vez a la semana. 3. Tres veces a la semana.
4. Más de tres veces a la semana.

III. ¿En compañía de quién ingresaste al Internet?

1. Solo 2. Con Amigos 3. Familiares

IV. ¿En que lugar ingresaste al Internet?

- 1 Ciber Café 2. Casa 3. Escuela 4. Otra

V. ¿Que fue lo que te orillo a ingresar al Internet?

1. Tarea 2. Curiosidad 3. Invitación 4. Algún requisito.

VI. ¿Tienes computadora en tu casa?

- 1.SI 2.NO

VII. ¿Consideras tener los conocimientos básicos del Internet.?

1. SI 2.NO

VIII. ¿Crees que el Internet te sirva a ti como estudiante?

1. SI 2.NO

IX. ¿Sabías que en tu escuela cuentan con servicio de Internet.?

1. SI 2.NO

X. ¿Haz utilizado el servicio de Internet que te ofrece tu escuela?

- 1.SI(en caso de SI pasa a la X.I) 2.NO (Si contestas NO pasa ala pregunta X.II)

X-I ¿Cuántas veces lo has visitado?

1. Esporádicamente 2. Una vez a la semana 3. Dos veces o más a la semana.

X-II ¿Por qué no has visitado la sala de Internet?

1. Desinformación 2. Falta de Interés 3. Falta de Tiempo

XI. ¿Que opinión tienen tus papas del Internet?

- 1 Es Bueno 2. Es Malo 3. No sabes 4. Les es Indiferente

XII. ¿Que te han dicho tus maestros acerca del Internet?

1. Es Bueno 2. Es Malo 3. Es Indiferente

XIII. ¿Que tipo de contenido has consultado en Internet?

- 1 Noticias 2 Investigación 3 Entretenimientos

XIV ¿Crees que la Pornografía y la Violencia en Internet sea un obstáculo para que los adolescentes puedan navegar en Internet?

1. SI 2. NO

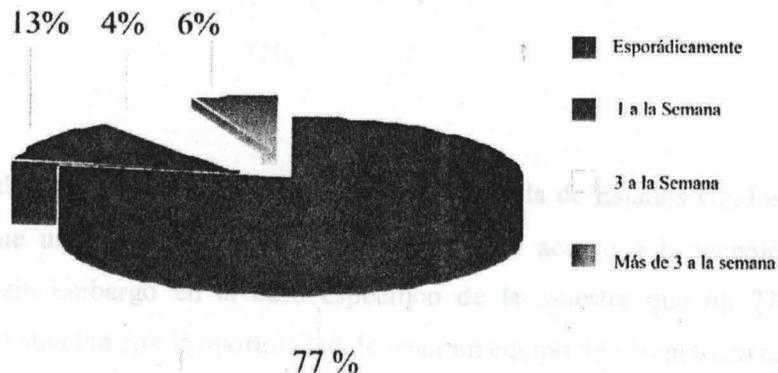
XV. ¿Cuál crees que sea el mayor obstáculo para que los jóvenes como tú naveguen en Internet?

- 1 Desinformación 2 Costo elevado 3 Malos contenidos en la web.
-

Un análisis específico de cada gráfica por reactivo nos acerca de manera parcial a comprender una parte de la realidad, sin embargo con propósitos prácticos analizaremos de manera particular aquellos reactivos que se caracterizan por revelar datos que llaman la atención y que marcan una tendencia a esta investigación.⁵³

II. ¿Con que periodicidad ingresas al Internet?

1. Esporádicamente
2. Una vez a la semana.
3. Tres veces a la semana.
4. Más de tres veces a la semana.

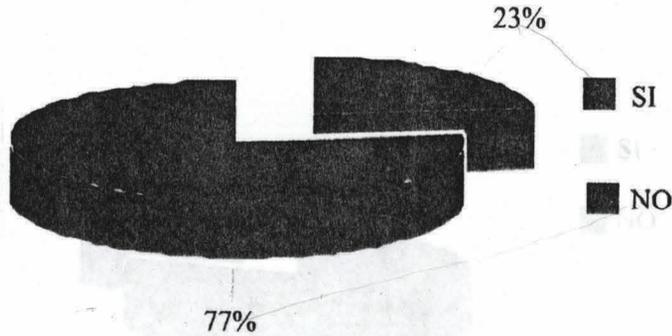


Cuando pudiéramos considerar que vivimos una época tecnológica y que casi todas las personas gozan del entretenimiento por vía de la informática, habrá quien se atreva a decir que vivimos en una sociedad en donde los adolescentes se enajenan con el Internet. Sin embargo en esta gráfica queda demostrado como la gran mayoría de los integrantes de nuestra muestra dice navegar por Internet esporádicamente.

⁵³ El resto de las gráficas del cuestionario se pueden encontrar en el espacio de anexos de este mismo documento.

VI. ¿Tienes computadora en tu casa?

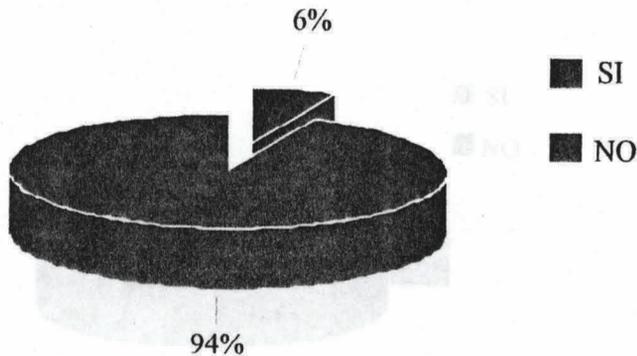
1. SI 2.NO



En países de los llamados desarrollados de la talla de Estados Unidos se puede considerar que un gran número de la población tiene acceso a la tecnología de la informática, sin embargo en el caso específico de la muestra que un 77% de los estudiantes no cuentan con la oportunidad de tener un equipo de cómputo en casa.

VII. ¿Consideras tener los conocimientos básicos del Internet?

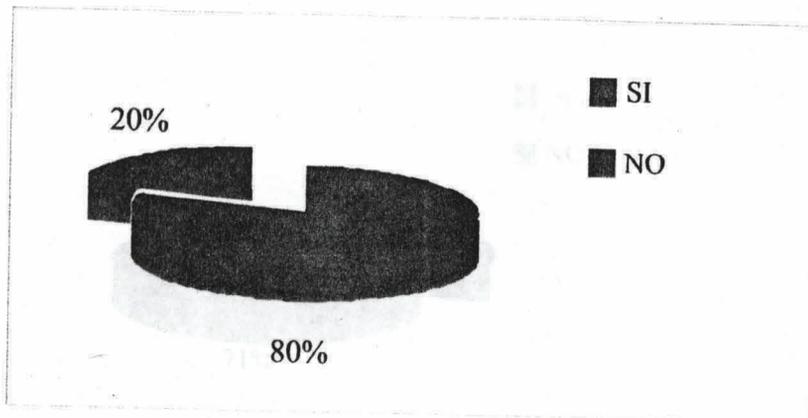
1. SI 2.NO



Respecto al conocimiento básico del Internet, el alumno de secundaria perteneciente a la muestra dice no tener conocimiento de éste, aun cuando no conozcan los parámetros de lo básico en Internet.

VIII. ¿Crees que el Internet te sirva a ti como estudiante?

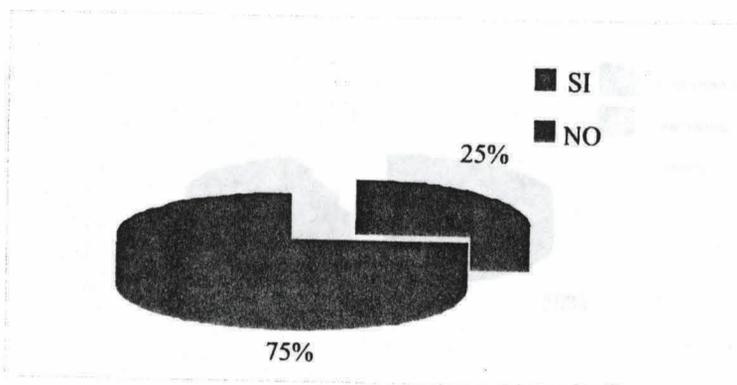
1. SI 2.NO



Afortunadamente se puede apreciar como los estudiantes de secundaria consideran en una mayoría, la necesidad de involucrarse con el Internet para aprovechamiento académico, éste hecho confirma la utilidad del trabajo elaborado.

X. ¿Haz utilizado el servicio de Internet que te ofrece tu escuela?

- 1.SI 2.NO

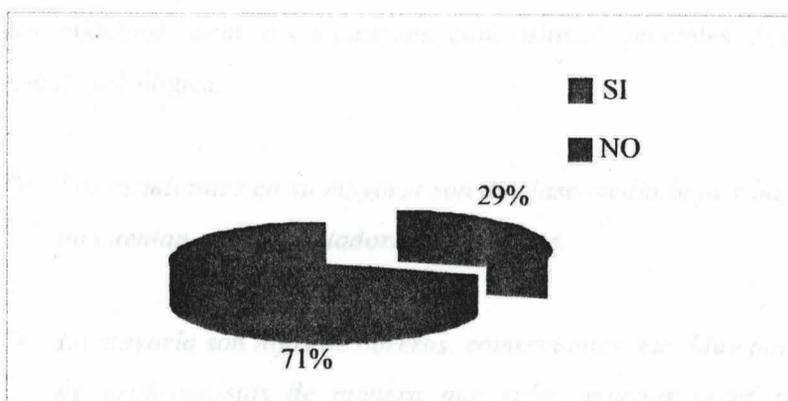


Lamentablemente solo un 25 % del total de la muestra dicen haber utilizando el servicio de Internet que le ofrece la escuela, y aun cuando sabemos que en las escuelas

comprendidas por la muestra todas cuentan con el servicio de Internet gratuito. Hay una gran cantidad de estudiantes que aun no han podido aprovechar esta situación.

XIV ¿Crees que la Pornografía y la Violencia en Internet sea un obstáculo para que los adolescentes puedan navegar en Internet?

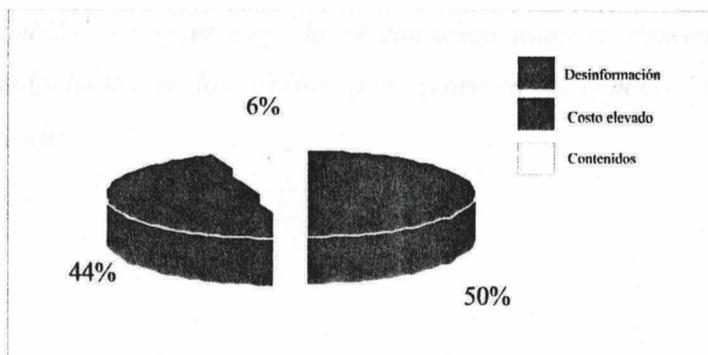
1. SI 2. NO



Se puede observar que por parte de los alumnos no existe un obstáculo para navegar por Internet en términos de Pornografía y Violencia. Tal vez será que en la actualidad se sienten familiarizados con los peligros que la vida actual representa.

XV. ¿Cuál crees que sea el mayor obstáculo para que los jóvenes como tú naveguen en Internet?

- 1 Desinformación 2 Costo elevado 3 Malos contenidos en la web.



En esta gráfica se puede apreciar que aun que no con una mayoría inminente, si se puede observar una buena cantidad de estudiantes que consideran un obstáculo para la interacción del adolescente la desinformación, lo cual favorece y motiva a nuestro

trabajo en esta investigación. También hay un gran número de jóvenes que consideran como un obstáculo el alto costo del servicio, sin embargo no esta en nuestras manos y es motivo de otro estudio.

De esta manera se han considerado estas gráficas como las más sobresalientes dentro de toda la encuesta, o será tal vez que son los reactivos que arrojan mejor información para el desarrollo y conclusiones de la investigación. Respecto al resto de los reactivos podemos sacar las siguientes conclusiones generales dentro de esta segunda parte metodológica.

- *Los estudiantes en su mayoría son de clase media baja y baja. Por tanto no cuentan con computadora en sus casas.*
- *La mayoría son hijos de obreros, comerciantes, etc. Muy pocos son hijos de profesionistas de manera que sufre, muchas veces por falta de asesoría.*
- *Una mayoría expresa conocer que su escuela cuenta con sitios de consulta para el Internet.*
- *Un minoría es la que utiliza realmente este medio, estamos hablando de casi el 10% de la muestra total.*
- *También una gran mayoría se considera estar en desventaja con la manipulación en los medios, pues expresan no conocer mucho de su manejo.*

V.5 Contraste.

En el inicio de la exposición de los resultados por parte de ambas técnicas de recopilación de datos, descubrimos la existencia de una homogeneidad en el sentido de su estatus económico cultural.

A pesar de esto cambia mucho el panorama al entrevistar a los chicos que han trabajado en un curso de participación acción, que aquellos que simplemente contestaron la cédula de encuesta expresando el por que de su poca interacción con el medio.

Definitivamente creemos que ha sido una labor exitosa la de ofrecer un curso de Internet, pues nos dimos cuenta de la facilidad con la que los alumnos adquieren los conocimientos, esto gracias a la gran curiosidad que existe por conocer más allá de lo que se imparte en una educación tradicional pública.

Es importante hacer mención de la gran desventaja en la que se encontraron los estudiantes encuestados, pues ellos simplemente expresaron la realidad y ayudaron a definir las necesidades.

Sin duda una gran aportación que hicieron los jóvenes participantes fue, la aterrizada a nuestra realidad del proyecto. Es decir que mientras nosotros creíamos que comenzaríamos a lidiar con ellos para convencerlos de que consultar violencia y sexo no es lo ideal, ellos nos mostraron que no existía tal necesidad, ya que de inicio ellos no consultaban este tipo de contenidos, pues simplemente no consultaban ninguno al no conocer el uso del Internet.

VI. Resultados de la Investigación.

Comenzamos esta investigación detectando un problema, formulando una hipótesis, reuniendo información teórica y recopilando datos. Todo este proceso nos ha servido para formular un conocimiento y propuesta que nos ayude a trabajar nuestro problema basándonos en las experiencias obtenidas dentro del trabajo de campo.

Algunas de las etapas de la investigación eran conocidas ya, y el trabajo era presentarlas ante el lector como una base de nuestro proyecto.

Al tener una idea superficial del centro del problema obligó a considerar diferentes variantes, y alrededor de las mismas se fue construyendo una línea de investigación propia para estar en cada ocasión más cerca de los resultados que se pretendían obtener.

Por otro lado el confrontar autores que hablaban de un mismo problema o un problema similar marcó la pauta para continuar y establecer límites y propuestas, de tal forma que se tomó como experiencia la opinión expresada en estos documentos para no caer en el mismo error o llegar a nuestro objetivo por vías más prácticas.

A pesar de todo el trabajo que se presentó en lo anterior, la etapa que más ha enriquecido a la investigación, ha sido el momento en donde se tuvo una interacción con el estudiante, el Internet y la propuesta, lo cual permitió darnos cuenta de una realidad concreta capaz de cambiar la dirección y rumbo de las respuestas de investigación.

Se puede decir que contamos con un documento en donde poco a poco y paso a paso, se ha ido construyendo un conocimiento que nos permitirá establecer una estrategia para confrontar el problema que habíamos venido planteando en el protocolo de la investigación.

VI.1 Conclusiones sobre lo Teórico.

El marco Teórico de esta investigación nos ha enseñado la evidente necesidad de hacer estudios sobre este nuevo medio, ya que resulta bastante difícil encontrar información hecha sobre el mismo tema por otras personas.⁵⁴

Sin embargo puede ser esto una gran ventaja, ya que esta investigación podrá estar considerada como los primeros trabajos realizados en el ramo, y aunque se consideran muchos puntos de vista similares en ningún momento se encontró un teórico como tal. Es pues un conocimiento aportado a una sociedad en específico, y aunque de manera local y segmentada puede ayudar a resolver conflictos futuros de similares características.

Los estudios considerados como apoyo del progreso de esta investigación fueron de vital importancia, ya que pudimos analizar el trabajo que se esta haciendo en el tema de educación para los medios en México y otros lugares del mundo.

Es cierto que estos trabajos mencionados son en base a la programación de televisión o videojuegos, sin embargo llevan una estructura posible de aplicar para el aprendizaje e interacción con el Internet.

Se habla entonces no de una teoría de receptores críticos de Internet, pero sí se habla ya, de una necesidad de instruir en la educación y la orientación para la percepción de los medios como un modelo tan complejo como el de la alfabetización en las unidades educativas.

Autores extranjeros han mostrado la tendencia de las comunicaciones en los adolescentes de otros países, quienes marcan la baja en la popularidad de los medios como radio y televisión, y una alza considerable para el contacto con el Internet.

Finalmente es necesario considerar que nuestro país aun tardará en tener esta clase de educación para los medios, pero con nuestra contribución con material de consulta y

⁵⁴ Consultar Marco Teórico del presente documento

de investigación en trabajos pioneros del tema se abrirá poco a poco la evidente necesidad de protección y adiestramiento para la manipulación del Internet por parte de alumnos de nivel secundaria.

En un inicio de la investigación se encontraron documentos de los que se podía tomar referencia, sin embargo al día de la culminación de esta investigación surgieron nuevos documentos de estudio referentes al tema y publicados en el mismo Internet. Esto nos habla de que existe gente en otros lugares del planeta que tienen la misma preocupación y han desarrollado trabajo en similares circunstancias.

VI.2 Conclusiones Sobre Metodología.

El proceso metodológico nos ha instruido en la necesidad de adaptar las estrategias metodológicas a cada caso particular de investigación. Mientras se podría haber pensado en elaborar una constitución puramente cuantitativa o cualitativa, la investigación se ha tenido que adaptar a una estrategia basada en una tendencia cualitativa pero ayudada de técnicas dentro de lo cuantitativo, ayudándonos de ésta manera a profundizar con algunos elementos y a contabilizar otro gran número de opiniones.

El trabajo sobre la participación acción y la interacción con los alumnos en el mismo espacio de desarrollo del problema nos ha dejado conocer más del ambiente, profundizar más en los sentimientos, circunstancias y problemas de cada uno de nuestros jóvenes, pues muchas cosas que se creían como ciertas ellos mismos nos han demostrado gracias a su experiencia la verdad de los hechos.

La metodología aplicada resultó ser la mejor para nuestros fines, ya que nos ha permitido retroalimentar de tal manera que ha llegado a contribuir para presentar nuevas variantes del proyecto, por una parte reforzó nuestra hipótesis, por otra le dio un giro completamente distinto que de igual forma nos permitió avanzar.

*"En la hipótesis se planteaba que el adolescente de secundaria utilizaba de manera parcial los beneficios del Internet, en donde se enfocaba simplemente a consultar violencia y cuartos de Chat. La experiencia con los jóvenes reforzó la parte en donde se decía que no usaban el Internet adecuadamente, sin embargo nos enseñó que esto no era por sus preferencias en el contenido, simple y sencillamente era gracias a una incapacidad por utilizar y desenvolverse en el Internet."*⁵⁵

Ante esto hemos sido testigos de un evidente éxito del curso taller, ya que los jóvenes que de inicio se desenvolvían con ciertos miedos ante un computador conectado a Internet, concluyeron el curso proponiendo e invitando a más estudiantes para la participación en el aprendizaje de este considerado como nuevo medio de comunicación.

⁵⁵ Consultar etapa metodológica en el capítulo correspondiente.

Por el contrario, la mayoría de la muestra que no se pudo trabajar en el aula contestó un cuestionario, en donde revelaban la falta de información y oportunidades que precisamente dentro del curso taller se habían otorgado al grupo afortunado

VI.3 Conclusión sobre las hipótesis.

Parte de la culminación de este trabajo es la de hacer saber si las hipótesis que se habían planteado atrás se comprobaron, se modificaron o simplemente se desecharon. Con fines de estudiar cada una de las hipótesis recordaremos cada una de ellas en forma individual:

- *El adolescente de secundaria pública utiliza el Internet para consulta o entretenimiento, con una frecuencia mínima de dos veces por semana, dentro de las instalaciones de su centro de estudios, o bien de manera comercial fuera de su escuela.*

Esta hipótesis fue descartada desde el momento en que se hizo el primer sondeo de diagnóstico dentro de la primera secundaria, el adolescente conoce de Internet, pero su interacción con el medio no es semanal, sino que lo definen como un contacto meramente esporádico, así lo es dentro de la escuela como afuera de ella.

- *Los alumnos de secundaria se limitan a participar en diálogos impersonales en tiempo real llamados Chat, algunos jóvenes en su mayoría hombres, aprovechan las circunstancias del Internet para consultar páginas pornográficas y violentas, aprovechando la ausencia de supervisión. Finalmente se considera que los jóvenes de secundaria se inician en su actividad con el Internet adquiriendo un correo electrónico.*

Ciertamente la mayoría de los jóvenes de secundaria inicia su actividad en Internet adquiriendo una cuenta de correo electrónico, sin embargo no es comprobable para la investigación, el hecho de que dediquen su tiempo a los cuartos de Chat o a visitar pornografía, pues simplemente el acceso al medio no es frecuente.

- *Los alumnos de secundaria conocen el Internet y su utilización parcial gracias a la instrucción empírica por parte de un amigo de la misma edad y tan desinformado como él. Actualmente no existe nadie específico facultado o con la tarea de enseñar al alumno a iniciarse con el Internet.*

Esta hipótesis se comprueba y se refuerza en esta investigación, pues son los mismos jóvenes los que admiten no conocer el medio de comunicación y reconocen la falta de un asesor, muchas veces comienzan su contacto con la red de manera personal y empírica.

- *El alumno de secundaria no concibe al Internet como una maravilla en tecnología o en materia de comunicación, ellos simplemente ven en el Internet una comodidad impresionante que les facilita sus tareas académicas. Por otro lado los jóvenes ven en el Internet la oportunidad de conocer todo aquello que los adultos le prohíben, en materia de violencia, sexualidad y otros ámbitos.*

El adolescente de secundaria promedio participante en esta investigación, reconoce las capacidades de Internet como un medio maravilloso en términos de tecnología, sin embargo aun no lo han explotado a manera de investigación para trabajos escolares, como tampoco para material censurado.

- *El Internet hasta nuestros días no ha sido explotado ni instruido como una herramienta formativa de la educación, por que existe una falta de conocimiento del medio por parte de los alumnos, por parte de los docentes y por parte de los padres mismos. Tanto es la ausencia de conocimiento que aun no se le ha llegado a considerar como un medio de comunicación masiva tan complejo como lo es la televisión.*

Los padres de familia se reconocen desinformados ante el medio, consideran que la escuela secundaria en donde estudia cada uno de sus hijos, ofrece la opción del Internet simplemente por que tiene que estar a la vanguardia en materia de tecnología y son los mismos docentes lo que exigen capacitación al respecto.

- *Los alumnos de secundaria que tienen la fortuna de contar con el servicio de Internet gratuito que se les ofrece en la escuela, hacen uso continuo de este medio, aun cuando no lo hacen de la manera que algunos podríamos considerar como ideal. Es decir que aprovechan el medio, pero de forma parcial debido a que no cuentan con la información básica.*

Hasta cierto punto esta hipótesis se ha comprobado, pues el adolescente de secundaria pública no está aprovechando el servicio de Internet de la mejor manera ni tampoco a su favor. Por otro lado tampoco lo está utilizando de mala forma, el problema se reduce sencillamente al hecho de que no se está utilizando, los laboratorios están solos y al servicio de Internet no se le está sacando ninguna ventaja.

VI.4 Conclusión Final.

La búsqueda de una verdad aparente nos ha llevado hasta una verdad temporal, el descubrimiento claro es la carencia de información por parte del adolescente de secundaria, ante la necesidad de utilizar y desenvolverse ante el Internet.

Es cierto que en las escuelas secundarias públicas no se usa el Internet con todas sus buenas cualidades, debido a la falta de tiempo y de conocimiento por parte de profesores, alumnos y padres de familia. Es evidente que para la explotación de un medio así es necesario un docente en papel de guía.

También resultó falso que el adolescente se enfoque a perder su tiempo en cuartos de Chat, visitando páginas pornográficas o adquiriendo malas intenciones con contenidos violentos.

La Internet simplemente no se esta utilizando ni bien ni mal, sencillamente no se esta utilizando, y el recurso e inversión de la educación pública se está desperdiciando.

La falta de uso del Internet no es por falta de entusiasmo, sino que es por falta de conocimiento y asesoría para poder desenvolverse con facilidad.

La implementación de un curso taller reducido, no resuelve el problema, pero si incita a los jóvenes a comenzar a trabajar con esta tecnología que se les proporciona, despertando así el interés y proponiendo alternativas de conocimiento, así quedó demostrado gracias a la experiencia con el grupo trabajado.

Una vez con los adolescentes trabajando en el Internet será más fácil comenzar a persuadir en la elección de contenidos, lo importante será persuadirlos para el uso del recurso.

La investigación con todos sus pasos fue planeada de manera estratégica para llegar al descubrimiento de este conocimiento propuesto, se comenzó la búsqueda y solución del problema, sin embargo no fue todo sobre la línea fija e inviolable, la misma

inercia de la investigación y las condiciones de nuestro universo, fueron claves para poder redireccionar la búsqueda tantas veces como así lo demostrara la necesidad de la investigación.

Se propone así implementar un curso taller en la educación secundaria, que tenga la capacidad de resolver dudas y persuadir al buen uso de los medios, este curso no deberá ser de manera curricular, pero si de manera participativa, para que de esta manera los jóvenes tengan la capacidad de desenvolverse en este medio del Internet, y tengan un arma más para enfrentar la vida próxima como estudiantes de nivel medios superior, o bien como ciudadanos de una sociedad urbana que día a día exige el conocimiento de la tecnología moderna.

ANEXOS.

Glosario de Internet por Rafael Fernández Calvo⁵⁶.

Signos y números

. (**punto**) El signo punto tiene una gran importancia en Internet pues no sólo se utiliza en la identificación de todo tipo de direcciones (por ejemplo, en direcciones de correo electrónico como novatica@ati.es) sino que también se emplea para identificar a todo un sector de empresas de la denominada 'Nueva Economía', las famosas *dotcom*, *puntocom* en español.

:-) Este extraño símbolo es una de las diversas formas en que una persona puede mostrar su estado de ánimo en un medio 'frío' como es el ordenador. Representa un rostro sonriente (*smiley*) y es una forma de 'metacomunicación' de las centenares que existen y que van de lo obvio a lo críptico. Este símbolo expresa en concreto felicidad, pero también broma o sarcasmo. Si no lo ve, gire su cabeza noventa grados a la izquierda.

@ (aroba) Este signo es uno de los componentes de las direcciones de correo electrónico y separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo (ejemplo: rfcvalvo@ati.es); el origen de su uso en Internet está en su frecuente empleo en inglés como abreviatura de la preposición *at* ("en", pero en un sentido espacial muy concreto y específico). Se usa también cada vez más frecuentemente en el lenguaje escrito políticamente correcto para evitar tener que repetir sustantivos y adjetivos según el género: así Estimad@s amig@s sustituye a Estimados amigos y estimadas amigas o a Estimadas/os amigas/os. Ver también: "domain", "e-mail address".

2 El número 2 ha adquirido un significado muy específico en Internet desde el nacimiento del comercio electrónico en sus diversas modalidades. Dado que el número 2, *two* en inglés, tiene en esta lengua una pronunciación muy similar a la preposición *to*, sustituye a ésta en numerosos acrónimos. Así, B2B es el acrónimo de *Business-to-Business*.

401 Unauthorized (401 No autorizado) 401 es un código de estado frecuente que indica a un usuario del Web que no está autorizado a acceder a una determinada página. 401 y otros códigos de estado forman parte del protocolo HTTP de WWW, escrito en 1992 por el inventor del Web, Tim Berners-Lee, que tomó muchos de dichos códigos de los correspondientes al FTP (*File Transfer Protocol*).

404 Not found (404 No encontrado) 404 es un código de estado frecuente que indica a un usuario del Web que no se ha encontrado (Not found) una determinada página. 404 y otros códigos de estado forman parte del protocolo HTTP de WWW, escrito en 1992 por el inventor del Web, Tim Berners-Lee, que tomó muchos de dichos códigos de los correspondientes al FTP (*File Transfer Protocol*).

A

Abilene (Abilene) Nombre de una de las principales infraestructuras de red del proyecto Internet2

Acceptable Use Policy -- AUP (Política de Uso Aceptable) Normas que establecen el uso que se puede hacer de un servidor de información o de una red en un ámbito dado. Por ejemplo, algunas redes sólo pueden utilizarse para propósitos no comerciales, algunos servidores no permiten el acceso a determinados grupos de noticias y algunas empresas no permiten a sus empleados que accedan al Web.

ACK acknowledgement (acuse de recibo) Un tipo de mensaje que se envía para indicar que un bloque de datos ha llegado a su destino sin errores. Un acuse de recibo puede también ser negativo (*no acknowledgement--NOACK*), es decir, indicar que un bloque de datos no ha llegado a su destino.

ACM: "Association for Computing Machinery"

Active Server Page -- ASP (Página de Servidor Activo) Una página ASP es un tipo especial de página HTML que contiene unos pequeños programas (también llamados *scripts*) que son ejecutados en servidores Microsoft Internet Information Server antes de ser enviados al usuario para su visualización en forma de página HTML. Habitualmente esos programas realizan consultas a bases de datos y los resultados de esas consultas determinan la información que se envía a cada usuario específico. Los ficheros de este tipo llevan el sufijo *.asp*. No confundir con *Application Service Provider*.

ActiveX (ActiveX) Lenguaje desarrollado por Microsoft para la elaboración de aplicaciones exportables a la red y capaces de operar sobre cualquier plataforma a través, normalmente, de navegadores WWW. Permite dar dinamismo a las páginas web.

⁵⁶ FERNANDEZ Calvo Rafael, Glosario Básico Inglés-Español Para Usuarios De Internet, en: http://www.ati.es/novatica/glosario/glosario_internet.html#glosa, España, Julio del 2001.

address (dirección)) En Internet dicese de la serie de caracteres, numéricos o alfanuméricos, que identifican un determinado recurso de forma única y permiten acceder a él. En la red existen varios tipos de dirección de uso común: dirección de correo electrónico (*e-mail address*), IP (*dirección internet*) y dirección hardware o dirección MAC (*hardware address* o *MAC address*)

ADSL "Asymmetrical Digital Subscriber Line "

Advanced Research Projects Agency -- ARPA (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada) Nombre actual del organismo militar norteamericano anteriormente llamado DARPA, dedicado a desarrollar proyectos de investigación con propósitos militares que a veces tienen también utilización civil.

Advanced Research Projects Agency NETwork -- ARPANET (Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada) Red pionera de larga distancia financiada por ARPA (antigua DARPA). Fue la base inicial de la investigación sobre redes y constituyó el eje central de éstas durante el desarrollo de Internet. ARPANET estaba constituida por ordenadores de conmutación individual de paquetes, interconectados mediante líneas telefónicas.

Agencia de Protección de Datos -- APD (Data Protection Agency) Organismo oficial creado en España en 1993 como consecuencia de la aprobación de la LORTAD (Ley Orgánica de Regulación del Tratamiento Automatizado de los Datos de Carácter Personal). Su finalidad es proteger a los ciudadanos contra las invasiones de su intimidad realizadas mediante medios informáticos, según establece el artículo 18.4 de la Constitución Española.

agent (agente) En Internet un agente (también llamado agente inteligente) es un programa que recoge información o realiza algún otro servicio de forma planificada y sin la presencia del usuario. Habitualmente, un programa agente, utilizando parámetros suministrados por el usuario, busca en toda Internet, o en parte de ella, información de interés para el mismo y se la facilita de forma periódica, diaria o no.

AI "Artificial Intelligence ", "Asociación de Internautas "

alias (alias, *apodo*) Nombre usualmente corto y fácil de recordar que se utiliza en lugar de otro nombre más largo y difícil de recordar. En los programas de correo electrónico de Internet se utiliza a menudo para designar a los destinatarios más habituales.

American Standard Code for Information Interchange -- ASCII (Estándar Americano de Codificación para el Intercambio de Información) Conjunto de normas de codificación de caracteres mediante caracteres numéricos, de amplia utilización en informática y telecomunicaciones.

anonymous FTP (FTP anónimo) El FTP anónimo permite a un usuario de Internet la captura de documentos, ficheros, programas y otros datos contenidos en archivos existentes en numerosos servidores de información sin tener que proporcionar su nombre de usuario y una contraseña (*password*). Utilizando el nombre especial de usuario *anonymous*, o a veces *ftp*, el usuario de la red podrá superar los controles locales de seguridad y podrá acceder a ficheros accesibles al público situados en un sistema remoto.

anonymous mail (correo anónimo) Envío de mensajes de correo electrónico en cuya cabecera no aparece la identificación del remitente del mensaje. Suele realizarse a través de servidores especializados, que eliminan dicha información. Dichos servidores han tenido, y aún tienen, problemas legales en algunos países, pero, dejando a un lado las cuestiones legales, esta modalidad de correo electrónico es también discutible desde el punto de vista ético, como lo es en general la correspondencia anónima, dentro y fuera de la red.

antivirus (antivirus) Programa cuya finalidad es prevenir las infecciones producidas por los virus informáticos así como curar las ya producidas. Para que sean realmente efectivos, dada la gran cantidad de virus que se crean continuamente, estos programas deben actualizarse periódicamente (cada 15 o 30 días preferentemente).

Apache (Apache) Servidor HTTP de dominio público basado en el sistema operativo Linux. Apache fue desarrollado en 1995 y es actualmente uno de los servidores HTTP más utilizados en la red. Ver también: "Free Software ", "HTTP ", "Linux, LINUX ". APD Ver : "Agencia de Protección de Datos "

API "Application Program Interface "

applet (aplicacioncita, *aplique* ,applet) Pequeña aplicación escrita en Java y que se difunde a través de la red para ejecutarse en el navegador cliente. Ver también: "browser ", "Java ", "WWW ".

application (aplicación) Un programa informático que lleva a cabo una función con el objeto de ayudar a un usuario a realizar una determinada actividad. WWW, FTP, correo electrónico y Telnet son ejemplos de aplicaciones en el ámbito de Internet.

Application Program Interface -- API (Interfaz para programas de aplicación) Conjunto de convenciones de programación que definen cómo se invoca un servicio desde un programa.

Application Service Provider -- ASP (Proveedor de Servicio de Aplicaciones) Empresa cuyo objetivo es ofrecer a sus clientes el alquiler, como alternativa a la compra, de aplicaciones para y a través de la red.

No confundir con *Active Page Server*.

archie (archie) Aplicación ya obsoleta, anterior al WWW, cuyo objetivo era recoger, indexar y servir información dentro de Internet automáticamente.].

archive site (lugar de archivo,*sitio de archivo*) Ordenador conectado a Internet que permite el acceso de los usuarios a una colección de ficheros en él almacenados. Un *anonymous FTP archive site*, por ejemplo, permite el acceso a dicho material mediante el protocolo FTP. Los servidores WWW pueden también actuar como sitios de archivo.

ARPANET "Advanced Research Projects Agency NETwork"

Artificial Intelligence -- AI (Inteligencia Artificial) Rama de la Informática que trata de construir programas que emulen métodos de razonamiento análogos a los de los humanos.

ASCII "American Standard Code for Information Interchange"

Asociación de Internautas -- AI (Association of Internauts) Entidad creada en 1998 para agrupar a los usuarios de Internet en España y promover sus derechos.

Asociación de Técnicos de Informática -- ATI (Association of Computer Technicians) Entidad creada en 1967 que agrupa a cerca de 5.000 profesionales informáticos españoles. Es la editora de este glosario.

Asociación de Usuarios de Internet -- AUI (Association of Internet Users) Entidad creada en 1995 para agrupar a los usuarios de Internet en España y promover sus derechos.

ASP "Active Server Page", "Application Service Provider"

Association for Computing Machinery -- ACM (Association de Maquinaria de Computación) A pesar de su nombre no se trata de una asociación de fabricantes de ordenadores sino de la mayor de las asociaciones de profesionales informáticos del mundo, fundada en 1947 y con sede en los Estados Unidos de América.

Asymmetrical Digital Subscriber Line -- ADSL (Línea de Suscripción Asimétrica Digital) Tecnología de transmisión de tipo xDSL, que permite a los hilos telefónicos de cobre convencionales una alta velocidad de transmisión. Es la más utilizada actualmente y se denomina asimétrica porque permite más velocidad en la recepción de datos por parte del usuario que en la emisión de datos por éste.

Asynchronous Transfer Mode -- ATM (Modo de Transferencia Asíncrona) Estándar que define la conmutación de paquetes (*cells*-- celdas o células) de tamaño fijo con alta carga, alta velocidad (entre 1,544 Mbps. y 1,2 Gbps) y asignación dinámica de ancho de banda. ATM es conocido también como paquete rápido (*fast packet*). No confundir con *Automatic Teller Machine* (cajero automático).

ATI "Asociación de Técnicos de Informática"

ATM "Asynchronous Transfer Mode"

attachment (anexo) Dícese de un fichero o archivo que se envía junto a un mensaje de correo electrónico. El fichero puede contener cualquier objeto digitalizado, es decir, puede contener, texto, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, sonido.

AUP "Acceptable Use Policy"

authentication (autenticación) Verificación de la identidad de una persona o de un proceso para acceder a un recurso o poder realizar determinada actividad. También se aplica a la verificación de identidad de origen de un mensaje.

avatar (personaje digital,*avatar*) Papeles imaginarios que se autoatribuyen los usuarios de determinados juegos y espacios de la red (*chats* gráficos). Es una palabra de origen sánscrito.

B

B2B "Business-to-Business"

B2C "Business-to-Consumer"

backbone (eje central,columna vertebral,*eje troncal*) Línea de gran capacidad a la que se conectan otras líneas de menor capacidad a través de puntos de conexión llamados nodos. La traducción literal es "columna vertebral" o "espina dorsal".

backup (copia de respaldo,*copia de seguridad*) Copia de ficheros o datos de forma que estén disponibles en caso de que un fallo produzca la pérdida de los originales. Esta sencilla acción evita numerosos, y a veces irremediables, problemas si se realiza de forma habitual y periódica.

bandwidth (ancho de banda,*anchura de banda*) Técnicamente es la diferencia en hertzios (Hz) entre la frecuencia más alta y la más baja de un canal de transmisión. Sin embargo, este término se usa mucho más a menudo para definir la cantidad de datos que puede ser enviada en un periodo de tiempo determinado a través de un circuito de comunicación dado, por ejemplo, 33,6 Kbps (miles de bits por segundo).

banner (anuncio,faldón,pancarta,*viñeta*) Imagen, gráfico o texto de carácter publicitario, normalmente de pequeño tamaño, que aparece en una página web y que habitualmente enlaza con el sitio web del anunciante.

baud (baudío) Cuando se transmiten datos, un baudío es el número de veces que cambia el 'estado' del medio de transmisión en un segundo. Como cada cambio de estado puede afectar a más de un bit de

datos, la tasa de bits de datos transferidos (por ejemplo, medida en bits por segundo) puede ser superior a la correspondiente tasa de baudios.

Bcc: (copia ciega, *copia oculta*) Es una de las líneas que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico y su finalidad es incluir uno o más destinatarios de dicho mensaje cuya identidad no aparecerá en el mensaje recibido por el destinatario o destinatarios principales. La etiqueta de la red dicta suprimir, o al menos limitar al máximo, el uso de este procedimiento porque en cierta manera se está ocultando al destinatario que el mensaje llegará a otras personas. Por el contrario se recomienda su uso cuando hay que enviar un mensaje a un número alto de destinatarios, para evitar que la cabecera del mensaje sea de gran tamaño. *Bcc* es un acrónimo de la frase inglesa *blind carbon copy* (copia ciega en papel carbón).

Because It's Time NETWORK -- BITNET (Red Porque Ya Es Hora) Antigua red internacional de ordenadores de centros docentes y de investigación que ofrecía servicios interactivos de correo electrónico y de transferencia de ficheros utilizando un protocolo de almacenaje y envío basado en los protocolos Network Job Entry de IBM. Se conectaba a Internet a través de una pasarela de correo electrónico.

beeper (*busca*, *zumbador*) Pequeño dispositivo de comunicación, de tamaño algo menor que un paquete de cigarrillos, que permite la recepción de mensajes escritos, emitiendo un pitido (*beep*) cuando se recibe el mensaje. El mensaje puede ser enviado a través de Internet.

bit (bitio, *bit*) Unidad mínima de información digital que puede ser tratada por un ordenador. Proviene de la contracción de la expresión *binary digit* (dígito binario).

bits per second -- bps (bits por segundo) Unidad de medida de la capacidad de transmisión de una línea de telecomunicación. Ver también: "**bandwidth**", "**baud**", "**bit**", "**Gbps**", "**Kbps**", "**Mbps**".

blind surfing (navegación a ciegas) Acción de navegar por la red sin saber a donde se quiere ir.

Bluetooth (Bluetooth) Sistema de comunicación inalámbrica que permite la interconexión de diferentes dispositivos electrónicos (PCs, teléfonos fijos o móviles, agendas electrónicas, auriculares, etc.); es un estándar creado por importantes empresas del sector de la informática y de las telecomunicaciones. *Bluetooth*, que en inglés significa literalmente "diente azul", era el apodo de un jefe vikingo del siglo IX D.C.

body (cuerpo, *cuerpo de mensaje*) Área de un mensaje de correo electrónico que contiene el texto que se desea enviar al destinatario/a(os/as).

bookmark (marca de página, *marca, marcapáginas*) Señal o recordatorio que los internautas dejan en su aplicación de navegación para marcar un lugar interesante encontrado en la red Internet a fin de poder volver a él posteriormente.

bot (bot) Abreviatura de la palabra robot. Ver también: "**robot**".

bounce (rebote) Devolución de un mensaje de correo electrónico debido a error en la entrega al destinatario. Ver también: "**e-mail message**".

bps "**bits per second**"

broadcast (difusión amplia) Término utilizado originariamente en el mundo de la radio y de la televisión para indicar que sus emisiones las puede recibir cualquiera que sintonice una emisora. Hoy en Internet se emite también radio y televisión en modo *broadcast*, y la misma WWW es un medio de este misma naturaleza.

browser (visor, visualizador, hojeador, *navegador*) Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el espacio Internet. En su forma más básica son aplicaciones hipertexto que facilitan la navegación por los servidores de información Internet; cuentan con funcionalidades plenamente multimedia y permiten indistintamente la navegación por servidores WWW, FTP, Gopher, el acceso a grupos de noticias, la gestión del correo electrónico, etc.

BSA "**Business Software Alliance**"

bug (error, *gazapo*) Término aplicado a los errores descubiertos al ejecutar un programa informático. Fue usado por primera vez en el año 1945 por Grace Murray Hooper, una de las pioneras de la programación moderna, al descubrir cómo un insecto (*bug*) había dañado un circuito del ordenador Mark.

Bulletin Board System -- BBS (Tablón de Anuncios Electrónico) Ordenador y programas que habitualmente suministran servicios de mensajería electrónica, archivos de ficheros y cualquier otro servicio y actividad que pueda interesar al operador del BBS. Hoy casi han desaparecido, sustituidos por la WWW.

Business Software Alliance -- BSA (Alianza del Sector del Software) Organismo de alcance internacional creado en 1988 por diversas empresas del sector del software para defender sus derechos de propiedad intelectual sobre los programas que desarrollan.

Business-to-Business -- B2B (Empresa a Empresa, *entre empresas*, *Interempresas*) Modalidad de comercio electrónico en el que las operaciones comerciales se realizan entre empresas (por ejemplo, una empresa y sus proveedores) y no con usuarios finales. Algunos, muy pocos, utilizan el acrónimo español EAE.

Business-to-Consumer -- B2C (Empresa a Cliente, *Empresa a Consumidor*) Modalidad de comercio electrónico en el que las operaciones comerciales se realizan entre una empresa y sus usuarios finales. Algunos, muy pocos, utilizan el acrónimo español EAC.

byte (octeto, *byte*) Conjunto significativo de ocho bits que representan un carácter, por ejemplo la letra "a", en un sistema informático.

C

C2C "Consumer-to-Consumer"

cache (caché, *copia de visitas*) En Internet es la copia mantenida por un navegador de las páginas web visitadas últimamente, de manera que, si el usuario vuelve a solicitarlas, son leídas desde el disco duro sin necesidad de tener que conectarse de nuevo a la red, consiguiéndose así una mejora muy apreciable del tiempo de respuesta.

Campus Wide Information System -- CWIS (Sistema de Información Universitario) Un CWIS ofrece información y servicios públicos en un centro universitario mediante quioscos informatizados y permite operaciones interactivas mediante quioscos, sistemas informáticos interactivos y redes universitarias. Habitualmente estos servicios comprenden directorios, calendarios, BBS, bases de datos.

Capítulo Andaluz de la Internet Society -- ISOC-AND (Andalucía Chapter of the Internet Society) Uno de Capítulos de la Internet Society en España.

Capítulo Aragonés de la Internet Society -- ISOC-ARA (Aragon Chapter of the Internet Society) Uno de Capítulos de la Internet Society en España.

Capítulo Catalán de la Internet Society -- ISOC-CAT (Catalonia Chapter of the Internet Society) El primero de los Capítulos de la Internet Society constituido oficialmente en España, en 1995..

Capítulo Español de la Internet Society -- ISOC-ES (Spanish Chapter of the Internet Society) Organización de ámbito estatal española creada en 1999.

Capítulo Gallego de la Internet Society -- ISOC-GAL (Galicia Chapter of the Internet Society) Uno de Capítulos de la Internet Society en España.

carrier (empresa telefónica, portadora) En su significado de portadora carrier es una señal o pulso transmitido a través de una línea de telecomunicación. Un *carrier* es también una empresa que opera en el sector de las telecomunicaciones ofreciendo servicios de telefonía.

Cascade Style Sheet -- CSS (Hoja de Estilo en Cascada) Es un conjunto de instrucciones HTML que definen la apariencia de uno o más elementos de un conjunto de páginas web con el objetivo de uniformizar su diseño.

CATalunya Neutral Internet Exchange -- CATNIX (Punto Neutral de Intercambio Internet de Cataluña) Asociación que facilita el tráfico local de Cataluña, permitiendo que los proveedores de Internet de dicha Comunidad Autónoma intercambien de manera directa el tráfico dentro de la misma.

CATNIX Catalunya Neutral Internet Exchange "

Cc: (copia) Es una de las líneas que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico y su finalidad es copiar ese mensaje a uno o más destinatarios de dicho mensaje, cuyas identidades, a diferencia de lo que sucede con los incluidos en la línea *Bcc*, aparecerán en el mensaje recibido por el destinatario o destinatarios principales. *Cc* es un acrónimo de la frase inglesa *Carbon copy* (copia de papel carbón).

CCITT "Comité Consultatif International de Telegraphie et Telephonie "

cellular phone (telefonino, teléfono móvil, celular, *móvil*, teléfono celular) Teléfono portátil sin hilos conectado a una red celular y que permite al usuario su empleo en cualquier lugar cubierto por la red. Una red celular, y los teléfonos a ella conectados, puede ser digital o analógica. Si la red es digital el teléfono puede enviar y recibir información a través de Internet.

ensorship (censura) Restricciones a la libre expresión de los ciudadanos llevadas a cabo tanto sobre todo por Administraciones Públicas y por empresas privadas, a menudo con carácter previo (censura previa), para evitar, por diversos tipos de motivos, que en Internet se publique información considerada ofensiva, inconveniente o simplemente molesta. La censura en Internet es de difícil implantación dado el carácter global y no centralizado de la red. Ver también: "Communications Decency Act".

CEPIS "Council of European Professional Informatics Societies "

CERN "Conseil Europeen pour la Recherche Nucleaire "

CERT "Computer Emergency Response Team "

CERT/CC "Computer Emergency Response Team/Coordination Center "

certificate (certificado) Acreditación emitida por una entidad o un particular debidamente autorizados garantizando que determinado dato (por ejemplo, una firma electrónica o una clave pública) pertenece realmente a quien se supone.

certification (certificación) Procedimiento por el cual una entidad o un particular garantizan que determinado dato (por ejemplo, una firma electrónica o una clave pública) pertenece realmente a quien se supone.

CGI "Common Gateway Interface "

cgi-bin (cgi-bin) Directorio de un servidor web donde suelen almacenarse los programas CGI. *bin* es una contracción de *binario*.

channel (canal) En telecomunicaciones un canal es un conducto independiente a través del cual pueden fluir señales.

Chaos Computer Club (Club Informático Caos) Organización internacional de carácter inconformista cuyos componentes se definen como portavoces de los piratas informáticos (hackers) de todo el mundo y demandan una sociedad con libertad ilimitada y flujos de información sin censuras. Organizan anualmente en Hamburgo, Alemania, un conocido encuentro de sus partidarios.

chat (chateo, tertulia, *charla*, conversación) Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet. Hasta hace pocos años sólo era posible la 'conversación' escrita pero los avances tecnológicos permiten ya la conversación audio y vídeo.

chat room (charlería, espacio para charla, *sala de charla*) Lugar virtual de la red, llamado también canal (*channel*), donde la gente se reúne para charlar con otras personas que hay en la misma sala.

chip (microprocesador, *chip*) Circuito integrado en un soporte de silicio, formado por transistores y otros elementos electrónicos miniaturizados. Son uno de los elementos esenciales de un ordenador y de cada vez más aparatos electrónicos de todo tipo. Literalmente significa astilla o patata frita.

CICYT "Comisión Interministerial de Ciencia y Tecnología "

CIDR "Classless Inter-Domain Routing "

cipherpunk (revientacifrados, *revientaclaves*) Persona especializada en romper claves criptográficas y superar sistemas de seguridad. No confundir con *cyberpunk*.

Classless Inter-Domain Routing -- CIDR (Enrutado Interdominios sin Clases) Método de asignar y especificar direcciones Internet utilizados en enrutadores interdominios (*interdomain routers*) con mayor flexibilidad que el sistema original de clases de direcciones del protocolo Internet. Como resultado se ha ampliado en gran medida el número de direcciones Internet disponibles.

CLI "Comisión de Libertades e Informática "

click (clickeo/clickear, clic, pinchazo/pinchar, *pulsación/pulsar*) Acción de tocar un mando cualquiera de un ratón una vez colocado el puntero del mismo sobre una determinada área de la pantalla con el fin de dar una orden al ordenador.

click-through (pulsación pasante) Sistema publicitario mediante el cual el anunciante paga en función de las veces que se enlazan las páginas de dicho anunciante a través de la pulsación de una pancarta publicitaria (*banner*) que aparece en una página web.

client (cliente) Un sistema o proceso que solicita a otro sistema o proceso que le preste un servicio. Una estación de trabajo que solicita el contenido de un fichero a un servidor de ficheros es un cliente de este servidor.

client-server model (modelo cliente-servidor) Modelo de comunicación entre ordenadores conectados a una red en el cual hay uno, llamado cliente, que satisface las peticiones realizadas por otro llamado servidor.

Clipper chip (chip Clipper) Dispositivo de cifrado que el Gobierno de los EE.UU. intentó, sin éxito, hacer obligatorio mediante ley en 1995 para poder controlar el flujo de transmisiones criptografiadas a través de redes digitales de telecomunicación.

CMC "Computer Mediated Communication "

CMT "Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones "

CNI "Coalition for Networked Information "

Coalition for Networked Information -- CNI (Coalición para la Información a través de Redes) Consorcio creado en 1990 por American Research Libraries, CAUSE y EDUCOM para promover la creación de, y el acceso a, recursos de información contenidos en redes con el fin de enriquecer la vida docente y mejorar la productividad intelectual.

Comisión de Libertades e Informática -- CLI (Commission for Liberties and Informatics) Entidad no gubernamental creada en España en 1991 para promover la defensa de las libertades y derechos individuales y colectivos frente al mal uso de la informática y las telecomunicaciones. Estaba formada por asociaciones de profesionales informáticos, de derechos humanos, sindicatos, consumidores, jueces, empresas de marketing directo, etc. En 1997 se convirtió en un grupo especializado de la APDHE (Asociación Pro Derechos Humanos de España).

Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones -- CMT (Spain's Commission for the Telecommunications Market) Organismo gubernamental encargado del control del sector de las Telecomunicaciones en España.

Comisión Interministerial de Ciencia y Tecnología -- CICYT (Spain's Interministry Commission for Science and Technology) Organismo creado por el Gobierno español para la planificación, coordinación y seguimiento de las actuaciones de la Administración General del Estado en materia de I+D e innovación.

Comité Consultatif International de Telegraphie et Telephonie -- CCITT (Comité Consultivo Internacional de Telegrafía y Telefonía) Organización de la Unión Internacional de Telecomunicaciones de las Naciones Unidas (ITU) que, en 1995, tras la reorganización de este organismo, pasó a ser llamada ITU-TSS.

Common Gateway Interface -- CGI (Interfaz Común de Pasarela) Interfaz de intercambio de datos estándar en WWW a través del cual se organiza el envío y recepción de datos entre navegador y programas residentes en servidores WWW. Ver también: "browser", "HTTP", "WWW".

Communications Decency Act (Ley de Decencia en las Comunicaciones) Ley aprobada por el Senado de los Estados Unidos de América en 1996, que castigaba con penas de prisión a quienes almacenaran y distribuyeran a través de la red información considerada "obscena". Fue objeto de una fuerte oposición en la comunidad Internet y declarada inconstitucional por el Tribunal Supremo.

communicator (comunicador) Dispositivo electrónico de pequeño tamaño, ligeramente más grueso que un teléfono móvil, que combina las funciones de éste y del ordenador de mano, permitiendo la conexión con Internet.

COmmunity Research and Development Information Services -- CORDIS (Servicios de Información sobre Investigación y Desarrollo de la Comunidad) Iniciativa de la Comisión Europea para reforzar la competitividad de las organizaciones europeas. Proporciona información sobre una amplia gama de actividades de investigación, desarrollo e innovación emprendidas en la Unión Europea.

computer (computadora, computador, *ordenador*) Máquina electrónica capaz de procesar información siguiendo instrucciones almacenadas en programas. Antes que electrónicas estas máquinas fueron mecánicas o electromecánicas.

Computer Emergency Response Team -- CERT (Equipo de Respuesta para Emergencias Informáticas)) El CERT fue creado por DARPA en Noviembre de 1988 como respuesta a las carencias mostradas durante el incidente del gusano (worm) de Internet. Los objetivos del CERT son trabajar junto a la comunidad Internet para facilitar su respuesta a problemas de seguridad informática que afecten a los sistemas centrales de Internet, dar pasos proactivos para elevar la conciencia colectiva sobre temas de seguridad informática y llevar a cabo tareas de investigación que tengan como finalidad mejorar la seguridad de los sistemas existentes. Los productos y servicios del CERT incluyen asistencia técnica 24 horas al día para responder a incidencias sobre seguridad informática, asistencia sobre vulnerabilidad de productos, documentos técnicos y cursos de formación. Adicionalmente, el CERT mantiene numerosas listas de correo (incluyendo una sobre Avisos CERT) y ofrece un sitio web () y un servidor de FTP anónimo, en <ftp://cert.org>, donde se archivan documentos y herramientas sobre temas de seguridad informática. Al CERT puede llegarse mediante correo electrónico en cert@cert.org, por teléfono en el número +1 412 268 7090 (asistencia 24 horas al día) y por fax en el +1 412 268 6989. Ver también: "CERT/CC", "DARPA", "worm".

Computer Emergency Response Team/Coordination Center -- CERT/CC (Equipo de Respuesta para Emergencias Informáticas/Centro de Coordinación) El Centro de Coordinación del CERT se halla en el Instituto de Ingeniería del Software (Software Engineering Institute) de la Universidad Carnegie Mellon (Pittsburgh, PA, EE.UU.).

Computer Mediated Communication -- CMC (Comunicación a través de Ordenador) Modelo de comunicación mediante redes que se está expandiendo rápidamente en los países y capas sociales que protagonizan la llamada Sociedad de la Información, complementando (y a veces sustituyendo a) los modelos de comunicación existentes hasta ahora.

Computer Professionals for Social Responsibility -- CPSR (Profesionales Informáticos pro-Responsabilidad Social) Organización creada en 1981 por un grupo de científicos norteamericanos del área informática preocupados por el uso de los ordenadores en los sistemas de armas nucleares del proyecto del Presidente Reagan llamado *Stars War* (Guerra de las Galaxias). Actualmente, CPSR se ha convertido en una alianza de profesionales informáticos y de otros sectores cuyo objetivo principal es concienciar a la opinión pública sobre los temas críticos en lo que se refiere a la aplicación de las tecnologías de la información y sobre cómo éstas afectan a la sociedad.

Computerized Society (Sociedad Computerizada, *Sociedad Informatizada*) Sería una sociedad en la que las herramientas informáticas ocuparían el lugar principal pasando de ser medios al servicio de la colectividad y de los individuos a ser fines en sí mismas.

congestion (congestión, *atasco*) Se produce un atasco cuando el tráfico existente sobrepasa la capacidad de una ruta de comunicación de datos.

Conseil European pour la Recherche Nucleaire -- CERN (Consejo Europeo para la Investigación Nuclear) Institución europea, creada en 1954 y situada en Ginebra, Suiza, que desarrolló, para sus necesidades internas, el primer navegador y el primer servidor WWW (proyecto liderado por Tim Berners-Lee). Ha contribuido decisivamente a la difusión de esta tecnología y es uno de los rectores del W3 Consortium, el organismo clave en la difusión y estandarización de WWW.

Consumer-to-Consumer -- C2C (Consumidor a Consumidor, *entre consumidores*) Relaciones de intercambio entre dos consumidores a través de la Red.

cookie (espía, *cookie, cuqui*, físgón) Conjunto de caracteres que se almacenan en el disco duro o en la memoria temporal del ordenador de un usuario cuando accede a las páginas de determinados sitios web. Se utilizan para que el servidor accedido pueda conocer las preferencias del usuario al volver éste a conectarse. Dado que pueden ser un peligro para la intimidad de los usuarios, éstos deben saber que los navegadores permiten desactivar los (¿o las?) cuquis.

copyleft (izquierdo de copia) Fórmula de *copyright* nacida en el ámbito del software libre (*free software*) mediante la cual el autor de un programa lo declara como de dominio público, incluido el código fuente (*source code*) del mismo, de forma que quien quiera pueda usarlo y modificarlo. Ahora bien, quien modifica un programa puede ejercer sin restricción alguna su derecho de copia sobre el programa modificado. El término *copyleft* juega con el significado político de las palabras derecha e izquierda, *right* y *left* respectivamente en inglés, dado el origen libertario del movimiento del software libre.

copyright (derecho de copia) Derecho que tiene un autor, incluido el autor de un programa informático, sobre todas y cada una de sus obras y que le permite decidir en qué condiciones han de ser éstas reproducidas y distribuidas. Aunque este derecho es legalmente irrenunciable puede ser ejercido de forma tan restrictiva o tan generosa como el autor decida. El símbolo de este derecho es ©.

CORDIS "COMMUNITY RESEARCH AND DEVELOPMENT INFORMATION SERVICES"

Council of European Professional Informatics Societies -- CEPIS (Consejo Europeo de Asociaciones Profesionales Informáticas) Confederación formada por las principales asociaciones profesionales informáticas de 24 Estados europeos, que representan a unos 150.000 informáticos. Fué creada en 1988 siendo ATI (Asociación de Técnicos de Informática) una de las entidades fundadoras y representante español en esta organización.

counter (contador) Dispositivo que cuenta el número de visitas o de impactos que ha recibido un sitio web. Suele aparecer en la página inicial del sitio.

CPSR "COMPUTER PROFESSIONALS FOR SOCIAL RESPONSABILITY"

cracker (revientasistemas, saboteador, *intruso*) Un *cracker* es una persona que intenta acceder a un sistema informático sin autorización. Estas personas tienen a menudo malas intenciones, en contraste con los *hackers*, y pueden disponer de muchos medios para introducirse en un sistema.

crawler (gateador) "robot"

CRM "CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT"

Cryptography (Criptografía) Término formado a partir del griego *kruptos*, oculto ... significa, según el diccionario académico, "Arte de escribir con clave secreta o de un modo enigmático" ... Es criptográfico cualquier procedimiento que permita a un emisor ocultar el contenido de un mensaje de modo que sólo personas en posesión de determinada clave puedan leerlo, tras haberlo descifrado.

Cryptology (Criptología) Es la parte de la Criptografía que tiene por objeto el descifrado de criptogramas cuando se ignora la clave.

CSS "CASCADE STYLE SHEET"

CU-SeeMee (Teveo-Mevés) Programa de videoconferencia, de libre distribución, desarrollado por la Universidad de Cornell (EE.UU). Permite a cualquiera que tenga dispositivos de audio y vídeo --y una conexión a Internet de un cierto ancho de banda-- realizar una videoconferencia con alguien que tenga esos mismos dispositivos. Permite también la multivideoconferencia. CU, además de ser el acrónimo de Cornell University, es un apócope fonético inglés de *see you* (te veo).

Customer Relationship Management -- CRM (Gestión de Relaciones con Clientes) Sistema automatizado de información sobre clientes cuyo objetivo es que estos puedan ser atendidos de la manera más personalizada posible. Internet es uno de los soportes tecnológicos más importantes en CRM, a la vez que uno de sus principales canales de comunicación con los clientes.

CWIS "CAMPUS WIDE INFORMATION SYSTEM"

cyber- (ciber-) Prefijo utilizado ampliamente en la comunidad Internet para denominar conceptos relacionados con las redes (cibercultura, ciberespacio, cibernauta, etc.). Su origen es la palabra griega *kibernao*, que significa pilotar una nave.

cyberbabbling (ciberbabeo, *ciberbalbuceo*) Término despectivo que alude al abuso de la jerga técnica o de los códigos de grupos cerrados de usuarios.

cybercoffee (cibercafé) Cafetería desde la que se puede acceder a Internet. La primera se creó en California en 1994 y hoy día son relativamente abundantes en muchos países.

cybercop (ciberpolicía) Funcionario policial especializado en Internet o en utilizar la red para sus investigaciones.

Cyberculture (Cibercultura) Conjunto de valores, conocimientos, creencias y experiencias generadas por la comunidad internáutica a lo largo de la historia de la Red. Al principio era una cultura elitista; más tarde, con la popularización de Internet, la cibercultura se ha ido haciendo cada vez más parecida a la cultura a secas, aunque conserva algunas de sus peculiaridades originales.

Cybermarketing (Cibemercadotecnia, *Cybermarketing*) Trabajo de promoción y/o venta de productos, servicios o ideas a través de la red.

cybernaut (cibernauta) Persona que navega por la red.

Cybernetics (Cibernética) Término acuñado por un grupo de científicos dirigidos por Norbert Wiener y popularizado por el libro de éste "Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine" de 1948. Viene del griego *kibernetes*, timonel o piloto, y es la ciencia o estudio de los mecanismos de control o regulación de los sistemas humanos y mecánicos, incluyendo los ordenadores.

cyberphobia (ciberfobia) Temor exagerado a la red o a los ordenadores.

cyberpunk (cibermaldad, *cibermarginalidad*) Sensibilidad o creencia en que un grupo de gente fuera del sistema, armado con su propia individualidad y capacidad tecnológica, puede romper la tendencia de las instituciones tradicionales de usar la tecnología para controlar la sociedad. No confundir con *cipherpunk*.

cybersex (cibersexo) Todo tipo de actividad sexual realizada a través de la Red, desde las visitas a sitios web eróticos hasta el intercambio erótico por medios textuales (por ejemplo, *chats*) o audiovisuales (por ejemplo, *webcam*).

Cyberspace (Ciberespacio) Término creado por William Gibson en su novela fantástica "Neuromancer", del año 1984 para describir el 'mundo' de los ordenadores y la sociedad creada en torno a ellos.

Cyberspanglish (Ciberespanglis) Lenguaje híbrido de español e inglés utilizado a menudo por los usuarios de la red. A veces se emplea por pereza mental o por simple ignorancia del correspondiente término castellano; otras porque es difícil encontrar una traducción razonable a la multitud de términos que surgen sin cesar en este campo. Es rechazado por los puristas y alabado por los partidarios del mestizaje lingüístico.

cybersquatter (ciberocupación, *ciberokupa*) Persona que reserva nombres de dominio con la intención de venderlos después a empresas interesadas en los mismos, dado que los nombres de dominio son una mercancía muy cotizada. Hasta hace no mucho tiempo cualquiera podía registrar nombres de dominio correspondientes a empresas, marcas y productos muy conocidos.

cybertrash (ciberbasura) Todo tipo de información almacenada o difundida por la Red que es manifiestamente molesta o peligrosa para la salud mental de los internautas. Dícese también de quienes arrojan basura a la Red.

cyberzapping (ciberzapeo) Acción de pasar de forma rápida y compulsiva de una página a otra dentro de un sitio web o de un sitio web a otro.

cyborg (ciborg) Esta palabra, contracción de los términos *cyber* y *organism* tiene varios significados. El más extendido hoy es el de un ser compuesto por materia viva y por dispositivos electrónicos, al estilo del policía de la película "Robocop". El término lo creó Manfred Clynes en los años sesenta.

D

Daemon (Daemon) Aplicación UNIX que está alerta permanentemente en un servidor Internet para Aplicación UNIX que está alerta permanentemente en un servidor Internet para realizar determinadas tareas como, por ejemplo, enviar un mensaje de correo electrónico o servir una página web. *Daemon* es una palabra latina que significa espíritu (bueno o malo) o demonio y deriva del griego *daimon*.

DANTE "Delivery of Advanced Network Technology to Europe"

DARPA "Defense Advanced Research Projects Agency"

data (datos) Plural de la palabra latina *datum* (dato). En inglés se suele utilizar erróneamente para referirse también a un solo dato.

Data Encryption Standard -- DES (Estándar de Cifrado de Datos) Algoritmo de cifrado de datos estandarizado por la administración de EE.UU.

Data Highway (Autopista de Datos) "Information Highway"

datagram (datagrama) Entidad de datos autocontenida e independiente que transporta información suficiente para ser encaminada desde su ordenador de origen a su ordenador de destino sin tener que depender de que se haya producido anteriormente tráfico alguno entre ambos y la red de transporte. Ver también: "frame", "packet".

datum (dato) Unidad mínima entre las que componen una información. Es una palabra latina que significa "lo que se da" y que apenas se utiliza en inglés, donde se suele utilizar "data" tanto para el singular como para el plural.

DDN NIC "Defense Data Network Network Information Center"

de-encryption (desenscriptación,*descifrado*) Recuperación del contenido real de una información cifrada previamente.

dedicated line (línea dedicada) "leased line "

Defense Advanced Research Projects Agency -- DARPA (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada para la Defensa) Organismo creado en 1954 por el Departamento de Defensa norteamericano (DoD) encargado de la investigación y desarrollo en el campo militar y que jugó un papel muy importante en el nacimiento de Internet a través de la red ARPANET.

Defense Data Network Network Information Center -- DDN NIC (Centro de Información sobre Redes de la Red de Datos de la Defensa) A menudo llamado *The NIC*, la responsabilidad primaria del DDN NIC es la asignación de direcciones de red de Internet, la administración del llamado dominio raíz y el suministro de servicios de soporte y de información al DDN. Es también el depósito principal de RFCs.

Delivery of Advanced Network Technology to Europe -- DANTE (Distribución de Tecnología Avanzada de Redes a Europa) Organización sin ánimo de lucro creada en 1993 con el objetivo de mejorar las redes de comunicación de los organismos de investigación europeos.

Denial of Service -- DoS (Denegación de Servicio) En Internet, un DoS o ataque de denegación de servicio (no confundir con DOS,*Disk Operating System*, con O mayúscula) es un incidente en el cual un usuario o una organización se ven privados de un recurso que normalmente podrán usar. Habitualmente, la pérdida del servicio supone la indisponibilidad de un determinado servicio de red, como el correo electrónico, o la pérdida temporal de toda la conectividad y todos los servicios de red. En los peores casos, por ejemplo, un sitio web accedido por millones de personas puede verse forzado temporalmente a cesar de operar. Un ataque de denegación de servicio puede también destruir programas y ficheros de un sistema informático. Aunque normalmente es realizado de forma intencionada y maliciosa, este tipo de ataques puede también ocurrir de forma accidental algunas veces. Si bien no suele producirse robo de información estos ataques pueden costar mucho tiempo y dinero a la persona u organización afectada.

DES "Data Encryption Standard "

dialup (conexión por línea conmutada) Conexión temporal, en oposición a conexión dedicada o permanente, establecida entre ordenadores por línea telefónica 'normal'. Dícese también del hecho de marcar un número de teléfono.

digerati (entendidos) En la jerga internaútica avanzada, dícese de las personas expertas en temas relacionados con la llamada Sociedad de la Información. Es un término construido a semejanza de la palabra latina *ligerati* (letrados).

digital signature (firma digital) Información cifrada que identifica al autor de un documento electrónico y autentifica que es quien dice ser.

dildonics (sexo electrónico) Dispositivos electrónicos y programas informáticos cuyo objetivo es estimular la sexualidad, llegando incluso a simulaciones de sexo virtual.

directory (directorio) Espacio lógico de una estructura jerárquica en forma de árbol que contiene la información almacenada en un ordenador, habitualmente contenida en ficheros. Un directorio se identifica mediante un nombre, por ejemplo "Mis documentos".

Disk Operating System -- DOS (Sistema Operativo en Disco) DOS fue el primer sistema operativo para ordenadores personales. Se basa en mandatos que se escriben línea por línea y fue desarrollado por Bill Gates para IBM, si bien antes de la aparición de los ordenadores personales IBM desarrolló otro DOS para anteriores ordenadores. No confundir con DoS (*Denial of Service*), con o minúscula. Ver también: "OS "

distributed database (base de datos distribuida) Conjunto de datos almacenados en diversos lugares que para un usuario aparecen como una base de datos única. Un ejemplo esencial en Internet es el *Domain Name System*.

DNS "Domain Name System "

domain (dominio) Conjunto de caracteres que identifica un sitio de la red accesible por un usuario. Así, por ejemplo, el nombre de dominio .es identifica a los usuarios dados de alta en el registro español de nombres de dominio.

Domain Name System -- DNS (Sistema de Nombres de Dominio) El DNS un servicio de búsqueda de datos de uso general, distribuido y multiplicado. Su utilidad principal es la búsqueda de direcciones IP de sistemas anfitriones (*hosts*) de Internet basándose en los nombres de éstos. El estilo de los nombres de host utilizado actualmente en Internet es llamado nombre de dominio. Los dominios originarios, a los que se ha añadieron algunos más en el año 2000, son: .com (comercial, empresas), .edu (educación, centros docentes), .org (organización sin ánimo de lucro), .net (operación de la red), gov (gobierno o administración pública) y .mil (ejército de los EE.UU.). La mayoría de los países tienen un dominio propio. Por ejemplo, .mx (México), .es (España), .au (Australia).

DoS "Denial of Service "

DOS "Disk Operating System "

dotcom (punto.com) Término que se aplica a las empresas nacidas en diferentes sectores productivos como consecuencia del desarrollo de Internet. El nombre viene del dominio .com que estas empresas utilizan en sus sitios web.

download (descargar, bajar ,bajarse) En Internet proceso de transferir información desde un servidor de información al propio ordenador personal. Ver también: "upload". [Fuente: RFCALVO].
dynamic HTML (HTML dinámico) Extensiones del lenguaje HTML que permiten crear páginas web más animadas y expresivas.

E

e- (e-) Además de ser una letra del abecedario, en Internet la "e" se utiliza, seguida de un guión, como abreviatura de *electronic*, a modo de prefijo de numerosas palabras para indicar que nos estamos refiriendo a la versión electrónica de un determinado concepto; así, por ejemplo, *e-business* es la abreviatura de "negocio electrónico".

e-book "electronic book"

e-business "electronic business"

e-commerce "electronic commerce"

e-democracy "electronic democracy"

e-Government "electronic Government"

e-magazine "electronic magazine"

e-mail "electronic mail"

e-mail address "electronic mail address"

e-mail box "electronic mail box"

e-mail message "electronic mail message"

e-signature "electronic signature"

e-zine (revista electrónica) Dícese de cualquier revista publicada en Internet pero muy especialmente de aquellas que solamente se publican en Internet.

EARN "European Academic and Research Network"

EBCDIC "Extended Binary Coded Decimal Interchange Code"

Ebone (Ebone) Red troncal europea a la que se conectan las redes académicas y de investigación de muchos países del continente.

Echelon (Echelon) Sistema internacional de interceptación de las telecomunicaciones llevado a cabo mediante una red de satélites. Forma parte de un proyecto iniciado en 1947 y que pasó a ser implementado mediante satélites en 1960. Nacido en plena guerra fría ha evolucionando con los tiempos incluyendo actualmente actividades de espionaje industrial. Es dirigido por la NSA (National Security Agency, Estados Unidos) y por GCHQ (Government Communications Headquarters, Gran Bretaña). Tiene estaciones de control, además de en los citados países, en Australia, Canadá y Nueva Zelanda. *Echelon* es una palabra que en inglés y en francés significa "escalón".

EDI "Electronic Data Interchange"

eEurope (eEurope) Iniciativa promovida por la Comisión Europea en 1999 para promover el desarrollo de la Sociedad de la Información en los países de la Unión Europea, con el objetivo de aprovechar las oportunidades que Internet ofrece en las siguientes áreas: competitividad, crecimiento, empleo y cohesión social.

EFF "Electronic Frontier Foundation"

electronic book -- e-book (e-libro, *libro electrónico*) Libro en formato digital que, en algunos casos, requiere programas específicos para su lectura. Suele aprovechar las posibilidades del hipertexto, de los hiperenlaces y del multimedia, y puede estar disponible en la red o no.

electronic business (e-negocios, *negocio electrónico*) Cualquier tipo de actividad empresarial realizada a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

electronic commerce -- **e-commerce** (*comercio electrónico*, e-comercio) Intercambio de bienes y servicios realizado a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, habitualmente con el soporte de plataformas y protocolos estandarizados.

Electronic Data Interchange -- **EDI** (Intercambio Electrónico de Datos) Protocolo estándar desarrollado por DISA (Data Interchange Standards Association) para la transmisión de datos entre empresas; está sufriendo fuertes transformaciones por el impacto del desarrollo del comercio electrónico pues fue creado antes de la expansión de Internet.

electronic democracy -- **e-democracy** (*democracia electrónica*, e-democracia) Formas de participación de los ciudadanos en la vida pública llevadas a cabo mediante tecnologías de la información y de las telecomunicaciones. Ejemplos: los foros abiertos a la participación ciudadana en los que intervienen los ciudadanos y sus representantes políticos e incluso la votación por Internet. Ver también: "e-Government". [Fuente: RFCALVO].

Electronic Frontier Foundation -- EFF (Fundación de la Frontera Electrónica) Fundación norteamericana creada en 1990 para tratar los temas sociales y legales derivados del impacto cultural y social del uso cada vez más extendido de los ordenadores, y de Internet como medio de comunicación y de distribución de la información. Fue pionera en este campo.

electronic Government -- e-Government (*Administración electrónica*, e-Administración, Gobierno electrónico) Formas de relación entre los ciudadanos y las Administraciones Públicas, y entre estas últimas, realizadas mediante tecnologías de la información y de las telecomunicaciones. Ejemplos: la declaración de impuestos a través de Internet, o los servicios de información y tramitación ofrecidos a través de los sitios web de las Administraciones Públicas.

electronic magazine -- e-magazine (*e-magazine, revista electrónica*) Dicese de cualquier revista publicada en Internet pero muy especialmente de aquellas que solamente se publican en Internet.

electronic mail -- e-mail (C.E., corref, *correo electrónico*, e-mail) Aplicación mediante la cual un ordenador puede intercambiar mensajes con otros usuarios de ordenadores (o grupos de usuarios) a través de la red. El correo electrónico es uno de los usos más populares de Internet. Dicese también de los mensajes enviados a través de este medio.

electronic mail address -- e-mail address (dirección de correo electrónico) Conjunto de caracteres utilizado para identificar a un usuario de correo electrónico y poder enviarle mensajes a través de este medio. Está compuesto por el nombre del usuario, un signo "@" y los dominios adecuados. Por ejemplo, la dirección electrónica de la Secretaría de ATI Madrid es secrmdr@ati.es.

electronic mail box -- e-mail box (buzón de correo electrónico) Área de un servidor de correo electrónico en la que un usuario puede dejar o recoger correspondencia.

electronic mail message -- e-mail message (*emilio, mail, mensaje de correo electrónico, mensatrn, mensaje electrónico*) Conjunto de elementos que componen un envío de correo electrónico. Aparte de los elementos visibles al usuario (campos *Subject*, *From*, *To*, *Cc*, *Bcc*, cuerpo del mensaje, firma, ficheros anexos, etc.), un mensaje de correo electrónico contiene también elementos ocultos que son necesarios para su correcta transmisión al destinatario a través de la red.

Electronic Privacy Information Center -- EPIC (Centro de Información sobre la Intimidad Electrónica) Organización no gubernamental norteamericana creada en 1994 y dedicada a promover las libertades individuales y colectivas en el marco de la Sociedad de la Información.

electronic publishing -- e-publishing (*e-publicación, publicación electrónica*) Método para distribuir cualquier tipo de publicación a través de medios digitales, CD-ROM e Internet fundamentalmente.

electronic signature -- e-signature (firma electrónica) Firma elaborada por medios digitales.

email "electronic mail "

email address "electronic mail address "

email box "electronic mail box "

email message "electronic mail message "

emoticon (*careto, emoticono, careta*) Símbolo gráfico, que normalmente representa un rostro humano en sus diversas expresiones, mediante el cual una persona puede mostrar su estado de ánimo en un medio frío como es el ordenador, principalmente al comunicarse mediante correo electrónico.

encryption (*encriptación, cifrado*) El cifrado es el tratamiento de un conjunto de datos, contenidos o no en un paquete, a fin de impedir que nadie excepto el destinatario de los mismos pueda leerlos. Hay muchos tipos de cifrado de datos, que constituyen la base de la seguridad de la red.

EPIC : "Electronic Privacy Information Center "

Ergonomics (Ergonomía) Ciencia que trata del encaje del hombre en su entorno técnico y laboral. Viene del griego *ergon*, que significa "acción".

ES-NIC "ESpaña Network Information Center "

ESP "European School Project "

ESpaña Network Information Center -- ES-NIC (Registro Delegado de Internet en España) ES-NIC es un departamento de RedIRIS que tiene encomendada la responsabilidad de gestión del dominio de DNS de primer nivel para España (.es).

ESPAña Neutral Internet Exchange -- ESPANIX (Punto Neutral de Intercambio Internet de España) Asociación que facilita el tráfico Internet español dentro de España, permitiendo que los proveedores de Internet intercambien de manera directa su tráfico nacional.

ESPANIX "ESPAña Neutral Internet Exchange "

ESPRIT "European Strategic Program for Research in Information Technology "

Ethernet (Ethernet) Sistema de red de área local de alta velocidad. Se ha convertido en un estándar de red corporativa.

Eudora (Eudora) Uno de los más populares programas cliente de correo electrónico. Fue desarrollado por la empresa norteamericana Qualcomm. Es una palabra griega que significa "buena piel".

European Academic and Research Network -- EARN (Red Académica y de Investigación Europea) Red que conecta centros universitarios y de investigación europeos mediante correo electrónico y servicios de transferencia de ficheros utilizando la red Bitnet. En 1994 se fusionó con RARE para crear TERENA.

European School Project -- ESP (Proyecto Escolar Europeo) Proyecto de ámbito europeo para la coordinación de iniciativas de uso de Internet en la escuela. Fue promovido inicialmente por la Universidad de Amsterdam, Holanda.

European Strategic Program for Research in Information Technology -- ESPRIT (Programa Estratégico Europeo para la Investigación en Tecnologías de la Información) Programa integrado de proyectos de Investigación y Desarrollo (I+D) y de medidas de adaptación tecnológica en el campo de las Tecnologías de la Información. Es gestionado por la DG III (Dirección General de Industria) de la Comisión Europea.

Extended Binary Coded Decimal Interchange Code -- EBCDIC (Código Ampliado de Caracteres Decimales Codificados en Binario para el Intercambio de Información) Conjunto de normas de codificación binaria de caracteres mediante números utilizado sobre todo por ordenadores IBM.

eXtensible Markup Language -- XML (Lenguaje Extensible de Marcado) Lenguaje desarrollado por el W3 Consortium para permitir la descripción de información contenida en el WWW a través de estándares y formatos comunes, de manera que tanto los usuarios de Internet como programas específicos (agentes) puedan buscar, comparar y compartir información en la red. El formato de XML es muy parecido al del HTML aunque no es una extensión ni un componente de éste.

Extranet (Extranet, Extranet) Interconexión entre dos o más organizaciones a través de sistemas basados en la tecnología Internet.

F

FAQs "Frequently Asked Questions "

FCC "Federal Communications Commission "

Federal Communications Commission -- FCC (Comisión Federal de Comunicaciones) Organismo gubernamental encargado del control y regulación del sector de las Telecomunicaciones en los Estados Unidos.

file (archivo, *fichero*) Agrupación de información que puede ser manipulada de forma unitaria por el sistema operativo de un ordenador. Un fichero puede tener cualquier tipo de contenido (texto, ejecutables, gráficos, etc.) y posee una identificación única formada por un 'nombre' y un 'apellido', en el que el nombre suele ser de libre elección del usuario y el apellido suele identificar el contenido o el tipo de fichero. Así, en el fichero "prueba.txt" el apellido "txt" señala que se trata de un fichero que contiene texto plano.

file transfer (transferencia de ficheros) Copia de un fichero desde un ordenador a otro a través de una red de ordenadores.

File Transfer Protocol -- FTP (Protocolo de Transferencia de Ficheros) Protocolo que permite a un usuario de un sistema acceder a, y transferir desde, otro sistema de una red. FTP es también habitualmente el nombre del programa que el usuario invoca para ejecutar el protocolo.

filter (filtro) Opción que suelen ofrecer las aplicaciones de correo electrónico en virtud de la cual se realizan de forma automática determinadas acciones de selección sobre los mensajes de entrada o de salida (por ejemplo, copiar a un destinatario o transferir a una carpeta, eliminar, etc.) en función del contenido de uno o más campos o zonas de dichos mensajes (*Subject*., *From*., *To*., cuerpo del mensaje, etc.). Es muy útil cuando se quiere dejar de ver el correo enviado por una determinada persona particularmente incordiante o desde una dirección desde la que se nos envían mensajes no solicitados o que no nos interesan.

Finger (Finger) Programa que muestra información acerca de un usuario(s) específico(s) conectado(s) a un sistema local o remoto. Habitualmente se muestra el nombre y apellidos, hora de la última conexión, tiempo de conexión sin actividad, línea del terminal y situación de éste. Puede también mostrar ficheros de planificación y de proyecto del usuario. *Finger* es una palabra inglesa que significa "dedo" o, en su forma verbal, "apuntar con el dedo".

firewall (cortafuegos) Dispositivo que se coloca entre una red local e Internet y cuyo objetivo es asegurar que todas las comunicaciones entre los usuarios de dicha red e Internet se realicen conforme a las normas de seguridad de la organización que lo instala.

flame (desahogo, *cabreo*) Opinión sincera y/o crítica, a menudo incluso grosera e insultante, sobre algo o alguien, expresada de forma franca y apasionada en un mensaje de correo electrónico. Debería ir precedida de un aviso (FLAME ON) y cerrada por otro (FLAME ON) pero cada vez hay más guerras de

cabreo (*flame wars*) que ignoran las mínimas reglas de ciberurbanidad. En inglés *flame* significa "llamarada".

flame war (guerra de cabreo) Batalla de opiniones inflamadas, o incluso de imprecaciones e insultos, entre usuarios de Internet.

Flash (Flash) Es un programa que crea gráficos animados para ser mostrados en los navegadores Internet. Lo ha desarrollado la empresa Multimedia y es ampliamente utilizado.

flat fare (tarifa plana) Modalidad de cobro de servicios telefónicos (no sólo Internet) según la cual el usuario paga una cantidad fija de dinero por el uso de los mismos durante un periodo dado, independientemente del tiempo que los haya estado utilizando durante ese periodo. En España la reivindicación de la tarifa plana para ha dado lugar a encendidas polémicas e incluso, en 1998, a varias jornadas de boicot (mal llamadas huelgas) al uso de la red Infovía.

flat rare (tarifa plana) "**flat fare** "

folder (carpeta) Espacio del disco duro de un ordenador destinado a almacenar ficheros de cualquier tipo (texto, ejecutables, etc.). Una carpeta coincide casi siempre con un directorio y, al igual que éste, se identifica mediante un nombre, por ejemplo "Cartas mayo 2001".

For Your Information -- FYI (Para Su Información) Abreviatura usada en mensajes de correo electrónico. Son también una subserie de RFCs que no son estándares técnicos ni descripciones ni protocolos; contienen información general acerca de temas relacionados con TCP/IP o Internet.

FQDN "**Fully Qualified Domain Name** "

frame (cuadro, *marco*) Posibilidad que ofrece el lenguaje HTML de dividir una página web en varias zonas, cada una de las cuales puede tener un contenido independiente de las demás; cada una de esas zonas es asimismo una *frame*. [Fuente: [RFCALVO](#)]. Un *frame* es también la capa de enlace de datos (*datalink*) que contiene la información de cabecera y cola que requiere un determinada red de comunicaciones.

Free Software (software libre) Programas desarrollados y distribuidos según la filosofía de dar al usuario la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar dichos programa (Linux es un ejemplo de esta filosofía). El software libre no es siempre software gratuito (equivocación bastante habitual que tiene su origen en que la palabra inglesa *free* significa tanto "libre" como "gratuito").

Free Software Foundation -- FSF (Fundación para el Software Libre) Fundación norteamericana creada en 1996 por Richard M. Stallman cuyo objetivo es promover el desarrollo y el uso de software libre en todas las áreas de la Informática.

freenet (red libre) Sistema comunitario de comunicación Internet con sitios web, correo electrónico, servicios de información, comunicaciones interactivas y conferencias. Las "redes libres" son financiadas y gestionadas a menudo por voluntarios. En Estados Unidos forman parte de la NPTN (National Public Telecomputing Network - Red Nacional Publica de Telecomputación), organización dedicada a conseguir que las telecomunicaciones a través de ordenador y los servicios de redes sean gratuitos como las bibliotecas públicas.

freeware (programas de dominio público, programas de libre distribución, *programas gratuitos*) Programas informáticos que se distribuyen a través de la red de forma gratuita.

Frequently Asked Questions -- FAQs (Preguntas y Respuestas, *Preguntas Más Frecuentes*) Referidas a un tema específico, es una lista de las preguntas realizadas con mayor frecuencia y sus respuestas. La recolección de este conjunto de cuestiones se suele realizar en Grupos de Noticias y en servidores de listas y reflejan las contribuciones de sus propios usuarios. Son un buen punto de partida para iniciarse en el estudio de algún tema y una base común de conocimientos y discusión para todos sus usuarios.

From: (desde, de) Es una de las líneas que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico y su finalidad es identificar al emisor del mensaje. La etiqueta de la red aconseja que se incluya una identificación suficiente del emisor (nombre y apellido(s) en caso de una persona física y nombre de la organización en caso de una persona jurídica). Esta información es introducida por el usuario en la configuración de su programa de correo electrónico.

FSF "**Free Software Foundation** "

FTP "**File Transfer Protocol** "

Fully Qualified Domain Name -- FQDN (Nombre de Dominio Totalmente Cualificado) El FQDN es el nombre completo de un sistema, incluyendo el 'nombre propio' del sistema. Por ejemplo, ati es un nombre de sistema y ati.es es un FQDN.

G

gateway (pasarela) Punto de una red que actúa como punto de entrada a otra red.

GB "**Gigabyte** "

Gbps "**Gigabits per second** "

geek (chiflado, *pirado*) Persona que siente un entusiasmo ilimitado por la tecnología en general y por la Informática e Internet en particular.

General Packet Radio Service -- GPRS (Servicio General de Radio por Paquetes) Servicio de comunicación de telefonía móvil basado en la transmisión de paquetes. Puede transmitir a una velocidad de hasta 114 Kbps y permite la conexión a Internet. Se estima que estará disponible comercialmente en el año 2001 y es una tecnología intermedia entre los sistemas GSM y UMTS.

General Public License -- GPL (Licencia Pública General) Licencia de regulación de los derechos de autor de los programas de software libre (*free software*). Esta licencia, promovida por la Free Software Foundation (FSF) en el marco de la iniciativa GNU, permite la distribución de copias de programas (e incluso cobrar por ello), así como modificar el código fuente de los mismos o utilizarlo en otros programas.

ghostsite (sitio fantasma) Sitio web que ya no se actualiza pero que se mantiene disponible para su visualización. Dado que muchos sitios web no identifican la fecha de su última actualización no siempre es fácil decir si un sitio web es fantasma o simplemente está en reposo. Un sitio fantasma no hay que confundirlo con un sitio cancelado o invisible pues éstos ya no existen y su búsqueda produce un mensaje de *Not found* (no encontrado). A veces hay sitios fantasma que siguen siendo útiles o interesantes porque sus contenidos son perdurables.

GIF "Graphics Interchange Format "

Gigabits per second -- Gbps (gigabits por segundo) Unidad de medida de la capacidad de transmisión de una línea de telecomunicación. Un Gbps corresponde a mil millones de bits por segundo y es una velocidad que en Internet hoy, año 2001, sólo está al alcance de los usuarios de redes experimentales como Internet2.

Gigabyte -- GB (*gigabyte*, gigaocteto) Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un GB corresponde a 1.024 millones de bytes.

GII "Global Information Infrastructure "

Global Information Infrastructure -- GII (Infraestructura Global de Información) Es el nombre que se le da a la autopista de datos que cubrirá todo el planeta.

Global Positioning System -- GPS (Sistema de Localización Global) Sistema de localización geográfica vía satélite capaz de dar la localización de una persona u objeto dotado de un transmisor-receptor GPS con una precisión mínima de 10 metros. Es un sistema desarrollado y operado por el Departamento de Defensa de los EE.UU. Rusia tiene un sistema propio y la Unión Europea proyecta desarrollar el suyo.

Global System for Mobile communication -- GSM (Sistema Global para comunicaciones Móviles) Sistema compatible de telefonía móvil digital desarrollado en Europa con la colaboración de operadores, Administraciones Públicas y empresas. Permite la transmisión de voz y datos.

globalization (mundialización, *globalización*) Fenómeno de repercusión automática, instantánea y de alcance mundial que se da en el ámbito de las actividades sociales, económicas y financieras, y que es causado principalmente por la acción combinada de las tecnologías de la información y de las comunicaciones, y de los medios de comunicación de masas. La globalización incontrolada está produciendo efectos negativos que están sufriendo una significativa contestación social y siendo estudiados por los Gobiernos con vistas a implementar mecanismos de control, entre los que se halla la llamada Tasa Tobin, que gravaría los flujos financieros internacionales.

GNU "Gnu's not Unix "

Gnu's not Unix -- GNU (GNU no es Unix) Proyecto creado en 1984 con el fin de desarrollar un sistema operativo tipo Unix según la filosofía del "software libre".

Gnutella (Gnutella) Sistema mediante el cual los usuarios pueden intercambiar ficheros a través de Internet directamente y sin tener que pasar por un sitio web, mediante una técnica denominada *peer-to-peer* (P2P). Como Napster y otros sitios web similares, Gnutella se utiliza a menudo como un método para bajar ficheros musicales o compartirlos con otros usuarios de Internet, lo que ha producido gran preocupación en la industria discográfica. A diferencia de Napster, Gnutella no es un sitio web y permite bajar cualquier tipo de fichero mientras Napster se limita a ficheros musicales MP3.

Gopher (Gopher) Antiguo servicio de información distribuida, anterior a la aparición del WWW. Desarrollado por la Universidad de Minnesota, ofrecía colecciones jerarquizadas de información en Internet.

Government-to-Citizen -- G2C (Gobierno a Ciudadano) Formas de relación entre los ciudadanos y las Administraciones Públicas realizadas mediante tecnologías de la información y de las comunicaciones. Un ejemplo es la declaración de impuestos a través de Internet.

Goya (Goya) Empresa que fue primer proveedor comercial de Internet (ISP) en España. Fue creada en 1994 partiendo de los recursos humanos y de la experiencia del servidor Internet existente con

anterioridad en la Escuela Superior de Ingenieros de Telecomunicación de la Universidad Politécnica de Madrid.

GPL "General Public License "

GPRS "General Packet Radio Service "

GPS "Global Positioning System "

Graphical User Interface -- GUI (Interfaz Gráfica de Usuario) Componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

Graphics Interchange Format -- GIF (Formato de Intercambio Gráfico) Formato gráfico utilizado para representar ficheros en la red, creado y patentado por la empresa norteamericana Unisys. Los gráficos GIF, que pueden ser incluidos en páginas HTML, son reconocidos y visualizados por los programas navegadores. Hay un tipo especial de GIFs llamados *Animated GIF* o GIF animados.

GSM Anteriormente Groupe Spécial Mobile. "Global System for Mobile communication "

GUI "Graphical User Interface "

guru (guru *gurú*) Persona a la que se considera como el sumo manantial de sabiduría sobre un determinado tema. Así, por ejemplo, Manuel Castells, profesor en la Universidad de Stanford, y Nicholas Negroponte, director del Media Lab del MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), son considerados, desde distintos puntos de vista, entre los máximos gurús (o gurús) en lo que se refiere a la llamada Sociedad de la Información.

Gutenberg Project (Proyecto Gutenberg) Iniciativa comenzada por Michael Hart en 1971 cuyo objetivo era, y es, poner a disposición pública obras escritas significativas que no estuviesen sujetas a derechos de autor.

H

hacker (pirata) Una persona que goza alcanzando un conocimiento profundo sobre el funcionamiento interno de un sistema, de un ordenador o de una red de ordenadores. Este término se suele utilizar indebidamente como peyorativo, cuando en este último sentido sería más correcto utilizar el término *cracker*. Los *hackers* proclaman tener una ética y unos principios contestatarios e inconformistas pero no delictivos.

hacking (pirateo) Acción de piratear sistemas informáticos y redes de telecomunicación.

HAN "Home Area Network "

Hand-Held Personal Computer -- HHPC (Ordenador Personal de Mano) Ordenador de pequeño tamaño, típicamente la mitad de un folio de papel, que permite, entre otras tareas típicas de un ordenador personal, la conexión a Internet. Ver también: "laptop", "notebook", "palmtop", "PC".

handshake (apretón de manos) Es el protocolo de comienzo de comunicación entre dos máquinas o sistemas.

hardware (maquinaria, equipo físico, *hardware*) Componentes físicos de un ordenador o de una red, en contraposición con los programas o elementos lógicos que los hacen funcionar.

Hayes AT (Hayes AT) Lenguaje de mandatos de control de módems. Entre sus muchos mandatos se hallan los que sirven para inicializarlos, para ordenarles que marquen un número o que cuelguen.

header (cabecera) Parte inicial de un paquete que precede a los datos propiamente dichos y que contiene las direcciones del remitente y del destinatario, control de errores y otros campos. Una cabecera es también la porción de un mensaje de correo electrónico que precede al mensaje propiamente dicho y contiene, entre otras cosas, el remitente del mensaje, la fecha y la hora.

HHPC "Hand-Held Personal Computer "

hit (acceso, *impacto*) Término algo confuso porque puede referirse a distintos conceptos, si bien todos ellos referidos al acceso a una página web. Supongamos que una página web tiene algo de texto y 10 gráficos de pequeño tamaño: el navegador tiene que realizar 11 lecturas del servidor web, 1 para la página en sí y 10 para los gráficos. Estadísticamente hay 11 impactos pero desde el punto de vista publicitario solamente hay 1, pues de otra manera sería algo parecido a calcular la circulación de una revista impresa multiplicando los ejemplares de la misma por el número de sus páginas. [Fuente: MKTGMNG]. Para diferenciar ambos tipos de cálculo se suele hablar de accesos brutos y accesos netos, respectivamente, siendo los de este último tipo los realmente importantes desde el punto de vista publicitario.

hoax (camelo, *bulo*) Término utilizado para denominar a rumores falsos, especialmente sobre virus inexistentes, que se difunden por la red, a veces con mucho éxito causando al final casi tanto daño como si se tratase de un virus real.

Home Area Network -- HAN (Red de Área Doméstica) Conjunto de dispositivos de todo tipo, informáticos (PCs y sus periféricos) o no (electrodomésticos) instalados en un hogar y conectados entre sí. Todos ellos pueden incluso ser operados a distancia mediante Internet.

home page (página raíz, portada, *página inicial*) Primera página de un servidor WWW.

hop (salto) Término utilizado para denominar cada uno de los pasos que es preciso dar para llegar de un punto de origen a otro de destino a lo largo de una red a través de direccionadores (*routers*).

horizontal portal (portal horizontal) Sitio web que provee información y servicios para el público en general.

host (anfitrión/albergar,hospedar)

host system (*sistema anfitrión* ,sistema principal) Ordenador que, mediante la utilización de los protocolos TCP/IP, permite a los usuarios comunicarse con otros sistemas anfitriones de una red. Los usuarios se comunican utilizando programas de aplicación, tales como el correo electrónico, Telnet, WWW y FTP. La acepción verbal (*to host*) describe el hecho de almacenar algún tipo de información en un servidor ajeno.

host address (dirección de sistema anfitrión) Es la dirección Internet de un sistema anfitrión. Puede ser un nombre o una serie de números.

host name (nombre de sistema anfitrión) Nombre dado a un sistema anfitrión. Por ejemplo ati.es.

host number (número de sistema anfitrión) Identificación numérica dada a una máquina anfitriona. Por ejemplo 194.140.128.71.

HTML "HyperText Markup Language "

HTTP "HyperText Transfer Protocol "

HTTPS "Secure HyperText Transfer Protocol"

hyperlink (hipervínculo, nexa,*hiperenlace*) Puntero existente en un documento hipertexto que apunta a (enlaza con) otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

hypermedia (hipermedia) Acrónimo de los términos "hipertexto" y "multimedia", que se refiere a las páginas web que integran información en distintos tipos de formatos: texto, gráficos, sonidos y vídeo, principalmente.

hypertext (hipertexto) Aunque el concepto en sí es muy anterior al WWW (fue creado por el físico norteamericano Vannevar Bush en 1945), en Internet el término se aplica a los enlaces existentes en las páginas escritas en HTML, enlaces que llevan a otras páginas que pueden ser a su vez páginas de hipertexto. Las páginas hipertextuales son accedidas normalmente a través de navegadores WWW.

HyperText Markup Language -- HTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto) Lenguaje en el que se escriben las páginas a las que se accede a través de navegadores WWW. Admite componentes hipertextuales y multimedia.

HyperText Transfer Protocol -- HTTP (Protocolo de Transferencia de Hipertexto) Protocolo usado para la transferencia de documentos WWW.

I

I2 "Internet2 "

IAB "Internet Architecture Board "

IANA "Internet Assigned Number Authority "

IAP "Internet Corporation for Assigned Names and Numbers "

ICANN "Internet Corporation for Assigned Names and Numbers "

icon (icono) Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de un ordenador para representar bien una determinada acción a realizar por el usuario (ejecutar un programa, leer una información, imprimir un texto, etc.) bien un documento, un dispositivo, un estado del sistema, etc.

ICT "Information and Communication Technologies "

IEEE-CS "Institute of Electrical and Electronic Engineers Computer Society"

IFIP "International Federation for Information Processing"

IM "Instant Messaging"

IMHO "In My Humble Opinion "

In My Humble Opinion -- IMHO (en mi humilde opinión,*a mi modesto entender*) Abreviatura empleada en un mensaje de correo electrónico para expresar de forma modesta un punto de vista.

Info XXI (Info XXI) Iniciativa promovida por el Gobierno español, en línea con la iniciativa eEurope de la Unión Europea, con tres objetivos entre los años 2001 y 2003: impulsar el uso de las tecnologías de la información y de las comunicaciones por ciudadanos y empresas, promover la Administración electrónica y completar la liberalización del sector de las Telecomunicaciones en España.

infoaddict (infoadicto) Dícese de quien necesita desesperadamente dosis de información cada vez más altas y frecuentes. Referido a Internet dícese de quien navega de forma compulsiva por la red a la búsqueda de información.

information (información) Agregación de datos que tiene un significado específico más allá de cada uno de éstos. Un ejemplo: 2, 0, 0 y 1 son datos; 2001 es una información. La información ha sido siempre un

recurso muy valioso, revalorizado hoy más aún por el desarrollo y la expansión de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones.

Information and Communication Technologies -- ICT (Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones) Conjunto de herramientas, habitualmente de naturaleza electrónica, utilizadas para la recogida, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información.

Information Highway (autopista de la información, *infopista*) Red de telecomunicaciones que pone al alcance de los ciudadanos ingentes cantidades de información.

Information Society (Sociedad de la Información) Aquella en la que cual el poder de nuestras tecnologías electrónicas y genéticas amplifica extraordinariamente el poder de la mente humana y materializa en la realidad nuestros proyectos, nuestras fantasías, nuestros sueños y nuestras pesadillas.

Information Technologies -- IT (Tecnologías de la Información) Una forma de denominar al conjunto de herramientas, habitualmente de naturaleza electrónica, utilizadas para la recogida, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información.

Infovia (Infovía) Servicio creado por Telefónica en 1995 para facilitar el acceso de los ciudadanos españoles a las llamadas Autopistas de la Información. A pesar de sus defectos jugó un papel esencial en el desarrollo y popularización de Internet en España. Fue sustituido por Infovía Plus en 1999.

Infovía Plus (Infovía Plus) Servicio puesto en marcha en 1999 por Telefónica para sustituir a Infovía. Aunque utiliza la tecnología Internet (protocolos, WWW,...) Infovía Plus no es Internet, si bien los usuarios de Infovía pueden conectarse a dicha red a través de proveedores Internet conectados a su vez a Infovía Plus.

infowar (infoguerra) Conjunto de nuevos métodos bélicos basados en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, por ejemplo mediante la distribución de virus destructivos, con la finalidad de dañar los sistemas informáticos y de comunicaciones del enemigo. Se dice que en buena medida irá sustituyendo, o al menos complementando eficazmente, a los medios bélicos tradicionales.

Instant Messaging -- IM (Mensajería Instantánea) Sistema de intercambio de mensaje escritos en tiempo real a través de la Red.

Institute of Electrical and Electronic Engineers Computer Society -- IEEE-CS (Sociedad de Computación del Instituto de Ingenieros en Electricidad y Electrónica) Rama informática del IEEE (popularmente conocida como IEcubo), que es una asociación de ingeniería con base en los EE.UU. y alcance mundial.

Integrated Services Digital Network -- ISDN (RDSI, Red Digital de Servicios Integrados) Tecnología de transmisión que combina servicios de voz y digitales a través de la red en un solo medio, haciendo posible ofrecer a los clientes servicios digitales de datos así como conexiones de voz a través de un solo 'cable', con una velocidad máxima de transmisión de 128 Kbps. Los estándares de la ISDN los especifica la ITU-TSS.

intelligent agent (agente inteligente) Otra denominación de los programas llamados agentes que, en Internet, recogen información o realizan algún otro servicio de forma planificada y sin la presencia del usuario.

interface (interfase, *interfaz*) Zona de contacto, conexión entre dos componentes de "hardware", entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación. [Fuente: WEB]. También apariencia externa de una aplicación informática.

International Federation for Information Processing -- IFIP (Federación Internacional para el Procesamiento de la Información) Organización creada en 1960, con sede en Austria, y que agrupa a asociaciones profesionales informáticas de más de cincuenta países.

International Organization for Standardization -- ISO (Organización Internacional para la Normalización) Organización de carácter voluntario fundada en 1946 que es responsable de la creación de estándares internacionales en muchas áreas, incluyendo la informática y las comunicaciones. Está formada por las organizaciones de normalización de sus países miembro.

International Telecommunications Union -- ITU (Unión Internacional de Telecomunicaciones) Agencia de las Naciones Unidas que coordina los diversos estándares nacionales de telecomunicaciones de forma que las personas puedan comunicarse entre sí independientemente del país donde vivan.

International Telecommunications Union-Telecommunications Standards Sector -- ITU-TSS (Unión Internacional de Telecomunicaciones-Sector de Estándares de Telecomunicaciones) Organización que forma parte de la Unión Internacional de Telecomunicaciones de las Naciones Unidas (ITU) y se encarga de elaborar recomendaciones técnicas sobre sistemas telefónicos y de comunicación de datos. La ITU-TSS realiza cada cuatro años sesiones plenarias en las que se adoptan nuevos estándares. Hasta 1995 su nombre fue CCITT.

internaut (internauta) Dícese de quien navega por la red Internet. Ver también: "cybernaut", "net surfing", "netizen".

internerd (intergamberro, cibergamberro, *interborde*) Persona que utiliza la red para incordiar, e incluso insultar, al prójimo, preferentemente en foros de discusión y grupos de noticias. Un tipo de interborde especialmente detestado es el que bombardea con correo no solicitado.

internet (La Red, *Internet*) Una internet (con "i" minúscula) es un conjunto de redes conectadas entre sí. Ver también: "Internet".

Internet (La Red, *Internet*) Red de telecomunicaciones nacida en 1969 en los EE.UU. a la cual están conectadas centenares de millones de personas, organismos y empresas en todo el mundo, mayoritariamente en los países más desarrollados, y cuyo rápido desarrollo está teniendo importantes efectos sociales, económicos y culturales, convirtiéndose de esta manera en uno de los medios más influyentes de la llamada Sociedad de la Información y en la Autopista de la Información por excelencia. Fue conocida como ARPANET hasta 1974.

Internet Access Provider -- IAP (Proveedor de Acceso a Internet) Ver : "Internet Service Provider"

Internet address (dirección internet) Una dirección Internet identifica de forma inequívoca un nodo en Internet.

Internet Architecture Board -- IAB (Comité de Arquitectura de Internet) La IAB ha sido muchas cosas a lo largo de los años. Desde 1992 pasó a ser una sección de la Internet Society. Es responsable de supervisar las actividades de otras secciones de la Internet Society como la IETF. [Fuente: INETUSER].

Internet Assigned Number Authority -- IANA (Agencia de Asignación de Números Internet) Antiguo registro central de diversos parámetros de los protocolos Internet, tales como puertos, números de protocolo y empresa, opciones, códigos y tipos. Los valores asignados aparecen en el documento Assigned Numbers [STD2]. Fue sustituido en 1998 por ICANN.

Internet Corporation for Assigned Names and Numbers -- ICANN (Corporación Internet para la Asignación de Nombres y Números) Organismo independiente sin ánimo de lucro creado en 1998 con el objeto de gobernar, entre otras cosas, la asignación de espacio de direcciones IP y la gestión del sistema de asignación de nombres de dominio. Sustituye en estas funciones a la IANA.

Internet Explorer (Explorador Internet, *Internet Explorer*) Navegador WWW creado por la empresa norteamericana Microsoft. Es uno de los navegadores Internet más difundidos.

Internet Law -- I-Law (Derecho de Internet) Conjunto de normas legales de ámbito nacional o internacional que regulan directa o indirectamente la red. En una red global como Internet sería de desear que las normas fuesen predominantemente de carácter internacional pero en defecto de éstas muchos países están legislando sobre esta materia de forma aislada y, a veces, contradictoria.

Internet number (número Internet) Denominación que se da a veces a las direcciones IP (*IP address*).

Internet phone (teléfono por Internet)

Internet Protocol -- IP (Protocolo Internet) Conjunto de reglas que regulan la transmisión de paquetes de datos a través de Internet. La versión actual es IPv4 mientras que en el proyecto Internet2 se intenta implementar la versión 6 (IPv6), que permitiría mejores prestaciones dentro del concepto QoS (*Quality of Service*).

Internet Registry (Registro de Internet) Cualquiera de los organismos delegados por ICANN para temas relacionados con direcciones de red.

Internet Relay Chat -- IRC (Charla Interactiva Internet) Protocolo mundial para conversaciones simultáneas (*party line*) que permite comunicarse por escrito entre sí a través de ordenador a varias personas en tiempo real. El servicio IRC está estructurado mediante una red de servidores, cada uno de los cuales acepta conexiones de programas cliente, uno por cada usuario.

Internet Research Task Force -- IRTF (Grupo de Tareas de Investigación sobre Internet) Organismo de la Internet Society compuesto por diversos grupos que trabajan sobre temas relacionados con los protocolos, la arquitectura y las aplicaciones de Internet. Lo forman personas individuales y no representantes de empresas u organismos.

Internet Service Provider -- ISP (Proveedor de Servicios Internet) Organización, habitualmente con ánimo de lucro, que además de dar acceso a Internet a personas físicas y/o jurídicas, les ofrece una serie de servicios (por ejemplo, hospedaje de páginas web, consultoría de diseño e implantación de webs e Intranets, etc., etc.).

Internet Society -- ISOC (Sociedad Internet) La Internet Society es una organización profesional sin ánimo de lucro que facilita y da soporte a la evolución técnica de Internet, estimula el interés y da formación a las comunidades científica y docente, a las empresas y a la opinión pública, acerca de la tecnología, usos y aplicaciones de Internet, y promueve el desarrollo de nuevas aplicaciones para el sistema. Esta sociedad ofrece un foro para el debate y la colaboración en el funcionamiento y uso de la infraestructura global. Tiene diversos grupos de trabajo (task forces) de gran importancia para el desarrollo técnico de la red, como el IAB, IETF y el IRTF. La Internet Society publica un boletín trimestral (On The Net) y convoca una conferencia anual (INET). Tiene también una estructura territorial formada por diversos Capítulos a nivel nacional y regional.

Internet telephony (telefonía por Internet) "VoIP"

Internet time -- I-time (tiempo Internet) Denominación que se refiere a la velocidad con la que se han sucedido los acontecimientos en Internet durante los primeros años de su expansión comercial y social, que comenzó en 1995. En este sentido, según algunos un "año Internet" equivaldría a entre tres y cinco años de calendario.

Internet2 (Internet2) El proyecto Internet2 trata de crear una nueva Internet de mayores y mejores prestaciones en el ámbito de las universidades norteamericanas. Fue lanzado en 1996 por un grupo de dichas universidades con la colaboración del Gobierno Federal y de importantes empresas del sector de la Informática y las Telecomunicaciones.

interoperability (interoperabilidad) Capacidad de comunicación entre diferentes programas y máquinas de distintos fabricantes.

Intranet (Intranet, *Intranet*) Red propia de una organización, diseñada y desarrollada siguiendo los protocolos propios de Internet, en particular el protocolo TCP/IP. Puede tratarse de una red aislada, es decir no conectada a Internet.

IP "Internet Protocol "

IP address (dirección IP) Número compuesto por 32 dígitos binarios que identifica a todo emisor o receptor de información en Internet.

IP voice (IP voz) "Internet phone "

Iphone, iphone, I-phone, i-phone "VoIP"

IPv6 "Internet Protocol "

IRC "Internet Relay Chat "

IRTF "Internet Research Task Force "

ISDN "Integrated Services Digital Network "

ISO "International Organization for Standardization "

ISOC "Internet Society "

ISOC-AND "Capítulo Andaluz de la Internet Society "

ISOC-ARA "Capítulo Aragonés de la Internet Society "

ISOC-CAT "Capítulo Catalán de la Internet Society "

ISOC-ES "Capítulo Español de la Internet Society "

ISOC-GAL "Capítulo Gallego de la Internet Society "

ISP "Internet Service Provider "

IT "Information Technologies "

Itime, I-time "Internet time "

ITU "International Telecommunications Union "

J

jargon (jerigonza, jerga) Lenguaje peculiar de un determinado grupo, profesión u oficio, difícil (e incluso imposible) de entender por los no iniciados.

Java (Java) Lenguaje de programación desarrollado por la empresa Sun para la elaboración de pequeñas aplicaciones exportables a la red (*applets*) y capaces de operar sobre cualquier plataforma a través, normalmente, de navegadores WWW. Permite dar dinamismo a las páginas web.

Java Server Page -- JSP (Página de Servidor Java) Una página JSP es un tipo especial de página HTML que contiene unos pequeños programas (también llamados *scripts*) que son ejecutados en servidores Netscape antes de ser enviados al usuario para su visualización en forma de página HTML. Habitualmente esos programas realizan consultas a bases de datos y los resultados de esas consultas determinan la información personalizada que se envía a cada usuario específico. Los ficheros de este tipo llevan el sufijo *.jsp*.

JavaScript (JavaScript) Lenguaje de programación para WWW desarrollado por Netscape. Al igual que VBScript, pertenece a la familia Java pero se diferencia de este último en que los programas están incorporados en el fichero HTML. Ver también: "Java", "script", "VBScript". [Fuente: RFCALVO].

Jini (Jini) Estándar de reconocimiento automático por un PC de los dispositivos hardware a él conectados y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla. Lo ha desarrollado la empresa Sun.

Joint Photographers Expert Group -- JPEG (Grupo Conjunto de Fotógrafos Expertos) Formato gráfico comprimido utilizado para representar ficheros en la red. Los gráficos JPEG, que pueden ser incluidos en páginas HTML, son reconocidos y visualizados por los programas navegadores.

JSP "Java Server Page "

junk mail (correo basura) Dícese de la propaganda indiscriminada y masiva llevada a cabo a través del correo electrónico. Es una de las peores plagas de Internet y concita un amplio rechazo hacia quien lo practica.

K

KB "Kilobyte"

Kbps "Kilobits per second"

key (clave) Código de signos convenidos para la transmisión de mensajes secretos o privados.

keyword (palabra clave, clave de búsqueda) Conjunto de caracteres que puede utilizarse para buscar una información en un buscador o en un sitio web.

killer app (aplicación asesina, aplicación rompedora) Son aquellas aplicaciones Internet que han producido los mayores avances de la Red a lo largo de su historia. A finales de los años ochenta fue el correo electrónico; a primeros de los noventa la World Wide Web. ¿Cuál será la *killer app* del nuevo siglo?

Kilobits per second -- Kbps (kilobits por segundo) Unidad de medida de la capacidad de transmisión de una línea de telecomunicación. Un Kbps corresponde a 1.000 bits por segundo.

Kilobyte -- KB (Kilobyte ,kiloocteto) Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un KB corresponde a 1.024 bytes.

knowbot (robot de conocimiento) Herramienta de recuperación, más o menos automatizada, de información existente en la red. Es una marca registrada de la CNRI (Corporation for National Research Initiatives).

L

LAN "Local Area Network "

laptop (computador portátil, ordenador portátil) Ordenador de tamaño pequeño-medio, que se puede transportar como un maletín y apoyar en el regazo (*lap*). Ver también: "PC ". [Fuente: RFCALVO].

last mile (bucle de abonado ,última milla,último kilómetro) Último tramo de una línea de comunicación (línea telefónica o cable óptico) que da el servicio al usuario. Es el más costoso y el más difícil de liberalizar.

leased line (línea alquilada, línea dedicada) Línea de transmisión de datos que un usuario, normalmente una empresa, alquila para su uso propio y exclusivo.

link (liga, puntero, vínculo/vincular, enlace/enlazar) Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor a otro, cuando se navega por Internet o bien la acción de realizar dicho salto. Ver también: "hyperlink ", "hypertext ", "Reciprocal Links ".

Linux, LINUX (LINUX, Linux) Versión de libre distribución del sistema operativo UNIX; fue desarrollada por Linus Torvald.

list server (servidor de listas) Sistema automatizado de listas de distribución mediante correo electrónico. Los programas de gestión de estos servidores resuelven las tareas administrativas de mantenimiento de una lista de distribución tales como dar de alta o de baja a un suscriptor de la misma.

Local Area Network -- LAN (Red de Aacuterea Local) Red de datos para dar servicio a un área geográfica máxima de unos pocos kilómetros cuadrados, por lo cual pueden optimizarse los protocolos de señal de la red para llegar a velocidades de transmisión de Gbps (gigabits por segundo).

locator (localizador) Serie convencional y codificada de caracteres que ayudan a encontrar un recurso en la red.

lurker (fisgón, mirón) Persona que practica el mironeo. Ver también: "lurking ". [Fuente: RFCALVO].

lurking (fisgoneo, mironeo) Falta de participación por parte de un suscriptor en una lista de distribución o en grupo de noticias, suscriptor que se limita a seguir las discusiones sin intervenir en ellas. Se aconseja sin embargo el mironeo a los principiantes que quieren conocer la historia y el ambiente antes de lanzarse a participar.

M

m- (m-) Además de ser una letra del abecedario, en el mundo de las telecomunicaciones y de Internet la "m" se utiliza, seguida de un guión, como abreviatura de *mobile* (móvil, en inglés), a modo de prefijo de numerosas palabras relacionadas con actividades relacionadas con los teléfonos móviles, al igual que la letra "e" se utiliza como abreviatura de *electronic*. Así, por ejemplo, *m-business* es la abreviatura de *negocio móvil*.

m-business "mobile business "

MacOS (MacOS) Sistema operativo desarrollado por la empresa Apple Computer para el ordenador personal Macintosh, aparecido en 1984.

mail (correo) "e-mail ", "snail mail "

mail bombing (bombardeo postal) Envío indiscriminado y masivo de mensajes de correo electrónico.

mail gateway (pasarela de correo) Máquina que conecta entre sí a dos o más sistemas (incluso diferentes) de correo electrónico y transfiere mensajes entre ellos. A veces, la transformación y traducción pueden ser muy complejas.

mail reflector (reflector de correo) Programa especializado de correo que envía los mensajes recibidos en una determinada dirección a un conjunto de usuarios, por ejemplo a los miembros de una lista.

mail server (servidor de correo) Dispositivo especializado en la gestión del tráfico de correo electrónico.

mailbox (buzón de correo) "electronic mail box"

mailing list (lista de correo, *lista de distribución*) Lista de direcciones electrónicas utilizada para distribuir mensajes a un grupo de personas. Generalmente, una lista de distribución se utiliza para discutir acerca de un determinado tema. Una lista de distribución puede ser abierta o cerrada y puede tener o no un moderador. Si es abierta significa que cualquiera puede suscribirse a ella; si tiene un moderador los mensajes enviados a la lista por cualquier suscriptor pasan primero por aquel, que decidirá si distribuirlos o no a los demás suscriptores.

Majordomo (mayordomo) Aplicación que, en los servidores de listas, se encarga de realizar de forma automatizada funciones de gestión tales como altas y bajas de suscriptores a las mismas.

malware (software maligno, malgrama(s), *malware*, programas malignos) Cualquier programa cuyo objetivo sea causar daños a ordenadores, sistemas o redes y, por extensión, a sus usuarios.

MB "Megabyte"

Mbone "Multicast backbone"

Mbps: "Megabits per second"

Megabits per second -- Mbps (megabits por segundo) Unidad de medida de la capacidad de transmisión por una línea de telecomunicación. Un Mbps corresponde a un millón de bits por segundo.

Megabyte -- MB (*megabyte*, megaocteto) Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un MB corresponde a 1.024.000 bytes.

message switching (conmutación de mensajes)

Millennium bug (error del milenio, *Efecto 2000*) Conocido también como *Y2K* (*Year 2000*), consiste en un fallo en el diseño de la fecha de los ordenadores que, si no se arregla, puede originar errores en el funcionamiento de los programas informáticos y de las redes de telecomunicación y, en general, de todos los dispositivos que incorporen microprocesadores electrónicos (*chips*). El error tiene su origen en haber utilizado solamente dos dígitos para contener la numeración de los años, con lo cual no es posible distinguir si las cifras 00 corresponden al año 1900 o al 2000. Su impacto real ha sido prácticamente nulo, en gran medida por las enormes inversiones realizadas para corregirlo. Por cierto que el uso de este término (*millennium bug*), empleado sobre todo en los EE.UU., es erróneo pues, como se sabe, el milenio no empieza hasta el año 2001.

MIME "Multipurpose Internet Mail Extensions"

mindwidth (apertura mental, amplitud de mente, *anchura mental*) Disposición intelectual que se considera necesaria para comprender los cambios de todo tipo que la informática y las telecomunicaciones están causando en nuestras sociedades. Deriva del término *bandwidth* o anchura de banda.

Minitel (Minitel) Terminal interactivo de primera generación desarrollado por la administración francesa de las telecomunicaciones (PTT) y que se implantó en Francia con gran éxito en los años 80. Paradójicamente, su éxito ha constituido un obstáculo para la expansión de Internet en dicho país.

mirror (espejo, duplicación, *réplica*) Servidor Internet cuyo contenido es una copia exacta de otro servidor o de parte de él. Normalmente este tipo de servidores cuentan con la aprobación del servidor original y sirven para reducir el tiempo de acceso del usuario a servidores situados en lugares muy distantes.

mirror site (sitio espejo, *sitio réplica*)

mirroring (duplicación, *réplica*) Acción de duplicar o replicar un sitio web.

mobile business (negocio móvil) Actividad empresarial que se mueve en torno a los teléfonos móviles.

mobile phone "cell phone"

modem (módem) Acrónimo de modulador/demodulador. Designa al aparato que convierte las señales digitales en analógicas, y viceversa, y que permite la comunicación entre dos ordenadores a través de una línea telefónica normal o una línea de cable (módem para cable).

moderator (moderador) Persona, o pequeño grupo de personas, que se dedica a moderar listas de correo y grupos de noticias (*newsgroups*) y son responsables de decidir qué mensajes de correo electrónico pueden incluirse en dichos grupos y listas.

Mosaic (Mosaic) Navegador WWW promovido por la NCSA en 1993 y desarrollado por Marc Andreessen, más tarde fundador de la empresa Netscape. Fue el primero que tuvo funcionalidades multimedia y sentó las bases del modelo de publicación y difusión WWW.

Motion Picture Experts Group -- MPEG (Grupo de Expertos en Películas) Sistema de codificación digital de imágenes en movimiento. La versión 2 de este estándar permite un buen nivel de compresión del espacio que ocupan dichas imágenes en soportes digitales.

mouse (mouse, *ratón*) Dispositivo electrónico de pequeño tamaño, dotado con teclas (y a veces un bola, llamada *trackball*), operable con la mano y mediante el cual se pueden dar instrucciones al ordenador para que lleve a cabo una determinada acción.

MP3 "MPEG-1 Audio Layer-3"

MPEG "Motion Picture Experts Group"

MPEG-1 Audio Layer-3 -- MP3 (Estrato de Audio 3 de MPEG-1) Método de grabación y reproducción digital de audio que permite una buena calidad de sonido, teniendo los ficheros obtenidos un tamaño razonable. Su rápida popularización a través de Internet ha causado grave preocupación a las empresas del ramo y a los organismos encargados de la protección de los derechos de autor.

MPEG-2 "Motion Picture Experts Group"

MUD "Multi-User Dungeon / Multi-User Dimension"

Multi-User Dungeon / Multi-User Dimension -- MUD (Mazmorras Multiusuario / Mazmorras Multidimensión) Juegos virtuales que pueden jugar varios usuarios a la vez a través de la red.

multicast (multidifusión) Modo de difusión de información en vivo que permite que ésta pueda ser recibida por múltiples nodos de la red y por lo tanto por múltiples usuarios.

Multicast backbone -- Mbone (red troncal de multidifusión) Red de banda ancha y alta velocidad que permite actualmente la realización de audio y videoconferencias entre centenares de usuarios remotos a través de varios canales de vídeo y de audio.

multimedia (multimedia) Información digitalizada que combina texto, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido.

Multipurpose Internet Mail Extensions -- MIME (Extensiones Multipropósito del Correo Internet) Conjunto de especificaciones Internet de libre distribución que permiten tanto el intercambio de texto escrito en lenguajes con diferentes juegos de caracteres como el intercambio de ficheros de diversos formatos entre ordenadores y aplicaciones que sigan los estándares de correo Internet. Las especificaciones MIME están recogidas en numerosos RFCs, entre los que se encuentran los RFC1521 y 1848.

N

Napster (Napster) Napster es un programa creado en 1999 por el estudiante Shawn Fanning, más tarde implementado en sitio web del mismo nombre, que permite a los usuarios de Internet diversas acciones relacionadas con los ficheros de sonido MP3, de las cuales la más importante es la búsqueda y descarga de piezas musicales en dicho formato, pero también la realización de tertulias interactivas (chats) sobre estos temas. Aunque consume mucho ancho de banda la controversia en torno a este programa no ha surgido por ello sino por la activa oposición de compañías discográficas y artistas, que acusan al sitio web Napster.com comercializador del programa, de facilitar el pirateo musical, perjudicando sus derechos de propiedad intelectual. A lo largo de los años 2000 y 2001 los tribunales norteamericanos han dictado diversas resoluciones y sentencias que han limitado en gran medida el intercambio de ficheros mediante este programa. *Napster* significa literalmente "el que se echa una siesta".

NASA Research and Education Network -- NREN (Red NASA de Investigación y Educación) Proyecto de la NASA (National Aeronautics and Space Administration, de los EE.UU.) cuyo objetivo es la realización de una red en el orden de los gigabits por segundo dedicada al programa HPCC (*High Performance Computing and Communications*).

National Center for Supercomputing Applications -- NCSA (Centro Nacional de Aplicaciones de Supercomputación) Organismo norteamericano relacionado con la investigación en el campo de la Informática y las Telecomunicaciones, con sede en la Universidad de Illinois. Jugó un papel muy importante en el desarrollo del World Wide Web dado que introdujo el navegador *Mosaic*.

National Information Infrastructure -- NII (Infraestructura Nacional de Información) La NII es el nombre oficial de la autopista de datos de los Estados Unidos de América.

National Science Foundation -- NSF (Fundación Nacional para la Ciencia) Organismo gubernamental de los EE.UU. cuyo objetivo es promover el avance de la ciencia. La NSF financia a investigadores científicos, proyectos científicos e infraestructuras que mejoran la calidad de la investigación científica. La red NSFNET, financiada también por la NSF, fue en el pasado una parte esencial de las comunicaciones académicas y de investigación.

navigate (navegar) "net surfing"

navigator (navegador) "browser"

NC "Network Computer"

NCSA "National Center for Supercomputing Applications"

net (red) "network "

net surfing (navegación por la red) Actividad apoyada fundamentalmente en la aplicación WWW (y anteriormente en WAIS o Archie) que busca explorar Internet en busca de información novedosa o útil o, simplemente, como un entretenimiento más.

netiquette (etiqueta de la red,ciberetiqueta,*ciberurbanidad*) Conjunto de normas dictadas por la costumbre, la experiencia y el sentido común que define las reglas de urbanidad y buena conducta que deberían seguir los usuarios de Internet en sus relaciones con otros usuarios.

netizen (ciudadano de la red,*ciuredano*) Es un neologismo compuesto por el apócope de dos palabras (*net*, red, y *citizen*, ciudadano), surgido para sustituir al más espectacular de cibernauta, o internauta, y para expresar también la implicación cívica de los usuarios en el desarrollo y difusión de la red.

Netscape Navigator (Navegador Netscape) Navegador WWW creado en 1995 por Marc Andreessen, de la empresa norteamericana Netscape. Es uno de los navegadores Internet más difundidos.

network (red) Una red de ordenadores es un sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en lugares más o menos próximos. Puede estar compuesta por diferentes combinaciones de diversos tipos de redes.

Network Computer -- NC (computador de red,*ordenador de red*) Máquina de computación cuyo objetivo exclusivo es el de conectarse a la red y que por tanto incorpora únicamente los recursos hardware y software necesarios para tal fin. Aun que el concepto es prometedor los modelos comerciales de NC comercializados hasta la fecha han tenido escasa aceptación.

Network Information Center -- NIC (Centro de Información de la Red) Un NIC ofrece información, asistencia y servicios a los usuarios de la red.

Network Information Service -- NIS (Servicio de Información de la Red) Servicio utilizado por administradores UNIX a fin de gestionar bases de datos distribuidas en una red. Anteriormente era llamado *Yellow Pages* pero cambió su nombre debido a problemas legales.

Networked Economy (Economía de la Red,Economía en red) Este término se aplica al hecho de que la economía mundial forma hoy una red interconectada en la que todo lo que sucede en un punto afecta en mayor o menor medida a todos los demás. También se aplica a la actividad empresarial surgida en torno a Internet en todo tipo de sectores, no solamente en empresas que tienen como actividad principal la Informática y las Telecomunicaciones.

networking (conexión mediante redes,*redes*) Término utilizado para referirse a las redes de telecomunicaciones en general y a las conexiones entre ellas.

New Economy (Nueva Economía) Término acuñado a finales del los años 90, en plena euforia de las cotizaciones bursátiles de las empresas relacionadas con la Informática, las Telecomunicaciones, e Internet en particular, para contraponer las empresas surgidas en torno a la Red a las empresas tradicionales, que serían por consecuencia la 'Vieja Economía'. El término ha perdido mucho de su brillo tras la caída en picado de las cotizaciones bursátiles de las empresas punto.com, e incluso de la desaparición de muchas de ellas, en los años 2000 y 2001.

newbie (cibernovato) Persona recién incorporada al uso de las aplicaciones de la red. Hay que ser razonablemente pacientes y comprensivos con ellos porque todos hemos sido *newbies* alguna vez..

News (Grupos de Noticias,*Noticias*) Forma habitual de denominar el sistema de listas de correo mantenidas por la red USENET.

News server (Servidor de Noticias) Servidor Internet cuya misión es servir de distribuidor de grupos de noticias.

Newsgroup (Grupo de Noticias)"News "

Next Generation Internet -- NGI (Próxima Generación de Internet) Proyecto lanzado en 1998 por el Gobierno de los Estados Unidos de América para crear una red Internet más avanzada, rápida, fiable y segura.

NGI "Next Generation Internet "

NIC "Network Information Center "

NII "National Information Infrastructure "

NIS "Network Information Service "

NOACK "acknowledgement "

node (nodo) Punto de conexión de una red.

notebook (computador portátil,ordenador portátil) "laptop "

NREN "NASA Research and Education Network"

NSF "National Science Foundation "

O

octet (octeto) Un octeto está formado por 8 unidades de información (llamadas bits). Este término se usa a veces en vez de *byte* en la terminología de redes porque algunos sistemas tienen *bytes* que no están formados por 8 bits.

off line (off line,*desconectado* ,fuera de línea) Condición de estar desconectado de una red.

on line (on line,*conectado* ,en línea) Condición de estar conectado a una red.

on line shopping (compra en línea,*compra electrónica*) Compraventa de bienes y servicios, materiales o inmateriales, realizado a través de la red.

Open Systems Interconnection -- OSI (Interconexión de Sistemas Abiertos) Modelo de referencia diseñado por comités ISO con el objetivo de convertirlos en estándares internacionales de arquitectura de redes de ordenadores.

Operating System -- OS (Sistema Operativo) Un sistema operativo es un programa especial que se carga en un ordenador tras ser encendido y cuya función es gestionar los demás programas, o aplicaciones, que se ejecutarán en dicho ordenador, como, por ejemplo, un procesador de texto o una hoja de cálculo, o la impresión de un texto en una impresora o una conexión a Internet.

optical fiber (fibra óptica) Tipo de cable que se basa en la transmisión de información por técnicas optoelectricas. Se caracteriza por un elevado ancho de banda, y por tanto una alta velocidad de transmisión, y poca pérdida de señal.

OS "Operating System "

OSI "Open Systems Interconnection "

P

P2P "Peer-to-Peer "

packet (paquete) La unidad de datos que se envía a través de una red. En Internet la información transmitida es dividida en paquetes que se reagrupan para ser recibidos en su destino.

Packet INternet Groper -- PING (Buscador de Paquetes de Internet) Programa que se utiliza para comprobar si un destino está disponible. El término se utiliza también coloquialmente: "Haz un *ping* al *host* X a ver si funciona".

packet loss (pérdida de paquetes) Pérdida de alguna de las unidades de información, o paquetes, que componen un mensaje transmitido a través de Internet.

packet switching (conmutación de paquetes) Paradigma de comunicaciones mediante el cual cada paquete de un mensaje recorre una ruta entre sistemas anfitriones (*hosts*), sin que esa ruta (*path*) esté previamente definida.

page (página) Fichero (o archivo) que constituye una unidad significativa de información accesible en la WWW a través de un programa navegador. Su contenido puede ir desde un texto corto a un voluminoso conjunto de textos, gráficos estáticos o en movimiento, sonido, etc. El término página web se utiliza a veces, a mi entender de forma incorrecta, para designar el contenido global de un sitio web, cuando en ese caso debería decirse páginas web o sitio web.

palmtop (computador de palma,ordenador de palma) Ordenador de pequeño tamaño, algo mayor que un paquete de cigarrillos, que se puede llevar en la palma de la mano (*palm*) y que, además de otras funciones, permite la conexión con Internet.

PAN "Personal Area Network "

password (palabra de paso,*contraseña*) Conjunto de caracteres alfanuméricos que permite a un usuario el acceso a un determinado recurso o la utilización de un servicio dado.

pay-per-view (pago por visión,*pago por pase*) Servicio de televisión que permite al usuario ver un determinado programa (por ejemplo, un partido de fútbol, un concierto o una película) emitido en formato codificado, mediante el pago de una tarifa.

PB "Petabyte"

PC "Personal Computer "

PCMCIA "Personal Computer Memory Card International Association "

PDA "Personal Digital Assistant "

PDF "Portable Document Format "

Peer-to-Peer -- P2P (entre pares,entre colegas,*entre iguales*) Comunicación bilateral exclusiva entre dos personas a través de Internet para el intercambio de información en general y de ficheros en particular. *Napster* es un ejemplo de aplicación con este fin.

Pegasus Mail (Pegasus Mail) Uno de los más populares programas cliente de correo electrónico. Es un programa gratuito que fue desarrollado por David Harris.

PERL "Practical Extraction and Report Language "

Personal Area Network -- PAN (Red de Área Personal) Conjunto de dispositivos informáticos que una persona puede llevar incorporados en su vestimenta o en su cuerpo, conectados entre sí y con otras redes.

Personal Computer -- PC (computadora personal, ordenata, PC,computador personal,*ordenador personal*) Máquina electrónica de computación de tamaño sobremesa y de prestaciones cada vez más elevadas. Hasta hace no tantos años en muchos países PC significaba unívocamente Partido Comunista (¡o tempora, o mores!).

Personal Computer Memory Card International Association -- PCMCIA (Asociación Internacional de Tarjetas de Memoria para Ordenadores Personales) Tarjeta estandarizada de expansión, del tamaño de una tarjeta de crédito, para ordenadores personales. En telecomunicaciones uno de sus principales usos es la transmisión de mensajes, datos, faxes, etc. utilizando ordenadores portátiles y teléfonos móviles.

Personal Digital Assistant -- PDA (Asistente Personal Digital) Ordenador de pequeño tamaño cuya principal función era en principio la de mantener una agenda electrónica, aunque cada vez más se va confundiendo con los ordenadores de mano y de palma, y se está integrando con otros dispositivos como los teléfonos móviles. Se le denomina también ordenador de bolsillo.

Personal Home Page Tools -- PHP (Herramientas para Páginas Iniciales Personales) Lenguaje de programación tipo *script* para entornos Web utilizado sobre todo en servidores Linux para personalizar la información que se envía a los usuarios que acceden a un sitio web. Es un programa de software libre con unas funciones muy semejantes a las de ASP y JSP.

personal page (página personal) Información sobre una persona almacenada de forma individualizada en una página web.

Petabyte -- PB (*petabyte* ,petaocteto) Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un PB corresponde a 1.024 billones (2⁵⁰) de bytes. Todavía no se han desarrollado memorias ni dispositivos de almacenamiento de esta capacidad.

PGP "Pretty Good Privacy "

PHP "Personal Home Page Tools "

phracker (fonopirata) Pirata informático especializado en utilizar las redes telefónicas para acceder a sistemas ajenos o a menudo solamente para evitar pagar las facturas telefónicas. Es también denominado *phreak*.

phreak (fonopirata) Otra denominación de *phracker*.

PI "Privacy International "

PICS "Platform for Internet Content Selection "

PING "Packet INternet Groper "

PKI "Public Key Infrastructure "

Platform for Internet Content Selection -- PICS (Plataforma para la Selección de Contenidos Internet) Uno de los más conocidos formatos de calificación de contenidos de la red. PICS no es en sí mismo un sistema de calificación de contenidos. PICS puede utilizarse para calificar, por ejemplo, la rapidez de descarga de un sitio web o la moralidad de su contenido.

Plug and Play (Enchufe y Opere) Característica del sistema operativo de un PC para reconocer los dispositivos hardware a él conectados y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla. Esta capacidad se popularizó a partir de la aparición del sistema operativo Windows 95 de Microsoft, que la incorporaba.

plug in (pluuguín,*conector* ,plug In) Pequeño programa que añade alguna función a otro programa, habitualmente de mayor tamaño. Un programa puede tener uno o más conectores. Son muy utilizados en los programas navegadores para ampliar sus funcionalidades.

pocket computer (computador de bolsillo,ordenador de bolsillo)

Point of Presence -- PoP (Punto de Presencia) Dícese del punto geográfico, especialmente una ciudad, desde donde un Proveedor de Servicios Internet ofrece acceso a la red Internet. No confundir con POP (con O mayúscula).

Point-to-Point Protocol -- PPP (Protocolo Punto a Punto) Protocolo para comunicaciones entre ordenadores mediante una interfaz de serie. Utiliza el protocolo Internet.

PoP "Point of Presence "

POP "Post Office Protocol "

POP3 "Post Office Protocol "

port (puerta,*puerto*) En los protocolos TCP/IP es un punto de conexión lógica. También es un punto de conexión física de un ordenador para enlazar con otros dispositivos como, por ejemplo, módems o impresoras.

Portable Document Format -- PDF (Formato de Documento Portable) Formato gráfico creado por la empresa Adobe que reproduce cualquier tipo de documento en forma digital idéntica, facsímil, permitiendo así la distribución electrónica de los mismos a través de la red en forma de ficheros PDF. El programa gratuito Acrobat Reader, de Adobe, permite la visualización de los mismos.

portal (portal) Sitio web cuyo objetivo es ofrecer al usuario, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de recursos y de servicios, entre los que suelen encontrarse buscadores, foros, compra electrónica, etc.

Post Office Protocol -- POP (Protocolo de Oficina de Correos) Protocolo diseñado para permitir a sistemas de usuario individual leer correo electrónico almacenado en un servidor. La Versión 3, la más reciente y más utilizada, llamada POP3, está definida en RFC 1725. No confundir con PoP (con o minúscula).

posting (envío) Envío de un mensaje a un grupo de noticias o a un BBS.

Postmaster (Jefe de Correos, *Administrador de Correo*) Persona responsable de solucionar problemas en el correo electrónico, responder a preguntas sobre usuarios y otros asuntos de una determinada instalación.

PPP "Point-to-Point Protocol "

Practical Extraction and Report Language -- PERL (Lenguaje Práctico de Extracción e Informes) Lenguaje de programación muy utilizado para la elaboración de aplicaciones CGI.

Pretty Good Privacy -- PGP (Intimidad Bastante Buena, PGP, Privacidad Bastante Buena) Conocido programa de libre distribución, escrito por Phil Zimmermann, que impide, mediante técnicas de criptografía, que ficheros y mensajes de correo electrónico puedan ser leídos por otros. Puede también utilizarse para firmar electrónicamente un documento o un mensaje, realizando así la autenticación del autor.

privacy (privacidad, *intimidad*) En español, su acepción de intimidad se define, según el DRAE, como "zona espiritual íntima y reservada de una persona o de un grupo, especialmente de una familia". En su acepción de privacidad puede ser definida como el ámbito de la vida personal de un individuo que debe ser reservado y mantenerse confidencial. En cualquiera de ambas acepciones, el desarrollo de la Sociedad de la Información y la expansión de la Informática y de las Telecomunicaciones plantea nuevas amenazas que han de ser afrontadas desde diversos puntos de vista: social, cultural, legal, ... Aunque *privacy* deriva del latín *privatus*, privacidad se ha incorporado a nuestra lengua en los últimos años a través del inglés, por lo cual el término es rechazado por algunos como un anglicismo y aceptado por otros como un préstamo lingüístico válido.

Privacy International -- PI (Internacional de la Intimidad, Internacional de la Privacidad) Organización de defensa de los derechos humanos creada en 1990 y con sede en Londres que tiene como principal objetivo controlar la acción de gobiernos y empresas en lo que se refiere a la defensa del derecho a la intimidad y privacidad de las personas.

program (programa) Conjunto de instrucciones escritas en un determinado lenguaje (por ejemplo, COBOL, C+) que dirigen a un ordenador para la ejecución de una serie de operaciones, con el objetivo de resolver un problema que se ha definido previamente.

protocol (protocolo) Descripción formal de formatos de mensaje y de reglas que dos ordenadores deben seguir para intercambiar dichos mensajes. Un protocolo puede describir detalles de bajo nivel de las interfaces máquina-a-máquina o intercambios de alto nivel entre programas de asignación de recursos.

proxy (*apoderado* ,proxy) Servidor especial encargado, entre otras cosas, de centralizar el tráfico entre Internet y una red privada, de forma que evita que cada una de las máquinas de la red interior tenga que disponer necesariamente de una conexión directa a la red. Al mismo tiempo contiene mecanismos de seguridad (*firewall* o cortafuegos) que impiden accesos no autorizados desde el exterior hacia la red privada.

public domain (dominio público) Espacio, información o programa a disposición libre de los usuarios.

Public Key Infrastructure -- PKI (Infraestructura de Clave Pública) Procedimiento criptográfico que utiliza dos claves, una pública y otra privada; la primera para cifrar y la segunda para descifrar. Se utiliza en Internet, que es una red pública no segura, para proteger aquellas comunicaciones cuya confidencialidad se desea garantizar (por ejemplo, transacciones comerciales).

pull model (modelo buscar, modelo pull) Modelo de acceso a la información contenida en la red según el cual es el usuario quien se encarga de obtenerla, buscando por sus propios medios y sin ayuda de aplicaciones especializadas tipo agente.

push model (modelo push, modelo recibir) Modelo de acceso a la información contenida en la red según el cual aquella llega al usuario de forma más o menos automática. La recuperación de dicha información se realiza basándose bien en peticiones explícitas del usuario bien en el aprendizaje, por parte de herramientas automáticas especializadas llamadas robots, de las preferencias de aquél, siguiendo la pauta de las búsquedas de información habituales que lleva a cabo.

Q

QoS "Quality of Service "

Quality of Service -- QoS (Calidad de Servicio) Nivel de prestaciones de una red, basado en parámetros tales como velocidad de transmisión, nivel de retardo, rendimiento, horario, ratio de pérdida de paquetes.

queue (cola) Conjunto de paquetes en espera de ser procesados.

R

RARE "Reseaux Associes pour la Recherche Europeenne "

RDSI "Integrated Services Digital Network "

Read the F*cking Manual -- RTFM (Lea el J*dido Manual) Abreviatura descortés que se utiliza para responder a alguien que hace una pregunta simple o común que debe estar contestada en el correspondiente manual o FAQ.

Real Audio (Real Audio) Programa desarrollado por la empresa norteamericana RealNetworks que permite a los usuarios de la WWW escuchar archivos multimedia (audio y video, o solamente audio) en tiempo real (o casi real, dependiendo del tiempo de respuesta). Los ficheros RealAudio tienen las extensiones .ra o ram.

Real Time Protocol -- RTP (Protocolo de Tiempo Real) Protocolo utilizado para la transmisión de información en tiempo real, como por ejemplo audio y vídeo en una videoconferencia.

Reciprocal Links (vínculos recíprocos, *enlaces recíprocos*) Son enlaces hipertextuales entre dos sitios web establecidos bien por razones de cortesía bien por razones contractuales.

Red de Interconexión de Recursos InformáticoS -- RedIRIS (Computer Resources Interconnection Network) Red pública dependiente del C.S.I.C. (Centro Superior de Investigaciones Científicas) que proporciona servicios Internet a la comunidad académica y científica española. Es también el NIC local, es decir, el organismo que se encarga de la asignación de direcciones Internet españolas (.es).

Red Telefónica Conmutada -- RTC Red de telefono diseñada primordialmente para la transmisión de voz, aunque pueda también transportar datos, como es el caso de la conexión a Internet a través de la red conmutada.

RedIRIS "Red de Interconexión de Recursos InformáticoS "

remote login (conexión remota) Operación realizada en un ordenador remoto a través de una red de ordenadores, como si se tratase de una conexión local.

Repetitive Strain Injury -- RSI (Lesión por Esfuerzo Repetitivo) Conjunto de lesiones de manos, muñecas, brazos y hombros que pueden producirse por el uso intensivo de teclados y ratones de ordenadores, así como de videojuegos. Se está empezando reconocer como enfermedad laboral.

Request For Comments -- RFC (Petición de Comentarios) Serie de documentos iniciada en 1967 que describe el conjunto de protocolos de Internet y experimentos similares. No todos los RFC's (en realidad muy pocos de ellos) describen estándares de Internet pero todos los estándares Internet están escritos en forma de RFC's. La serie de documentos RFC es inusual en cuanto los protocolos que describen son elaborados por la comunidad Internet que desarrolla e investiga, en contraste con los protocolos revisados y estandarizados formalmente que son promovidos por organizaciones como CCITT y ANSI.

Reseaux Associes pour la Recherche Europeenne -- RARE (Redes Asociadas para la Investigación Europea Asociación Europea de Redes de Investigación) Asociación de redes europeas de centros de investigación. En 1994 se fusionó con EARN para crear TERENA.

Reseaux IP Europeenes -- RIPE (Redes IP Europeas) Conjunto de redes europeas que utilizan el conjunto de protocolos TCP/IP.

response time (tiempo de respuesta) Lapso de tiempo que transcurre entre que un usuario hace una petición a la red y la información pedida es recibida por éste. En Internet depende de múltiples factores, tales como ancho de banda, calidad de la línea, velocidad de módem, congestión de la red. Por definición un usuario nunca está satisfecho con el tiempo de respuesta de la red y se acostumbra rápidamente a las mejoras de éste.

RFC 822 Formato estándar Internet para cabeceras de mensajes de correo electrónico. Los expertos hablan a menudo de "mensajes 822". El nombre viene del "RFC 822", que contiene esa especificación (STD 11, RFC 822). El formato 822 era conocido antes como formato 733.

RFC 822 -- RFC 822 Formato estándar Internet para cabeceras de mensajes de correo electrónico. Los expertos hablan a menudo de mensajes 822. El nombre viene del RFC 822, que contiene esa especificación (STD 11, RFC 822). El formato 822 era conocido antes como formato 733.

ring (anillo) Ver : "webring"

RIPE "Reseaux IP Europeenes "

Rivest, Shamir, Adleman -- RSA (Adleman, Shamir, Rivest) Algoritmo criptográfico de clave pública, de amplia utilización. Está patentado por los autores, que le dan nombre.

roaming (*conexión móvil internacional*, roaming) Tecnología que permite que el usuario de un teléfono móvil pueda utilizarlo en una red celular fuera de la cobertura de la red a la que pertenece, permitiendo así hacer y recibir llamadas, por ejemplo, desde un país a otro. El término *roaming* significa callejeo o vagabundeo y sólo es posible si hay un acuerdo entre operadores de redes de telefonía móvil.

robot (robot) Palabra creada en 1920 por el escritor checo Karel Capek. Capek se basó en el checo *robota*, que significa "siervo, trabajador forzado", para referirse a cualquier máquina, de forma humana o no, que pudiera llevar a cabo tareas inteligentes. En la *web* se conoce como robot un programa que *recorre* la red llevando a cabo tareas concretas, sobre todo creando índices de los contenidos de los sitios, para alimentar los buscadores.

root (raíz) Dícese del directorio inicial de un sistema de ficheros. En entornos Unix se refiere también al usuario principal.

router (encaminador,direccionador,*enrutador*) Dispositivo que distribuye tráfico entre redes. La decisión sobre a donde enviar los datos se realiza en base a información de nivel de red y tablas de direccionamiento.

RSA "Rivest, Shamir, Adleman "

RSI "Repetitive Strain Injury "

RTC "Red Telefónica Conmutada "

RTP "Real Time Protocol "

S

SATAN "Security Analysis Tool for Auditing Networks "

script (guión,*script*) Conjunto de caracteres formado por mandatos y secuencias de tecleo, que se utiliza muy a menudo en Internet para automatizar tareas muy habituales como, por ejemplo, la conexión a la red (*login*)

search engine (indexador de información, motor de búsqueda, sistema de búsqueda,*buscador*) Servicio WWW que permite al usuario acceder a información sobre un tema determinado contenida en un servidor de información Internet (WWW, FTP, Gopher, Usenet Newsgroups...) a través de palabras de búsqueda introducidas por él. Entre los más conocidos se hallan Yahoo, Google, WebCrawler, Lycos, Altavista, Infoseek y DejaNews. Entre los buscadores más conocidos en la web en lengua española española están Altavista España, El Buscopio, Elcano, Olé, Telépolis y Yahoo España.

Secure Electronic Transaction -- SET (Transacción Electrónica Segura) Protocolo creado y publicado por Visa y MasterCard con el fin de permitir la realización de transacciones electrónicas (compraventas fundamentalmente) a través de la red.

Secure HyperText Transfer Protocol -- HTTPS (Protocolo Seguro de Transferencia de Hipertexto) Protocolo de seguridad diseñado por Netscape e incorporado a su propio navegador con el fin de garantizar la seguridad de las comunicaciones entre el usuario y el servidor web al que éste se conecta. Para ello utiliza el protocolo SSL, desarrollado también por Netscape.

secure server (servidor seguro) Tipo especial de servidor diseñado para dificultar en la mayor medida posible el acceso de personas no autorizadas a la información en él contenida. Un tipo de servidor seguro especialmente protegido son los que se utilizan en transacciones de comercio electrónico.

Secure Socket Layer -- SSL (Capa de Conexión Segura) Protocolo creado por Netscape con el fin de posibilitar la transmisión cifrada y segura de información a través de la red.

Security Analysis Tool for Auditing Networks -- SATAN (Herramienta de Análisis de Seguridad para la Auditoría de Redes) Aplicación creada por Farmer y Venema con objeto de detectar fallos en la seguridad de las redes de comunicación.

Serial Line IP -- SLIP (Línea Serie IP) Protocolo utilizado para gestionar el protocolo Internet (IP) en líneas seriales tales como circuitos telefónicos o cables RS-232, interconectando dos sistemas: SLIP está definido en RFC 1055 pero no es un estándar oficial de Internet y está siendo reemplazado por el protocolo PPP.

server (servidor) Sistema que proporciona recursos (por ejemplo, servidores de ficheros, servidores de nombres). En Internet este término se utiliza muy a menudo para designar a aquellos sistemas que proporcionan información a los usuarios de la Red.

servlet (servlet) Aplique o pequeña aplicación Java (*applet*) que se ejecuta en un servidor web y que se envía al usuario junto a una página web con objeto de realizar determinadas funciones, tales como el acceso a bases de datos o la personalización de dicha páginas web.

SET "Secure Electronic Transaction "

set-top box (módulo de conexión,*caja de conexión*) Dispositivo multifunción que permite la recepción y distribución en el ámbito doméstico de señales procedentes de diversos tipos de redes de comunicación (radio, televisión, teléfono, cable, satélite, Internet,...).

SGML "Standardized Generalized Markup Language "

shareware (programas compartidos) Dícese de los programas informáticos que se distribuyen a prueba, con el compromiso de pagar al autor su precio, normalmente bajo, una vez probado el programa y/o pasado cierto tiempo de uso.

shopbot (robot de compras) Herramienta de ayuda, más o menos automatizada, para la compra de productos y servicios a través de la red. Ver también: "knowbot", "push model", "robot".

shopping cart (carrito de compra) Zona virtual de un sitio web de compra electrónica donde el usuario va 'colocando' los objetos o servicios a medida que los va comprando, de la misma manera que haría en un supermercado. Al final el usuario decide cuáles de ellos compra efectivamente o no.

Short Message System -- SMS (Sistema de Mensajes Cortos) Procedimiento de envío y recepción de mensajes escritos de pequeño tamaño a través del teclado y la pantalla de los teléfonos móviles. Para agilizar su escritura y disminuir el coste del envío está dando lugar a una forma específica y abreviada de escritura.

SIG "Special Interest Group"

signature (firma) Mensaje de unas pocas líneas situado al final de un mensaje de correo electrónico o de un grupo de noticias que identifica a su autor. Las firmas con más de cinco o seis líneas pueden resultar pretenciosas.

signature file (archivo de firma, *fichero de firma*) Fichero que contiene la firma de una persona y que ésta suele colocar al final de sus mensajes electrónicos.

Simple Mail Transfer Protocol -- SMTP (Protocolo Simple de Transferencia de Correo) Protocolo definido en STD 10, RFC 821, que se usa para transferir correo electrónico entre ordenadores. Es un protocolo de servidor a servidor, de tal manera que para acceder a los mensajes es preciso utilizar otros protocolos.

site (sitio) Punto de la red con una dirección única y al que pueden acceder los usuarios para obtener información.

SLIP "Serial Line IP"

smiley (signo de sonrisa, *smiley*) Símbolo utilizado frecuentemente en mensajes de correo electrónico y que expresa que la palabra o frase que lo precede está escrita en tono de broma, con el fin de evitar malentendidos. Su forma básica es :-) aunque tiene multitud de variaciones.

SMS "Short Message System"

SMTP "Simple Mail Transfer Protocol"

snail mail (correo caracol) Término peyorativo referido al servicio público, o privado, de correo postal, comparando su velocidad de entrega con la del correo electrónico, aunque aquel sigue siendo imprescindible dado que todavía hay cosas que no se pueden enviar a través de este último.

sniffer (husmeador) Programa que busca una cadena numérica o de caracteres en los paquetes que atraviesan un nodo con objeto de conseguir alguna información. Normalmente se usa con fines ilegales.

software (programas, componentes lógicos, *software*) Programas o elementos lógicos que hacen funcionar un ordenador o una red, o que se ejecutan en ellos, en contraposición con los componentes físicos del ordenador o la red.

software piracy (piratería de programas, *piratería de software*) Actividades de copia, distribución o uso de programas informáticos realizadas infringiendo las normas legales que protegen los derechos de propiedad intelectual de sus autores.

source code (código fuente) Conjunto de instrucciones que componen un programa informático. Estos programas se escriben en determinados lenguajes; el lenguaje que se utiliza para elaborar una página web, que puede considerarse en cierto sentido un programa, es el HTML.

spam (bombardeo publicitario, *buzonfia*) Envío masivo, indiscriminado y no solicitado de publicidad a través de correo electrónico. Literalmente quiere decir loncha de mortadela.

spamming (bombardear con publicidad, *spamming*)

spanglish (espanglis) "Cyberspanglish"

Special Interest Group -- SIG (Grupo de Interés Especial, *Grupo de Trabajo*) Grupo de trabajo, por ejemplo en una asociación de profesionales informáticos, que se dedican a estudiar un tema concreto.

spider (araña "robot")

spoofing (engaño, *spoofing*) El procedimiento que cambia la fuente de origen de un conjunto de datos en una red, por ejemplo adoptando otra identidad de remitente para engañar a un cortafuegos.

SSL "Secure Socket Layer"

Standardized Generalized Markup Language -- SGML (Lenguaje Estandarizado de Marcado General) Estándar internacional para la definición de métodos de representación de texto en forma electrónica no ligados a ningún sistema ni a ningún dispositivo.

streaming video (*chorro de video*, secuencia de video) Método de transmisión de imágenes en movimiento (por ejemplo, una película) a través de Internet. Las imágenes, que pueden ser pregrabadas o emitidas en directo y pueden ir acompañadas de sonido, se transmiten comprimidas para optimizar el

tiempo de envío. El usuario, que debe contar con un programa de visualización de las mismas, normalmente integrado en su navegador, las recibe a medida que van llegando. Si las imágenes van con sonido, a este tipo de transmisión se le denomina *streaming media*.

stub network (red aislada) Es una red que distribuye paquetes desde y hacia sistemas locales. Incluso aunque tenga definidas rutas a alguna otra red no lleva mensajes a otras redes.

Subject: (asunto) Es una de las líneas que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico y está destinada a describir en unas pocas palabras el contenido de dicho mensaje. Es muy conveniente utilizarla para hacer más fácil al destinatario el manejo del correo recibido.

surfing (navegación sobre las olas) "net surfing "

Surveillance Society (Sociedad de la Vigilancia, Sociedad Vigilada) Sociedad en la que la actividad pública y privada de las personas está sujeta a variados métodos de vigilancia (legales, ilegales o alegales, públicos o privados), en gran medida a través del uso de la Informática y de las Telecomunicaciones, desde la recogida y digitalización indiscriminada de muestras de ADN a las bases de datos de marketing y desde las cámaras de video situadas en los más variados lugares hasta sofisticados sistemas de satélites como Echelon.

Sysop (Operador del Sistema) Persona responsable del funcionamiento de un sistema o de una red.

T

tag (marca,etiqueta,mandato) Instrucción que se escribe al elaborar una página HTML. Un ejemplo es <P>, que indica el comienzo de un párrafo de texto. Cada uno de los mandatos que aparecen en una página es interpretado por el programa navegador para visualizar dicha página de forma adecuada en una pantalla.

Tagged Image File Format -- TIFF (Formato de Fichero de Imagen con Etiquetas) Formato gráfico utilizado para representar ficheros. Para ser visualizados por los programas navegadores más habituales se necesita instalar en éstos un conector (*plug in*) específico.

talk (charla,conversación) Protocolo que permite a dos personas conectadas a ordenadores situados en dos lugares distintos comunicarse por escrito a través de la red en tiempo real.

TB "Terabyte"

TCP/IP "Transmission Control Protocol/Internet Protocol "

technologitis (tecnologitis) Enfermedad muy difundida en nuestras sociedades desarrolladas y que consiste en creer que la mayoría, e incluso la totalidad, de los problemas colectivos e individuales se resuelven con el uso de más y mejor tecnología. Se trata de un fenómeno inducido en buena parte por poderosos intereses económicos y políticos.

telecommuter (teletrabajador) Persona que utiliza redes de telecomunicación para trabajar desde un lugar que no es la oficina de su empresa, accediendo a los sistemas de información de ésta. *Commuter* significa 'abonado a un transporte'.

Telnet (Telnet) Telnet es el protocolo estándar de Internet para realizar un servicio de conexión desde un terminal remoto; hoy es poco utilizado. Está definido en STD 8, RFC 854 y tiene opciones adicionales descritas en muchos otros RFC's. Es un acrónimo de *tele network*.

Terabyte -- TB (*terabyte* ,teraocteto) Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, etc.). Un TB corresponde a algo más de mil billones de bytes, concretamente 1,024 (2⁴⁰). Todavía no se han desarrollado memorias de esta capacidad aunque sí dispositivos de almacenamiento.

TERENA "Trans-European Research and Education Networking Association "

thread (hilo,*hebra* ,serie) Serie de mensajes relacionados entre sí en un grupo de noticias.

TIFF "Tagged Image File Format "

time out (desconexión por tiempo) Situación que se produce cuando un usuario es desconectado de la red por haber transcurrido un tiempo prefijado.

To: (a) Es una de las líneas que componen la cabecera de un mensaje de correo electrónico y su finalidad es designar al destinatario o destinatarios principales de dicho mensaje. Ver también: "Bcc: ", "Cc: ", "e-mail message ", "From: ", "header ", "Subject: ".

token ring (red en anillo) Una red en anillo es un tipo de LAN con nodos cableados en anillo. Cada nodo pasa constantemente un mensaje de control *token* (prenda, señal) al siguiente, de tal forma que cualquier nodo que tenga un *token* puede enviar un mensaje.

top level domain (dominio de alto nivel) En una dirección Internet son los caracteres que figuran en último lugar, precedidos de un punto (.). Por ejemplo, en <http://www.ati.es> el dominio de alto nivel es "es".

Trans-European Research and Education Networking Association -- TERENA (Asociación Transeuropea de Investigación y Educación sobre Redes) Organismo creado en Octubre de 1994 por la

fusión de RARE y EARN para promover y participar en el desarrollo de una infraestructura internacional de información y telecomunicaciones de alta calidad en beneficio de la investigación y la educación.

Transmission Control Protocol/Internet Protocol -- TCP/IP (Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo Internet) Sistema de protocolos, definidos en RFC 793, en los que se basa buena parte de Internet. El primero se encarga de dividir la información en paquetes en origen, para luego recomponerla en destino, mientras que el segundo se responsabiliza de dirigirla adecuadamente a través de la red.

Trojan Horse (Caballo de Troya, *troyano*) Programa informático que lleva en su interior la lógica necesaria para que el creador del programa pueda acceder al interior del sistema en el que se introduce de manera subrepticia (de ahí su nombre).

trolling (*anzuelo*, cebo, *trola*) Mensaje que se pone en un grupo de noticias o en una lista de distribución con un contenido absurdo o erróneo, precisamente con la intención de que muchas personas respondan con correcciones o puntualizaciones.

tunneling (tunelado) En Internet, este término se aplica al uso de la Red como parte de una red privada segura. El túnel es un conducto específico por el que viajan los mensajes o ficheros de una determinada empresa.

U

UCAID "University Corporation for Advanced Internet Development"

UCY "Unión de CYbernautas"

UMTS "Universal Mobile Telecommunications System"

unicast (unidifusión) Por contraposición a *broadcast* y *multicast*, *unicast* es la comunicación establecida entre un solo emisor y un solo receptor en una red.

Uniform Resource Locator/Universal Resource Identifier -- URL/URI (Localizador Uniforme de Recursos/Identificador Universal de Recursos) Sistema unificado de identificación de recursos en la red (el URI todavía no está implantado). Las direcciones se componen de protocolo, FQDN y dirección local del documento dentro del servidor. Este tipo de direcciones permite identificar objetos WWW, Gopher, FTP, News,... Ejemplos de URL son: <http://www.anaya.es> o <ftp://ftp.ati.>

Uniform Resource Name -- URN (Nombre Uniforme de Recurso) Sistema de identificación de recursos cuyo objetivo es complementar el sistema URI/URL. El sistema URN estaría basado más en el recurso en sí (contenido, características) que en el lugar en el que se halla el recurso como sucede actualmente.

Unión de CYbernautas -- UCY (Cybernauts Union) Entidad creada en 1998 para agrupar a los usuarios de Internet en España y promover sus derechos.

Universal Mobile Telecommunications System -- UMTS (Sistema Universal de Telecomunicaciones Móviles) Estándar de telefonía móvil celular de banda ancha y alta velocidad (de 2 Mbps en adelante) desarrollado por el ETSI (European Telecommunications Standard Institute). Se trata de un sistema de tercera generación que permite la conexión a Internet. Sustituirá a los sistemas GSM y GPRS, y debería estar disponible comercialmente a partir del año 2001 o 2002.

Universal Serial Bus -- USB (Bus Serial Universal) Estándar utilizado en los PCs con el fin de reconocer los dispositivos hardware (una impresora, un teclado, ...) y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla. Elimina la necesidad de instalar adaptadores en el PC.

University Corporation for Advanced Internet Development -- UCAID (Corporación Universitaria para el Desarrollo Avanzado de Internet) Consorcio sin ánimo de lucro formado por una serie de universidades norteamericanas, que, en asociación con importantes empresas y con el apoyo del Gobierno Federal de los EE.UU., está liderando la creación de aplicaciones avanzadas de telecomunicaciones para su uso en el ámbito de una red universitaria propia, la llamada Internet2.

UNIX, Unix (Unix, UNIX) Sistema operativo interactivo y de tiempo compartido creado en 1969 por Ken Thompson. Reescrito a mitad de la década de los '70 por ATT alcanzó enorme popularidad en los ambientes académicos, y más tarde en los empresariales, como un sistema abierto, robusto, flexible y portable, muy utilizado en los entornos Internet. De él deriva el sistema operativo Linux.

UNIX-to-UNIX CoPy -- UUCP (Copia de UNIX a UNIX) Inicialmente se trataba de un programa que se procesaba en el sistema operativo UNIX y que permitía a un sistema UNIX enviar ficheros a otro sistema UNIX a través de línea telefónica. Después se utilizó sobre todo para describir la red internacional que utilizaba el protocolo UUCP para enviar noticias y correo electrónico. Hoy está en desuso.

unzip (*deszippear*, *descomprimir*) Acción de desempaquetar uno o más ficheros que anteriormente han sido empaquetados, y habitualmente también comprimidos, en un solo fichero, con objeto de que ocupen menos espacio en disco y se precise menos tiempo para enviarlos por la red. *Unzip* significa literalmente abrir la cremallera.

upload (cargar, *subir*, subirse) En Internet, proceso de transferir información desde un ordenador personal a un servidor de información. Ver también: "download", "web server".

urban legend (leyenda urbana) Relato que inicialmente podía contener una brizna de verdad y que ha ido enriqueciéndose y transmitiéndose hasta instalarse en el reino del mito. Es un fenómeno interesante el que estos relatos se hayan extendido tan lejos y tan a menudo. ¡Las leyendas urbanas nunca mueren sino que van parar a Internet! Algunas de las que reaparecen con periodicidad son "El infame impuesto sobre módems", "Craig Shergold/con tumor cerebral/desea recibir/tarjetas postales" y "La receta de pastas a 250 dólares".

URI "Uniform Resource Locator/Universal Resource Identifier "

URL/URI "Uniform Resource Locator/Universal Resource Identifier "

URN "Uniform Resource Name "

USB "Universal Serial Bus"

Usenet (Usenet) Conjunto de miles de foros electrónicos de debate y discusión llamados "grupos de noticias" (*newsgroups*); así como los ordenadores que procesan sus protocolos y, finalmente, las personas que leen y envían noticias de Usenet. No todos los sistemas anfitriones están suscritos a Usenet ni todos los sistemas anfitriones Usenet están en Internet.

User ID (ID de usuario, identificación de usuario) Conjunto de caracteres alfanuméricos que sirven para identificar a un usuario para su acceso a la red. Ejemplo:

User name, Username (nombre de usuario) Por contraposición a UserID suele ser un nombre ilegible que identifica al usuario de un sistema o red.

UTC "Universal Time Coordinated"

UUCP "UNIX-to-UNIX CoPy "

uudecode (uudecodificación/uudecodificar) Programa que revierte a su forma original un fichero tratado con *uencode*.

uencode (uucodificación/uucodificar) Programa empleado para convertir de forma reversible un fichero binario (con caracteres especiales) a formato ASCII y enviarlo a través del correo electrónico. En los últimos años está siendo sustituido por programas tipo ZIP que son más eficientes desde el punto de vista de la compresión de los datos. El fichero binario puede ser restaurado a su formato original mediante el programa *uencode*.

V

vanity domain (dominio vanidoso) Direcciones de Internet compuestas por el nombre de una persona, como *www.menganito.com*, donde "menganito" sería el dominio vanidoso.

VBScript "Virtual Basic Script"

vertical portal (portal vertical) Sitio web especializado en proveer información y servicios para un determinado sector productivo (construcción, industria del automóvil, etc.). Son los principales motores de las relaciones comerciales electrónicas entre empresas. Se le denomina también a veces *vortal*.

video-on-demand (*video a la carta*, video por demanda) Servicio asíncrono que provee al usuario el acceso a material de vídeo almacenado de forma digital en servidores remotos.

videoconference (videoconferencia) Reunión a distancia entre dos o más personas que pueden verse y escucharse entre sí a través de la red mediante aplicaciones específicas. En Internet, la primera fue CU-SeeMe.

virtual (virtual) Según el DRAE es algo que tiene existencia aparente y no real. Es un término de frecuente utilización en el mundo de las tecnologías de la información y de las comunicaciones para designar dispositivos o funciones simulados.

Virtual Basic Script -- VBScript (*VBScript*, Virtual Basic Script) Lenguaje de programación para WWW desarrollado por Microsoft. VBScript y JavaScript, de Netscape, son muy similares.

virtual circuit (circuito virtual) Método que proporciona servicios de conexión a una red, independientemente de cuál sea la estructura de la misma.

Virtual Private Network -- VPN (Red Privada Virtual) Red en la que al menos alguno de sus componentes utiliza la red Internet pero que funciona como una red privada, empleando para ello técnicas de cifrado.

Virtual Reality Modeling Language -- VRML (Lenguaje de Modelación de Realidad Virtual) Lenguaje que permite desarrollar programas para representar imágenes en tres dimensiones (3D) en un entorno WWW. Ver también: "WWW".

virus (virus) Programa cuyo objetivo es causar daños en un sistema informático y que a tal fin se oculta o disfraz para no ser detectado. Estos programas son de muy diversos tipos y pueden causar problemas de diversa gravedad en los sistemas a los que infectan. Hoy día se propagan fundamentalmente mediante el correo electrónico.

visit (visita) Recorrido que un usuario hace por un sitio web dado. El recorrido puede ser corto o largo en el tiempo, accediéndose a una o más páginas del sitio web visitado, pudiendo ser controlado desde éste por medio de *cuquis*, lo que significa un riesgo para la intimidad del usuario. Desde el punto de vista

publicitario el concepto de visita y su medición es de gran importancia. Ver también: "click-through", "cookie", "hit", "website". [Fuente: RFCALVO].

Voice over Internet Protocol -- VoIP (Voz sobre Protocolo Internet) Conjunto de aplicaciones que permiten la transmisión de voz en vivo a través de Internet utilizando los protocolos TCP/IP. Este tipo de aplicaciones, todavía en una primera etapa de explotación comercial, supondrá un enorme ahorro para los usuarios en llamadas de larga distancia ... y un potencial problema para los operadores de telefonía de voz.

VoIP "Voice over Internet Protocol"

VPN "Virtual Private Network"

VRML "Virtual Reality Modeling Language"

W

W3 "World Wide Web"

W3 Consortium -- W3C (Consortio W3) Organización apadrinada por el MIT y el CERN, entre otros, cuyo cometido es el establecimiento de los estándares relacionados con WWW. Fue promovida por el creador del WWW, Tim Berners-Lee.

W3C "W3 Consortium"

WAIS "Wide Area Information Servers"

WAN "Wide Area Network"

WAP "Wireless Application Protocol"

warez (wares) Esta palabra se aplica en dos sentidos: uno como la copias piratas de los programas; el otro alude a las versiones de software protegido a las que se ha retirado fraudulentamente la protección. Es plural en jerga de *ware* (mercancías).

wearable computer (computador vestible,ordenador vestible) Ordenador cuyos componentes puede llevar una persona incorporados en su vestimenta.].

Web web (telaraña,güeb,malla,web) Servidor de información WWW. Se utiliza también para definir el universo WWW en su conjunto. En el primer caso quizás debería ir en minúscula; en el segundo, en mayúscula.

Web address (dirección de web) "URL/URI"

Web editor, web editor (editor de Web) Persona que se encarga de gestionar y organizar los contenidos de un servidor WWW. Si comparamos con un periódico, el editor del web sería el director o el jefe de redacción mientras que el administrador de web (*webmaster*) sería el director técnico o el jefe de rotativas.

Web Information Systems -- WIS (Sistemas de Información basados en Web) Sistema de proceso de la información que tienen como base tecnologías WWW.

web page (página web) "page"

web server (servidor web) Máquina conectada a la red en la que están almacenadas físicamente las páginas que componen un sitio web. Dícese también del programa que sirve dichas páginas.

Web User Interface -- WUI (Interfaz de Usuario basada en Web) Interfaz gráfica de usuario con la apariencia típica de una página web.

webcam (cámara web) Cámara de video cuyas imágenes, bien en directo bien en diferido, son difundidas por Internet desde un sitio web. Por este medio se difunden numerosas transmisiones de todo tipo, incluyendo 'Grandes Hermanos' y eróticas, accesibles mediante pago.

Webmail, webmail (correo electrónico de sitio web,correo basado en web,correo web) Servicio que permite gestionar el correo electrónico desde un sitio web. Es de gran utilidad para personas que tienen que desplazarse con frecuencia y lo ofrecen habitualmente los proveedores de acceso a Internet.

Webmaster, webmaster (administrador de Web) Persona que se encarga de la gestión y mantenimiento de un servidor web, fundamentalmente desde el punto de vista técnico; no hay que confundirlo con el editor de web (*webeditor*).

webring (*anillo de webs* ,webs en anillo) Conjunto de sitios web, normalmente dedicados a un tema específico, que el usuario puede recorrer.

website (sitio web) Colección de páginas web dotada de una dirección web única.

webware (materia húmeda) En la jerga de los piratas informáticos significa cerebro.[Fuente: RFCALVO].
What You See is What You Get -- WYSIWYG (Lo que ves es lo que tienes) Técnica que ofrece la reproducción exacta en pantalla de un texto tal como aparecería después en formato impreso.

white pages (páginas blancas) Internet mantiene diversas bases de datos que contienen información sobre usuarios tal como direcciones electrónicas, números de teléfono y direcciones postales. Estas bases de datos pueden ser examinadas a fin de obtener información sobre determinadas personas. Su nombre viene de que su finalidad es similar a la de las guías telefónicas.

WHOIS (Whois) Programa Internet, poco utilizado tras la aparición del WWW y de los motores de búsqueda, que permite a los usuarios hacer búsquedas en una base de datos sobre personas y otras entidades de Internet, tales como dominios, redes y sistemas centrales, que fueron inicialmente mantenidos en DDN NIC. La información sobre personas muestra el nombre, la dirección, número de teléfono y dirección electrónica, etc. de una persona. "*Who is*" significa "Quién es".

Wide Area Information Servers -- WAIS (Servidores de Información de Área Amplia) Servicio de información distribuida, anterior al WWW, que permitía hacer preguntas en lenguaje simple, la búsqueda indexada para obtener información con rapidez y un mecanismo de retroalimentación de información relevante para permitir que los resultados de una búsqueda inicial repercutiesen en búsquedas subsiguientes.

Wide Area Network -- WAN (Red de Área Amplia) Red de ordenadores conectados entre sí en un área geográfica relativamente extensa. Este tipo de redes suelen ser públicas, es decir, compartidas por muchos usuarios. Ver también: "HAN", "LAN", "network", "PAN". [Fuente: RFCALVO].

Windows (Windows) Sistema operativo desarrollado por la empresa Microsoft y cuyas diversas versiones (3.1, 95, 98, NT, 2000, Me) dominan de forma abrumadora el mercado de los ordenadores personales. La palabra *windows* significa literalmente "ventanas".

Wireless Application Protocol -- WAP (Protocolo de Aplicación de Telefonía Inalámbrica) Protocolo que permite a los usuarios de teléfonos móviles el acceso a servidores web especializados, visualizando la información en el visor del teléfono.

Wireless Markup Language -- WML (Lenguaje de Marcado para Telefonía Inalámbrica) Lenguaje en el que se escriben las páginas que aparecen en las pantallas de los teléfonos móviles y los asistentes personales digitales (PDAs) dotados de tecnología WAP. Es una versión reducida del lenguaje HTML que facilita la conexión a Internet de dichos dispositivos.

WIS "Web Information Systems"

With Respect To -- WRT (En relación con) Abreviatura utilizada frecuentemente en mensajes de correo electrónico.

WML "Wireless Markup Language"

World Wide Web -- WWW W3 (Malla Mundial, Telaraña Mundial, *WWW*) Sistema de información distribuido, basado en hipertexto, creado a principios de los años 90 por Tim Berners-Lee, investigador en el CERN, Suiza. La información puede ser de cualquier formato (texto, gráfico, audio, imagen fija o en movimiento) y es fácilmente accesible a los usuarios mediante los programas navegadores. Es preciso destacar el hecho poco habitual de que tanto Berners-Lee como el CERN renunciaron a la explotación comercial de este extraordinario invento.

worm (gusano) Programa informático que se autoduplica y autopropaga. En contraste con los virus, los gusanos suelen estar especialmente escritos para redes. Los gusanos de redes fueron definidos por primera vez por Shoch & Hupp, de Xerox, en la revista ACM Communications (Marzo 1982). El primer gusano famoso de Internet apareció en Noviembre de 1988 y se propagó por sí solo a más de 6.000 sistemas a lo largo de Internet.

WRT wrt "With Respect To"

WUI "Web User Interface"

WWW "World Wide Web"

WYSIWYG "What You See is What You Get"

X

x Digital Subscriber Line -- xDSL (Líneas de Suscripción Digital) Tecnología de transmisión que permite que los hilos telefónicos de cobre convencionales transporten hasta 16 Mbps (megabits por segundo) mediante técnicas de compresión. Hay diversas modalidades de esta tecnología, tales como ADSL, HDSL y RADSL, siendo la ADSL la más utilizada actualmente.

X.400 (X.400) Estándares de CCITT e ISO para correo electrónico. Utilizados principalmente en Europa y Canadá, se han ido integrando progresivamente en Internet.

XDSL "x Digital Subscriber Line"

XML "eXtensible Markup Language"

Y

Y2K (Efecto 2000) Es un acrónimo del inglés *Year 2000*, donde Y= *year* y 2K=2000. Ver también: "Millennium bug".

Yellow Pages -- YP (Páginas Amarillas) Servicio utilizado por administradores UNIX a fin de gestionar bases de datos distribuidas en una red. Ahora es llamado NIS (Network Information Service) por problemas legales.

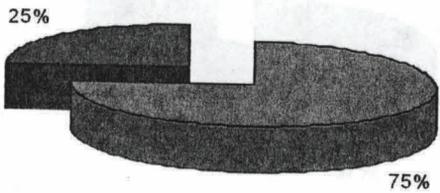
YP "Yellow Pages"

Z

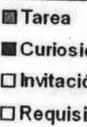
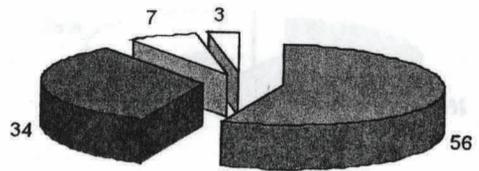
zapping (zapeo) "cyberzapping"

zip (zipear, *comprimir*) Acción de empaquetar en un solo fichero uno o más ficheros, que habitualmente son también objeto de compresión, con objeto de que ocupen menos espacio en disco y se precise menos tiempo para enviarlos por la red. Existen aplicaciones de compresión de este tipo muy populares: PKZIP para el sistema operativo DOS, WinZip y NetZIP para Windows, MacZip para Macintosh, y Zip y UnZip para UNIX. El resultado es un solo fichero con un sufijo ".zip". Para su posterior utilización, los ficheros contenidos en el fichero .zip tienen que extraerse y, si estaban comprimidos como suele ser habitual, descomprimirlos (*unzip*). Zip significa literalmente "cierre de cremallera".

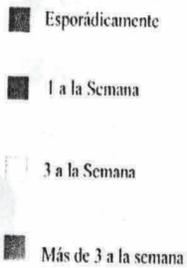
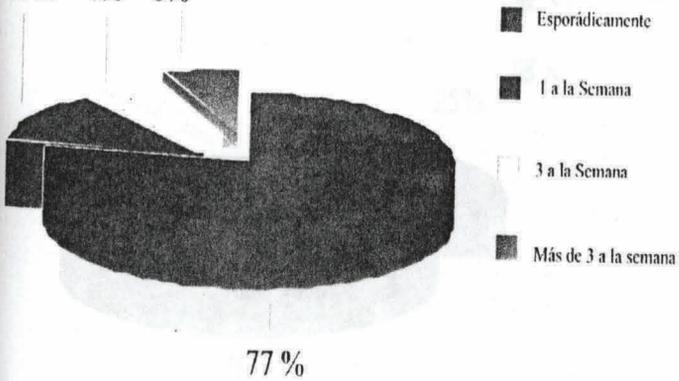
I



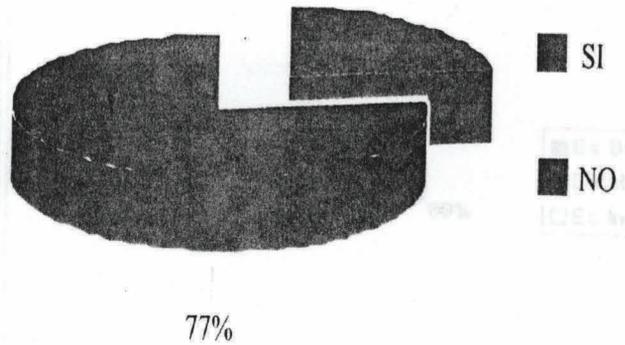
V



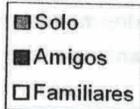
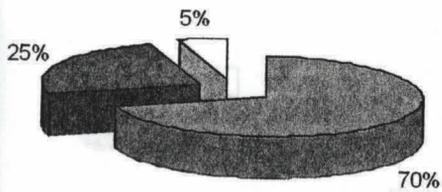
13% 4% 6%



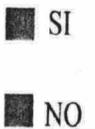
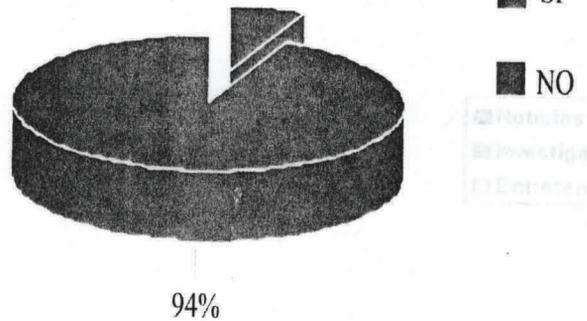
23%



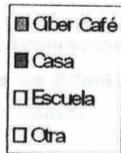
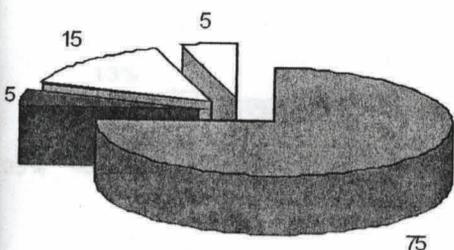
III



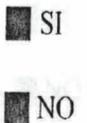
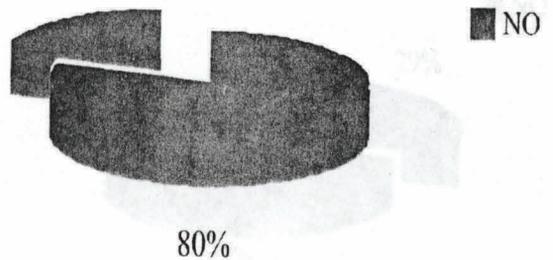
6%

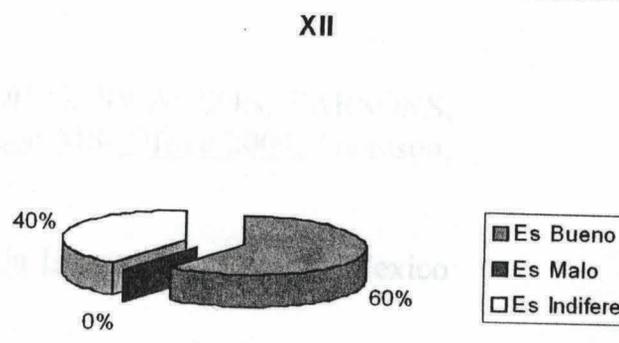
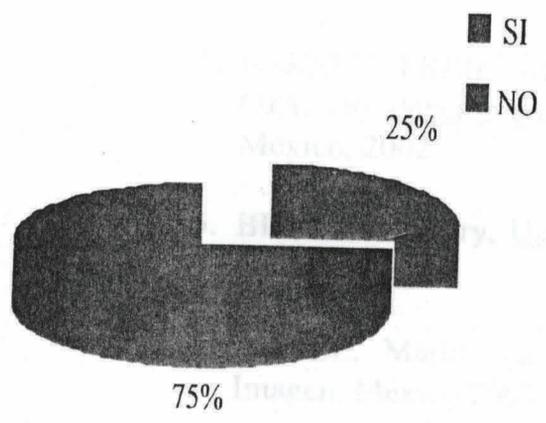
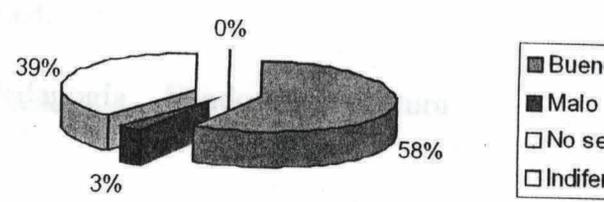
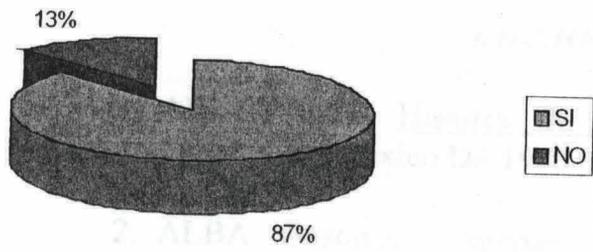


IV

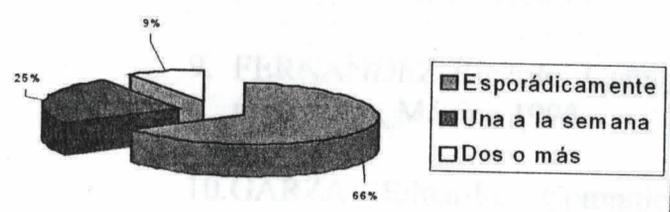


20%

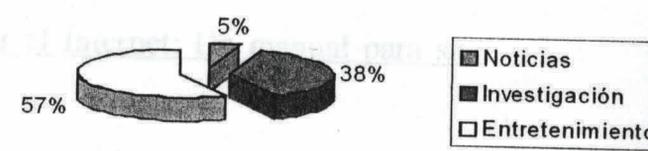




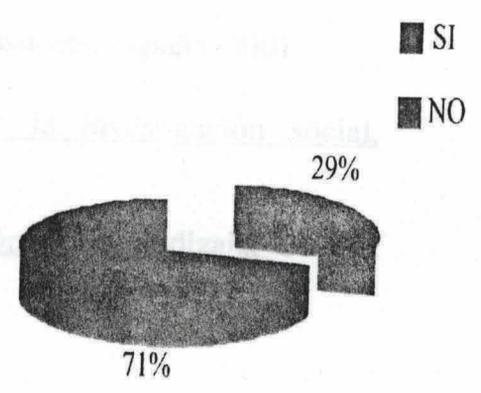
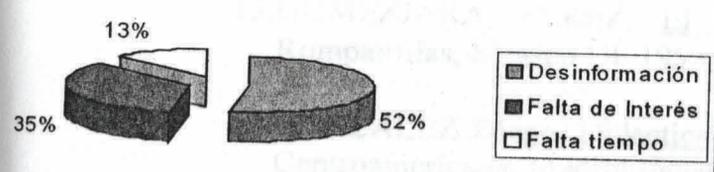
X-I



XIII



X-II



BIBLIOGRAFÍA.

1. ABAGNANO, Historia de la Pedagogía, Fondo de Cultura Económica, México DF 1980.
2. ALBA Gustavo, Internet: una nueva herramienta para el comunicólogo – propuesta, México 1998.
3. ABILA, MUÑOZ, Educación Cívica y Ética 1, Trillas, México, 1999.
4. BSKEEN, FREIEDRICHSEN, REDING, SWANSON, PARSONS, OJA, Introducción a la Informática con MS- Office 2000, Thomson, México, 2002
5. BROUDY Harry, Una filosofía de la Educación, Limusa, Mexico DF 1966.
6. BUNGE, Mario, La Ciencia su Método y su Filosofía, Nueva Imagen, México 2003.
7. COMER Douglas, El Libro de Internet, Prentice Hall, México, 1995.
8. DE FLEUR M. I. Y S. Ball Rokeach, Teorías de la comunicación de masas, Paidós, Mexico 1987.
9. FERNANDEZ Ricardo, Como usar el Internet: Un manual para su utilización, México 1998.
10. GARZA Eduardo, Comunicación en los valores, Ediciones Coyoacán, México DF, 2000
11. GARZA Mercad Ario, Manual de Técnicas de Investigación, Colegio de México, México, 1979.
12. GIDDENS y HUTTON, En el Límite, Tusquets, España, 2001.
13. GOMEZJARA, PÉREZ, El diseño de la investigación social, Rompanfilas, México DF 1993.
14. GONZALEZ Diego, Didáctica o dirección del aprendizaje, Cultura Centroamericana, Madrid España, 1970.

15. GUTIERREZ PANTOJA Gabriel, Metodología de las Ciencias Sociales II, Oxford, México DF 1998.
16. HERNANDEZ Sampieri Roberto, Metodología de la Investigación, tercera edición, Mac Graw Hill, Mexico DF 2000.
17. HURLOCK Elizabeth, Psicología de la Adolescencia, Paidós, Mexico, 1991.
18. IFE, Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, IFE, México 2000.
19. KENT, Meter, Internet Fácil, Prentice Hall, México, 1995.
20. KROL Ed, Conéctate al mundo de la Internet guía y catalogo, Mc Graw Hill, México 1995.
21. LARROYO, Ciencia de la Educación, Porrúa, Mexico DF 1978.
22. LEVINE Jhon, Internet para inexpertos, Limusa, México 1995.
23. MARTINEZ Miguel, Comportamiento Humano, Nuevos Métodos de Investigación, Trillas, México, 2001.
24. MERICI Imides, Hacia una Didáctica General Dinámica, Kapeluz, Buenos Aires Argentina, 1973.
25. MONSIVAIS Carlos, Aires de Familia, Cultura y Sociedad en América Latina, Anagrama, Barcelona, 2000.
26. NASSIF Ricardo, Pedagogía General, Kapeluz, Buenos Aires, Argentina, 1974.
27. M. C. QUAIL Denis, Introducción a la comunicación de masas, Paidós, México 1988.
28. OCHOA Elizabeth, Estrategia metodológica para el desarrollo de los valores en educación secundaria, Escuela Normal de Michoacán, Morelia Michoacán 1999.
29. PAPALIA, WENDKOS, Desarrollo Humano, Mac Graw Hill, Mexico, 1999.

30. PONCE, Psicología de la adolescencia, Hispanoamericana, México DF 1977.
31. ROJAS SORIANO Raul, Guía para realizar investigaciones sociales, Universidad Nacional Autónoma de México, México DF 1982.
32. SARTORI Giovanni, Homo Videns, La Sociedad Teledirigida, Taurus, Madrid España 1997.
33. SEP, Acuerdo 98 por el funcionamiento y la organización de la escuela de educación secundaria. Mexico DF 1982
34. SEP, Ley general de educación en México, México DF 1993.

Fuentes en Internet.

- <http://www.ati.es/DOCS/internet/histint/>
- http://www.ati.es/novatica/glosario/glosario_internet.html#glosa
- <http://jamillan.com/histoint.htm>
- <http://jamillan.com/histoint.htm>
- <http://www.tiemposmodernos.org/articulos/Numero5-2001-ISSN-1139-6237/secun.htm>
- <http://clio.rediris.es/articulos/clio.htm>
- <http://www.raymondtorres.com/>

Fuentes Vivas.

JOULS Tesy, NÚÑEZ Orellana Olivia, PRATS Joan Manuel, TYNER Kathleen, "Educación para los medios", en Congreso a Favor de lo Mejor en los Medios, Octubre del 2003, Cd. De México, México.