



sdweb<sup>o</sup>

SEMINARIO DE EDUCACIÓN DIXITAL



# Obxectivos xerais do seminario

- ▶ **Internet e a Sociedade en Rede**
- ▶ **Identidade dixital na Sociedade en Rede**
- ▶ **Como xestionar unha identidade dixital**
- ▶ **Identidade en risco**

*" O elemento máis importante non é a tecnoloxía, senón as relacións humanas"*

**Howard Rheingold**



# Presentación da empresa



**Sdweb nace como unha *Spin-off* do grupo de investigación ARSMAGNA (Universidade de Barcelona)**

**Somos un equipo de traballo interdisciplinar (inxenieiros informáticos, deseñadores, documentalistas, pedagogos...)**

**Definímonos como info-tecnólogos. A nosa vocación consiste en comprender a lóxica da información xerada en calquera organización creando sistemas dixitais que garanticen a calidade no seu consumo**

**Somos unha empresa de servizos non de produtos**

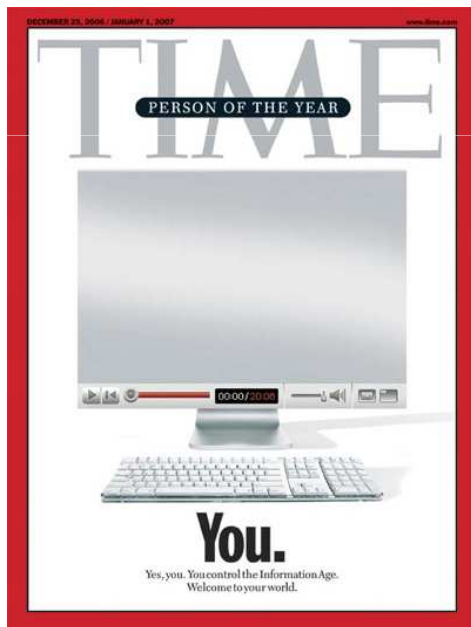
**Estamos especializados en Comunicación dixital, E-learning e Xestión Documental**

<http://www.sdweb.es/gl>





# A Internet e a Sociedade en Rede



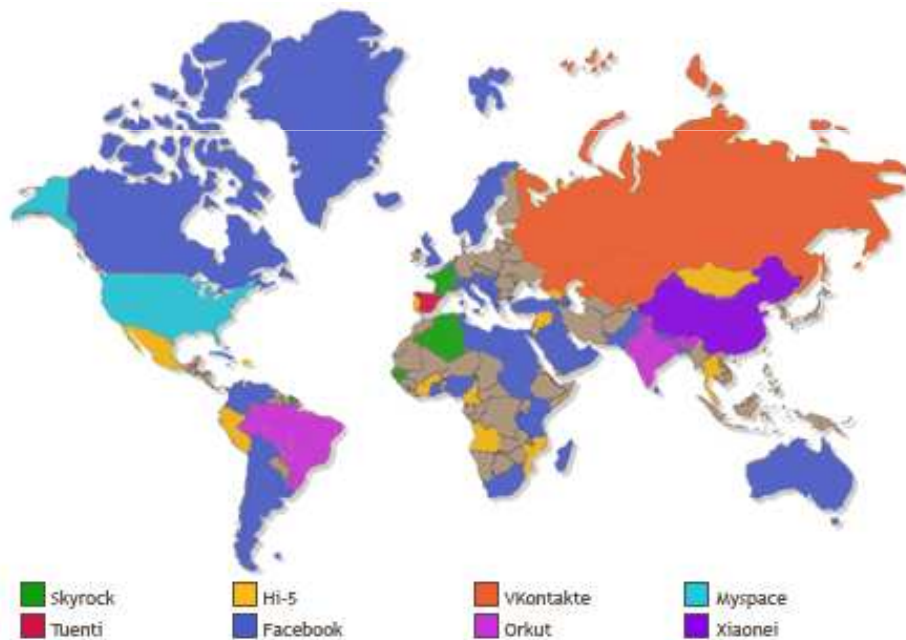
O nome de Web 2.0 non deixa de ser a definición dunha tendencia ou fenómeno social, un cambio no xeito de deseñar, usar e pensar Internet

## CARACTERÍSTICAS:

1. As aplicacións web 2.0 ofrécese de forma gratuíta
2. O usuario cunha conexión á Internet sempre ten acceso ás ferramentas
3. Búscase aproveitar a intelixencia colectiva. Calquer usuario pode aportar contido e é a propia comunidade a que determina a súa relevancia
4. Búscase obter unha masa crítica de usuarios que produce un volumen de datos de gran valor
5. O software non só se limita a un dispositivo
6. Poténciase a facilidade na creación



# A Internet e a Sociedade en Rede



- As **redes sociais** son sitios web que facilitan o contacto e o intercambio de información entre persoas.
- Constitúen unha das grandes aportacións da Web 2.0 e están modificando a nosa forma de comunicarnos e relacionarnos con demais
- Permiten subir a Internet todo tipo de materiais multimedia como fotos, videos ou ligazóns para compartir cos nosos contactos
- Incrementan as posibilidades de contacto das redes convencionais
- O seu uso xeralizado xera dudas con respecto á privacidade.



# A Internet e a Sociedade en Rede

- Exemplos de ferramentas web 2.0 :

- **Redes sociais:** <http://www.facebook.es> ; <http://www.twitter.es> ; <http://www.tuenti.es> ; <http://es.myspace.com/> ; <http://www.linkedin.com> ; <http://www.xing.com> ; ...
- **Mundos virtuais:** <http://www.secondlife.com> ;
- **Blogs:** <https://www.blogger.com/> ; <http://gl.wordpress.com/>
- **Wikis:** <http://gl.wikipedia.org/wiki/Portada>
- **Redes de intercambio de contidos:** <http://www.scribd.com/>
- **Xornalismo cidadán:** <http://www.soitu.es/> ; <http://chuza.org/> ; <http://meneame.net/>



# A Internet e a Sociedade en Rede

- A xestión da Identidade dixital tamén é unha pedra angular en **comunicacións e transaccións electrónicas** con aplicacións como o comercio electrónico, xestión de historias clínicas ou a administración electrónica.

- Hay **numerosas solucións telemáticas** como a facturación electrónica, visado dixital, voto electrónico, firma dixital, carnet de identidade dixital, receta electrónica... baseadas na encriptación de datos e na utilización de dispositivos que permiten a autenticación.

- Existe un **protocolo HTTPS** en Internet asegura un sistema de cifrado para a transferencia de arquivos confidenciais que poidan incluír datos persoais ou confidenciais

The screenshot displays the website of the Ayuntamiento de A Coruña. At the top, there is a navigation menu with options: INICIO, SERVICIOS, CONCELO, NEGOCIOS, TURISMO, and CIDADE. Below the menu, there are several sections:

- Servizos ao cidadán:** A list of services available to citizens, including digital certificates, municipal taxes, and document management.
- Sen certificado dixital:** A list of services that can be accessed without a digital certificate, such as receipt duplication and bus route inquiries.
- Descarga de impres:** A section for downloading documents.
- Me encantan tus nuevos 22 destinos:** A promotional banner for a travel agency.
- Acceso seguro a Línea Abierta:** A secure login area with fields for identification and PIN, and a "Recordar clave" checkbox.
- Seguridad on-line:** A section promoting online security with a "Nuevo" badge.

On the left side, there is a yellow sidebar for flight booking with the heading "flying hoxe n...". It includes a "voos" icon and a form with the following fields:

- Itinerario:  Ida e volta  Ida
- Orixe:
- Destino:
- Saída: Domingo 10 Xaneiro, 2010
- Regreso: Domingo 10 Xaneiro, 2010
- Buscar datas: 1 día antes/despois
- Nº Pasaxeiros: 1 Adulto
- 0 Nenos (de 2 a 11 anos)
- 0 Bebés (de 1 a 23 meses)
- Residente / Familia Numerosa
- Buscar button





# A Internet e a Sociedade en Rede

- Os **Xogos virtuais** créanse principalmente en entornos 3D.
- O usuario ten que xestionar unha representación corporal, denominada *avatar*, para interactuar con outras persoas e obxectos.
- Un dos máis populares e actuais é *Second Life* porque xerou unha economía real na cal os usuarios poden intercambiar cartos por obxectos creados por eles mesmos.
- Os entornos virtuais gráficos ou en 3D perfílanse como a maneira de interrelacionarse, comunicarse, traballar, estudar ou facer negocios no futuro.





# A Internet e a Sociedade en Rede

## Que podemos facer actualmente nun día en Internet?

*Chatear >> Facer amigos >> Facer a compra >> Pagar a contribución >> Reservar un billete de avión >> Chamar por teléfono >> Debater sobre calquer tema >> Subastar un cómic >> Buscar a un vello amigo >> Manter un blog...*

### • Preguntas que nos debemos facer:

- Somos conscientes de que o navegar pola rede imos deixando un rastro?
- Coñecemos unha serie de normas de comportamento que a propia Sociedade transmitiu á Rede para interactuar?
- Con que ameazas nos podemos atopar?
- Son delito os escarnios públicos e as chantaxes sexuais a través da Internet?
- Se temos un problema sabemos a onde acudir?
- É veraz a información que consultamos?
- ***Temos unha identidade dixital?***





# A Internet e a Sociedade en Rede

- O mal uso ou descoñecemento das redes sociais conleva riscos

## Los menores ignoran su grado de desprotección en Internet

La Agencia Española de Protección de Datos recibe la primera denuncia por s

CRISTINA CASTRO - Madrid - 13/02/2009

Vota OS NOVOS HÁBITOS TECNOLÓXICOS  
**Atrapados polas redes sociais da internet**

Perte **H. Vixande** . Os usuarios de páxinas como Facebook ou Myspace invisten horas en relacionarse cunha lista de amigos que medra de forma interminábel.

© 13.12.2008 | 08:11

TAGS: REDES SOCIAIS , FACEBOOK , MYSPACE ,



Redes sociais

Desde hai tres anos, as redes sociais son protagonistas senlleiras da internet. Millóns de persoas relaciónanse entre elas nun sistema que facilita unha conversa en liña na que interveñen varios usuarios ao mesmo tempo. "Facebook axúdате a comunicarte e compartir a túa vida coas persoas que coñeces", indica a páxina inicial dunha desta redes.

Basicamente, Facebook ofrece atopar amigos, relacionarse con eles e procurar traballo. Con funcionalidades semellantes están servizos como Twitter

—cuxa adquisición negocia na actualidade Facebook—, Tuenti, MySpace ou Keteke, a rede social que vén de crear serodiamente Telefónica. Esta empresa incorpórase ao fenómeno cando páxinas como Facebook contan cunha versión en galego, o que pon de manifesto as dificultades de compañías

Convivencia escolar

## Un 14% de los adolescentes ha sido intimidado por internet

Las redes sociales y los chats son los escenarios más frecuentes de ciberacoso, ante el cual la indefensión es más grande

VOTE ESTA NOTICIA



### NOTICIAS RELACIONADAS

- \* **Las Víctimas. Aspectos físicos acentuados y pocos amigos.** Mallorca
- \* **Opinión. Comportamientos de siempre con nuevo formato.** Mallorca

**MAR FERRAGUT. PALMA.** Un 14% de los alumnos de Secundaria ha sido intimidado a través de las nuevas tecnologías. Es decir, ha sido víctima de insultos, burlas, amenazas, suplantación de identidad, difusión de imágenes comprometidas o rumores, al menos una o dos veces a la semana mediante internet (páginas web, redes sociales, chat, MSN, correos electrónicos) o por el teléfono móvil.

Así se refleja en una exhaustiva encuesta realizada por los equipos de Educación i Ciudadanía y el de Psicología del Desenvolupament i l'Educació de la Universitat, financiada por el Plan Avanza del Gobierno y coordinado por el Illes Balears Innovació Tecnològica del Govern (IBIT). Jaume Sureda, uno de los investigadores que ha



# A Identidade dixital na Sociedade en Rede

- ▶ **Quen eres en Internet?**
- ▶ **Cres que en Internet se minte?**
- ▶ **Como reaccionarías en caso de acoso a través da Rede?**
- ▶ **En que redes sociais e comunidades virtuais participas?**

**A percepción da identidade dixital por parte dos usuarios pasa desapercibida e non se é moi consciente da importancia que pode acarrear unha boa xestión da identidade dixital na imaxe persoal e reputación social.**



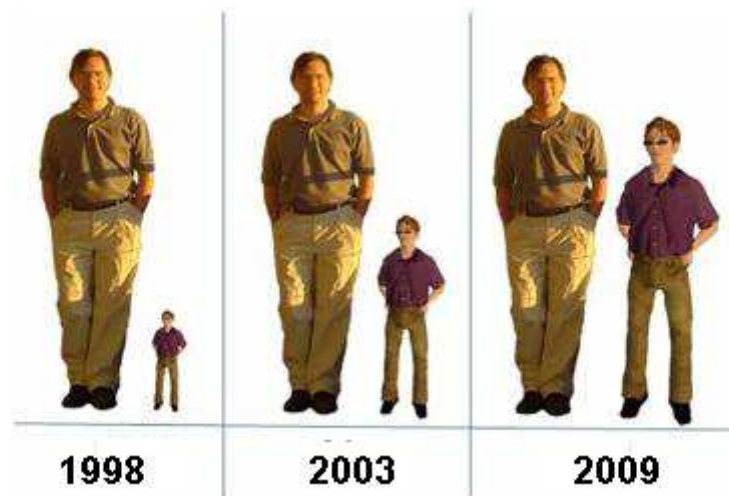
# Identidade dixital na Sociedade en Rede

- 1. Cada día hai máis xente conectada a Internet, navegando e interactuando con outras persoas, dende diferentes aplicacións**
- 2. A xestión da identidade dixital abrangue a diferentes tipos de usuarios (en función da idade e o uso que fagan da Rede ou profesión)**
- 3. A socialización no mundo virtual é tan importante como no mundo físico, porque tamén se están xerando relacións de confianza e de poder.**
- 4. Xestionar as ferramentas e a forma en que cada un pode construír a súa presenza, visibilidade e reputación nas relacións en Internet é imprescindible para continuar vivindo na sociedade da información.**



# Identidade digital na Sociedade em Rede

## IDENTIDADE DUAL?





# Identidade dixital na Sociedade en Rede



## Que é a Sociedade en Rede?

- » Estrutura social e organizativa característica da era da información, que é posible grazas ás tecnoloxías da información e as comunicacións.
- » Defínese unha novo xeito de construír identidades individuais e de grupo, e, por tanto, comunidades con sentido de pertenza.
- » Unha rede non ten centro, senón nodos que aportan información relevante e distribúen a actividade e a toma de decisións de maneira interactiva.





# Identidade dixital na Sociedade en Rede



## Que é a Identidade dixital?

*A identidade dixital é unha representación de nós mesmos en Internet. É un retrato en Internet xerado por cada interacción que realizamos, utilizando, por exemplo, o correo electrónico, escribindo nicknames, escribindo un blog, publicando comentarios, fotos ou videos.*

A suma destes trazos ofrece unha percepción sobre a identidade da nosa imaxe persoal.

### **Exercicio: Buscar a identidade dixital dunha persoa concreta**

<http://www.infonomia.com/directorio/ficha.php?id=88671>

<http://es.linkedin.com/pub/brais-mart%C3%ADnez/7/725/7a4>

<http://www.facebook.com/people/Brais-Martinez-Francisco/729097623?ref=search>

<http://desdeloszancos20.blogspot.com/2007/12/el-infotecnlogo-un-nuevo-profesional.html>



# Atributos da identidade dixital

Hai numerosas opcións de identificación posible na rede. Utilizadas de xeito aillado ou en conxunto configuran a identidade dixital:

- **Anónima**

<http://www.blogoteca.com/olimpiadastecnoloxicascarballo/index.php?cod=75430#comentarios>

- **Pseudónimo ou alias**

Tinta China vai a ser un pseudónimo empregado por Gemma Ferreras no seu blog con moita influencia en temas como Internet e a comunicación

- **Nome**

<http://www.blogoteca.com/anenadoparaugas/index.php?contacto=1>

- **Foto**

<http://www.flickr.com/search/?q=fromoza>

- **Video**

<http://www.emprendedorestv.com/>

- **Avatar**

<http://es-es.facebook.com/people/Llanos-Luaces/1413781298>



# Atributos da identidade dixital

- **Nome de usuario e contrasinal**

Necesario en moitos sitios web para poder participar

- **Correo electrónico**

Actualmente imprescindible para comunicarse na Rede, contactar con outros e ser localizado

- **Texto descriptivo**

<http://www.enriquedans.com/>

- **Formulario**

Serve para desvelar detalles da identidade na Internet

- **Xeolocalización**

<http://www.soitu.es/soitu/vidaurbana.html>

- **Comentarios**

<http://www.vieiros.com/nova/77830/o-decreto-conten-claras-discriminacions-cara-ao-galego>

- **Dominio web**

[http://shop.arsys.es/search-ajax.php?Dominio\\_texto=sdweb&Dominio=.es](http://shop.arsys.es/search-ajax.php?Dominio_texto=sdweb&Dominio=.es)



# O meu EU e a Internet

- O feito de ter unha identidade no mundo físico non implica ter unha identidade no mundo dixital
- Cada persoa pode decidir se quere unha identidade dixital que coincida coa física, ou facer modificacións en aspectos como a idade, xénero, rasgos físicos ou psicolóxicos que o caracterizan
- A identidade dixital está sometida a dous fenómenos: a fragmentación (distribúese en todos os espazos onde o individuo accede) e a multiplicidade (pódense xestionar varias identidades)
- Na Internet, unha persoa pode interactuar con moita xente e establecer en pouco tempo máis contactos que durante toda unha vida no mundo físico. Estas relacións son a veces incoherentes e inconexas
- Cada persoa non se encontra exenta de ter unha identidade virtual, xa que non pode evitar que outras persoas ou institucións xeneren información relativa sobre ela mesma.

***“Eu son a primeira e principal fonte de información sobre min mesmo”. Anil DASH***



# O meu EU e Internet





# Como xestionar unha Identidade Dixital

***Toda persoa pode contribuir a xestionar a calidade e relevancia da información que aparece na Rede.***

Consellos:

- Aínda que Internet sexa fundamentalmente textual a aparencia ten un gran peso
- Tan importante é o que expresamos como o que expresan respecto de nós
- Na Rede todo queda perpetuamente arquivado
- Internet é un entorno participativo, é importante unha actitude participativa
- O uso das redes sociais ofrece moitas posibilidades
- Evita enviar as mensaxes en cadea
- Compórtate con educación e cortesía. Evita a ofensa a terceiros
- Nos correos oculta os destinatarios, utilizando a opción CCO



# Como xestionar unha Identidade Dixital

## Consellos:

- Utiliza símbolos para enfatizar e subliña conceptos
- Cita as fontes que menciones
- Evita facer publicidade
- Usa *emoticons* para expresar estados de ánimo
- Dedicar un tempo a definir o teu perfil e o que publicas
- Utiliza o campo asunto evitando conceptos xenéricos ou que leven á confusión
- Evitar escribir textos longos e con diversos temas
- Evita as maiúsculas que equivalen a gritar
- Non se deben abrir os correos electrónicos de orixen descoñecido
- Non facilites datos persoais nen códigos PIN de acceso
- Non hai que confiar nunca nos regalos nen promoción fáciles de obter
- Debemos dispoñer dun antivirus, utilízalo e actualízalo periódicamente



# Identidade en risco: Phishing

**Aínda que existen medidas preventivas, a usurpación e uso fraudulento da identidade son problemas comúns no mundo virtual. Son frecuentes os delitos ligados a falsas identidades, como roubo de identidades, os fraudes e os plaxios.**

- A pesca (en inglés **phishing**) é unha modalidade de estafa por correo electrónico deseñada para acceder de xeito fraudulento a contas bancarias.
- As mensaxes conteñen formularios ou remiten a web falsas, de aparencia similar ás utilizadas pola entidade.
- Demándase ao destinatario que volva a introducir os datos confidenciais e claves financeiras como contrasinais e números de identificación vinculados a contas bancarias, tarxetas de credito, aínda que en realizada as entidades bancarias nunca demandan esta información por correo electrónico.





# Phishing



Exemplo de phishing



# Identidade en risco: encriptación de datos

Hoxe en día numerosas **solucións telemáticas están baseadas na encriptación de datos** e na utilización de dispositivos intelixentes como son as claves, tarxetas ou xeradores de contraseñas que permiten autenticarse.

## A ter en conta

- O **protocolo HTTPS** asegura o cifrado dos datos en transferencias dixitais
- A **política actual de Protección de Datos** supón que os usuarios deben aceptar explícitamente as condicións dos servizos dixitais aos que acceden e as organizacións deben dispoñen de sistemas de recollida e xestión de datos que garantan a súa privacidade



# Identidade en risco: compras seguras

Existen **dous tipos de comercios on-line** que permiten comprar con seguridade por Internet:

- Con Sistema de pago verificado por Visa e Master-Card Secure-Code

Incorpora dous logotipos identificativos. Ao comprar nalgún destes establecementos, unha vez tecleados os datos habituais (número de tarxeta e data de caducidade), recíbese no teléfono móbil unha clave numérica de 6 posicións que hai que escribir no sitio web para autorizar a compra.



- Resto de comercios

Para o resto de comercios, ademais dos datos habituais (número de tarxeta e data de caducidade), solicítase o código de verificación da tarxeta CVV (código de tres díxitos que se encontra impreso no reverso da tarxeta, xunto ao espazo reservado para a sinatura).



# Identidade en risco: mundos virtuais e segundas vidas

- A chegada dos **metaverso**, entornos inmersivos en 3D, está permitindo que a interacción social en Internet poida incorporar un corpo virtual como forma de expresión da identidade dixital.
- Se ben moitos videoxogos permiten configurar unha identidade dixital, o primeiro e máis paradigmático xogo de simulación de relacións sociais foi **The Sims**, xogo que trataba de controlar a vida social dos Sims, uns seres semellantes aos humanos con intelixencia artificial.
- Os sistemas de xogo multiusuario que se desenvolven en Internet están en auxe. Trátanse de entornos gráficos nos que os usuarios poden comunicarse e construír en tempo real e de maneira colectiva un entorno, obxectos e criaturas que posteriormente son utilizados por outros usuarios. Un dos máis coñecidos é **World of Warcraft**.
- Un paso máis alá é o mundo de **Second Life**, un espazo 3D de interacción social en Internet



# Identidade en risco: os menores

## Internet ofrece moitas vantaxes para os menores:

- Axúdalles no estudo. Ofrecendo recursos educativos, información actualizada, obtención de fotos e debuxos...
- Permite encontrar información por eles mesmos, pero hai que ensinalles a facelo con criterio.
- Aumenta as habilidades de lectura ao acceder a contidos interesantes e lecturas adicionais.
- Mellora a capacidade de comunicación
- Ofrece moitas actividades de ocio; desenvolvemento de afeccións

## Tamén existen moitos riscos:

- Non hai horarios e o control de idade é moi escaso
- Os menores navegan con gran sentido da curiosidade
- Non teñen consolidada unha identidade dixital
- Non son conscientes das consecuencias das súas accións
- Pódense dar casos de acoso dixital



# Identidade en risco: os menores

## TIPOLOXÍA DE RISCOS PARA OS MENORES

### En canto ao contido

- **Contidos ilícitos:** son aqueles que son considerados así polas leis (pornografía infantil, informacións racistas, difamatorias, violentas...)
- **Contidos nocivos:** aínda que sendo legais poden ser ofensivos a valores e sentimentos das persoas
- **Contidos falsos**

### En canto ao contacto

- **Relacións inadecuadas:** no sentido de deixarse influenciar de xeito negativo por algunha persoa.
- **Dar información persoal:** dar datos a persoas descoñecidas
- **Participar en discusión:** con comportamentos que podan ser insultantes
- **Poñer a outras persoas en situación de risco:** ofrecendo información persoal, difamando...



# Identidade en risco: os menores

## TIPOLOXÍA DE RISCOS PARA OS MENORES

### En canto ao comercio electrónico

- **Publicidade abusiva**
- **Sistemas abusivos de venda:** onde os menores poden ser máis vulnerables
- **Comprar sen permiso paterno:** incluso sen que os menores sexan conscientes
- **Pérdida da privacidade:** cando lles soliciten datos, e tamén para acceder a xogos, descargas...

### En canto ao comportamento

- **Riscos legais:** violar dereitos de terceiros, amenazar, ofender
- **Risco de adicción:** falta de control sobre o tempo de uso
- **Ergonomía:** malas posturas
- **Poñer a outras persoas en situación de risco:** ofrecendo información persoal, difamando...



# Identidade en risco: os menores

## O CYBERBULLING OU ACOSO DIXITAL:

Trátase dun tipo de agresións que poden variar dende as chamadas ameazantes ao teléfono móbil, mensaxes de texto, envíos de material gráfico desagradable, ata a divulgación dalgunha foto ou filmación embarazosa da vítima, o denominado "*Happy slapping*".

Exemplo:

[http://www.youtube.com/results?search\\_query=Happy+slapping&search\\_type=&aq=f](http://www.youtube.com/results?search_query=Happy+slapping&search_type=&aq=f)







# Identidade en risco: os menores

**Para conseguir unha educación dixital dos menores pódense utilizar ferramentas de prevención como:**

- Os filtros informáticos limitan o acceso a contidos de Internet que se poden considerar nocivos. Utilizan sistemas como o bloqueo de acceso a direccións web, o boqueo de palabras clave ou o bloqueo de imaxes.

<http://www.naomifilter.org/spanish.html>

[http://www.fosi.org/\\_es/icra/](http://www.fosi.org/_es/icra/)

<http://www.optenet.com/en-us/index.asp>

- Hai outros tipos de programas que permiten limitar o tempo de conexión, rexistrar os lugares web consultados, regular o uso dos servizos de Internet como chat, correo electrónico...

<http://www.internetsegura.net>



# Identidade en risco: os menores

## **O mellor consello é intentar que a viaxe ao Ciberespacio sexa unha actividade familiar:**

1. Realizar navegación conxuntas
2. Ter un control do tempo de conexión
3. Coñecer as ferramentas existentes
4. Formar aos menores na necesidade de definir a súa propia identidade dixital

## **Viaxar no Ciberespacio é un precioso instrumento para inculcar aptitudes:**

1. Pensamento crítico
2. Pluralismo de ideas / Respeto a outras opinións
3. Tolerancia
4. Respeto á autoría
5. Uso prudente da información



# Identidade en risco: denuncias dixitais

Chegados a casos extremos é posible denunciar aqueles delitos que se producen na Rede en temas como a pederastia, pornografía infantil, ameazas, suplantación de identidades, piratería, móbiles, cyberbullying, privacidade, vulneración da intimidade, fraudes, videoxogos, xogos on-line...

- Ameazas, suplantación de identidade, fraudes, estafas, difamación ou calumnias → Garda Civil, Policia
- Pederastia, pornografía infantil → Garda Civil, Policia (BIT), Protégeles.com
- Acoso entre menores (cyberbullying) → <http://www.denuncia-online.org/>
- Protección de datos, privacidade → Axencia de Protección de Datos
- Violación da propiedade intelectual → Garda civil
- Queixas ou abusos en videoxogos → PEGI

<http://www.denuncia-online.org/>

<http://www.pantallasamigas.net>



# Conclusión: a identidade dixital

- **Razóns para cuidar a identidade dixital:**

*a) evitar a exclusión social dixital;*

*b) controlar a imaxe personal dixital que ensinamos aos outros a través das nosas intervencións, e monitorizar a información persoal que outros publican sobre nós, que poden influir na reputación dixital.*

- **Leccións sobre a identidade dixital**

*1. As accións dixitais teñen un efecto na construción dunha identidade (dixital);*

*2. A identidade dixital é indispensable na sociedade rede, especialmente entre a mocidade;*

*3. Ninguén pode evitar ter unha representación dixital*

*4. A visibilidade, popularidade e recoñecemento deben ser tomados en conta tanto na web como no mundo físico.*



# Bibliografía

- *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (2000). **Howard Rheingold**
- A Blog About Making Culture (2007) <http://www.dashes.com/anil/>. **Dash, Anil**
- “What Is Web 2.0? Patterns and Business Models for the Next Generation of Software” (2005) <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> . **O’Really, T.**
- *Yo y tú, objetos de lujo* (2005). Barcelona: Debate. **Verdú, V.**
- *Wikinomics. La nueva economía de las multitudes inteligentes* (2007). Barcelona: Paidós. **Tapscott, D.; Willians, A.**
- *Manual de uso del blog en la empresa: cómo prosperar en la sociedad de la conversación* (2008). Barcelona: Paidós. **Ortiz, A.**



# Acceso a Redes sociais: Tuenti

- **Elementos a ter en conta:**



- Acceso por invitación de terceiros usuarios
- Por que anunciarse en Tuenti? → <http://www.tuenti.com/publicidad/>
- Espazo onde dan incidacións para definir a nosa privacidad →  
<http://blog.tuenti.com/category/privacidad/>  
<http://www.tuenti.com/privacidad/>
- Condicións legais para acceder a Tuenti → <http://www.tuenti.com/ayuda/legal/>
- Como xestionar a nosa identidade?



# Funcionalidades principais de Tuenti

- **Datos persoais:** datos do usuario, ubicación, información persoal, sitios que lle interesan, redes nas que pode participar
- Existe a posibilidade de **limitar a visualización do noso perfil** (privacidade, usuarios bloqueados, fotos bloqueadas, invitacións bloqueadas)
- Os usuarios **organízanse en sitios e redes de interese**
- Dáselle **gran importancia á telefonía móvil**  
([http://www.tuenti.com/#m=Settings&func=view\\_mobile\\_settings](http://www.tuenti.com/#m=Settings&func=view_mobile_settings))
- Pódense comentar temas, subir fotografías, chatear, buscar amigos, editar os nosos comentarios e vincularnos a sitios e redes, enviar comentarios privados...



# Acceso a Redes sociais: Facebook ou Xing

- **Facebook rede social de “ocio”**

- Acceso gratuíto
- Modelo de Google en canto a publicidade
- Posibilidade de definir con precisión a nosa presenza → Conta > Axustes de privacidade
- Posibilidade de crear páxinas onde ofrecer información con seguidores



- **Xing rede social de “networking”**

- Acceso gratuíto cobrar a partir duns servizos
- Limitase á publicidade que se ofrece ao usuario
- Posibilidade de definir con precisión a nosa presenza







# Como entendemos as TIC

- ▶ **Hai unha internet no que viven moitos adolescentes e moitos adultos. Un gran espazo basura, xogos flash inundados por banners, sitios con información inexacta que están tratando de facer cartos cos rapaces.**
- ▶ **Hai unha internet que é un espazo de aprendizaxe e de socialización**

***A Internet é un pero realmente hai dúas formas de entendelo (menores e adultos)***

***Video sobre redes sociais***

<http://www.youtube.com/watch?v=MnMeFkuJP68>



# Hai dúas formas de enfrontarse a isto

- ▶ **Visión negativa: vinculada a non querer coñecer, prohibir participar**  
→ Podemos levar á angustia
- ▶ **Visión positiva: Oportunidade para o aproveitamento persoal (ocio, traballo, entretemento...)**

*Internet é un pero realmente hai dúas formas de entendela (menores e adultos)*



# Pregunta - Debate

- *Que ven os nosos fillos en Internet?*
- *Para que utilizan as redes sociais?*
- *Adican máis tempo a ver a televisión ou a “estar no ordenador”?*
- *A tecnoloxía está modificando as formas de aprender dos máis novos?*
- *Estamos desenvolvendo plans para ser capaces de ensinar – guiar a esa nova xeración?*

*A mocidade que hoxe accede ao mundo laboral (20 anos) dedicou, polo xeral, 5.000 horas da súa vida a xogar á Playstation, ademais de intercambiar uns 250.000 correos electrónicos, mensaxes instantáneas ou SMS, usando o móbil durante 10.000 horas e navegando por Internet outras 3.500*



# Xogos de rol: Runes of Magic

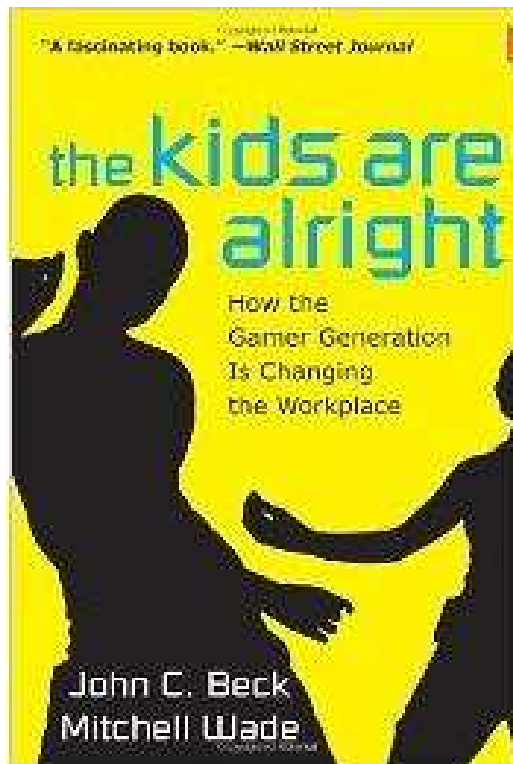
- 2 millóns e medio de usuarios rexistrados e participando
- Xogo de rol para persoas maiores de idade
- Mundo virtual en tres dimensións nas que o usuario ter que ir pasando misións
- Descarga gratuíta a través de Internet, sen cuotas mensuais
- Aínda que xogando se poden conseguir todos os elementos para superar as probas hai un “mercado on-line” para compralas
- Moitas das probas hai que superalas en equipos onde cada personaxe cumpre un rol
- Os usuarios tamén se comunican a través das redes sociais (Youtube, Facebook, Twitter...) e foros internos



<http://www.runesofmagic.com/es/freetoplay/index.html>



# Estudando a realidade dos máis novos



## Financial Times publicou *“The Kids are alright: How the Gamer Generation Is Changing the Workplace”*

### En que consiste este estudo

1. Estudan os usos e características das novas xeracións
2. Os datos deste estudo son de carácter cuantitativo (números)
3. Os datos poderían ser extrapolables a Galicia ou España
4. A conclusión é que estamos ante unha xeración radicalmente diferente á nosa. As persoas que entran agora con 20 -25 anos non creceron coa televisión senón xogando ao videoxogo

### Datos xerais a nivel estatal

a) *1/3 das familias españolas ten unha consola*

b) *78% dos mozos e mozas de 11 a 16 anos xoga cunha consola*

c) *2 millóns de rapaces e rapazass, crecidos neste entorno, cumpren entre 20 e 23 anos no 2010*



# Rompendo estereotipos

- **1. Tantas horas de xogo están creando persoas con enormes ganas de aportar valor. Considéranse preparados e queren demostralo**

*Os “Gamer Generation” teñen conciencia de aportar algo, o de estar no cuarto e ser un pasota sen compromiso non é certo.*

- **2. A competición é todo**

*Gañar, destacar é fundamental. Na súa estrutura mental está moi clara a idea de competir e gañar. Elemento positivo dende o punto de vista empresarial no que vivimos onde a idea de competir é permanente.*

- **3. Capacidade de análise de datos e opcións alternativas**

*Apasionalles estar sumerxidos nunha gran cantidade de datos e analizar moitos factores e alternativas con extrema rapidez.*



# Rompendo estereotipos

- **4. Queren ser heroes. No seu mundo ou eres heroe ou non xogas. Impórtalles ser heroe máis que o poder, o diñeiro ou o amor**

*Funcionan en base a misións, a obxectivos. É importante entender esta concepción para explotar a súa vontade de ser un heroe.*

- **5. Creen que a xente é o máis estimulante que hai. Canto máis xogan máis necesitan dos demais**

*Ao contrario do que soemos pensar, o xogador de videoxogo aillado e moi pouco social non sae así nesta investigación. Obsérvase que canto máis xogan queren estar máis en relación coa xente.*

- **6. Non creen en xefes nin en obedecer ordes, pero creen no traballo en equipo a as guías estratéxicas**

*Buscan asociarse a alguén que os guía que coñeza as regras do xogo. A estratexia a adoptar é asociarse con alguén que coñece a estratexia. Respétase a aquel que de verdade aporta valor e non a un “xefe”*



# Rompendo estereotipos

- **7. Non se avergonzan polo fracaso, reínténtano, reínténtano, reínténtano**

*Esta é unha novidade cultural importante. O fracaso non é unha traxedia, o xogo sempre volve a empezar. A nosa xeración avergónzase polos fracasos. Para eles o fracaso non lles doe o fracaso é productivo, inténtase ata que non se encontra unha saída. Non se frustan á primeira porque o seu costume é reínténtalo, reínténtalo, reínténtalo...*

- **8. Aman o risco, pero non o risco polo risco**

*Aman o risco pero non para sentir “bolboretas no estómago” senón coa consciencia de quen non arrisca non obtén un gran resultado. Son arriscados pero por boas razóns*





# Estamos ante un novo perfil de persoas

- **Profesionalidade**
- **Flexibilidade**
- **Capacidade de análise de datos e opcións alternativas**
- **Ver moitas opcións**
- **Traballar en equipo**
- **Atención distribuída**
- **Proba - erro**
- **Pensan en metas. O éxito, o fracaso e a perspectiva todo é un xogo**
- **Creen que o mundo pode ser mellor, pensan que hai moito que se pode e se debe facer**



# Pregunta - Debate

- *Os nosos fillos aprenden do mesmo xeito que nós?*
- *Dende que perspectiva vemos a esta nova xeración?*
- *A tecnoloxía está modificando as formas de aprender dos máis novos?*
- *Estamos desenvolvendo plan para ser capaces de ensinar – guiar a esa nova xeración?*

*Trátase dunha oportunidade e un reto para nais, pais e docentes?*



# Algúns exemplos...First lego league

- Buscan ofrecer unha cara amable da tecnoloxía
- Adolescentes de 45 países aprenden a desenvolver as habilidades do traballo en equipo, estimular as capacidades de innovación e de creatividade, e a resolver problemas no ámbito da ciencia e a tecnoloxía.
- A filosofía da FLL é que os mozos e mozas aprendan a identificar as diferentes partes do desenvolvemento dun proxecto, a traballar en grupo, a saber discernir e aproveitar as virtudes de cada membro do equipo, a adquirir certas dosis de pensamento crítico..



- <http://www.infonomia.com/tv/video.php?video=8>



# Algúns exemplos...”Emprender en mi escuela”

- Programa do goberno asturiano que busca desenvolver a capacidade creativa e potenciar as habilidades dos nenos
- Os rapaces crean a súa propia organización, son eles quen toman as decisión e se equivocan. Crean:
  - Acta de constitución e estatutos
  - Produto que se vai fabricar
  - Plan de comunicación
  - Plan económico
  - Deciden o que van fabricar e a que prezo
  - Negociar o préstamo cunha entidade bancaria
  - ...

## Formación Emprendedora; educar para emprender.

• [http://www.valnalon.com/valnalon\\_educa/](http://www.valnalon.com/valnalon_educa/)

- **A filosofía é:**
  - Desenvolver habilidades persoais entrenándoas
  - Aproveitamento de todas as ferramentas que temos (entre elas as tic)
  - Educación coas necesidades desta sociedade (nivel local e práctico)
  - Aprender facendo
  - Multiculturalismo (ensinan galego, catalán e inglés)



# Veracidade da información

Na rede podemos atopar todo tipo de opinións expresadas libremente. Sen embargo non todo o que atopamos na Rede é certo, polo que debemos ter ollo á hora de dar creto á información que obtemos nela.

- **Fórmula sinxela:**

- As web de organismos oficiais, de prensa consolidada ou de medios online de prestixio os contidos teñen máis opción de ser correctos que en blogs, correos electrónicos ou redes sociais
- Adoptar únicamente esta postura implica o risco de prescindir do espírito crítico e adoitar como Verdade, con maiúsculas, calquera información que proveña dun medio oficial, → confírelles unha autoridade demasiado grande.
- A mesma argumentación nos serve para web de organizacións (ecoloxistas, católicas, pacifistas...) que non van tratar o mesmo tema dende o mesmo punto de vista e darán como verdade cousas que ao mellor non son tal.
- A información publicada nas web Universitarias habitualmente é moi válida e publícase para ser utilizada como referencia



# Veracidade da información

- **Fórmula sinxela:**

- As enciclopedias online debemos distinguir dous tipos: as que conteñen contido pechado e as suxeitas á participación dos usuarios (Wiki).
- No caso das primeiras debemos ter en conta as advertencias expostas sobre as tendencias ideolóxicas
- No caso das segundas ao ter contidos incorporados por usuarios anónimos (para nós) de xeito aberto, a información que nos brindan é cando menos cuestionable.
- Fóra dos medios oficiais ou de comunicación tradicional, contamos con fontes de información con millóns de lectores diarios e que teñen tanto ou máis peso que os primeiros
- Os Blogs teñen unha dificultade engadida á hora de identificalos e recoñecelos
- Para valorar a súa importancia debemos ter en conta a súa “relevancia” social e o contraste das novas
- Os Confidenciais son medios independentes que basean a súas novas en rumores ou informacións non contrastadas



# Veracidade da información

- **Fórmula sinxela:**

- Os foros tamén aportan información. Salvo en casos moi puntuais non conteñen información axeitada para ter en conta como veraz sen pasar por unha investigación previa.
- No caso das primeiras debemos ter en conta as advertencias expostas sobre as tendencias ideolóxicas
- Os HOAX son correos electrónicos que circulan pola rede. Se ben a información que ofrecen é falsa achéganse a verdade e proveñen de correos masivos.



# Veracidade da información: conclusión

- **Unha proposta:**

- Acudir a fontes orixinais
- Citar e facer referencia as fontes dende onde atopamos a información
- Comparar a información en varios medios tradicionais
- Buscar información e outras opcións nos medios alternativos





# Exercicios

- **Plantexar actividades formativas nas que Internet sexa unha ferramenta necesaria**
- **Buscar unha mesma nova en diferentes medios xornalísticos**
- **Reflexionar cos menores non sobre en que redes sociais participan, senón o por que**
- **Realizar unha compra familiar a través da internet cun sistema de pago seguro**
- **Crear un blog sobre unha temática concreta e intentar que se convirta nunha actividade familiar**
- **Indicar con casos prácticos que tipos de delitos hai en internet e exemplos de resolucións deses conflitos**
- **Describir e explicar o concepto de identidade dixital**
- **Enfocar – buscar aqueles espazos que aporten aos nosos fillos coñecementos e relacións interesantes**



# Exercicios

- **Establecer uns horarios e facer unha navegación escolar-familiar**
- **Crear unha conta de correo electrónico no Gmail**
- **Facer consultas nos diferentes motores de búsqueda para descrifrar a nosa identidade dixital**
- **Crear e definir un perfil nunha conta de Facebook, Tuenti e Xing**
- **Definir *pishing* ou *pesca na rede*. Buscar algún correo electrónico que responda a estas características**
- **Indicar riscos que existen na Rede e como actuarías para solucionarlos**



sdweb<sup>o</sup>

GRAZAS POLA ATENCIÓN

Brais Martínez Francisco