

Carta a nuestros lectores

Como ha ocurrido en diferentes profesiones, también en el periodismo el avance de la ciencia ha traído consigo el despuntar de nuevas especialidades. Una de ellas es la del periodista digital, aquel profesional con capacidad suficiente para bregar con una serie de herramientas tecnológicas que, para muchos, parecían invento de la ciencia ficción. Sobre este profesional versa el artículo de portada.

A la censura como mecanismo para coartar la libertad de comunicación y de expresión del pensamiento se une ahora aquel de los “circuitos de información”, que dicen verdades a medias y decoran falsedades que terminan pasando como auténticas.

Nuevamente la humanidad se enfrenta a la trágica coyuntura de la guerra. México y Chile, como integrantes del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas, jugaron un papel trascendental para impedir que se la aprobara. Resulta interesante conocer cuál fue la reacción de los medios de comunicación de estos dos países, frente a la posición de sus gobiernos y la presión de los Estados Unidos.

En épocas de grandes acontecimientos el desempeño del periodismo se vuelve controversial. La opinión pública se pregunta, entre otras cosas, si el periodista se aprovecha del poder que tiene, si se convierte en peligro para la información veraz e imparcial, si abusa de las ventajas tecnológicas de los diferentes medios o, finalmente, si sigue ciegamente la política de su país aun sabiendo que es inmoral. **Chasqui** busca dar respuestas a preguntas inquietantes como estas.

En la guerra de información que existe entre gobierno y oposición en la República venezolana, resulta sumamente interesante tratar de descubrir cuál ha sido el papel que la televisión privada ha jugado en este conflicto y, para dar un contexto más amplio a este problema, vale la pena también conocer cual es el impacto que la televisión tiene en los otros medios de comunicación, especialmente la prensa. En este número de Chasqui hablamos de estos problemas.

CHASQUI

Chasqui

Revista Latinoamericana de Comunicación

N° 81 Marzo 2003

Director

Edgar P. Jaramillo S.

Editor

Luis Eladio Proaño

Consejo Editorial

Violeta Bazante	Lolo Echeverría
Héctor Espín	Florha Proaño
Juan M. Rodríguez	Francisco Vivanco

Consejo de Administración de CIESPAL

Presidente, Víctor Hugo Olalla,
Universidad Central del Ecuador

Roberto Ponce,
Ministerio de Relaciones Exteriores

Rosa Rodríguez,
Ministerio de Educación y Cultura
Juan Centurión,

Universidad de Guayaquil

Carlos María Ocampos,
Organización de Estados Americanos
Mélida Pavón,

Comisión Nacional de la UNESCO
Iván Abad, FENAPE
Florha Proaño, UNP
Rodrigo Pineda, AER

Asistente de Edición

Jorge Aguirre

Portada y diagramación

Mateo Paredes

Diego Vásquez

Impresión

Editorial QUIPUS – CIESPAL

Chasqui es una publicación de CIESPAL

Tel.: (593-2) 2506149 – 2544624

Fax (593-2) 2502487

e-mail: chasqui@ciespal.net

web: www.ciespal.net

www.comunica.org/chasqui

Apartado 17-01-584

Quito – Ecuador

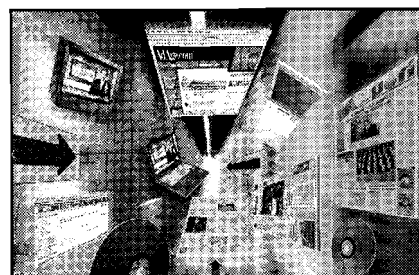
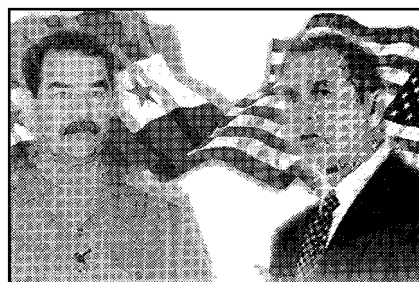
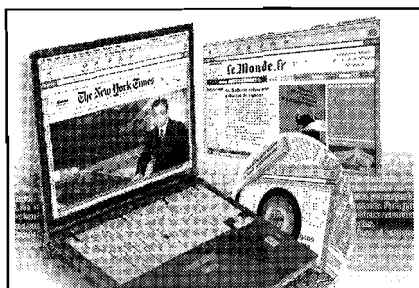
Registro M.I.T., S.P.I. 027

ISSN 13901079

Las colaboraciones y artículos firmados son responsabilidad exclusiva de sus autores y no expresan la opinión de CIESPAL.

Todos los derechos reservados.

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido, sin autorización previa de Chasqui.



CONTENIDO

PORTADA

- 4 **Nueva profesión: el periodista digital**
Koldo Meso Ayerdi

OPINIÓN

- 12 **Censura y "circuitos de información"**
Ángel Rodríguez Kauth

ENSAYOS

- 18 **Irak - Estados Unidos, reacción de la prensa chilena y mexicana**
Juliana Fregoso y Eduardo Arriagada
- 24 **Corrupción y terrorismo: El poder del periodista**
Javier Darío Restrepo
- 32 **Convergencia de los medios**
Ramón Salaverría
- 40 **¿Los medios de comunicación son un peligro?**
Octavio Peláez
- 48 **Analfabetismo tecnológico en la sociedad de la información**
Pedro A. Rojo Villada

TELEVISIÓN

- 56 **La televisión y su influjo en el contenido de los diarios**
Miguel Ángel Jimeno
- 60 **La televisión: arma y blanco de la política venezolana**
Jenny Bustamante Newball

INFORMÁTICA

- 68 **Las computadoras ¿buenas o malas para los niños?**
Instituto Argentino de Computación
- 72 **El blindaje de una PC**
El Reporte DELTA

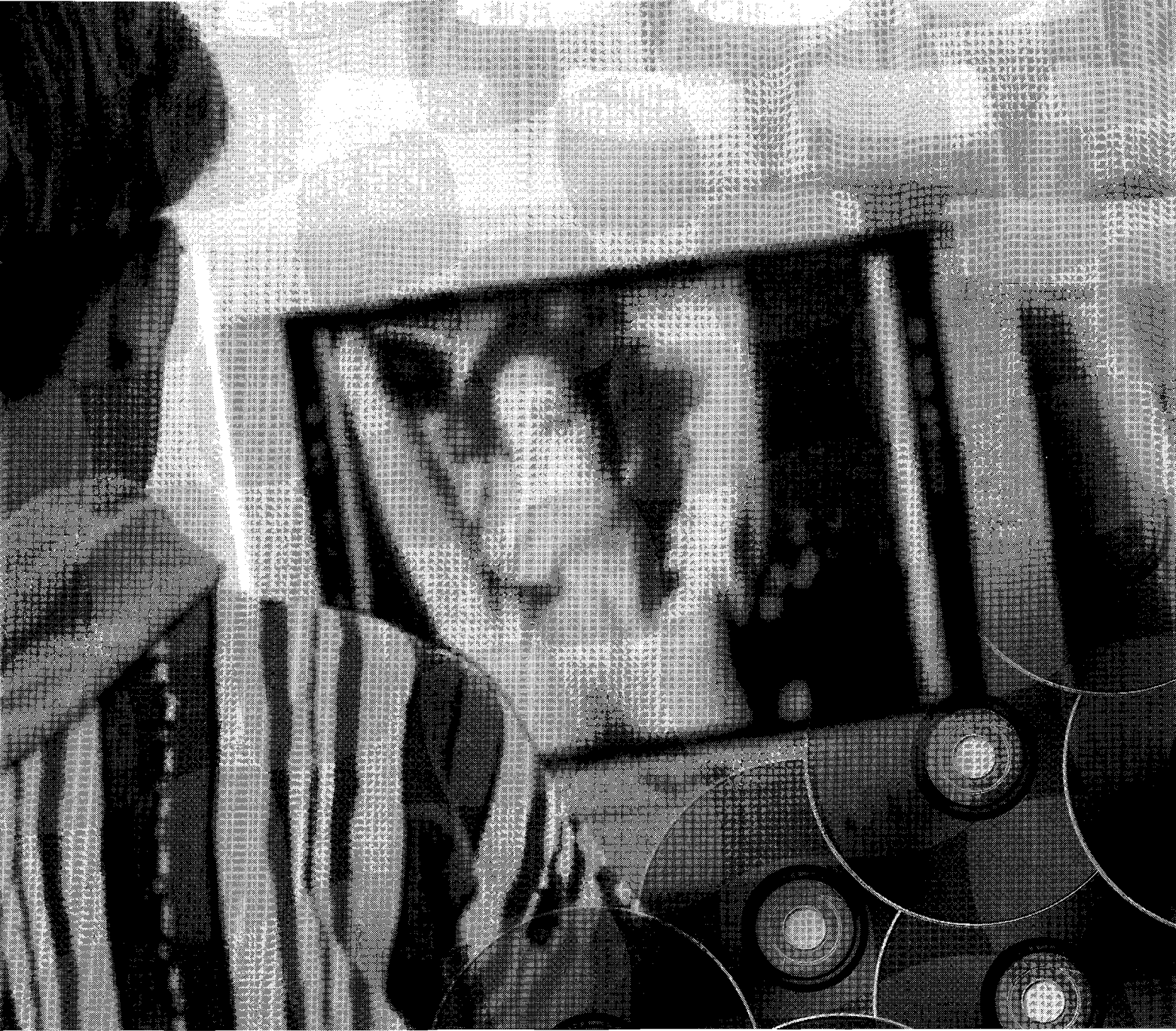
LENGUAJE

- 74 **Errores comunes en el lenguaje periodístico**
Simón Espinosa C.

- 76 **PERISCOPIO TECNOLÓGICO**

- 82 **BIBLIOGRAFÍA SOBRE COMUNICACIÓN**

- 88 **ACTIVIDADES DE CIESPAL**



Las computadoras
¿son buenas o malas
para los niños?

Una investigación desarrollada por el Departamento de Investigaciones del Instituto Argentino de Computación, (IAC), determinó que existen diversas opiniones al respecto.

Para la psicóloga infantil norteamericana Kim Payne, el uso de computadoras es particularmente peligroso a una edad temprana, porque el cerebro se halla más activo en términos de socialización.

A esa edad, las computadoras obstaculizan las habilidades sociales de los niños y los desensibiliza frente a las emociones de sus compañeros, cuando están frente a la computadora no juegan con sus compañeros, es un mundo virtual, no real.

Por otra parte otros estudios han demostrado que la introducción a las computadoras en una edad temprana no aumenta la creatividad de los niños y puede causar fatiga visual, reiterados daños derivados del estrés y obesidad.

En opinión del psicólogo infantil de la Universidad de Miami, Alan Delamater, pese a que el uso de computadoras conlleva ciertos riesgos relacionados con la postura física y la obesidad, los juegos educativos presentan más beneficios que desventajas, "es una actividad sedentaria, pero leer también es una actividad sedentaria". Los niños necesitan aprender a usar las computadoras a una edad temprana, porque son parte de la vida moderna.

■ Por el Instituto Argentino de Computación



Otro punto en conflicto es el uso de los videojuegos. Gustavo Rodríguez, director de Network, revista mexicana dedicada a los videojuegos, comenta sobre el impacto de dichos videojuegos en la creatividad e imaginación de los niños y en la posibilidad de convertirlos en adictos "creo que el limite tiene que ver con la labor y la capacidad de los padres para no dejar que sea la única actividad de sus hijos. Por eso, si el padre participa de los juegos con su hijo, tiene después el derecho de pedirle que vaya a la plaza, al partido de fútbol o a estudiar".

Internet

Con respecto a Internet el tema es un poco más complicado, la mayor parte de los servicios de conexión les proporcionan a los niños recursos tales co-



mo enciclopedias, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales de valor. Ellos pueden usar la computadora para comunicarse con sus amigos y para jugar. La capacidad de ir de un lado a otro con un solo clic de la computadora le atrae la impulsividad, la curiosidad y la necesidad de gratificación inmediata o realimentación que tiene el niño.

La mayoría de los padres advierten a sus hijos que no deben hablar con personas extrañas, controlan donde van a jugar sus hijos, qué programas de televisión deben ver, etc., pero no se dan cuenta en muchos casos de que el mismo nivel de supervisión y orientación se debe proveer para el uso de las conexiones en Internet.

Algunos riesgos

- Fácil acceso para los niños a áreas que no son apropiadas o son abrumadoras.

- Información “en línea” que fomenta el odio, la violencia y la pornografía.

- Anuncios clasificados intensivos que engañan y bombardean al niño con ideas nocivas.

- Invitación para que los niños se inscriban para ganar premios o se unan a un club que requiera proveer información personal o del hogar a fuentes desconocidas.

- El tiempo excesivo que se pasa frente a la computadora es tiempo perdido para el desarrollo de las destrezas sociales.

Consejos para los padres

Para ayudar a los niños a tener experiencias “en línea” seguras y educativas, los padres deben:

- Limitar el tiempo que pasan los hijos navegando en Internet.

- Enseñar a los niños que hablarle a los “nombres de pantalla” en una sala de conversación es lo mismo que hablar con desconocidos o extraños.

- Enseñar al niño que nunca debe dar información personal que lo identifique a otra persona o sitio en Internet

- Nunca dar al niño el número de una tarjeta de crédito o cualquier otra contraseña que se pueda usar para comprar cosas en Internet.

- Enseñar al niño que nunca debe citarse con una persona que conoció chateando, sin la supervisión de los padres.

- Recordar al niño que no todo lo que ve en línea es verdadero.

- Usar las modalidades de control que el proveedor de Internet o bien el programa de navegación ofrece a los padres, además de obtener uno de los programas comercialmente disponibles que permiten limitar el acceso a las salas de conversación, los grupos de noticias y otros sitios no apropiados.

- Proveer al niño una dirección de e-mail, sólo si es lo suficientemente maduro para controlarla, y supervisar periódicamente los mensajes que envía y recibe.

- Enseñar al niño que use la misma cortesía que emplea al hablar de persona a persona, para comunicarse on line.

- Insistir en que el niño obedezca las mismas reglas cuando use otras computadoras a las que tenga acceso como ser en la escuela, biblioteca, o en casa de sus amigos.

Los padres deben tener presente que las comunicaciones "on line" no preparan al niño para las relaciones interpersonales reales.

Es importante inicialmente dedicar tiempo para ayudar al niño a explorar los servicios de conexión, y si participa periódicamente con él mientras usa Internet, tendrá la oportunidad de supervisar y encaminar el uso que hace su hijo de la computadora. Además, ambos tendrán la oportunidad de aprender juntos.

La solución: el programa KidKey asigna tiempo al uso de Internet

Gracias al programa informático KidKey, pueden fijarse límites al tiempo de conexión a Internet. Se trata de un programa que ha sido desarrollado para aquellas familias en las que los padres están ya hartos de discutir con sus hijos a cuenta del tiempo o de la frecuencia con que pueden navegar por Internet.

Con KidKey los padres pueden asignar a sus hijos un tiempo mensual de conexión a la red teniendo ellos la oportunidad de decidir por sí mismos de qué manera o con qué rapidez quieren disponer de sus "reservas" de conexión. Adquieren así conciencia tanto de lo que significa asumir una responsabilidad como del valor del dinero, y no se sienten permanentemente fiscalizados por sus padres.

Los jóvenes amantes de los ordenadores se sumergen en la red mediante su contraseña personal y vuelven a abandonarla transcurrido el tiempo que ellos mismos se han fijado. Cuando el tiempo asignado se agota, la contraseña sólo les permite acceder de nuevo a Internet a partir del día en el cual el administrador local asigne nuevas horas.

Aunque cada vez es mayor el número de padres que reconocen y aceptan que Internet puede ser también para sus hijos una fuente valiosa de

información y un importantísimo medio de comunicación, sus recelos están más que justificados. Los hijos corren el peligro de descuidar por completo otras actividades en aras de su pasión por conectarse y navegar. A ello se añade, además, que los gastos ocasionados por chats, descargas de información, etc., pueden alcanzar dimensiones absolutamente desproporcionadas.

KidKey NG es simple de instalar e intuitivo en su manejo: el tiempo de instalación es de 30 segundos.

Una vez instalado en una computadora con Acceso Telefónico a Redes o software de conexión, cada usuario deberá registrarse con su nombre y password antes de poder acceder a Internet. KidKey compara los datos ingresados en su banco de datos y comprueba si la cuenta tiene crédito de tiempo. ●

Nombre del programa: KidKey NG

Tamaño: 1.6 MB

Requerimientos: Windows 9x, 2000, NT, ME, XP
Internet Explorer 4.0 o superior

CPU: min. 486 DX

Procesador: 8 MB

Espacio en disco: 2 MB

Tipo de programa: gratuito (freeware), multilingüe
En el futuro se incorporarán en el Programa KindKey NG, las siguientes innovaciones:

- KeyTel - teléfono mundial vía Internet entre todos los usuarios de KidKey
- Crédito de horas automatizado
- Lapso diario para acceder a Internet. Ejemplo: desde las 16h00 a las 20h00

El sitio de descarga gratuita del programa es:
<http://sp.KidKey.com>

