4.1 Definición y conceptos

DEFINICIÓN Y CONCEPTOS

En esta unidad vamos a describir algunos de los riesgos relacionados con el acceso a contenidos inapropiados en internet. No por ello vamos a prohibir el acceso de menores a la Red, sino que vamos a intentar proporcionarles las herramientas necesarias para estar protegidos ante determinados contenidos nocivos o ilícitos a los que pueden acceder de forma voluntaria o involuntaria.

A lo largo de esta unidad te daremos criterios y pautas de navegación segura, para que familias y educadores puedan ofrecer recomendaciones para su prevención o cómo actuar en caso de haber accedidos a dichos contenidos.

¿Qué consideramos contenidos inapropiados?

Por **contenido inapropiado** entendemos todo material en forma de imágenes o textos que provocan un perjuicio en el menor, estos son, aquellos peligros que circulan por la Red, y las características de la información que contienen.

A través de Internet los menores pueden acceder a páginas inapropiadas para su edad, hacer “amistades” poco recomendables. Además, Internet se ha convertido en uno de los canales preferidos de la publicidad y los menores son un público especialmente vulnerable, lo que les convierte en víctimas potenciales de engaños y estafas.

Para comprender mejor el concepto debemos diferenciar entre contenidos ilícitos y contenidos nocivos.

Los **contenidos ilícitos** son aquellos que no están legalmente permitidos y son considerados como actividades delictivas. Son contenidos relativos a pornografía con menores y contenidos pedófilos, racistas o xenófobos, la apología de terrorismo, fabricación de artefactos explosivos, drogas, armas, asociaciones ilícitas, etc.

Los **contenidos nocivos**, aunque sí están permitidos por Ley, se consideran dañinos en el desarrollo personal y social de los menores. Además de todos los anteriores incluiríamos juegos online de adultos.

Copyright 2026

Muchas páginas web se sirven de anuncios online o banners que, con el pretexto de publicitar cualquier cosa, pretenden introducir al niño en alguna sala de chat o foro, cuando lo que en realidad están haciendo es conducirlos a alguna página pornográfica que además contiene virus y programas espías que recopila información facilitada por el menor.

Cada vez se ponen más de moda páginas web, blogs, o redes sociales en las que se potencian actividades que pueden poner en peligro la vida de los menores con páginas de anorexia y bulimia (llamadas páginas de Ana y Mia), o las llamadas páginas de muerte, que incitan al suicidio a niños y adolescentes. (conocidas como páginas de Self Injury).

Vamos a revisar algunos de los ejemplos más comunes de contenidos inapropiados. De acuerdo a la Información recabada de Red.es “Monográfico Acceso a contenidos inapropiados. Secundaria (13-17 años)”. En Chaval.es [documento en línea: http://www.chaval.es/chavales/] Los principales tipos de contenidos inapropiados son los siguientes:

- **La pornografía**, información e imágenes sexuales explícitas con el fin de provocar la excitación del receptor. Estos materiales no son adecuados para menores de edad ya que ofrecen una visión distorsionada de las relaciones sexuales, categorizando a hombres y mujeres como meros objetos de deseo.
- **La violencia**, empleo intencional de la fuerza o poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo u otro/s que pueda causar daños físicos o psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones (física, psicológica, sexual, patrimonial).
- **Los contenidos falsos**, informaciones erróneas o visiblemente falsas que circulan por Internet y llegan fácilmente a un gran número de receptores debido a la naturaleza del contenido y la tendencia a propagarse rápidamente (leyendas urbanas, mensajes en cadena, videos virales).
- **El fomento del consumo de drogas**, sustancias introducida en el organismo que produce una alteración del natural funcionamiento del sistema nervioso central, siendo susceptible de crear dependencia física y/o psicológica, y provocar daños y enfermedades físicas graves.
- **El fomento de acciones que dañan la salud física y psicológica**, consecuencia de los ideales de belleza y el aspecto corporal dominante, cánones cultural, social y mediáticamente establecidos (Trastornos de la Conducta Alimentaria, cirugía estética, blanqueamiento dental etc.).
- **Los juegos de azar y apuestas,** donde la búsqueda de beneficio económico trae consigo el riesgo de ser engañado, o perder cantidades considerables de dinero.
- **La afición a los videojuegos y juegos online**, que puede convertirse en un riesgo grave cuando se convierten en adicción (aislamiento familiar y social, trastornos actitudinales, de personalidad y de conducta).
- La **publicidad online**, medio carente de filtros para que las empresas se publiciten, llegando fácilmente a un gran número de personas en todo el mundo.

Copyright 2026

- La **ingeniería social**, práctica informática delictiva para conseguir información sensible, personal y confidencial, manipulando y engañando a los usuarios legítimos.

Hábitos y actitudes que pueden propiciar el acceso a contenidos inapropiados

De acuerdo a la Información recabada de Red.es. “Monográfico Acceso a contenidos inapropiados. Secundaria (13-17 años)”. En Chaval.es [documento en línea: http://www.chaval.es/chavales/]

Algunas características en los hábitos de uso de Internet que pueden propiciar el acceso a contenidos inapropiados son:

- **Pérdida de control**. Hace alusión al tiempo invertido y a la pérdida de los objetivos de conexión inicial.
- **Evasión.** El uso TIC puede proporcionar sensación de evasión de la realidad y bienestar, de modo que la funcionalidad práctica y objetiva de las herramientas pasa a un segundo plano, con el fin de buscar un mayor grado de estimulación y satisfacción, con el consiguiente riesgo de acceder a temáticas no recomendadas para su edad (sexo, violencia, juego, o drogas).
- **Ocultación.** Ocultación por parte del menor tanto del tiempo empleado en Internet y demás tecnologías, como de los objetivos de conexión y las actividades realizadas durante las diferentes sesiones.
- **Abandono de actividades.** Para poder dedicar más tiempo al uso de las tecnologías, donde buscarán nuevos contextos de relación y/o actividades de ocio.
- **Chatear y quedar con desconocidos a través de Internet.** Es muy común sobre todo en las fases iniciales del proceso madurativo, donde pueden tener lugar los comportamientos más inconscientes y de mayor riesgo para la socialización del menor.

Algunas de las **principales motivaciones** que mueven a los menores a relacionarse con este tipo de material, pueden ser: individuales o sociales. Entre las primeras están las motivaciones basadas en las emociones, valores, creencias, sentimientos, actitudes y conductas de los menores de edad: Buscar formas de evasión e independencia. El acceso a Internet sin filtro y sin supervisión. Participar en páginas y redes sociales no recomendadas para menores de edad, representando identidades virtuales ficticias.

Entre las motivaciones sociales destacamos algunas de ellas: Integrarse, formar parte de un grupo con el que poder identificarse. Experimentar la sensación de anonimato, y la sensación de impunidad. Interés en experimentar con el sexo o con su sexualidad, presionados por una cultura sexualizada en exceso. Estar al tanto de aquello que es tendencia (trending topic), a fin de integrarse en los usos y costumbres sociales imperantes.

Entre las principales **consecuencias** del acceso a contenidos inapropiados con impacto emocional en el uso tecnológico destacamos:

Copyright 2026

- El descuido de la vida personal y actividades de ocio de los menores.
- El aislamiento social.
- El desarrollo o empeoramiento de la soledad o depresión.
- La adicción a contenidos violentos y perversos (permanentemente asociados a los videojuegos trasgresores y realistas indicados para adultos).
- La pérdida de la privacidad, y el fomento del consumo inadecuado (drogas, juegos de azar, apuestas).
- La población adolescente y su entorno pueden verse afectados a causa de la posibilidad que ofrecen las TIC de obtener gran cantidad de información sobre sus usuarios, muchas veces sin que sean conscientes de ello (campañas de publicidad implícita o persuasiva).
- Desarrollo de vidas paralelas, una online y otra offline, al construir distintas identidades.
- El éxito personal y social (sentido positivo de pertenencia a un grupo y una cultura), queda ligado a la imagen corporal de los individuos.
- Condicionamiento o distorsión de la visión de la realidad de los menores.

Revision #1
Created 2022-02-01 12:07:31 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 12:07:31 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026