

TABLA DE CONTENIDOS

Reconocimientos 4

Glosario 5

1 Capítulo 1. Metas y Beneficios del Cibercafé 9

Este manual	9
Las metas del cibercafé	9
Contenido del manual	9
La Internet	10
El uso de la Internet por los jóvenes para obtener información sobre salud sexual	10
Los beneficios de invertir en una iniciativa de este tipo	11
¿Cómo puede una iniciativa para un cibercafé beneficiar a la juventud?	11
Proporciona libre acceso a información sobre salud sexual	11
Crea un lugar seguro	11
Involucra a los jóvenes	11
Provee capacitación en el uso de las computadoras	11
Provee acceso a otros servicios	12
Cambia las percepciones de los adultos y mejora las habilidades de ambos para trabajar juntos	12
¿Cómo puede una iniciativa para un cibercafé beneficiar a la comunidad?	12
Aumenta el acceso a la World Wide Web (Red Mundial)	12
Aumenta el conocimiento sobre el uso de computadoras	12
Aumenta la familiaridad con la organización y sus servicios	12
¿Cómo puede una iniciativa para un cibercafé beneficiar a la organización?	13
Aumenta su visibilidad	13
Apoya a las asociaciones juvenil-adultas	13
Incrementa las habilidades personales	13
Genera ingresos económicos	13
Sumario	14

2 Capítulo 2. Planificación 15

Siembre la semilla dentro de su organización	15
Siembre la semilla fuera de su organización	16
Evalúe las necesidades	16
Evalúe los temas reproductivos y de salud sexual de los jóvenes	16
Evalúe los temas relacionados con la Internet	17
Visualice el proyecto	18
Identifique al grupo objetivo	18

Asegúrese de que el café esté accesible	18
Incluya a jóvenes como socios	18
Desarrolle metas y objetivos	18
Desarrolle un plan de trabajo	20
Recaude fondos	20
Recursos	21
Sumario	21

3 Capítulo 3. Organización 22

La dotación de personal para el cibercafé	22
Designe un gerente general	22
Seleccione un coordinador	23
Seleccione un técnico en computación	23
Seleccione un espacio para el cibercafé	24
Identifique un punto apropiado	24
Temas de seguridad	25
Determine el espacio necesario	25
Provea el cableado eléctrico	25
Adquiera el mobiliario	25
Decore el local	26
Obtenga el software y hardware necesarios	26
Compre las computadoras y el equipo periférico	26
Evalúe la situación del software	27
Obtenga las licencias para el software	28
Establezca un programa de mantenimiento con el técnico en computación	28
Conectándose	28
Asegure el suministro eléctrico	28
Escoja un proveedor de servicio de Internet y conéctese	28
Sumario	29

4 Capítulo 4. Implementación 30

Establezca reglas y procedimientos	30
Establezca un horario de servicio apropiado para jóvenes	30
Enseñe a los jóvenes a diferenciar una página con contenido científico de otra con contenido errado	30
Instaure un sistema para determinar el tiempo que permanecen los usuarios en las computadoras	31
Establezca reglas para los usuarios	31
Provea servicios adicionales	32
Implementación: Abra las puertas y manténgalas abiertas	32
Inaugure el cibercafé	32
Ayude a los usuarios a familiarizarse con el servicio	33
Muéstreles la ayuda disponible en pantalla	33
Proporcióneles manuales y guías para usuarios	33

TABLA DE CONTENIDOS

Considere el uso de métodos auxiliares de enseñanza	34
Use cartillas instructivas	34
Motive a los usuarios	34
Asegure la accesibilidad	34
Ofrezca el uso gratuito para jóvenes	34
Propóngales el intercambio de tiempo gratuito en la computadora por trabajo	35
Considere ofrecer juegos en la computadora	35
Vigile los detalles	35
Promocione el cibercafé	36
Monitoree y evalúe	36
Monitoree las actividades	36
Evalúe la iniciativa del cibercafé	37
Trabaje con meta hacia la sostenibilidad	38
Sumario	39

5 Capítulo 5. Las Computadoras Personales: Fundamentos de las PCs y de los Sistemas de Redes 40

Las computadoras personales	40
Hardware	41
Accesorios periféricos	45
Nuevas tecnologías	47
Enlazando la computadora personal a una red	47
Fundamentos básicos de los sistemas de redes	48
Tecnologías usadas en los sistemas de redes	48
Mejorando el hardware de la computadora personal	50
Mantenimiento de la computadora personal	50
Sumario	52
Anexo: Puertos y conexiones (gráficas)	53

6 Capítulo 6. Fundamentos de la Internet . . 54

Los componentes de la Internet	54
La <i>World Wide Web</i> (Red Mundial)	54
El correo electrónico (<i>e-mail</i>)	57
Otras formas de comunicación	59
Tableros de mensajes (<i>message boards</i>) y direcciones de servidores de lista (<i>ListSers</i>)	59
“Chateo” en línea (<i>online chatting</i>) y el envío de mensajes instantáneos (<i>instant messaging</i>)	59
Conectándose a la Internet	60
Sumario	60

7 Capítulo 7. Fundamentos del Diseño Web . 61

¿Por qué desarrollar un sitio Web organizacional?	61
Incrementar el alcance de la organización	61

Aumentar su visibilidad	61
Ofrecer espacio ilimitado	61
La estructura básica de un sitio Web	62
El encabezado y la barra principal de navegación	62
La barra secundaria de navegación	63
El centro de la página	63
El pie de página	63
Las páginas secundarias	64
Los marcos	64
Los componentes del sitio Web: cosas esenciales y cosas secundarias	64
El texto	64
Los gráficos	64
Las imágenes	65
Los tableros de mensajes (<i>message boards</i>)	65
Animaciones, sonido, y video continuo (<i>video streaming</i>)	65
Consejos y errores comunes	66
Pruebe el sitio usando los navegadores de la Internet	66
No pierda el tiempo formateando texto	66
Gráficos: algunos, pero no demasiados	67
Las imágenes: sea selectivo, establezca prioridades, economice	67
Recursos	67
Sumario	68

8 Capítulo 8. Desarrollando un Programa de Educación en Línea para Pares 69

¿Qué hacen los educadores pares en línea?	69
Aportan información, apoyo y referencias por correo electrónico	70
Realizan intervenciones en las salas de “chat” o “chateo”	70
Hospedan un tablero de mensajes (<i>message board</i>)	70
Crean recursos actualizados	71
Ofrecen intervenciones combinadas en la Internet	71
¿A quién deberá usted seleccionar como educadores de pares?	71
¿Qué estructura deberá tener el programa?	72
El coordinador de la educación de pares	72
Compromiso de horario	72
Descripción del trabajo	72
Recursos y apoyo	73
¿Cómo recibirán capacitación los educadores de pares?	73
Consideraciones de la capacitación en línea	73
La etiqueta cuando se está en línea	74
Ofreciendo a los visitantes recursos reales en lugar de virtuales	74

TABLA DE CONTENIDOS

La educación de pares y la adquisición de habilidades: la metodología RACoMP	74
Recursos	75
Modificando los métodos para los ambientes en línea	77
Resolución de problemas	77
Seguridad en línea	77
Atendiendo las necesidades en línea de los educadores de pares	77
¡Auxilio, esta es una crisis!	78
Ejemplo de una capacitación de un día	79
Sumario	79

9 Capítulo 9. Creando Un Programa para Construir Habilidades80

¿Por qué crear un programa para construir habilidades en jóvenes?	80
Estudio de caso: Programa para el Futuro	81
Sumario	82

Anexo A. Glosario83

Anexo B. Estableciendo un Cibercafé: un Cuestionario Paso a Paso88

GLOSARIO

AOL *America On Line*

BPS Bits por segundo (*Bits per Second*)

CD-ROM disco compacto -memoria de lectura únicamente (*read-only memory*)

CD-RW disco compacto re-grabable (*Compact Disk –Re-Writable*)

CPU Unidad central de procesamiento (*Central Processing Unit*)

CRT Tubo de rayos catódicos [monitor] (*Cathode Ray Tube*)

DECT Telecomunicaciones inalámbricas realizadas digitalmente (*Digital Enhanced Cordless Telecommunications*)

DLP Procesamiento de luz digital (*Digital Light Processing*)

Dpi Puntos por pulgada (*Dots per inch*)

DVD Disco digital de video (*Digital Video Disk*)

DVD-ROM Disco digital de video, memoria sólo de lectura (*Digital Video Disk Read-Only Memory*)

DVD-R Disco digital de video, de lectura (*Digital Video Disk—Read*)

FAQ Archivo de preguntas frecuentes (*Frequently Asked Questions*)

FDDI Interfaz de fibra de datos distribuida (*Fiber distributed data*)

HLBT Homosexual [hombre], lesbiana, bisexual y transexual

HDD Unidad de disco duro (*Hard Disk Drive*)

HTML Lenguaje de etiquetación de hipertexto (*HyperText Markup Language*)

HTTP Protocolo de transporte de hipertexto (*HyperText Transfer Protocol*)

IE Internet Explorer

IrDA Asociación de datos por infrarrojos (*InfraRed Data Association*)

ISP Proveedor de servicios de Internet (*Internet Service Provider*)

IT Tecnología de la información (*Information Technology*)

LAN Red de área local (*Local Area Network*)

MBPS Mega bits por segundo (*MegaBytes Per Second*)

MPEG Expertos en películas en movimiento (*Moving Picture Experts Group*)

ONG Organización no gubernamental

NIC Tarjeta de interfaz de red (*Network Interface Card*)

OCR Reconocimiento óptico de caracteres (*Optical Character Recognition*)

PC Computadora personal (*Personal Computer*)

RAM Memoria de acceso al azar (*Random Access Memory*)

RGB Rojo, verde, azul (*Red, Green, Blue*)

ETS Enfermedades transmitidas sexualmente

SWAP Protocolo de programa inalámbrico compartido (*Shared Wireless Application Protocol*)

UPS Suministro ininterrumpible de energía eléctrica (*Uninterruptible Power Supply*)

URL Localizador uniforme de recursos (*Uniform Resource Locator*)

WWW Red mundial (*World Wide Web*)

1

Los Objetivos y Beneficios de un Cibercafé

Proporcionar una visión general de los objetivos del cibercafé y del contenido del manual, información de fondo sobre la Internet, la necesidad de recibir información sobre salud sexual que tienen los jóvenes y su uso de la World Wide Web para obtener dicha información, así como una comprensión de los beneficios potenciales que una iniciativa de este tipo le puede brindar a los jóvenes, a la comunidad y a la organización.

▶▶ ESTE MANUAL

Este manual se basa principalmente en la experiencia adquirida a partir de una iniciativa para un cibercafé efectuada por Advocates for Youth en asociación con tres organizaciones no gubernamentales en América Central. Estas organizaciones –Entre Amigos en El Salvador, Comunidad Gay San Pedrana en Honduras, y OASIS en Guatemala– establecieron cibercafés para mejorar el acceso de los jóvenes a la información sobre salud sexual. Dedicadas a prevenir el VIH y el sida entre *gays* u homosexuales varones, lesbianas, bisexuales y comunidades de transexuales (GLBT) en sus países, estas ONGs establecieron cibercafés para ofrecer espacios seguros –tanto virtuales como reales– para jóvenes GLBT.

Aunque la mayor parte del contenido del manual se basa en la experiencia centroamericana con jóvenes GLBT, el manual también puede ser útil en otras partes del mundo y con jóvenes que no son GLBT. Para asegurar su utilidad, los autores hicieron una prueba piloto del manual con tres ONGs distintas en África: *Youth Health Organization* de Gaborone, Botswana, *Township Aids Project* en Johannesburgo, África del Sur, y *Youth Action Rangers* de Nigeria, en Lagos, Nigeria. Estas tres organizaciones administradas por jóvenes trabajan con jóvenes en la prevención y educación de VIH y SIDA.

▶▶ LOS OBJETIVOS DEL CIBERCAFÉ

El objetivo primordial es el de proporcionarle una guía a las ONGs que le prestan servicios a los jóvenes para crear cibercafés y promover la salud reproductiva y sexual en jóvenes. Dentro de este objetivo central, el cibercafé se constituye en una herramienta importante para lograr varios otros objetivos. Le permitirá a los jóvenes:

1. Acceder a la Internet y buscar información precisa y actualizada sobre la salud sexual

2. Experimentar una sensación de unión, tanto en línea como en la vida real
3. Aumentar en los jóvenes los conocimientos en el uso de computadoras
4. Mejorar las habilidades de los jóvenes relacionadas con el trabajo

El cibercafé también puede generar ingresos para ser auto sostenible o financiar otras actividades. Finalmente, la organización podría asociar el cibercafé a sus otros programas, los que igualmente se beneficiarían del cibercafé.

▶▶ CONTENIDO DEL MANUAL

Este manual se divide en nueve capítulos de fácil lectura. Los capítulos son progresivos, de manera que los lectores que se sienten menos capaces puedan ir incrementando su base de conocimientos a medida que leen cada capítulo.

- Este primer capítulo habla acerca de los beneficios de un cibercafé y su potencial para ejercer un impacto positivo en la vida de jóvenes y adultos.
- El segundo, tercero y cuarto capítulos describen en detalle los pasos para establecer y operar un cibercafé.
- El quinto capítulo proporciona una visión general de los fundamentos de las computadoras y de las redes de computadoras.
- El sexto capítulo cubre los fundamentos de la Internet.
- El séptimo capítulo introduce los fundamentos para el diseño de un sitio Web.
- El octavo capítulo discute la educación de pares en línea como una clave para proporcionarle información amistosa a los jóvenes y apoyo por la Internet.
- El noveno capítulo discute la importancia de incluir en el programa oportunidades para que los jóvenes puedan aprender y practicar habilidades relacionadas con el trabajo en cuanto a las computadoras.

Cada capítulo comienza con un objetivo de aprendizaje y termina con un resumen. A todo lo largo del manual hay ejemplos y recuadros complementarios que ilustran los puntos presentados en el texto principal.

Finalmente, un glosario de términos relacionados con la computación ayudará a los lectores que no están familiarizados con los mismos o con los modismos usados en la Internet. Una lista de acrónimos ayudará al lector con la explicación de algún acrónimo cuyo significado no recuerde. A todo lo largo de este documento el término “usted” es un término colectivo, y se refiere al equipo de personas que están planificando la apertura del cibercafé – y **siempre incluye a los jóvenes.**

PAÍS	USUARIOS POR CADA 10,000 HABITANTES EN 2001
Etiopía	3
Nigeria	10
Burkina Faso	16
Ghana	19
Camerún	29
Botswana	297
África del Sur	700

La Internet rápidamente se está convirtiendo en una fuente importante de información relacionada con la salud. Los usuarios pueden navegar la Web para obtener mayor información sobre cualquier tema relacionado con la salud, desde un resfriado común hasta información sobre el VIH. Los sitios Web que están enfocados sobre la atención en salud sexual y reproductiva están incrementando rápidamente, tanto en número como en contenido. Estos sitios ofrecen respuestas a las necesidades globales de información tanto de jóvenes como de adultos.

EL USO DE LA INTERNET POR LOS JÓVENES PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE SALUD SEXUAL

Los jóvenes en todo el mundo necesitan urgentemente información sobre asuntos de salud sexual. Esto no

debería de ser sorprendente, dado el número de embarazos no deseados y enfermedades transmitidas sexualmente (ETS), incluyendo el VIH, que están padeciendo los jóvenes. Se estima que unos 11.8 millones de jóvenes comprendidos entre las edades de 15 a 24 años viven con VIH o sida, y más de la mitad de todas las infecciones *nuevas* ocurren en jóvenes de esas edades, lo que equivale a casi 6,000 infecciones nuevas por día¹. Cada año, cerca de 15 millones de mujeres jóvenes entre las edades de 15 a 19 años dan a luz. De hecho, el 33 por ciento de las mujeres en países menos desarrollados dan a luz antes de la edad de 20 años².

Al mismo tiempo, los padres de familia a menudo se sienten incómodos de hablar con sus hijos acerca del sexo. Los compañeros/as son a menudo una fuente importante de información sobre salud sexual, pero su información frecuentemente incluye mitos y malentendidos. En algunos países en desarrollo los jóvenes pueden tener dificultad para encontrar información concreta. Muchos jóvenes también necesitan un lugar seguro para hacer preguntas y obtener ayuda sin sentirse avergonzados, acosados o mal recibidos. Alrededor del mundo, los jóvenes a menudo encuentran que los servicios de salud son poco amigables, de difícil acceso y/o caros.

Así que, ¿hacia donde pueden los jóvenes dirigirse para obtener información exacta y confidencial? ¡Pues a la World Wide Web! En una encuesta reciente realizada en los Estados Unidos, el 68 por ciento de las personas comprendidas entre las edades de 15 a 24 años usaron la Web para buscar información sobre salud; el 39 por ciento buscó información en línea sobre salud al menos una vez al mes, y el 44 por ciento buscó información sobre salud sexual. Como no es de sorprender, la encuesta también determinó que el 82 por ciento de los jóvenes indicaron que la confidencialidad era “sumamente importante”³.

Las ONGs, incluyendo aquellas organizaciones que prestan servicios a los jóvenes, pueden jugar un papel críticamente importante al proporcionarles acceso a la Internet y a la World Wide Web. Además de desarrollar y realizar programas para jóvenes, las organizaciones pueden ayudar a construir las habilidades de los jóvenes creando información sobre salud sexual en sus sitios Web, así como incrementar sus habilidades en el uso de computadoras y el diseño de sitios Web.

¹ UNAIDS. *Report on the Global HIV AND AIDS Epidemic*. Geneva: UNAIDS, 2002.

² Boyd A. *The World's Youth, 2000*. Washington, DC: Population Reference Bureau, 2001.

³ Kaiser Family Foundation, *Generation RX.com: How Young People Use the Internet for Health Information*. Menlo Park, Calif.: The Foundation, 2001.