

# Influencias nocivas de las TIC en los nativos digitales

## *Harmful influences of ICT in the digital natives*

Por Rafael Ortiz Ortiz\*  
rortixx@gmail.com  
Javier Hamburger González\*\*  
javierhamburger@hotmail.com

### Resumen

El mundo, con los cambios de la tecnología de la informática y la comunicación además de la vertiginosa globalización, está sumido en una carrera tecnológica que hace que los seres humanos estemos cada día más atentos a esos cambios, tanto es así, que todos tenemos la obligación profesional de estar al tanto de los cambios tecnológicos, sin embargo, los jóvenes actuales, es decir la generación Z o los nativos digitales, nos llevan la delantera a los de generaciones inmigrantes puesto que ellos nacen con la disposición tecnológica de adaptarse a este medio pero esto los conduce, en algunos casos, a sumirse en el más profundo mutismo social, en un mundo aislado y solo por razones de la misma tecnología se sumergen en un espacio alejado de los demás, incluso de los más allegados llevándolos casi a un autismo digital, encerrados en su esfera tecnológica, cercenándoles la posibilidad de asumir la vida de una manera más crítica, reflexiva y objetiva.

### Abstract

*The world, with changes in information technology and communication in addition to the dizzying globalization, is mired in a technology race that makes human beings we are becoming more aware of these changes, so much so, that we all have professional obligation to keep abreast of technological changes, but today's youth, ie Z generation or digital natives, we are ahead of the immigrant generations because they are born with the technology available to accommodate this half but this leads, in some cases, to plunge into the deepest social silence, in an isolated world and only by reason of the same technology are immersed in a space away from others even from those closest to taking them almost to autism digital technology locked in their sphere, cutting the possibility of life in a more thoughtful and objective review.*

**Palabras clave:** *Autismo digital, Generación digital, Nativos digitales, Tecnología de la información y comunicación.*

**Key words:** *Digital autism, Digital generation, Digital natives, Information technology and communication.*

Recibido: Abril 26 de 2011 • Aceptado: Junio 30 de 2011

\* Ingeniero Comercial, Publicista y Diseñador Gráfico, docente de la Universidad Simón Bolívar e Instructor Sena, maestrante del programa de Ciencias de la Comunicación con énfasis en TIC de la Universidad del Zulia, Venezuela.

\*\* Especialista en Psicolingüística, docente de la Corporación Educativa del Litoral, maestrante del programa de Ciencias de la Comunicación con énfasis en TIC de la Universidad del Zulia, Venezuela.



*"No hay jóvenes malos, sino jóvenes mal orientados."*  
San Juan Bosco

No se pueden negar los amplios y grandes beneficios que las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación le han aportado a la humanidad y los cambios importantes que se han generado en ella, como el cambio de hábito de consumo, estilo de vida, la educación, la economía y lógicamente la manera de comunicarnos. Para el ser humano hoy en día es imprescindible el manejo de la tecnología como consecuencia de los grandes avances y de las exigencias del progreso evolutivo de los sistemas sociales. Las últimas generaciones en su gran mayoría están sumergidas en un laberinto adictivo que las lleva a vivir un submundo irreal y conectado todo el tiempo como un cordón umbilical que no puede desprenderse fácilmente pero que un día tiene que hacerlo aprendiendo a darle buen uso a dichas herramientas de una forma equilibrada y menos dañina. Si bien estas herramientas fueron creadas como tecnologías para informar y comunicar, su propio diseño es susceptible de afectar a la voluntad de control, lo cual junto con otros factores personales y ambientales, facilita la conducta adictiva (Saldaña, 2001).

La UNESCO (1982) declaró que "La cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, analíticos, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones, de igual manera, el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden".

Teniendo en cuenta este concepto podemos afirmar que la maduración del mundo tecnológico, acompañado con la evolución histórica y cultural de los pueblos, está en una constante evolución, un movimiento rotativo que avanza en la búsqueda de acomodarse en tiempo y espacio hasta generar un equilibrio.

Antes, los jóvenes eran utópicos, creían que a través de la lucha, la acción social o la movilización se podía cambiar el mundo o mejorar sus acciones. Cada uno de

estos movimientos lucha por una causa especial, pero no refleja la imagen de una sociedad. Tal vez en 30 o 50 años las cosas estén más claras, y estos procesos den origen a cosas más amplias y estructuradas.

En la actualidad la sociedad en su conjunto está marcada en el antes y después de la era tecnológica teniendo como principio la generación de los *baby boomers* que se originó después de la Segunda Guerra Mundial hasta 1966 donde hubo una explosión de bebés que tuvieron un perfil que se ajustaba a una serie de características específicas tales como que eran miembros de familias numerosas, con cuatro o más hijos y se casaban a los 25 años de edad o menos.

Creían en el trabajo, el nombre y la trayectoria. Valoraban mucho la familia, las tradiciones y la educación. Vivían obsesionados con la juventud y solían atesorar casi cualquier cosa y el concepto de desechable es difícil de incorporar a su vida diaria.

Luego aparece la generación X nacida en la década de los 70, su adolescencia se enmarcó en una época de cambios políticos, de Guerra Fría, ruptura de hogares y los divorcios. Testigos de la introducción del computador a los hogares, la aparición del videojuego, la llegada de Internet como herramienta de negocios y la educación. En su infancia y adolescencia eran testigos de los problemas sociales graves, tales como el sida, la masificación del consumo de drogas, la destrucción del medioambiente, la crisis económica, a esto el nombre de generación X o inmigrantes digitales, para definir una incógnita en álgebra, esta generación no tenía claro una visión del futuro a pesar de que ha sido la de los índices estadísticos más elevados, en cuanto al nivel educativo alcanzado, no obstante, la mayoría de los individuos no lograron emplearse en aquello que se habían formado.

La generación Y tiene su origen en los 80 marcada por la política, los cambios económicos y se levantó en medio de los cambios tecnológicos que han marcado a la humanidad, el correo electrónico y el mensaje de texto. Esta generación, se caracterizó por el retraso para entrar en la adultez, al punto tal, que ha sido la que más tiempo ha vivido con sus padres. Es una generación que dominó el uso de la tecnología, adecuándola



a sus intereses y necesidades individuales o particulares, generando esto la aparición de los programas de archivo tipo PTP (protocolo de transferencia de imágenes) y Napster (servicio de distribución de archivos de música, en formato MP3). Así mismo, esta generación crece con la cultura de trabajar para vivir, adoptada por la generación X, por lo que se caracteriza por asumir retos y enfrentar cambios laborales.

La última generación es la generación Z, la cual lidera el orden mundial en aproximadamente 20 años. Esta generación se está desarrollando acoplada a los cambios veloces y constantes, la tecnología, la internacionalización, la globalización y por otros sucesos trágicos y ampliamente difundidos, como los hechos del 11 de septiembre de 2001.

El 18 % de la población mundial está compuesta por esta generación teniendo en cuenta que aún está en formación. Los jóvenes pertenecientes a la generación en mención ven la tecnología como un elemento imprescindible y fundamental en sus vidas, a tal punto que no conciben la información sin la existencia de Google o desarrollar relaciones por fuera de las redes sociales y el móvil. Una de las características marcadas en ellos son la impaciencia, su total dependencia de la tecnología, esto ha generado una inevitable brecha entre la mencionada generación y sus predecesoras.

Por otro lado, esta generación se ha desarrollado en un mundo de hogares monoparentales comunes y normales, lo cual, con el uso de la tecnología genera una interdependencia.

La generación Z conocida también como la generación digital o nativo digital, se encuentra en esa transición en la que no se es consciente de las grandes ventajas que posee teniendo a su entera disposición las nuevas tecnologías y se dedica en buena parte a desperdiciar el tiempo al mantenerse conectada a las redes sociales en conversaciones insulsas y de poco provecho.

Son denominados *screenagers*, jóvenes, que le dedican muchas horas congelados ante las pantallas. En inglés *screen* significa pantalla y *teenagers* significa niños/adolescentes entre 13 y 19 años: los *screenagers* pasan mucho tiempo absortos en la pantalla: ya sea de la te-

levisión, de los videojuegos, de la Internet, con las redes sociales o el chat del celular y los mensajes de texto y de escuchar música con auriculares. Este es un fenómeno creciente en la juventud actual que genera distracción constantemente en sus responsabilidades sociales, familiares y hasta escolares.

Teniendo en cuenta lo anterior, la tecnología en la actualidad ha generado un impacto general que afecta el tiempo libre de estos jóvenes debido a que no se han diseñado de manera concreta, estrategias institucionales para aprovechar el tiempo libre adecuadamente en actividades más activas, recreativas y no pasivas y carentes de significado educativo.

En ese orden de ideas vemos a jóvenes de diversas edades sumidos en un autismo digital, sentados frente a un computador, Tablet o Smartphone navegando en Internet, comunicándose a través de mensajes de texto durante horas, en las noches llegando inclusive a perder las horas de sueño por los planes que ofrecen las compañías telefónicas; con estrategias promocionales con paquetes de navegación, minutos y mensajes de texto desde las 9 p.m. hasta las 6 a.m, dando como resultado un bajo rendimiento escolar al quedarse dormidos durante las sesiones de clase.

De igual manera pasa con los que tienen Internet instalado en sus habitaciones; otra característica negativa es caminar desprevenidos por la calle llegando incluso a accidentarse; es preocupante que algunos accidentes de tránsito se han presentado debido a la distracción de estos jóvenes con sus teléfonos inteligentes mientras manejan sus autos.

Lo planteado anteriormente merece una especial atención por parte de los padres, maestros y todos aquellos que tienen responsabilidad con la generación digital, ya que se ha comprobado científicamente que son las actividades activas las que conducen al mejoramiento de la calidad de vida y los jóvenes en estas circunstancias pueden llegar a sufrir fácilmente una hipodinamia (disminución de la fuerza motora de los órganos con capacidad contráctil), la cual es totalmente nociva.

El escritor argentino, Especialista en Gestión de la Convivencia Social y Escolar, Castro (2012) desde algunos



ámbitos académicos relacionados con las Ciencias de la Educación y la conducta argumenta sobre el incremento de la 'torpeza' en la generación de chicos que utiliza actualmente Internet y la telefonía móvil. También la televisión ha sido acusada desde sus inicios de estupidizar a los televidentes, pero los defensores de Internet son categóricos al manifestar que se trata de actividades totalmente opuestas. Frente a la televisión se es un espectador pasivo, mientras que ante la computadora los chicos son los que crean la información.

Mark Bauerlein (2009), autor de *La generación más tonta: cómo la era digital estupidiza a los jóvenes estadounidenses y pone en riesgo nuestro futuro. O no confíes en nadie menor de 30*, ya deja claramente expresado en el título de su libro lo que piensa acerca de las generaciones interactivas. Junto con Nicholas Carr, autor del artículo: ¿Google nos está volviendo estúpidos?, forman parte de un grupo de investigadores y ensayistas que acusan a la Internet de la degradación cultural que es producir su uso, en el cual encontramos partes como por ejemplo: Facebook es el sitio web de redes sociales que afirma tener más de 150 millones de usuarios activos. Recientemente me convertí en uno de esos 150 millones, así que ahora puedo ver las 'actualizaciones' que mis amigos cuelgan en el espacio ofrecido en la parte superior de cada perfil y que plantea la pregunta: "¿qué estás haciendo en este momento?" Bernstein (2009).

Es interesante que nadie escriba: "Estoy viendo mi página de Facebook". Escriben, en cambio, cosas tales como "desarmando el arbolito de Navidad", o "deseando que ya fuera mayo", o diciendo si no es formidable que Mickey Rourke le haya agradecido a su perro en su discurso de aceptación del Globo de Oro.

Sin embargo, Bauerlein (2009), crítico de las comunicaciones electrónicas, sostiene: "Lo mejor de Internet es que le permite a todo el mundo tener opinión y un lugar donde expresarla". Este avezado crítico cierra su opinión con una contundente sentencia "Lo malo es que también le da un lugar a cualquiera que tenga una opinión. Pero uno de los signos de madurez es darse cuenta de que el 99 % de las cosas que nos ocurren cada día no tienen ninguna importancia en absoluto para los demás".

La máxima preocupación de Bauerlein radica sustancialmente en los adolescentes, estudiantes de secundaria y de la universidad que, según sustenta, gastan demasiado tiempo dedicados a actividades electrónicas digitales, y que están perdiendo la capacidad de quedarse tranquilamente sentados en una habitación, solos, aprovechando el tiempo o leyendo un excelente libro.

"Estamos a punto de entregar nuestro país a una generación que no lee gran cosa y que tampoco piensa demasiado", dijo durante una charla en el Manhattan Institute.

No obstante, cabe señalar que no todo es negativo, también encontramos autores que manifiestan su conformidad con relación a la tecnología de las comunicaciones, como Manuel Castells (2001), quien afirmó en su artículo Internet y la sociedad red que "en todo el planeta los núcleos consolidados de dirección económica, política y cultural estarán también integrados en Internet", pasan las TIC a ser una parte importante de la vida del ser humano.

De la misma forma, afirma Tarasow y Pedregal (2004) en su documento Convergencias tecnológicas, "las tecnologías no son ni 'buenas' ni 'malas', ya que dependen de los contextos, se encadenan con los usos e intereses sociales, pero tampoco son neutras, ya que su configuración condicional, restringe o amplía las maneras sociales de hacer las cosas (producir, comunicar, etc.)".

En estos tiempos podemos notar el incremento acelerado de personas que sufren del túnel del carpio, la cual es una enfermedad que se genera por medio del uso excesivo del *mouse*, al utilizar la tecnología de la informática, sin realizar ejercicios de estiramiento o pausas activas según lo recomienda el Consejo Colombiano de Seguridad a través del Ministerio de Protección Social en su artículo 1562 del 11 de julio de 2012.

Este tipo de actividades con la tecnología, llámese informática o cualquier otro tipo de actividad tecnológica ha generado una serie de problemas de mayor impacto en rendimiento, productividad y eficacia de los usuarios que tienen una relación directa con las nuevas tecnologías, los investigadores coinciden en describir com-



portamientos regulares en los sujetos estudiados de tal modo que se generó un registro de las enfermedades que comúnmente producen estragos en los usuarios, entre las más relevantes encontramos:

- Falta de concentración en el estudio, algunos establecen que las imágenes o acciones en el computador van a una velocidad aún mayor que las actividades escolares por tanto carecen de atractivo para los jóvenes.
- Ineficacia en el desempeño, la actividad motora se atrofia por la falta de uso de los órganos, generando pasividad, marasmo, y abulia.
- Conflictos de integración social, es un fenómeno social que se produce por el aislamiento o encerramiento que conlleva a los jóvenes a padecer autismo digital, aislándose del mundo físico aunque estén desde el punto de vista de la ubicuidad en muchas partes simultáneamente.
- Conductas agresivas y violentas. Muchas de las conductas agresivas que generan los jóvenes de hoy obedecen a copia de modelos o estereotipos tomados de fuentes de información visual ya sea la televisión o la Internet, las cuales generan un gran contenido de agresividad; los jóvenes en su afán de imitar o por identificación de modelos actúan de la misma manera de sus héroes de turno.
- Sedentarismo, se le llama a la falta de actividad física, el estar descansando o en estado de reposo constantemente, como lo están los jóvenes que permanecen frente al computador durante un buen número determinado de horas sin realizar ningún tipo de actividad física o deportiva. De paso esta inactividad genera obesidad y el riesgo de enfermedades cardiovasculares.
- Anomia social: Para la Psicología y la Sociología, la anomia es un estado que surge cuando las reglas sociales se han degradado o directamente se han eliminado y ya no son respetadas por los integrantes de una comunidad. El concepto, por lo tanto, también puede hacer referencia a la carencia de leyes. Reciben este nombre todas aquellas situaciones que se caracterizan por la ausencia de normas sociales que las restrinjan y también es un trastorno del lenguaje que imposibilita a una persona a llamar a las cosas por su nombre.

En este orden de ideas se puede analizar que el len-

guaje de los jóvenes ha cambiado sustancialmente, no solamente verbal sino escrito, han creado sus propios códigos pasando por encima de las reglas ortográficas del idioma y trasladándolas a las aulas de clases.

Todos estos aspectos deben ser tratados y resueltos en el menor tiempo posible. Por ejemplo: La anomia es, para las Ciencias Sociales, un defecto de la sociedad que se evidencia cuando sus instituciones y esquemas no logran aportar a algunos individuos las herramientas imprescindibles para alcanzar sus objetivos en el seno de su comunidad. Esto quiere decir que la anomia explica el por qué de ciertas conductas antisociales y alejadas de lo que se considera como normal o aceptable.

En su trabajo investigativo de postgrado para optar el título de Doctora en Ciencias de la Educación Grisell Bolívar Montoya versión impresa "El impacto social de la educación para la recreación en un contexto comunal" afirma Las transformaciones en la sociedad han traído cambios en las actividades de libre esparcimiento, con posibles consecuencias en la modificación de las actitudes y conducta del ser humano, y en la administración de sus recursos personales (tiempo), llevándolo a ser mecanizado, consumista y dependiente de las nuevas tecnologías, lo que afectaría la participación en actividades recreativas y educativas, causando el deterioro de las capacidades físicas, sociales y mentales producto de una vida rutinaria y sedentaria.

En ese sentido, Pelegrín (1984), afirma que: En las grandes ciudades la modificación del juego indica cambios de sistemas de vida, reflejados en la incorporación del nuevo modelo de niño, efectivo-consumista de los productos industriales. El aislamiento del individuo, niños de las clases sociales infantiles lo convierten en ciudadano confinado a la reducción tantos (¿Cuántos?) escasos metros cúbicos de lugares habitables (p. 13).

En torno a la relación familiar, personas como el sociólogo francés Michel Wieviorka (2012), ha sido testigo y estudioso de los cambios de la sociedad en las últimas décadas, afirma que "Hace 50 años había un televisor y un teléfono para toda la familia. Hoy cada uno tiene un televisor, un computador en su habitación y un celular. Y todo eso ha introducido en la vida familiar el indivi-





dualismo, la disociación y la separación. El ritual de la cena, reunidos en el comedor, se ha venido perdiendo”.

De igual manera, critica la carencia de valores de las nuevas generaciones a lo cual Wieviorka (2012) comenta: En nuestra sociedad hay un sentido muy fuerte sobre las disparidades sociales, aunque los individualismos son cada vez más fuertes; sentimos que los actores políticos no pueden escuchar las demandas de la gente y que la Iglesia católica ya no es tan fuerte para imponer valores. No hay nuevos modelos para seguir. Y la gente se siente perdida. Pero destacó que hay un gran deseo de valores entre la gente, sobre todo de un valor muy fuerte, que es el de la justicia social. Y cada vez, sobre todo los jóvenes, son más conscientes e interesados en el medioambiente y la acción humanitaria.

De esta forma, al quedarse anclado con el último artilugio entre las manos, al dejar que las tecnologías ocupen el espacio que le corresponde a la inspiración del alma del niño o del adulto, todos corren el riesgo de pensar que ya no hay nada más que hacer.

Por eso se inhiben de cualquier protagonismo, porque son otros los que inventan: se acepta solo lo que unos pocos son capaces de crear; se empobrecen las visiones de la vida; se supone que hay límites en la creatividad humana; se pelea por lo que otros tienen al no reconocerse con posibilidades propias. A partir de estos presupuestos, las salidas naturales son la irresponsabilidad, la anomia, la falta de ilusión, la desesperanza, el desencanto y el conformismo, tan presentes en las nuevas generaciones, y en las menos nuevas, ni la vuelta a la naturaleza, ni la espontaneidad del salvaje, ni la reproducción social de los valores tradicionales, ni las inversiones en capital humano, ni siquiera la mezcla de todo ello, nos lleva a reorientar la educación, a causa de la nueva noción de la complejidad.

Finalmente, se puede afirmar de manera enfática que las tecnologías de la información y la comunicación, a pesar de llevar al mundo a unos cambios vertiginosamente sustanciales y muy positivos, además de unos adelantos en todos los campos de la ciencia en general, no podemos dejar el proceso de aprendizaje en sus manos, no al menos de forma única. Los padres son los agentes responsables de la educación de los hijos, des-

de su socialización, regulación emocional, participación en tareas escolares, y por supuesto supervisión de programas televisivos, tipos de videojuegos que manejan y materia que obtienen vía web, así como el uso del chat.

Es muy cierto que es un cúmulo de información supremamente amplísimo y que además tenemos la posibilidad de generar saberes en esta era de la revolución del conocimiento; sin embargo cabe señalar, que toda la información que circula en la red no es totalmente confiable, porque si hay información de alta calidad también encontramos aquella que no lo es. En consecuencia, es de entera responsabilidad de los padres exigir, supervisar y velar por la calidad y cantidad de información a la cual acceden sus hijos.

No se trata de impedir a los niños el acceso a las tecnologías, puesto que Internet es una herramienta fundamental ya que fomenta el rastreo como ayuda, nos hace ser muy buenos haciendo multitareas, pero perjudica nuestra capacidad para mantener la atención, nos hace menos contemplativos y reflexivos y por ello erosiona nuestra capacidad de pensar de forma autónoma y profunda. Tiene muchas cosas buenas, es muy eficaz para acceder de forma inmediata a la información y nos permite contactar con nuestros amigos. Las nuevas tecnologías son útiles y divertidas. Por eso las usamos. Pero tienen un precio, el debilitamiento del pensamiento más profundo, conceptual, crítico y creativo, que necesita reflexión y aislamiento y no la distracción permanente que supone conectarse. La capacidad para centrarse en una sola cosa es clave en la memoria a largo plazo, en el pensamiento crítico y conceptual y en muchas formas de creatividad.

La conclusión es que hemos de empezar a relacionarnos con nuestros hijos para que no sean unos aburridos consumidores de todo lo que cae en sus manos. La solución es lograr que sean austeros y eso pasa porque tengan aficiones, intereses, y un tiempo libre muy motivador y pautado sin espectaculares vacíos (a partir de los 16 años pueden trabajar en épocas decembrinas, enero o julio): los juegos de siempre, deporte, aficiones, lectura, salidas, naturaleza, cultura, y por supuesto los valores precisos para contar con las habilidades sociales que les ayuden a mejorar en esas actividades cotidianas.



Luego llegará el uso de las nuevas tecnologías que para ellos solo es ocio. Ahí habrá que pautar selección de contenidos, horario, modo de uso, lugar de uso, turnos. No se puede dejar nada al azar: estos tiempos van muy acelerados y los padres avisados deben no perder el ritmo si no quieren que sus hijos sean atrapados por la (astuta y nada paternal) industria del ocio.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, L. (1987). *Tiempo libre, naciones y tendencias*.
- Bauerlein, M. (2009). *La generación más tonta: Cómo la era Digital estupidiza a los jóvenes estadounidenses y pone en peligro nuestro futuro*. Estados Unidos: Penguin Group.
- Bernstein, R. (2012). Fuente International Herald Tribune | *Diario La Nación*, Argentina.
- Bofarull, I. (2011). Artículo Matrimonio y familia. <http://www.aciprensa.com/Familia/nuevastecnologias.htm>
- Bolívar, G. (2009). "El impacto social de la educación para la recreación en un contexto comunal". *Investigación y Postgrado*, vol. 24, núm. 3, septiembre-diciembre, pp. 189-211.
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf>
- Castro, A. (2012). *Conflictos en la escuela de la era digital*. Buenos Aires: Bonum.
- Cervantes, J. (1983). *Teoría General de la Recreación Social*. México: ESEF.
- Domingo 23 de septiembre de 2012. <http://www.eltiempo.com>
- Montes de Oca, A. (2012). *Un huracán sacude a la educación*. <http://www.tendencias21.net>
- Roger, D., Blackwell, P., Miniard, W., Engel, J. (2001). *Comportamiento del consumidor*. Editorial Thompson.
- Saldaña, D. (2001). Nuevas tecnologías: nuevos instrumentos y nuevos espacios para la psicología. *Apuntes de Psicología*, 19(1), 5-10.
- Tarasow, F. & Pedregal, N. (2004). *Convergencia Tecnológica*. Buenos Aires: Editorial Stella.
- Wievlorka, M. (2012). [http://www.eltiempo.com/gente/ARTICULO-WEB-NEW\\_NOTA\\_INTE-RIOR-12234699.html](http://www.eltiempo.com/gente/ARTICULO-WEB-NEW_NOTA_INTE-RIOR-12234699.html)