



## Los Juguetes Digitales

### EL TELÉFONO MÓVIL

El teléfono móvil debe ser una herramienta de seguridad para los niños, y no un juguete, aunque ellos lo traten así.

31

Además de llamar y escribir mensajes, ahora se pueden hacer muchísimas cosas con el teléfono móvil, incluso navegar por Internet. La mayoría de estos servicios son prácticos y fáciles de usar, pero algunos pueden llegar a ser peligrosos si no se utilizan bien.

Los teléfonos móviles son una magnífica herramienta de seguridad para nuestros hijos e hijas, que siempre nos pueden localizar cuando lo necesiten y que nos permiten estar siempre en contacto.

Cuanto mayor es la situación de dificultad de una familia, más importante es estar en contacto. Las familias divididas, las monoparentales, o las que han padecido malos tratos suelen tener más razones para que sus hijos e hijas utilicen responsablemente el teléfono móvil desde pequeños.

Hemos de enseñar la utilidad básica del teléfono antes que los juegos o la música que pueda incorporar. Deben aprender a diferenciar lo esencial de lo accesorio en todas las facetas de la vida. Deben entender, como con el resto de las tecnologías, que se trata de un medio y no de un fin.

El teléfono ha de ser más sencillo y simple cuanto más pequeño es el niño o la niña. La primera razón es para que tengan clara su función, pero también para que no se convierta en un objeto de deseo para unos o de frustración para otros.

Las distracciones, pérdidas y robos hacen que lo más recomendable sea la sencillez y la austeridad.

Los teléfonos más adecuados para los más pequeños son los que se parecen a los diseñados para los ancianos,

que utilizan tecnología sencilla y teclas grandes.

Hay muy pocas razones que justifiquen que un niño o niña de once años pueda navegar por Internet desde su teléfono móvil por lo que, si el teléfono lo permite, se debe indicar a la operadora de telefonía que impida el acceso.

Los teléfonos móviles actuales, incluso los más sencillos, tienen excelentes opciones de seguridad que hay que aprender a utilizar.

Después de grabarles los números de teléfonos de padres y parientes cercanos, deben aprender a utilizar el número de emergencias de toda Europa: 112.

Este número funciona sin el PIN, y nuestros hijos deben saber utilizarlo en todos los sentidos.

El número PIN es un código de seguridad que sirve para garantizar que nadie que no seamos nosotros o nuestros

31



hijos e hijas podrá utilizar el aparato. Una vez que hayamos asignado el número PIN al teléfono, se debe bloquear para que ellos no lo puedan cambiar, de manera que si lo tenemos que utilizar, podamos hacerlo.

Los números de la familia deben estar asignados a teclas rápidas, que es un procedimiento sencillo que incluye el manual del aparato. De esta manera podrá llamarnos más deprisa cuando esté en una situación de emergencia.

Deben utilizar siempre el bloqueo de teclado para evitar llamadas involuntarias, puede ocurrir por ejemplo que echen el teléfono, sin bloquear, a un bolsillo de la mochila y este empiece, por error, a hacernos una llamada. Esto nos puede acarrear un susto porque sabremos que nos llaman nuestros hijos, pero no nos dejarán ningún mensaje.

El otro susto que conviene evitar es el de la factura telefónica: es muy importante inculcarles desde pequeño

#### ALGUNAS NORMAS DE USO DE TELÉFONOS MÓVILES PARA NIÑOS Y NIÑAS

No deben dar su número de teléfono a nadie que no conozcan. Tampoco deben dar el número de sus amigos o amigas ni pasar las fotos de nadie.

No deben contestar los mensajes de nadie que no conozcan. Hay mensajes que son legales, como los de quienes ofrecen tonos, salvapantallas o informaciones de interés que se convierten en una desagradable trampa. Son actividades que la ley tolera, pero que están al

margen de la justicia y de la ética empresarial.

No debería aceptar llamadas de números ocultos. Si el que llama tiene alguna razón para ocultar su número, seguro que es alguien que no llama a tu hijo o hija, o que no tiene las mejores intenciones.

No deben aceptar llamadas de personas que no conozcan (es decir, que no están en la agenda).

sentido común y moderación en todo lo relacionado con el consumo. Si se opta por un contrato en lugar de por una opción prepago, conviene fijar con la operadora un límite de gasto para los números que utilicen nuestras hijas e hijos.

Para ser eficaz, la educación debe ser un sistema coherente e integrado, en el que los principios sean los mismos. Es necesario que los niños los hayan vivido en el ejemplo de sus padres y comprendido en los conceptos transmitidos por los docentes.



### LOS VIDEOJUEGOS

Nuestros hijos e hijas deben ser conscientes de que es mejor mostrarnos los mensajes SMS que reciben en sus teléfonos móviles si no están seguros de cuál es su origen o su propósito. Si recibe mensajes o llamadas molestas de alguien que no conoce, puedes instalar en su teléfono un bloqueador de llamadas mediante el que defines qué números pueden entrar y qué números serán rechazados.

Si su teléfono dispone de bluetooth, este sistema deberá estar desconectado cuando no se esté utilizando para evitar cualquier tipo de intrusión a través de ese medio.

Uno de los problemas más graves de los teléfonos móviles proviene de organizaciones que utilizan publicidad engañosa para que nuestros hijos e hijas se descarguen tonos pagando un precio elevado por el mensaje, que luego se repetirá hasta la saciedad haciendo que sea muy difícil salir de ese circuito, y sólo se puede salir pagando.

#### ¿Son buenos o malos?

Depende del juego, igual que con las películas que alquilamos en el videoclub. El problema es que existe una concepción del videojuego como producto orientado exclusivamente al público infantil, y no es así. Hay videojuegos para todos los públicos y edades, igual que las películas, motivo por el que es muy necesario saber a qué juegan nuestros hijos e hijas.

Si en un videoclub les dijéramos a nuestros hijos e hijas que escogieran una película y nos vinieran con una película para adultos, reaccionaríamos inmediatamente y no dejaríamos que la alquilaran. Si, por el contrario, trajeran "Bambi", no tendríamos ningún problema.

Con los videojuegos pasa lo mismo, los hay de todo tipo. Por eso es muy importante seleccionar aquellos que se ajustan a su edad y que no les van a ofender con situaciones para las que no están preparados.

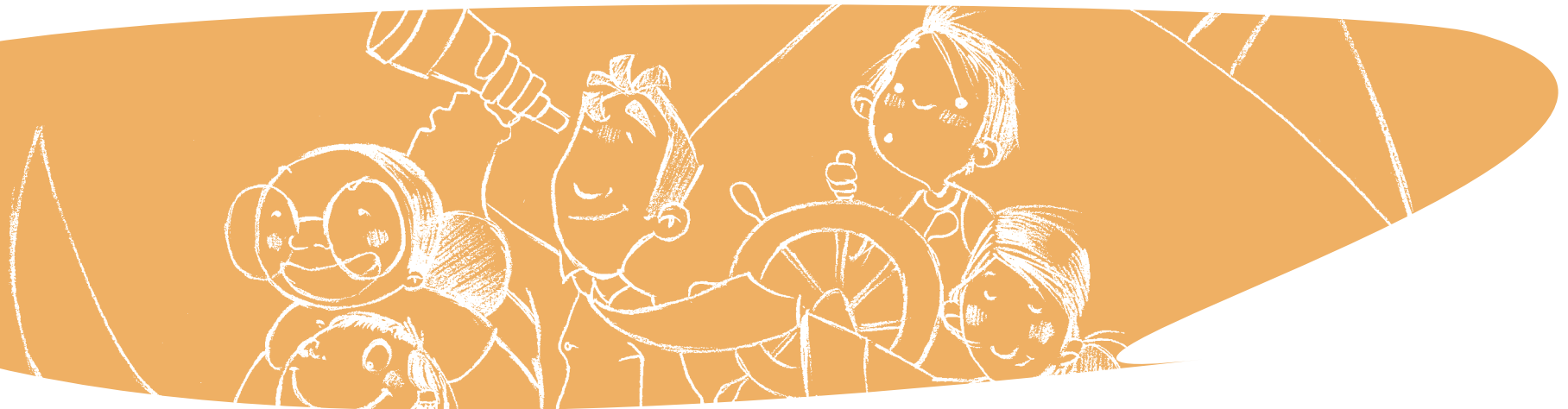
#### Los videojuegos y el cine

No todos los videojuegos son iguales, como las películas, por eso hay que pensar en cada juego particular al que acceda nuestro hijo o hija.

Los videojuegos, hoy por hoy, generan más dinero que la industria cinematográfica y muchos de ellos han costado decenas de millones de euros. No son una tontería, son una nueva forma de entretenimiento y expresión artística, como el cine o la literatura, sólo que lleva muy poco tiempo y la gente todavía no lo ve así.

#### El código PEGI (Pan European Game Information)

Todos los videojuegos informan de la edad recomendada para la que están hechos, así como de los contenidos que en ellos se encuentran.



Gracias al código PEGI, formado por una serie de iconos que podemos encontrar en la carátula de cualquier videojuego, nos ayudará a determinar si éste es apto o no para nuestros hijos e hijas.

Calificación	Indicador
Más de 3 años	<b>3</b>
Más de 7 años	<b>7</b>
Más de 12 años	<b>12</b>
Más de 16 años	<b>16</b>
Más de 18 años	<b>18</b>

Los niños no evolucionan de manera idéntica, pero sí de forma muy parecida. Por eso sabemos aproximadamente lo que es o no es recomendable para su edad. Los padres y madres tienen la última palabra, porque son quienes mejor conocen a sus hijas e hijos.

Los videojuegos también se pueden caracterizar por poseer distintos tipos de contenido ofensivo:

Contenido	Indicador
Violencia	
Sexo o desnudez	
Terror	
Drogas	
Lenguaje soez	
Discriminación	

Antes de que los menores tengan acceso a contenidos con estas características, hay que pensar si les va a hacer algún bien o es más probable que les afecte negativamente.

La consola no es el enemigo: muchas de ellas adoptan medidas de seguridad tales como moderación en las partidas de tipo online o mecanismos de regulación y cómputo del tiempo empleado para jugar.

### Tipos de soporte

¿Recuerdas cuando había BETA y VHS? Bueno, pues con los juegos pasa lo mismo. Cada juego se lleva bien con una máquina determinada, de manera que si quieres usar un juego de ordenador en una consola, sería como intentar ver una película VHS en un video BETA.

Y dicho esto, veamos qué tipo de máquinas usan tus hijos e hijas para jugar a videojuegos.

- Consola de videojuegos:



Están hechas para jugar, y son la mejor opción para jugar en casa o fuera de ella, ya que son plataformas con un ciclo de vida muy largo y con un gran repertorio de juegos de todo tipo.

De sobremesa: Son las consolas más potentes, y requieren estar enchufadas a un televisor o a cualquier tipo de pantalla de TV.

Portátil: Son consolas de bolsillo, y están pensadas para poder jugar en cualquier parte.

- Ordenador:

Al ser tan versátiles, los ordenadores son una buena plataforma para jugar, si bien no tan específica como las consolas. En todo caso, su mayor problema radica en que, para poder jugar a juegos de mucha calidad visual, es necesario contar con un equipo muy potente (y caro).

- Teléfono móvil:

Los teléfonos móviles poseen un gran abanico de juegos, si bien éstos están orientados a un público eminentemente casual y sus contenidos, en la mayoría de los casos, es bastante inocuo.

### Tipos de jugadores

- Hardcore:

Los jugadores llamados “hardcore” son aquellos para los cuales los videojuegos no son un pasatiempo o un entretenimiento ligero, sino un hobby, una afición seria, motivo por el que demandan juegos de gran calidad visual y tienden a invertir buena parte de su ocio en jugar a la consola o el ordenador.

Ni que decir tiene que ser un jugador hardcore no es malo en sí mismo. Como siempre, la clave está en la moderación, en el hábito saludable.

En todo caso, este tipo de jugador está más expuesto a encontrar juegos de contenidos no convenientes a su edad, motivo por el que es muy importante hablar con ellos de su afición. Convierte la frase “¿A qué has jugado hoy en el cole?” en esta otra: “¿A qué has jugado hoy en la consola?”

- Casual:

A diferencia de los jugadores hardcore, los llamados “casual” (casuales, ocasionales), son aquellos que entienden los videojuegos como un pasatiempo ligero, algo para matar el rato, como hacer sudokus.

En todo caso, los juegos orientados a este público fomentan más una jugabilidad basada en la interacción social y la compañía física que los juegos hardcore, que priorizan o bien el juego individual (más inmersivo), o el online (donde sin duda hay interacción social pero no compañía física).



### Tipos de partida

Cada juego se juega de una manera. Unos están pensados para ser jugados solos (partida de tipo monojugador, introvertida), mientras que otros se centran más en opciones multijugador (partida extrovertida). Por supuesto, la tendencia actual es incorporar, en cada juego, ambas opciones, de manera que sea el o la jugadora quien elija qué tipo de partida quiere tener.

- Introvertidas: Suponen una mayor inmersión del jugador en el discurso narrativo del juego. Este tipo de partidas fomentan la imaginación y la creatividad, al estar sumidos en una historia cuyo desarrollo depende de nuestras decisiones en la partida

- Extrovertidas: Se basan en la continua interacción con otros jugadores, fomentando el desarrollo social y cooperativo.

### Tipos de juegos:

Según las habilidades que fomentan y estimulan, los videojuegos pueden dividirse en tres grandes grupos: impulsivos, reflexivos e imaginativos. Ni que decir tiene que muchos juegos combinan estas tres tipologías, logrando experiencias más ricas y variadas.

#### - Impulsivos:

Se basan en una interacción continua con el juego. En ellos, los jugadores se ven inmersos en una acción continua en la que tienen que hacer que su personaje se mueva y actúe continuamente frente a los obstáculos y enemigos que puedan salirle al paso, estimulando sobre todo la percepción espacial y temporal, así como procesos de atención disociada (la capacidad para atender a varios estímulos o actividades a la vez).

#### - Reflexivos

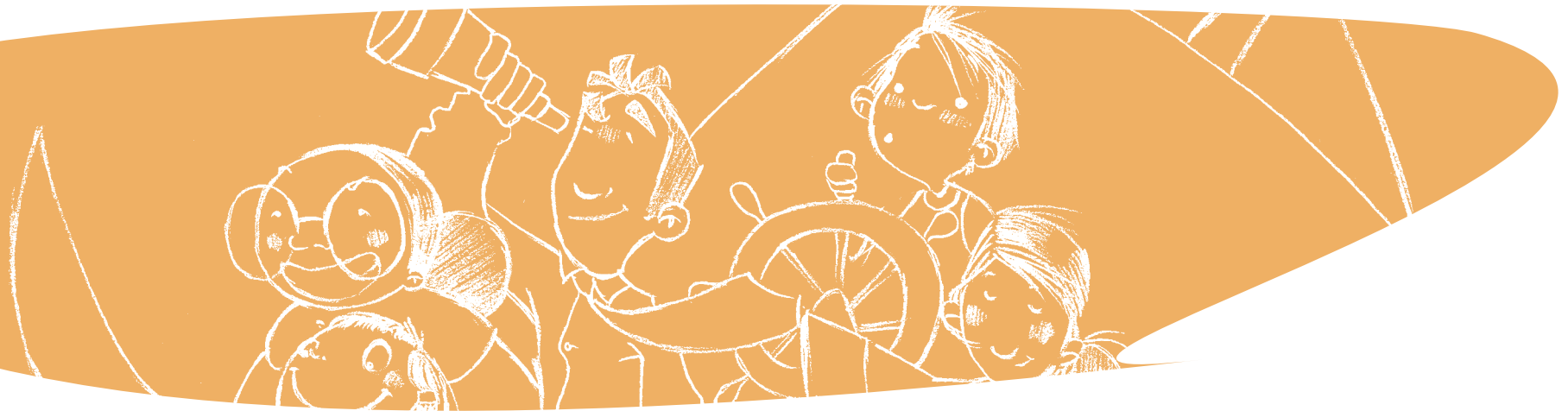
Desde puzzles a juegos de estrategia pasando por simuladores de vida, estos juegos se basan en la continua estimulación de las facultades intelectuales de discursión lógica, estratégicas y de planificación. Su jugabilidad no es tan frenética como en el caso de los juegos impulsivos, proponiendo desafíos que el jugador debe evaluar metódicamente a fin de poder salir airoso de ellos.

#### - Imaginativos

Son juegos basados en el fomento de la creatividad y la imaginación, a menudo por medio de historias en las que el jugador se ve inmerso. La mayoría de juegos. Es habitual que esta categoría se relacione mucho con las otras dos, si bien hay géneros que la explotan especialmente, como los juegos de rol o de aventuras.



Tipo	Género	Características
Impulsivos	Plataformas	Hay muchísimos y es uno de los géneros más habituales. Consiste en avanzar por escenarios realizando saltos y malabarismos para obtener determinados objetos.
	Arcade/Acción	Se basan en la superación continua de escenarios cuajados de enemigos que el jugador debe eliminar.
	Shooters	Uno de los géneros de moda. Consiste en la simulación, en primera persona, de batallas y tiroteos en los que el jugador se ve envuelto. En su modalidad online, muy popular, equivale a jugar a “Policías y ladrones” o “Indios y vaqueros”.
	Deportivos	Son juegos basados en la simulación de distintos deportes, desde el fútbol al tenis de mesa.
	Simulación de vehículos	Se basan en la simulación, más o menos realista según el juego, de vehículos de todo tipo.
Reflexivos	Aventura	Funciona como una historia interactiva, en la que el jugador avanza a lo largo de una línea argumental definida.
	Aventura gráfica	Son un caso particular de aventura muy centrada en el diálogo con otros personajes, en el desarrollo de guiones especialmente elaborados, y la resolución de intrincados puzzles (lo que hace que también tengan un fuerte componente reflexivo).
	Rol	Es una evolución de todo lo anterior, basada en la personalización del personaje que maneja el jugador, el cual se enfrenta a muchos desafíos que tienen que ver con una trama mayor que los engloba a todos.
Imaginativos	Puzzle	Desde sudokus a fórmulas más experimentales centradas en el entrenamiento de las capacidades intelectuales. Hay cientos
	Estrategia	Basados en la planificación y la gestión de recursos con el objetivo de incrementar los mismos, evolucionar y derrotar al bando enemigo.
	Simulación de vida	Basados en la simulación de modos de vida y especies que van desde gestionar la vida de un ser humano (que vaya al trabajo, que coma, duerma, conozca gente), al de distintas especies reales o imaginarias, que se convierten en mascotas digitales.



### Hábitos saludables

No es malo comer alimentos grasos, es malo comer demasiados alimentos grasos. Los hábitos lo son todo, si nuestras hijas e hijos se acostumbran a un determinado uso de las tecnologías, un uso responsable, no debería preocuparnos que jugaran a videojuegos o se conectaran a Internet.

#### -Dónde jugar

-En casa:

Es el sitio idóneo, preferiblemente en el salón. Si lo piensas, el salón de la casa es el lugar de reunión familiar, por lo que el hecho de que la consola de videojuegos esté ahí fomenta un uso de la tecnología integrada dentro de la rutina familiar, en la que los niños pueden compartir su experiencia con sus padres.

-Fuera de casa:

Los móviles y las consolas portátiles suponen que los niños y niñas puedan jugar en cualquier parte, si bien este uso no es tan exhaustivo como pueda parecer.

Un lugar de reunión típico para jugar a videojuegos fuera de casa son los cibercafés, los cuales han sustituido prácticamente a los parques y plazas como lugar para los juegos y vagabundeos de muchas pandillas actuales. Negar a nuestros hijos e hijas el acceso a este tipo de locales es negarle buena parte de sus relaciones sociales, que son necesarias para su desarrollo. Por eso, de nuevo, es la sensatez y el diálogo con ellos lo que debe primar. En todo caso, debido a la llegada de conexiones de alta velocidad a los hogares, el uso de los cibercafés va decreciendo poco a poco.

-Cómo jugar

-En solitario: muchos juegos están hechos para ser disfrutados de manera individual, ya que proponen una experiencia muy concreta que requiere una gran inmersión por parte del o la jugadora (como cuando leemos un libro).

-En compañía: es la mejor manera de jugar, ya que el juego se convierte en un apoyo al desarrollo social. Tener la consola en el salón de casa fomenta este hábito. Además, la mayoría de consolas tienen la posibilidad de conectar dos o más mandos a la misma, de manera que sean varias personas las que puedan jugar a la vez con ella.

Muchos juegos orientados al público casual se basan precisamente en este tipo de jugabilidad, priorizando la relación social como núcleo de la experiencia de juego.

-Online: es un tipo de juego que, si bien existe en los



ordenadores desde hace mucho tiempo, ahora se está popularizando también en las consolas de sobremesa. Los videojuegos con opciones online facilitan la conexión del jugador a Internet, de manera que pueda jugar con otras personas que no estén físicamente a su lado.

Si bien este tipo de juegos son la tendencia actual, conviene saber qué medidas de moderación existen en este tipo de partidas, a fin de evitar que los niños y niñas puedan entrar en contacto con jugadores que nos les convengan (que usen un lenguaje malsonante, que los marginen un poco en la partida, etc....).

Hay consolas que poseen mecanismos de moderación para impedir que estas cosas ocurran, si bien nunca está de más saber a qué juega nuestro hijo o hija online, para así saber qué podemos esperar que encuentre.

### EL ORDENADOR

El ordenador puede convertirse rápidamente en el juguete preferido, pero no debe sustituir al compañero o la compañera de juegos. Es una herramienta de aprendizaje y comunicación, y con él se aprende a:

#### Organizarse

Es bueno que nuestras hijas e hijos tengan su propio espacio dentro del ordenador: su propio escritorio, su propio fondo de pantalla, su propia lista de favoritos, su propio sistema de carpetas. De esa manera protegemos nuestros datos y les hacemos responsables de los suyos.

#### Administrar el tiempo

Cada uno de nuestros hijos e hijas debe tener un tiempo para utilizar el ordenador. Debe ser un tiempo medido, con un final previamente conocido y consensuado.

#### Priorizar

Deben tener un tiempo y un espacio limitado, lo que les enseñará a priorizar lo que hacen y los contenidos que guardan. Deben ser conscientes de que los recursos no son infinitos.

Son excelentes usuarios de los ordenadores, pero deben saber qué sentido tiene lo que hacen con ese ordenador. Por eso muchas veces es más difícil proteger al ordenador de los niños que a los niños del ordenador.

Muchas veces instalan programas por curiosidad, sin saber muy bien para qué sirve, sin asegurarse de su procedencia o sin asegurarse de que el antivirus esté actualizado.

Nuestros hijos e hijas tienen muchas ganas de hacer cosas, son muy rápidos. Ven pero no leen. Por eso suelen pulsar el botón “Aceptar” cuando no debían. También lo hacen cuando no entienden el mensaje, como hacen



## INTERNET

muchas personas al asentir con la cabeza cuando un extranjero supone que se entiende su idioma y nos suelta una larga parrafada.

¿Os habéis fijado en que a veces les hablamos y nos dicen que sí, pero sabemos que no nos han escuchado? Hacen lo mismo con el ordenador porque son muy intuitivos y casi saben lo que va hacer la máquina antes de que aparezca un mensaje en la pantalla. Muchas veces aciertan, pero otras no.

El tiempo que pasan delante del ordenador debe ser de calidad, como todo aquello a lo que se dediquen. Por eso es necesario que aprendan a elegir.

Internet tiene muchos menos riesgos que el mundo real, pero tiene algunos. Tiene muchos más beneficios, pero es imprescindible que conozcamos cuáles son esos riesgos.

Ahora que nuestros hijos e hijas son pequeños, el ordenador debería estar en una zona común de la casa, como el salón. Es como cuando los llevamos a jugar al parque, y mientras ellos se columpian podemos estar hablando o leyendo, sabiendo que están bien porque no les quitamos el ojo de encima.

Los niños y las niñas tienen unos horarios que cumplir, y también deberían tenerlos para entrar en Internet, que es como salir de casa para entrar en otra dimensión del mundo.

Igual que cuando salimos de casa para pasear por el mundo real nos llevamos una serie de cosas, como la chaqueta para protegernos del frío o los zapatos para

protegernos de las piedras, entramos en Internet con unas cuantas cosas esenciales para protegernos: el antivirus y el firewall. Eso es lo que utilizaremos siempre, sólo por estar conectados a Internet.

En algunas ocasiones vamos a sitios especiales, que tienen unas características específicas, como la playa o la nieve. Cuando vamos a esos sitios, además de las protecciones de siempre, nos llevamos una protección específica, como protectores solares, flotadores, gorros o guantes.

Imagina que estás en el parque y se acerca alguien que no conoces a pedirte tu dirección, tu teléfono. Nunca le darías esos datos, ¿verdad? En Internet es lo mismo, lo que ocurre es que muchas veces no percibimos el riesgo como algo cercano, ya que la comunicación es virtual y no vemos físicamente a la persona en cuestión. Por otro lado, no sabemos dónde tenemos esos datos y si alguien puede tener acceso a ellos.



Internet es un mundo virtual, por lo que a través de él sólo enviaremos datos virtuales, no datos reales, que guardamos para el mundo real.

Aunque Internet es un mundo virtual, sus efectos son completamente reales, por eso hay que ser igual de prudentes. Ambos mundos son parecidos, el uno no es sino el reflejo del otro. Veamos algunas equivalencias:

Mundo real	Mundo virtual
Foto	Avatar
Nombre	Usuario, alias
Correo electrónico privado	Correo electrónico público
Ciudad	Ciudad imaginaria
Llave	Contraseña

Igual que nuestros hijos e hijas deben marcharse de un lugar cuando se encuentren incómodos o crean que están corriendo un riesgo, deben entender que de la misma manera han de abandonar una web o un foro.

### Seguridad básica en Internet

Cerramos la casa con llave y tal vez tengamos rejas en las ventanas. Cerramos el coche con llave cuando lo dejamos aparcado. Nos guardamos la cartera en el bolsillo cuando estamos tomando algo en el bar en lugar de dejar el dinero y los documentos encima del mostrador o de la mesa. Hemos incorporado de manera natural un comportamiento seguro para prevenir situaciones de riesgo, y debemos trasladar ese comportamiento a Internet e inculcárselo a nuestros hijos e hijas, igual que les hemos enseñado a no meter los dedos en los enchufes o a mirar antes de cruzar la calle.

Otra opción es estar siempre encima de ellos y no dejarles salir solos de casa, pero a la larga da muchos más disgustos que beneficios. La única alternativa es la educación responsable.

### Herramientas básicas de seguridad para Internet

Lo primero que debemos tener en cuenta es plantearnos si nuestra conexión es segura. Es algo tan obvio como no dejarse abierta la puerta de casa. Esto afecta especialmente a las conexiones inalámbricas, que siempre deben estar protegidas por contraseñas. Si nuestro acceso a Internet no está protegido, el problema menor es que nuestros vecinos se aprovechen de nuestra conexión restándonos velocidad.

El siguiente paso después de esa comprobación de prudencia, es asegurarnos contra los virus.



Aunque los virus afectan mucho más al sistema operativo Windows, no existe un sistema invulnerable. Los ejemplos que pondremos son del sistema Windows por ser los que padecen más riesgos y los más numerosos, pero nosotros preferimos el software libre, entre otras cosas, porque es el más seguro.

Igual que en la vida real hay virus y bacterias, y los mantenemos a raya lavándonos las manos y manteniendo unas normas de higiene, mantenemos alejados los bichos que viven en Internet con un sistema defensivo formado por el antivirus y el firewall.

El antivirus y el firewall son como la puerta y la ventana de nuestra casa. No necesitamos cerrar las paredes porque nadie puede entrar por allí. Cuando salimos de casa, lo único que revisamos es la puerta y las ventanas. El antivirus impide que entre algo dañino y el firewall impide que entre algo desconocido o que salga algo que no queremos que salga. No podemos hacerlo a ojo,

porque un ordenador tiene miles de ventanas.

Es difícil entender por qué existen los virus informáticos. En cualquier caso sabemos que sus efectos pueden ser devastadores para nuestros sistemas informáticos, y consisten especialmente en la pérdida de la información.

Es muy importante tener un antivirus actualizado antes de conectarse a Internet. Sí, los virus pueden entrar sólo por conectarse, sin descargar ningún archivo, sin recibir ningún correo y sin entrar en ninguna página.

El antivirus es como un compañero de viaje, y por eso hay que escoger bien. En una buena tienda o en un buen foro de Internet podrán aconsejarnos, aunque hemos de tener en cuenta que ninguno es infalible al cien por cien. Tendrás suficiente con entrar en un buscador de Internet y escribir “mejor antivirus” o “mejor firewall”. No son caros y siempre acaban siendo una excelente inversión.

Dado que la aparición de nuevos virus es continua, es muy importante actualizar periódicamente el antivirus, muchos de ellos ofrecen la posibilidad de actualizarse automáticamente cuando nos conectamos a Internet.

El firewall impide que entre algo a nuestro ordenador que no deba entrar, y que tampoco salga de nuestro ordenador lo que no queremos que salga. Aunque no está al alcance de todo el mundo porque requiere de conocimientos y herramientas especializadas, es posible técnicamente que alguien entre desde Internet a nuestro ordenador si no disponemos de firewall, cuya expresiva traducción literal sería “muro de fuego”.

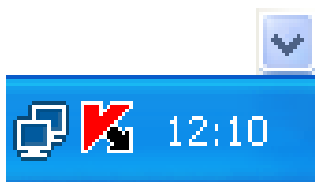
Existen muy buenas versiones de estos programas que son antivirus y firewall al mismo tiempo. El resultado es excelente si el programa es bueno, y algo más barato y coherente que las versiones separadas.



Si el antivirus o el firewall son malos, toda la experiencia en Internet será mala.

En cualquier caso, hay que advertir a nuestros hijos e hijas que siempre deben estar activos. A veces, el antivirus bloquea un contenido que les interesa, y por el afán de tenerlo, desactivan el antivirus y pierden mucho más. El símbolo del antivirus se ve siempre en el margen inferior derecho de la pantalla.

Si se muestra de color gris, es que no está activo, y hay que corregir esa situación inmediatamente.



Los filtros de contenidos son sistemas que revisan lo que va a llegar a nuestro ordenador, y los bloquean si están definidos como contenidos inadecuados. La mayor parte de las webs dañinas, incluidas las pornográficas, pueden ser neutralizadas de esta manera.

La Consejería de Innovación de la Junta de Andalucía ofrece filtros de gran rendimiento que se pueden [descargar](#).

Los buenos filtros están basados en listas de sitios inadecuados y en el análisis de las palabras que aparecen en esos contenidos. También se pueden configurar para que no entren contenidos a través de determinados caminos que llegan hasta nuestro ordenador, como el P2P, por ejemplo.

Las madres y los padres podemos configurar perfiles diferentes de filtrado, para cada uno de nuestros hijos e hijas o para nosotros mismos, que no queremos ser molestados con tonterías que entren a nuestro ordenador.

Podemos utilizar reglas complejas que protejan a

cualquiera de los usuarios a través de cualquiera de los protocolos que utiliza el ordenador. Podemos incluir la hora a la que se pueden ver determinados contenidos.

El mayor problema de los sistemas de filtrado es que no sabemos si los tienen activados y configurados en las casas de los amigos o familiares de nuestros hijos e hijas, por lo que resulta indispensable que interioricen los conceptos esenciales de seguridad basados en valores.

### Protección de la identidad y datos personales

Nuestros hijos e hijas entenderán la lógica de la seguridad recordando a Batman y a Superman. Batman recorre la ciudad de Gotham a bordo de su batmóvil sin que nadie sepa dónde vive o conozca su verdadera identidad. Si alguien supiese sus datos personales o dónde vive, se le acabarían sus poderes. Los niños y las niñas deben entender que a ellos les pasaría lo mismo en Internet.



## NAVEGAR POR INTERNET

Navegar es la actividad más elemental que hacemos en Internet, y muy importante para divertirse, aprender, relacionarse, comprar... Es como salir a la calle y pasear. Puedes encontrarte de todo. Algunas cosas serán buenas, y otras malas.

Nuestros hijos e hijas deben entender que pasear por la calle y navegar por Internet pueden considerarse derechos, pero todo derecho trae consigo una responsabilidad. Pasear por la calle no les da derecho a cruzar con un semáforo en rojo, y navegar por Internet no les da derecho a entrar en un lugar que no deben.

Los antiguos navegantes griegos acudían al oráculo de Delfos para pedir consejo sobre las rutas marinas más seguras. El oráculo siempre daba las respuestas más certeras, porque como los capitanes de los navíos debían volver a explicar cómo les había ido el viaje, el oráculo era donde más se sabía de los mares, aunque los augures nunca hubiesen estado en ellos.

Lo mismo nos pasa a los padres y madres. Tenemos la experiencia de conocer los riesgos genéricos, que son parecidos en Internet o en el autobús.

Somos nosotros los que sabemos dónde están los piratas, los arrecifes y los monstruos marinos. Los que debemos dar a nuestros hijos e hijas los mapas de navegación, trazando sus caminos por rutas seguras.

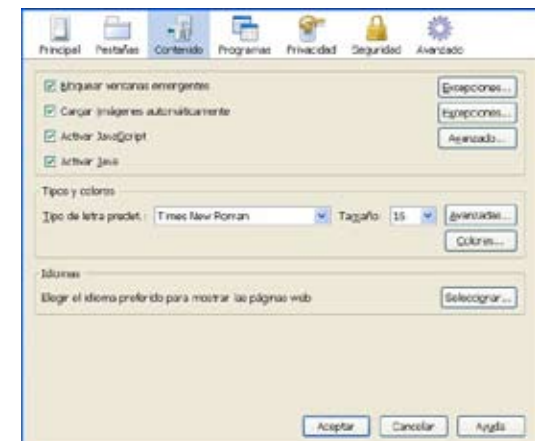
Esas rutas pueden ser normas impresas o escritas en un lugar accesible del ordenador, y ellos han de comprometerse a no salir del tiempo y del espacio que se marque en esas rutas.

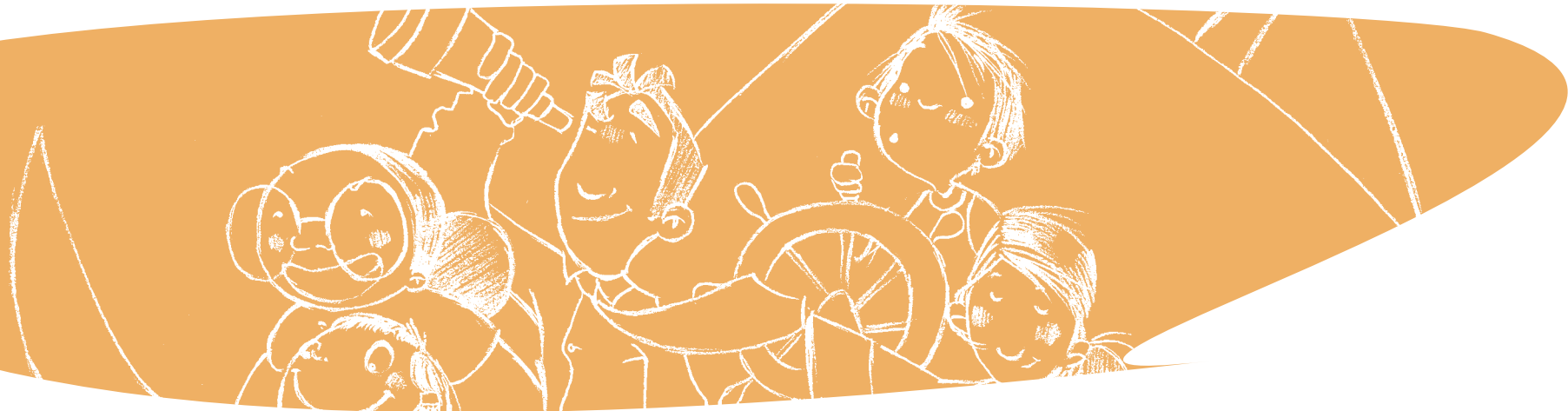
Es interesante negociar con nuestros hijos e hijas unas normas de hacia dónde navegan, cómo, cuándo, cuánto y por qué.

Las herramientas que se utilizan para navegar por Internet se suelen llamar navegadores, claro. Son programas, habitualmente gratuitos, que sirven para ver páginas web.

Los navegadores modernos, como Firefox y otros, disponen de herramientas gratuitas para que los niños y niñas sólo puedan navegar por los sitios que previamente han aprobado sus padres.

Evitar las ventanas emergentes es como quitar los tiburones de sus mares.





Los niveles de seguridad del navegador son ajustables, de manera que podría ser una buena idea que progenitores e hijos utilicen navegadores con diferentes sistemas de seguridad.



## DESCARGAS DE FICHEROS

Los ficheros pueden ser de diferentes formatos, y los formatos están asociados a diferentes utilidades:

Formatos más frecuentes	
Música	mp3, wav
Imágenes	jpg, png, gif, bmp, psd,
Documentos	txt, doc, pdf
Video	avi, mp4, mpg

Un fichero suele ser una unidad de contenido: una canción, una imagen, un libro, una película, un juego. Eso es lo que se suelen descargar nuestros hijos e hijas.

Las posibilidades que encierra utilizar toda esa información o diversión son espléndidas, aunque pueden entrañar algunos riesgos que debemos conocer.

Una de las características sociológicas de Internet es que sirve para compartir. La mayor parte de lo compartimos es bueno, como en la vida real, pero no todo.

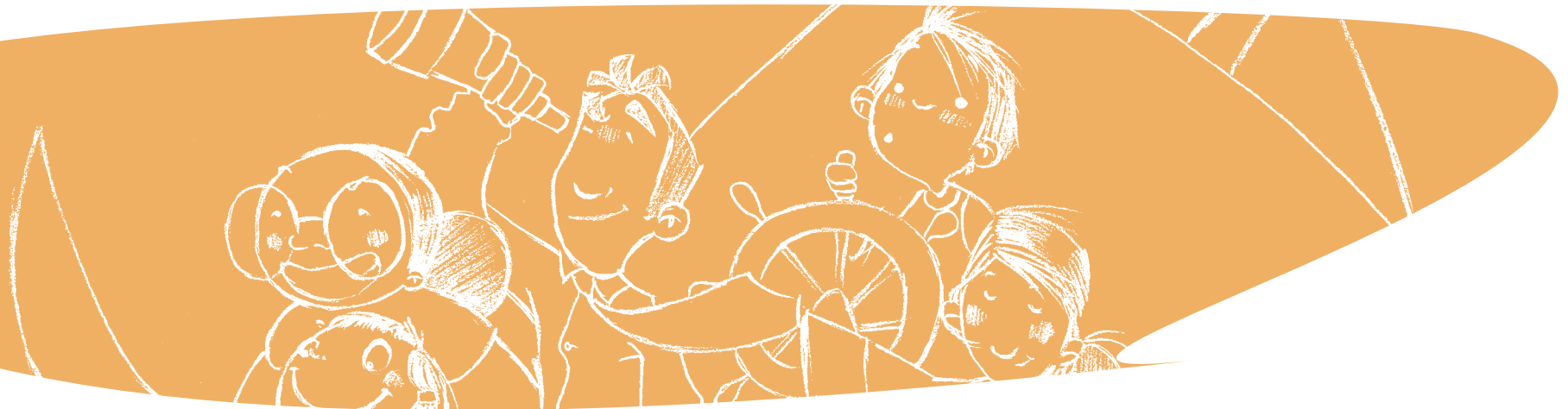
### Descargas de servidores

Existen enormes repositorios de ficheros en Internet que sirven para que las personas compartan información y otros la descarguen.

Son sitios como Rapidshare, Megaupload o Depositfiles, por citar sólo algunos. Sus sistemas analizan los posibles virus que puedan haber en los ficheros, pero no revisan el contenido, que en algunos casos es ilegal porque infringe derechos de autor, o resulta inadecuado para nuestros hijos e hijas pequeños.

Por eso es importante que ellos sólo se descarguen los archivos que haya dejado alguien que conocemos, o cuyo contenido nosotros hayamos revisado.

Algunas personas desarrollan cierto afán coleccionista, algo parecido a la glotonería. El criterio con el que eduquemos a nuestros hijos e hijas debe ser el mismo que le daríamos en un buffet libre: coge sólo aquello que



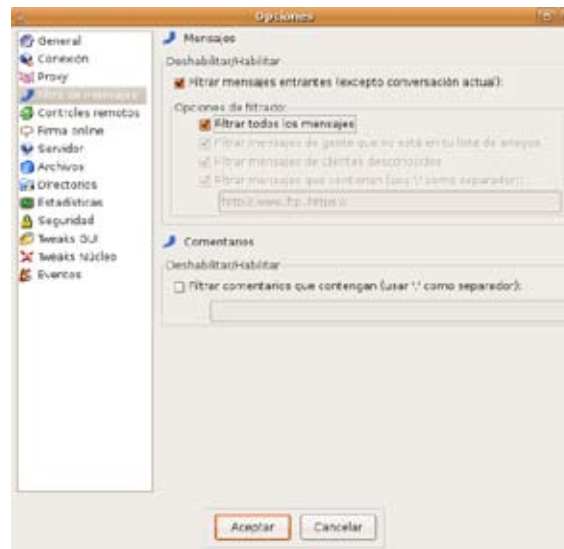
vayas a consumir. Si tienes más hambre, vuelve a coger lo que necesitas.

46

### Descargas de otros ordenadores

Si tenemos los programas adecuados, todos los ordenadores conectados a Internet pueden convertirse en servidores. Eso es lo que sucede cuando instalamos en nuestro ordenador programas P2P (Peer to peer), sistemas de intercambio de ficheros entre pares o iguales. Estos programas permiten que los demás que utilicen el mismo sistema puedan conectarse a una parte de nuestro ordenador que hemos dejado para compartir.

Es un sistema muy bueno para pasar archivos. Por desgracia, es frecuente encontrar contenidos ilícitos o inadecuados en los ficheros descargados a través de este método, por lo que los niños y niñas no deben usarlo sin control parental.



Algunos de estos programas permiten chatear con grupos de personas desconocidas, que es algo que no deberían hacer los menores, por lo que conviene poner especial atención.

Es muy importante que el área compartida sea sólo una carpeta controlada por los padres, para no poner en riesgo la privacidad de la familia.

Algunos sistemas penalizan que no se comparta nada, de manera que en esta carpeta compartida se pueden dejar cosas interesantes para otros, como las mejores obras de la literatura clásica española, por ejemplo.

Los programas típicos son Emule, BitTorrent, Ares, Kazaa, etc.

Lo ideal es que nuestros hijos e hijas sólo compartan ficheros con su lista de contactos de los programas de mensajería que nosotros ya habremos validado previamente.

46



### PROGRAMAS PARA COMUNICARSE

No hay nada que proporcione más satisfacciones que la comunicación. Tal vez por ello encontramos tanta riqueza y posibilidades para hacerlo a través de Internet.

47

Cada sistema de comunicación aporta una riqueza nueva, una perspectiva diferente de la persona con la que nos estamos comunicando. Por eso es muy interesante utilizar varias de estas herramientas para comunicarnos con nuestros hijos e hijas, además de mirarles a los ojos.

#### Mensajería Instantánea

Estos programas se conocen por las siglas IM (Instant Messenger). Sirven para comunicarse en tiempo real. En uno de los ordenadores conectados escribimos algo y se lee en la pantalla de los demás ordenadores conectados. Normalmente se utiliza en comunicación de uno a uno y en tiempo real, es decir, tiene que haber alguien en cada ordenador dispuesto a comunicarse en ese momento.



Para garantizar que esas comunicaciones sean autorizadas, quien quiera relacionarse con nosotros a través de este sistema debe conocer al menos nuestro correo electrónico, y desde nuestro ordenador se debe aceptar la invitación a hablar que la otra persona realiza.

47

Igual que no permitimos que nuestros hijos e hijas hablen con desconocidos, debemos enseñarles a consultarnos frente a invitaciones de personas que no conocemos.

Una vez que hayamos validado que esa persona es quien dice ser y estemos seguros que puede hablar sin riesgo con nuestros hijos e hijas, las comunicaciones podrán realizarse sin nuestra autorización siempre que el interlocutor se encuentre en la agenda de aceptados del sistema de mensajería instantánea que estemos utilizando.

Si se dispone de sistema de sonido (micrófono y auriculares) se pueden realizar conferencias de una gran



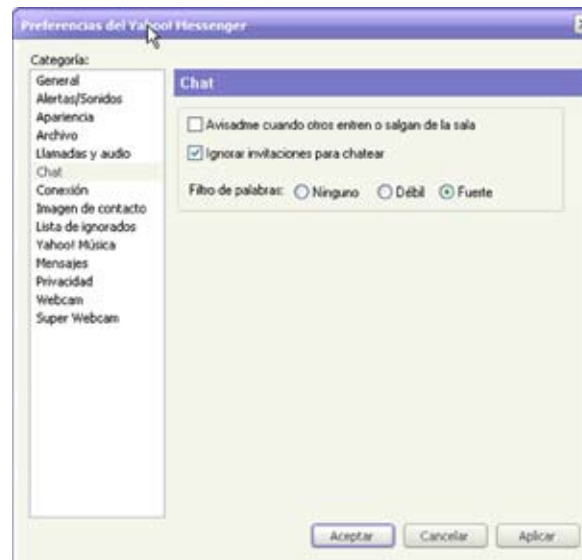
calidad con cualquier ordenador conectado a Internet, esté donde esté. Añadiéndole una webcam se pueden realizar videoconferencias, por lo que es ideal para contactar sin coste con los familiares y amigos que se encuentren lejos. Se puede hacer más o menos lo mismo con los programa de voz IP. Si conectamos la webcam corremos el riesgo de que alguna persona capture nuestra imagen sin nuestro consentimiento, por lo que sólo es conveniente conectarla con familiares y amigos de confianza.

Los programas de mensajería instantánea también permiten compartir carpetas e intercambiar ficheros. El sistema avisa cuando se ha conectado alguien de nuestra lista de contactos aceptados, pero se puede desactivar la indicación para garantizar la confidencialidad.

Si borramos a alguien de nuestra lista de contactos, ya no podrá conectar con nuestros hijos e hijas a través de este sistema. Además, se pueden rechazar las comunicaciones

con alguien que esté en nuestra lista de contactos.

Algunos de estos programas, como Yahoo Messenger, disponen de salas de chat. Los niños y niñas no deberían



entrar en esas salas porque no son adecuadas para su edad.

Programas de mensajería Instantánea son Microsoft Messenger, Google Talk, ICQ, Yahoo Messenger o AOL Instant Messenger.

### Voz IP

También son programas para comunicarse, pero fueron diseñados para hacerlo especialmente a través de la voz.

Desde estas herramientas de Internet se puede llamar a teléfonos convencionales de forma gratuita o con un coste muy bajo. De momento, es mejor que nuestros hijos e hijas utilicen los programas de Mensajería Instantánea. Skype o Gizmo son programas conocidos de Voz IP.



### Chat

Son sistemas que permiten la comunicación en tiempo real de dos o más personas. Como hemos visto, eso también se puede hacer con los programas de Mensajería Instantánea, por lo que en este apartado nos referiremos específicamente a los sistemas accesibles desde la web.

Un Chat es una herramienta que suele estar en una página web o una red de páginas web en el que al menos dos personas se comunican instantáneamente. El chat puede ser por texto, por voz o incluso por vídeo.

El comportamiento es el mismo que se espera de cualquier conversación. Cuando hablamos con alguien en la calle, porque hemos coincidido en la cola del autobús o cualquier otra razón, no le damos nuestros datos personales, ni nuestra foto.

Existen miles de webs que disponen de chats, pero muy pocos cumplen criterios de seguridad para niños, y de

esos, muy pocos son buenos. En general, los niños y niñas de estas edades no deben entrar en las salas de chat.

Algunos de los sistemas más conocidos, como habbo.es, no permiten el acceso a menores de 14 años. También son muy utilizados los chats de Terra, IRC Hispano, Yahoo, Ya, etc.

### Foros

Un foro es similar a mantener una conversación por correspondencia, pero con una diferencia: en los foros puede participar mucha, muchísima gente, no sólo dos personas.

Normalmente un foro se dedica a compartir opiniones o información. Suelen ser temáticos, por lo que en ellos se pueden encontrar personas que saben muchísimo sobre ese tema.

Imagina una página web dedicada a cualquier afición de este mundo, como la micología (la ciencia que estudia los hongos y las setas). Un aficionado encuentra una tarde un espécimen que nunca ha visto, así que llega a su casa, se mete en la web y no encuentra nada sobre el mismo.

Afortunadamente, en la web hay un foro donde puede plantear su duda, así que le hace una foto a la seta y la manda al foro de manera muy similar a como se envía un correo electrónico con la siguiente duda: “¿Alguien ha visto una de estas antes? Luego, otro usuario encuentra su pregunta y le contesta

Esta mecánica, muy similar a la de un chat, tiene la ventaja de que la conversación no requiere que los usuarios estén presentes ni conectados a la vez, lo que permite una mayor flexibilidad a la hora de participar. Así, cualquiera puede, además, acceder a la conversación en cualquier momento, e intervenir en ella si lo desea.



Los foros, por lo tanto, son una mezcla entre un chat (se basan en mantener una conversación) y el correo electrónico (la conversación se basa en el envío de mensajes que no requieren que el interlocutor esté conectado en ese momento).

### Redes sociales para menores

Las redes sociales son lugares de encuentro virtual donde los usuarios interactúan a través de Internet. Los propios usuarios aportan muchos de los contenidos, hacen comentarios y valoran con su experiencia los recursos.

Las redes sociales para la infancia suelen tener foros, grupos o comunidades, y recomendaciones de los usuarios.

Los sistemas de información y comunicación a través de Internet poseen una potencia extraordinaria. Hay una

fantástica corriente de ayuda, colaboración y solidaridad que se debe apoyar y que podemos aprovechar para obtener información y conocimientos.

Nuestras hijas e hijos tienen foros con temas y contenidos adaptados a su edad. En ellos no suele haber ningún problema si están moderados.

**Kiddia** (<http://www.kiddia.org>) - Se trata de un portal moderado y gratuito, que dispone de contenidos de alta calidad.

**Totlol** (<http://www.totlol.com>) - Se trata de un lugar moderado, y por tanto, bastante seguro respecto a los contenidos, en el que padres e hijos pueden ver y compartir videos educativos y adecuados para el público infantil.

**MyFamilypedia** (<http://www.myfamilypedia.org>) - Se trata de una red social moderada, y por tanto, bastante segura respecto a los contenidos, para toda la familia.

**Panfu** (<http://www.panfu.es>) - Se trata de un lugar moderado y revisado por especialistas en pedagogía, con una buena presentación gráfica.

### Correo electrónico

El correo electrónico es una forma de comunicación muy eficaz. Es muy rápida aunque no requiere que la persona esté al otro lado para enviar el mensaje.

Es bueno tener varias direcciones de correo electrónico: uno para cosas importantes y que sólo se lo daremos a amigos y parientes, y otro para cosas poco importantes y que acabarán llenándose de correo basura. Este tendrá un apodo o alias, nunca el nombre real o los apellidos, y lo utilizaremos para suscribirnos a portales, foros y cosas así, mientras que el otro lo mantendremos siempre "limpio".



Con frecuencia se reciben correos no solicitados con publicidad lamentable por su forma y su contenido. Son envíos masivos cuyo remitente no sabe si alguien lo va a recibir o no. Por eso es muy importante que nuestras hijas e hijos no contesten a ninguno de estos correos, porque equivaldría a decirle a quien envía esos correos que nuestra dirección es válida y que sí hemos leído su correo, con lo que obtendríamos mucha más basura en nuestro buzón, y probablemente habríamos pasado alguna información personal a gente que vive al margen de la ley, lo que no depara nada bueno.

Hay dos sistemas para ver un correo electrónico: en el servidor de correo o en nuestro ordenador. Para verlo en el servidor de correo utilizamos el navegador de Internet para acceder a cuentas como Gmail, Hotmail o similares. Si lo vemos en nuestro ordenador es porque ya nos hemos descargado los mensajes y los vemos con un cliente de correo electrónico, como Outlook, Eudora, etc.

Lo mejor es ver el correo cuando está en el servidor y no puede afectar al ordenador. Nuestros hijos e hijas deben aprender a borrar los mensajes que tienen ficheros adjuntos y que son de desconocidos, y con frecuencia están en otros idiomas.

Los ficheros adjuntos a los mensajes pueden tener virus, y por eso son los que más nos preocupan. También puede haber riesgo en mensajes basura o “spam” que, sin tener ficheros adjuntos, nos lleven a enlaces fraudulentos (como por ejemplo temas bancarios); hemos de verificar bien la autenticidad de dichos mensajes y, como norma general, no dar datos personales ni referencias bancarias por Internet.

El contenido del mensaje también puede ser inadecuado o engañoso. Nuestros hijos e hijas deben ser conscientes de que nunca hay que contestarlos. Igual que desconfiamos de los desconocidos que nos abordan en plena calle para ofrecernos algo, con más motivo debemos desconfiar de las propuestas que nos hace alguien que no vemos.

Nunca hay que enviar información personal por correo electrónico o a través de Internet, especialmente en lo que se refiere a contraseñas, números de cuentas, teléfonos, dirección, etc.

### Twitter

Twitter sólo sirve para que los más cercanos (nuestros amigos, nuestros padres), sepan qué estamos haciendo o qué estamos pensando. El sistema permite introducir una breve frase del tipo “voy a comer, vuelvo en media hora” o “Ya he acabado los deberes. Los ejercicios de mates eran chungos”.

De esta forma, aquellos que tienen interés por nosotros saben lo que hacemos, estén donde estén y estemos donde estemos.

Para hacer una cuenta en Twitter sólo hay que utilizar



un correo, que puede ser de cuentas genéricas, como Hotmail o Gmail, y un nombre de usuario.

52

El nombre de usuario no debe ser nada relacionado con nosotros, nada que nos identifique. Es sólo un código que daremos a aquellas personas cercanas que tienen interés en conocer el día a día de nuestras vidas cotidianas, un grupo reducido.

Se puede aumentar la seguridad y la privacidad diciendo qué usuarios pueden ver lo que escribimos, pero no suele ser necesario, porque si un usuario de Estambul o de Jaén lee en la cuenta de alguien que no sabe quién es “Voy a casa de la tía Marta”, mi seguridad no se verá comprometida. Como siempre, lo que nunca hacemos es poner datos personales.

De esta manera nosotros podemos saber lo que hacen nuestros hijos cuando ellos están en casa y nosotros trabajando o viajando. Es un sistema para mantener

la relación, pero no un sistema de control. Utilizando canales nuevos de comunicación sabremos mucho más de nuestras hijas e hijos, porque los observaremos desde perspectivas que antes no imaginábamos.

### Buscadores

Un buscador es un gran índice de todos los contenidos que hay en Internet. Los hay completamente automatizados y los hay mixtos, con intervención de seres humanos que deciden cómo clasificar determinadas informaciones. Pero la cantidad de datos que hay en la Red es ingente, por lo que se tiende a que los buscadores sean sistemas robotizados que analizan la red incesantemente para encontrar datos nuevos, guardarlos y ponerlos a disposición de quienes necesitan alguna información.

La información que ha guardado el buscador no tiene por qué estar actualizada, pero la mayor parte está

bastante al día. Esa es la razón por la que algunas veces obtenemos un error al pulsar sobre un vínculo hallado en un buscador.

En ocasiones se tardan días o semanas antes de que un nuevo recurso sea indizado por los buscadores, por eso en ocasiones no encontramos la página que un amigo acaba de abrir.

Algunos de los buscadores más conocidos son:

- Google
- Yahoo
- Altavista
- Ask
- Cuil, que puede filtrar las búsquedas para evitar pornografía.

52