

# EDUCAR PARA PROTEGER

## GUÍA DE FORMACIÓN TIC

para PADRES Y MADRES DE **MENORES DE 3 a 11 AÑOS**





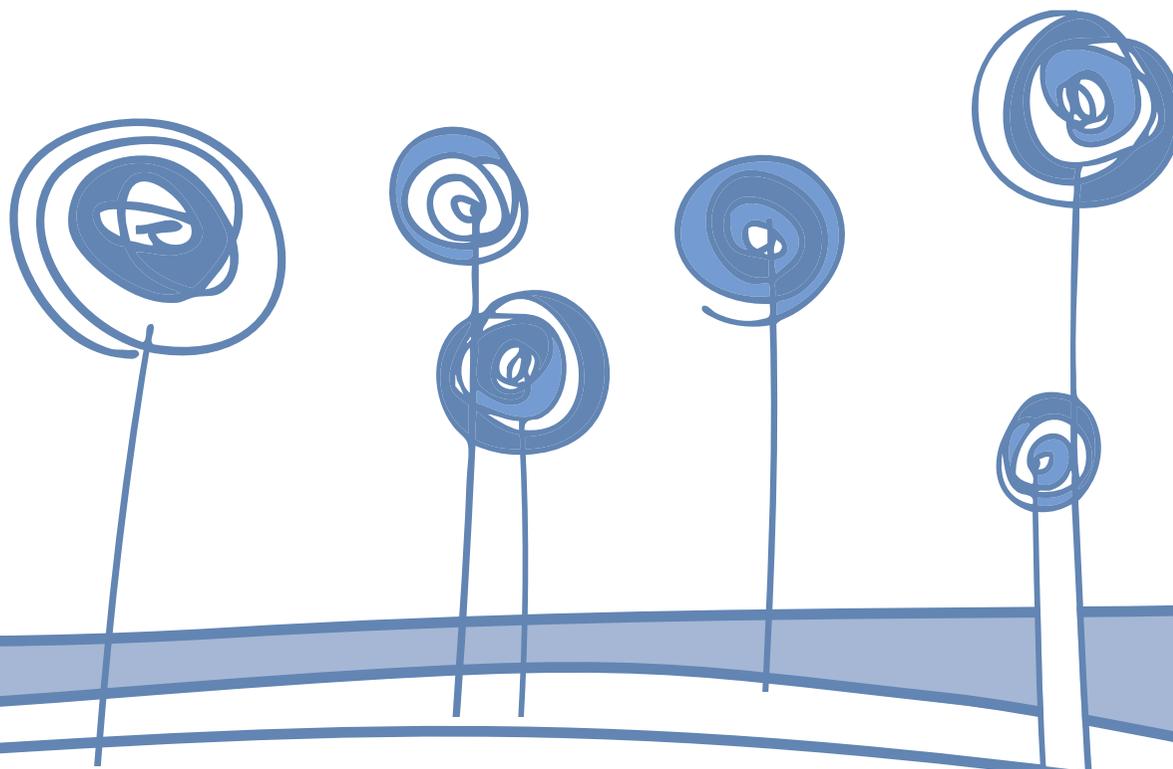
## **CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA**

Para un mejor uso de esta guía, se recomienda consultar el apartado 6 "**Consultas rápidas**" para resolver dudas concretas o puntuales. Para profundizar más sobre cualquier otra cuestión, dispone de una información más extensa en el resto de apartados.

\* NOTA IMPORTANTE SOBRE GÉNERO:

"Esta guía ha sido redactada tratando de respetar la igualdad de género en el uso del lenguaje, empleando términos que engloban a ambos sexos cuando ha sido posible. En aquellos casos en los que no se ha encontrado un término adecuado, se ha optado por utilizar el masculino genérico siguiendo las recomendaciones de la RAE por motivos de economía del lenguaje y fluidez del discurso. Por tanto, en todas aquellas ocasiones en las cuales se haga uso del masculino genérico se están considerando a ambos sexos".

# Índice





## 1 HUÉRFANOS DIGITALES

- Educación en valores ..... 11
- La inteligencia emocional y las tic ..... 12



## 2 LOS PADRES ANALÓGICOS

- ¿Qué son para ti las TIC? ..... 15
- ¿Crees que las tic son un galimatías? ..... 15
- ¿Crees que las tic son una herramienta? ..... 16
- ¿Crees que las tic son un juguete? ..... 17
- ¿Crees que las tic son una trampa? ..... 18
- Las tic son nuevas tecnologías. Ni más ni menos ..... 20



## 3 LOS HIJOS DIGITALES

- ¿Por qué son "digitales"? ..... 23
- Desarrollo psicológico por edades ..... 23
- Educación no sexista y TIC ..... 25
- ¿Por qué necesitan nuestros hijos las TIC? ..... 27
- Los niños de ayer y de hoy ..... 28
- Los niños digitales ..... 30
- La casa de los niños digitales ..... 32
- El recreo digital ..... 34
- ¿Dónde juegan tus hijos? ..... 35
- ¿Cuándo y cuánto juegan tus hijos? ..... 37
- ¿Cómo juegan tus hijos e hijas? ..... 38
- La pandilla digital ..... 40
- Conoce a tus hijos ..... 41



## 4 LOS JUGUETES DIGITALES

- El teléfono móvil ..... 45
- Las tablets ..... 49
- Los videojuegos ..... 50
- El ordenador ..... 57
- Internet ..... 59
- Navegar por internet ..... 66
- Descargas de archivos ..... 68
- Programas para comunicarse ..... 70



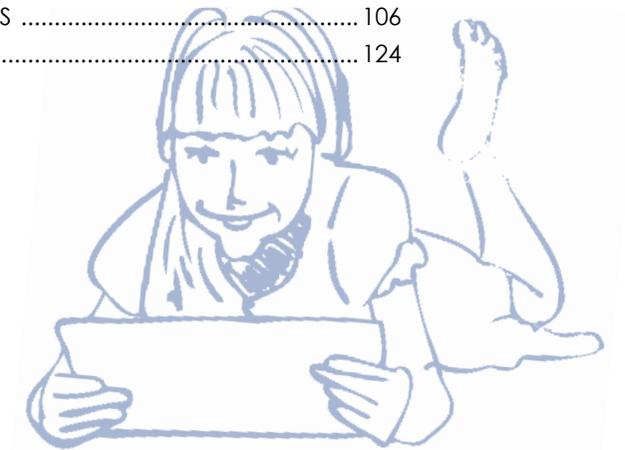
## 5 EDUCAR PARA PREVENIR

- Los padres educando en valores:  
consejos generales para tratar con tus hijos ..... 80
- Educar en valores por rangos de edad ..... 86



## 6 CONSULTAS RÁPIDAS

- VERDADERO Y FALSO ..... 97
- CÓMO RESPONDER A... ..... 102
- GLOSARIO DE TÉRMINOS ..... 106
- ENLACES DE INTERÉS ..... 124





# HUÉRFANOS DIGITALES



Huérfanos digitales son aquellos niños de todas las edades que han tenido que aprender a desenvolverse en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) por sus propios medios, ya que no han podido contar con sus padres para aprender cómo hacerlo.

La brecha digital que separa a ambas generaciones hace que los padres muchas veces no sepan cómo actuar debido a que este campo les es muy desconocido. Sin embargo, el que desconozcamos muchos de los detalles de las TIC no impide que sigamos cumpliendo con nuestra función principal: educar a nuestros hijos para que sepan desenvolverse con soltura en el mundo que les rodea valiéndose de todos los recursos a su alcance.

Si hemos basado nuestra educación en valores sólidos como la responsabilidad, la ética, la solidaridad, el respeto y la prudencia, tendremos la tranquilidad de que nuestros hijos sabrán hacer lo correcto no solo en cuanto al uso que hacen de las TIC, sino en su relación con el mundo en general.

*“Siembra un pensamiento y cosecharás un acto,  
siembra un acto y cosecharás un hábito,  
siembra un hábito y cosecharás un carácter,  
siembra un carácter y cosecharás un destino”.*

*Samuel Smiles*

Una escena corriente: en un extremo del salón, la abuela se asoma por una ventana que da a una calle, o quizá a un jardín. En el otro, nuestro hijo y su hermana se sientan frente a la pantalla de un móvil, que no tenemos muy claro hasta dónde puede llegar. No necesitamos acercarnos a la ventana para saber lo que se ve desde allí.

Ya lo hemos hecho cientos de veces: un cartero que empuja un carrito amarillo, una señora paseando a su perrito y un vecino que vuelve de comprar el pan. Pero necesitamos mucha más imaginación para figurarnos qué están viendo en la pantalla del móvil, porque detrás de su “ventana” hay un mundo infinito. La abuela grita al teléfono cuando su hermana llama desde más lejos que de costumbre mientras que nuestro hijo, y no sabemos cómo lo hace, ve vídeos de YouTube con el teléfono móvil.

El mundo gira cada vez más deprisa gracias al vibrante impulso de las TIC. Son tecnologías y dispositivos que surgieron después de que naciéramos, pero con los que han nacido nuestros hijos. El mundo ha cambiado bastante desde que teníamos su edad. Jugábamos como ellos, pero los juegos eran diferentes.

Estudiábamos como ellos lo hacen, pero nuestros libros eran distintos. Nos relacionábamos con nuestros amigos, pero con instrumentos más simples que los que se usan ahora. El mundo es el mismo pero tiene un aspecto nuevo



ya que, sobre la capa analógica que nosotros hemos conocido y con la que hemos aprendido a relacionarnos, se ha superpuesto una capa digital que lo cubre todo y que nos afecta a todos. Sí, también a nosotros, no solo a nuestros hijos.

El mundo se ha quedado sin fronteras porque las medidas del tiempo y del espacio han cambiado gracias a la nueva vida digital. Estamos ante la revolución más profunda de la Historia. Una revolución que ya se ha producido y en la que no hay marcha atrás. Y, sobre todo, una revolución de la que ya formamos parte y con la que viven y habrán de convivir nuestros hijos. La vida digital ha triunfado porque de ella se obtienen enormes beneficios reales.

Pedir a nuestros hijos que no utilicen las nuevas tecnologías sería, por ejemplo, como pedirnos a nosotros mismos que volviésemos a desplazarnos por la ciudad montados en animales en vez de ir con vehículos a motor. Nuestro planeta ya es digital.

**Más que nunca, el acceso inteligente a la información y a la tecnología dará igualdad de oportunidades a todas las personas.**

Esta revolución se caracteriza porque la mayor parte de las cosas (y cada vez son más) se hacen a través de las nuevas tecnologías digitales:

- La educación.
- El ocio.
- La comunicación y las relaciones interpersonales.
- El comercio.
- El trabajo.

Gracias a la conexión mundial que tenemos hoy en día, podemos comunicarnos desde casa con hogares de todos los puntos del planeta o acceder de manera instantánea a todo el conocimiento de la humanidad. Sin embargo no siempre sabemos canalizar el exceso de información a la que tenemos acceso, ni tampoco tenemos un criterio para saber si la fuente que consultamos es digna de confianza.

Una mayor información no implica necesariamente un mayor conocimiento, ni que ese conocimiento se aproveche de manera correcta. Los niños y niñas de hoy tienen oportunidades sin precedentes, pero en muchos casos sabemos tan poco de las TIC que no sabemos cómo ayudarles a sacar provecho de ellas. Por otro lado hay que pensar que, aunque estamos en la sociedad del conocimiento, nuestros hijos se enfrentan a los riesgos de siempre, los mismos



que se nos presentaban a nosotros de pequeños, solo que en un entorno que no conocemos bien.

Esto genera en nosotros la incertidumbre de no creernos capaces de protegerlos, pero al igual que somos competentes para protegerlos en el mundo **analógico**, lo somos para hacerlo en el mundo digital: los principios son los mismos, tan solo hay que adaptarse a las formas.

**Las TIC aportan riesgos y beneficios. Se necesita una revolución educativa para conseguir que únicamente haya ventajas. La información solo puede entenderse adecuadamente a través de un sistema coherente de valores.**

Debemos asumir que el medio en el que nos movemos ha cambiado y por tanto lo inteligente es conocer el medio para adaptarnos a él. No es tan complicado como puede parecer en un principio. Tan solo tenemos que ser conscientes de cómo es nuestro estilo parental en la vida analógica y aplicar los mismos principios al entorno digital. Los estilos parentales se pueden clasificar en función de la interacción de dos variables: el control y el afecto. De la combinación de ambas obtenemos:

- **Estilo autoritario:** padres que ejercen mucho control pero muestran poco afecto. La comunicación suele ser unidireccional y las normas son rígidas y no consensuadas. Utilizan el castigo más que el reforzamiento para cambiar las conductas de sus hijos. Tratan de protegerlos y enseñarles la forma "correcta" de hacer las cosas, pero pueden llegar a provocar en sus hijos una pérdida de la confianza en ellos mismos, llevándoles a tomar decisiones evitando el castigo sin desarrollar otros criterios. De este modo repetirán las conductas que queríamos eliminar en cuanto sientan que el castigo es poco probable que ocurra. El ejemplo lo tenemos en el niño al que se le reprende por jugar a un juego en el móvil sin dar un sentido a dicha riña. En cuanto se encuentre lejos de los padres y tenga ocasión, volverá a jugar porque a su juicio el juego no tiene nada de malo, pero que me vean mis padres con él sí.
- **Estilo negligente:** padres que ejercen poco control y muestran poco afecto. Han "dimitido" de su función educativa y no se implican en sus asuntos. Aunque este tipo de familia pueda mostrarse alegre y vital, los hijos suelen desarrollar una escasa competencia social y personal así como una baja tolerancia a la frustración acompañada de agresividad. El ejemplo lo tenemos en aquellos niños que se rigen por la ley del más fuerte sin que ningún adulto les enseñe a compartir, establecer turnos, a ser generosos y respetuosos...





- **Estilo democrático:** padres que ejercen mucho control y muestran mucho afecto. La comunicación es bidireccional y las decisiones que se toman están fundamentadas y tienen un sentido. Son padres y madres que saben cuándo ser firmes en sus decisiones, pero que incluso en sus riñas son capaces de transmitir afecto. Facilitan el desarrollo de la capacidad de autocontrol y la motivación en los hijos al tiempo que aumenta su autoestima y responsabilidad. El ejemplo lo tenemos en aquellos niños generosos y altruistas que desarrollan una buena capacidad de empatía, aceptando la frustración cuando es necesario.
- **Estilo permisivo:** padres y madres que ejercen poco control y muestran mucho afecto. Están muy pendientes de las necesidades de los niños, pero las normas son flexibles y permisivas sin que haya una autoridad clara. Los impulsos de los niños y las niñas se toleran y sus deseos se satisfacen rápidamente. Muchas veces los padres se mueven de esta forma por compensación (darles a mis hijos lo que yo no tuve) o por una sensación equivocada de que querer a los hijos equivale a darles caprichos y no reñirles. Al final, los hijos que se crían en estos entornos suelen tener escasas habilidades sociales y un pobre control de sí mismos, sin respeto a las normas ni a las personas de

su entorno. El ejemplo lo tenemos en el niño al que le dan siempre lo que quiere sin esfuerzo por su parte, ya sea al pedirlo o tras ganar la batalla en una rabieta.

Hay veces que los padres nos identificamos claramente con alguno de estos estilos e incluso con varios de ellos, ya que en algunas ocasiones podemos ser más autoritarios, mientras que en otras reconocemos que podemos llegar a ser realmente permisivos. La clave está en que nos mostremos ante nuestros hijos con la mayor coherencia posible (*nada de Donde dije digo, digo Diego*) y que tengamos claro que nuestra labor educativa está al servicio de ellos, y no de nuestras propias necesidades, debilidades o miedos.

**Es necesario adquirir competencia digital para ser ciudadanos completos en un mundo digital.**

Al igual que no tenemos miedo cuando tratamos de enseñar a nuestras hijas e hijos a desenvolverse en el mundo **analógico**, no debemos tener miedo cuando tratemos de enseñarles a desenvolverse en el mundo digital. Con nosotros aprenderán a montar en bicicleta para que se diviertan, pero les prohibimos bajar por las escaleras con ella porque se harán daño. Del mismo modo po-



demos promover que se lo pasen bien con un videojuego mientras velamos porque se enriquezcan. Esa confianza que tienen los padres respecto a su propia competencia para educar a sus hijos en el mundo **analógico** pueden (y deben) extrapolarla al mundo digital. El hecho de que nuestros hijos no tengan competencia digital es como si nosotros no hubiésemos aprendido a leer en nuestra infancia. Por eso, los padres que no se involucran en el acercamiento de sus hijos a las nuevas tecnologías los convierten en huérfanos digitales. Sin un referente de comportamiento no sabrán enfrentarse a los dilemas éticos que se les planteen. Serán más propensos a desarrollar hábitos poco saludables y estarán más expuestos a los posibles riesgos. Está en nuestra mano evitar que eso suceda.

**En las TIC, como en el resto de las cosas, cuando no hay conocimiento hay superstición.**

Como padres que intentamos proteger a nuestros hijos de los peligros del entorno, podemos adoptar dos actitudes:

- Imponer valores.
- Educar en valores.

Cuando imponemos valores, nuestros hijos aprenden lo que es correcto e incorrecto por mandato de los padres y madres, pero pierden la oportunidad de asimilar y hacer propios los valores que les proporcionarán los criterios para discernir lo adecuado de lo inadecuado. Este camino da a los padres una falsa sensación de seguridad, ya que están convencidos de que mientras sus hijos obedezcan ciegamente, no habrá ningún problema. Pero como bien sabemos, ninguno de nuestros hijos obedece ciegamente para siempre y, cuando tengan edad para cuestionarse su mundo tal y como lo conocen y eso conlleve que los viejos valores impuestos no tienen valor alguno, se verán perdidos sin una luz que les oriente acerca de qué es correcto y qué no.

Sin embargo, optar por la opción de educar en valores implica que ofrecemos a nuestros hijos nuestro propio sistema de valores de una forma razonada y respetuosa, permitiendo que dichos valores recalen en ellos y no los vivan como algo impuesto y externo, sino como algo inherente a ellos. Cuando les llegue la hora de cuestionarse el mundo que les rodea, si han hecho una buena interiorización de los valores que les hemos transmitido, será mucho más difícil que se desprendan de ellos.



Las TIC son un medio para realizar y facilitar determinadas tareas, pero no un fin en sí mismas. Solo son vehículos para transmitir mensajes, divertirse, relacionarse... por lo que no hay que fijarse tanto en el vehículo como en lo que transmiten: el contenido. Por ejemplo, nuestros hijos pueden estar jugando a un juego en el ordenador que puede ser tan educativo para el desarrollo cognitivo como lo pueda ser en el mundo **analógico** un puzzle, un juego de lógica (p.e. Mastermind) o juegos que desarrollan el vocabulario.

Las TIC, por sí solas, no conducen a situaciones de riesgo. Es el sistema de valores y los hábitos inadecuados con los que se utilizan lo que da lugar a dichas situaciones. Si nuestros hijos utilizan las tecnologías con valores equivocados, lo que hay que cambiar son sus hábitos de consumo y su sentido de la responsabilidad, de la conciencia, y de la propia seguridad.

La educación en valores está en la base de toda la educación, ya sea para el mundo analógico como para el digital. Las enseñanzas básicas de este tipo que los padres transmitan, servirán pues para ambos contextos. La forma de utilizar la tecnología, adecuada o inadecuada, dependerá en definitiva de los valores que los padres hayan transmitido.

**A partir de una determinada edad consentimos que nuestros hijos salgan de casa solos, pero antes de eso nos aseguramos de haberles enseñado el camino a casa y a la escuela, a mirar a ambos lados antes de cruzar, a no hablar con extraños y a no pasear por lugares peligrosos. De la misma manera, no hay que tenerle un miedo irracional a que utilicen las TIC, siempre y cuando nos preocupemos de enseñarles a hacerlo de manera responsable y segura.**

Estos valores tienen una enorme trascendencia en nuestras vidas, porque influyen en todas las decisiones que tomamos. Debemos tener muy claro cuál es el sistema de valores que queremos transmitir a nuestros hijos y cuáles son sus prioridades, sus preocupaciones, sus objetivos y sus creencias. Los valores no se transmiten por instrucción sino por experiencia. No podemos quejarnos de que nuestros hijos no leen si nosotros no leemos, ni podemos decirles que dejen de jugar con el ordenador y que salgan a la calle a jugar si nosotros nos pasamos la tarde entera delante del televisor y no hacemos otras actividades.



## EDUCACIÓN EN VALORES

Aunque cada persona tiene su propia lista de valores, el entorno sociocultural en el que nos criamos suele compartir varios de ellos. Seguramente los siguientes son algunos de los más compartidos:

- Imaginación.
- Conocimiento.
- Independencia.
- Solidaridad.
- Colaboración.
- Responsabilidad.
- Justicia.
- Respeto.

Si nuestros hijos interiorizan dichos valores y los desarrollan tanto en el uso de las TIC como en sus relaciones con el mundo **analógico**, les habremos dotado de las herramientas necesarias para desenvolverse en la vida de una forma plena y satisfactoria. La cultura en la que vivimos nos enseña el uso que tenemos que hacer de las herramientas y las cosas.

Si algo se utiliza frecuentemente de manera inadecuada, la gente tiende más a “colgar el sambenito” al instrumento que a analizar el uso que se hace del mismo. Esto no solo facilita que se siga utilizando de manera negativa, sino que también facilita que no se pueda ver de otra manera para utilizarlo correctamente.

Por ejemplo, si solo se piensa que Internet es un sitio donde los delincuentes rondan de manera anónima robando datos y engañando a incautos, nos perdemos la posibilidad de conocer la versión de Internet por la que podemos acceder a información, consultar a expertos, estudiar, comunicarnos con familiares y amigos que viajen al extranjero, consultar el tiempo, etc.

Ocurriría igual si se tiene la creencia de que la calle está llena de indeseables y que un peligro nos acecha en cada esquina, con lo cual decidimos encerrarnos en casa condenándonos a perdernos un mundo maravilloso. Y todo porque hemos mantenido unos valores inadecuados.





## LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y LAS TIC

Si solo se ve la pequeña parte negativa, nos cegaremos en ella y no veremos la realidad, no pudiendo transmitir valores alternativos mucho más enriquecedores. La educación a través de un sistema de valores asume que el maravilloso regalo de la información y el conocimiento sin límite, debe ir acompañado de un cerebro estructurado para asimilarlo y relacionarse con él a través de una adecuada inteligencia emocional. En esta nueva sociedad, los padres debemos tener claro que el hogar es la institución educativa más importante que existe, cuya labor debe estar coordinada con los esfuerzos del profesorado, capaz de ofrecer un sistema de aprendizaje profesional y motivador. En esta sociedad global y competitiva, hay personas que tendrán una clara desventaja con respecto al resto:

- Las que nazcan en un hogar sin un sistema de valores coherente y positivo.
- Las que no tengan acceso a las TIC.

**Hay que evaluar la tecnología a través de los valores. Es necesario verificar si las propuestas tecnológicas de las que disponen nuestros hijos satisfacen o no algún valor.**

Gran parte de los esfuerzos de los padres a la hora de educar a sus hijos no tienen que ver tanto con las destrezas escolares (Lengua, Matemáticas, Historia...) como con enseñarles a relacionarse y desenvolverse en los distintos contextos de la vida. Muchos de estos aprendizajes se reúnen dentro del término Inteligencia Emocional, y son habilidades que nos permiten percibir, valorar y expresar con exactitud las emociones propias y ajenas así como generar sentimientos que faciliten el pensamiento y la acción.

Hay estudios que señalan que los chicos con mejores niveles de inteligencia emocional tienen mayores niveles de confianza consigo mismos, mejores relaciones con amigos y con sus padres, menores niveles de estrés social y menos sentimientos de incapacidad, independientemente de su personalidad.

Esta inteligencia que nuestros hijos desarrollan a partir de lo que los padres les enseñamos para su vida cotidiana debe servirles igualmente para desenvolverse en el entorno de las TIC.

## 1- Huérfanos digitales



A través de ellas sus relaciones interpersonales se multiplicarán y deberán saber discriminar aquello que reciban que sea grato y positivo de aquello que sea ofensivo y evitable, al mismo tiempo que deberán saber transmitir lo mejor de sí mismos sin perder nunca el respeto y la consideración por su prójimo.

Nuestros hijos no pueden olvidar que detrás del teléfono, el ordenador, la fotografía o el vídeo hay un ser humano al que hay que tratar con la misma dignidad que si estuviese delante en ese mismo instante.

Las TIC, en tanto que son también un elemento que puede facilitar el aprendizaje, pueden ser utilizadas para desarrollar las distintas manifestaciones de la Inteligencia Emocional, como pueden ser el control y la expresión adecuada de emociones, liderazgo, asertividad, empatía, toma de decisiones...





# LOS PADRES ANALÓGICOS



## ¿QUÉ SON PARA TI LAS TIC?

A menudo, la visión que se tiene de las TIC suele estar desenfocada, motivo por el cual es fácil que podamos confundir el mensaje (aquello a lo que accedemos gracias a Internet, por ejemplo) con el mensajero (el ordenador o el móvil que usamos para conectarnos a Internet). Por eso, el primer paso es detectar con qué ojos ves las TIC, a fin de saber si tienes una visión clara de las mismas o te mueves ante una realidad un tanto borrosa. Ni que decir tiene que, si adoptas una mirada clara y sensata ante las TIC, los valores que transmitirás a tus hijos sobre un uso responsable de las mismas serán igualmente claros y sensatos, cosa que agradeceréis tanto tú como ellos. Así pues, ¿qué son para ti las TIC?

## ¿CREES QUE LAS TIC SON UN GALIMATÍAS?

No te preocupes, no necesitas conocer perfectamente las TIC para educar a tu hijo en un uso responsable de las mismas. Imagina que en lugar de emplear el término "TIC", empleamos el término "bicicleta", ¿cual de las dos opciones que siguen te parece más relevante si hablamos de educación?

A) Quiero saber cómo funciona una bicicleta.

Y haces bien. Si no supieras nada sobre bicicletas, estarías educando de esta manera:

- Pues ayer le compré a Carmencita una bicicleta.
- ¿Y eso qué es?
- No tengo ni la menor idea.

Evidentemente, tienes que saber qué son las TIC para poder educar adecuadamente a tus hijos. Pero, si te fijas, no necesitas saber gran cosa sobre su manejo, no tienes que saber pedalear para comprarle una bicicleta a Carmencita, como tampoco tienes que ser un experto jugando a videojuegos para comprarles una consola a tus hijos.



## ¿CREES QUE LAS TIC SON UNA HERRAMIENTA?

B) Quiero saber para qué usarán mis hijos una bicicleta.

Lo cierto es que el uso que le den va a depender mucho de la edad y de sus intereses. No juegan a lo mismo los niños de 6 años que los de 11.

No obstante, existe un punto en común: al principio tus hijas e hijos verán las TIC como un juguete, algo con lo que entretenerse, siendo el tipo de juego lo que variará con la edad. Ellos tienen una facilidad para adaptarse a los distintos dispositivos y juegos que nos asombra y es eso, y no otra cosa, lo que hace que nos refiramos a los niños con el adjetivo "digitales": demuestran gran naturalidad para relacionarse con las nuevas tecnologías. Por eso es necesario hablar de educación en valores, de hábitos y actitudes sensatas y saludables, porque si bien las TIC pueden usarse para jugar, en la mayoría de los casos son mucho más que un juguete.

**No necesitas saber cómo funcionan las cosas para educar sobre un uso responsable de las mismas, solo necesitas saber qué son y para qué se usan. Tú decides en qué orden.**

Estás viendo una parte del pastel, pero no el pastel entero. Es cierto que los ordenadores y las TIC en general (móviles, consolas de videojuegos, etc...) son una herramienta en la medida en que son útiles para desarrollarnos en la realidad, pero también es cierto que son mucho más que eso.

Una herramienta es algo que no tiene valor en sí mismo, solo es un medio para un fin. Si no hay un clavo que clavar, un martillo es un artefacto inútil. Ahora piensa en una bicicleta. En teoría, una bicicleta es una herramienta que te lleva del punto A al punto B, y solo eso. ¿Solo eso? ¿Seguro? Por lo pronto, una bicicleta hace al mundo más asequible, ya que te permite ir a sitios a los que antes ni se te habría ocurrido ir y experimentar sensaciones únicas. Y eso no solo cambia tu percepción de la realidad, cambia tu realidad entera, la amplifica.

De repente, la bicicleta deja de ser solo un medio y se convierte en una extensión de ti mismo, ya que gracias a ella gozas de mayor libertad de movimientos. Si después de un año yendo en bici a todas partes te quedaras sin ella, tu mundo empequeñecería y tú perderías calidad de vida.



Ahora imagina que en lugar de una bicicleta hablamos de un Fórmula Uno. ¿A qué velocidad y a cuántos lugares podrías ir en pocas horas en comparación con una bicicleta? Pues ni a la décima parte de los que puedes ir cuando te conectas a Internet. Por eso las TIC son mucho más que una herramienta: son un órgano interno de nuestra sociedad, como el riñón o el hígado. No es algo de lo que podamos prescindir, ya que lo impregnan prácticamente todo y forman ya parte del entramado de nuestra sociedad.



### ¿CREES QUE LAS TIC SON UN JUGUETE?

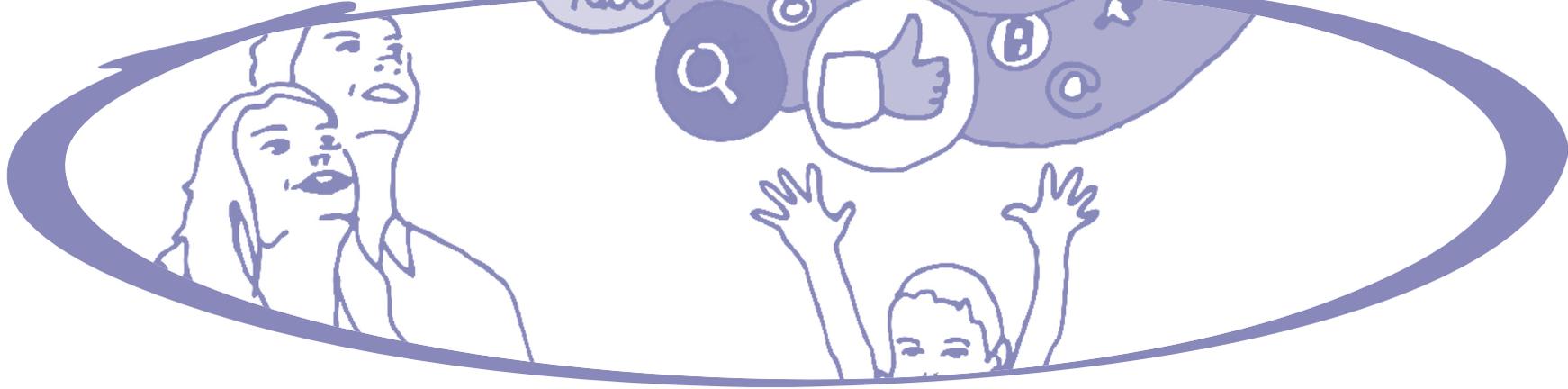
Así es como ven tus hijos un ordenador, un móvil, una cámara digital, etc... Para ellos las TIC son un juguete. Y en parte lo son, porque es el uso que le dan en la realidad donde viven. ¿Qué habrías hecho tú si en lugar de un yo-yó hubieras tenido una consola de videojuegos llena de experiencias excitantes y profundamente interactivas?

No hay color: el yo-yó pierde por goleada. No obstante, disponer de juguetes tan estupendos no es motivo para estar todo el día jugando, ni que tengan por qué excluir a otros juegos analógicos que también hay que saber utilizar. Además, no podemos pensar que jugar no entraña peligro alguno. Imagina el siguiente diálogo:

- Mamá, me voy a jugar al fútbol a la vía del tren.
- Muy bien, hijo, que te diviertas.

Nadie hace eso y ahí está la clave:

**No se trata de prohibir el juego. Se trata de regular el juego.**



## ¿CREES QUE LAS TIC SON UNA TRAMPA?

Más bien se debe lograr la siguiente situación:

- Mamá, me voy a jugar al fútbol a la vía del tren.
- No, a la vía del tren no, hijo. Vete mejor a la placita y vuelve a las dos que vamos a poner la mesa.

Si se lleva haciendo esto toda la vida ¿por qué no lo hacemos también con las TIC?



Y no te falta razón. En algunos casos, el uso irresponsable de las TIC puede llevar a nuestros hijos a situaciones muy desagradables: contacto con desconocidos sospechosos que pueden estar suplantando su propia identidad, estafas electrónicas, humillaciones o relacionarse con aprovechados que pretendan confundirlos para su beneficio. Es lo mismo que puede pasarles en la calle pero con una diferencia importante: los padres nos sentimos competentes para educar a nuestros hijos acerca de qué hacer y cómo defenderse en dichos casos, pero creemos que no sabemos cómo evitarlas en lo referente a las TIC, cuando en el fondo la diferencia no es mucha y solo cambia en la forma.

Para evitar este tipo de situaciones es necesario planificar adecuadamente las estrategias que vamos a seguir a la hora de educarlos con respecto a las TIC. De esta manera, ante el hecho de que puedan acceder fácilmente a contenidos inadecuados por Internet, por ejemplo, ¿cuál sería tu reacción?

**A) Prohibir el uso de TIC:** es una medida consistente en un alto nivel de control que, como vimos anteriormente, puede ser la opción elegida por padres que se identifiquen con un estilo parental autoritario. Sin embargo, aunque te lo propongas, no lo conseguirás. Las TIC son un hecho, no puedes impedir que estén presentes en la vida de tus hijos. Es más, las



prohibiciones suelen aumentar el deseo de aquello que se prohíbe y además pueden reaccionar convirtiéndote en “el malo de la peli” y consiguiendo exactamente lo contrario de lo que te proponías: que accedan a esos contenidos a través de las nuevas tecnologías sin que tú puedas mediar en el proceso, ya que se las ingeniarán para usarlas sin que tú lo sepas.

Y el problema de esto no es solo la desobediencia. Lo verdaderamente grave es que estarán perdidos en las superautopistas de la información guiados por la evitación del castigo, pero sin un criterio personal que les ayude a que sea una experiencia provechosa. Así que la pregunta ahora es: ¿Dejarías a tus hijos solos en una autopista? Está claro que no: les dices dónde está el paso elevado y por qué es necesario que crucen por ahí. Con Internet y con las TIC en general sucede lo mismo: si no los educas adecuadamente, los dejas huérfanos, indefensos y desprotegidos.

**B) Regular el uso de Internet:** si bien hay herramientas que te pueden ayudar a regular el tiempo que tus hijos le dedican a la consola o filtros para impedir que accedan por Internet a contenidos adultos que puedan violentarlos, lo cierto es que esas medidas de regulación solo tendrán éxito si logras que estos entiendan qué hacen y por qué, para poco a poco ir interiorizando dichos criterios.

La autorregulación es un proceso que va desde fuera hacia dentro: son los padres los que regulan primero desde fuera a sus hijos, estableciendo dónde están los límites que no deben cruzarse, qué contenidos se consideran adecuados y cuáles no, y qué consecuencias se derivarán del cumplimiento de las normas establecidas o de su trasgresión.

Cuando son pequeños no suelen cuestionar nada y asumirán que eso es así. Será cuando empiecen a crecer y a tener un criterio propio cuando haya que empezar con las negociaciones. Hay que sentarse con ellos y escuchar su punto de vista, sus demandas, para luego dar una respuesta razonable a las mismas que fomente dicha autorregulación. ¿Videojuegos? Por supuesto, pero ¿qué videojuegos en particular? ¿A qué hora del día? ¿Durante cuánto tiempo?

**La educación empieza por el sentido común. Si adoptas medidas sensatas, en las que tus hijos sientan que te interesas por sus necesidades, irás por el buen camino.**



## LAS TIC SON NUEVAS TECNOLOGÍAS. NI MÁS NI MENOS

En efecto, las TIC no dejan de ser eso: tecnologías, dispositivos que andan por nuestra vida y la hacen más fácil, como la televisión, la plancha o el teléfono. Incluso electrodomésticos de toda la vida como la lavadora, el frigorífico o el aire acondicionado empiezan a poder conectarse a la red para ser controlados desde un teléfono móvil desde cualquier parte del mundo en lo que ahora se denomina domótica.

Hablando del frigorífico, imagina que lo llenas de toneladas de helado de chocolate, dulces y postres en general. A continuación piensa que además tienes el hábito de levantarte cada dos por tres a picotear algo (ahora un pastelito, luego una tostada con una buena porción de mantequilla, más tarde unos churros con chocolate, etc.): no estarías llevando precisamente una dieta sana y equilibrada que contemple buenos hábitos y costumbres a la hora de comer.

Y sin embargo a nadie se le ocurre decir cosas del tipo "no, nosotros no tenemos nevera en casa porque engorda". Pues bien, con las TIC pasa lo mismo: no tienen la culpa de lo que se haga con ellas y, al igual que el frigorífico, son muy útiles.

Los contenidos a los que tus hijos accedan por medio de las TIC dependerán de lo responsables que sean al usarlas, exactamente igual que con cualquier electrodoméstico de la casa o que cualquier otra tecnología, como la bicicleta.

Si nuestro hijo se levanta cada noche a las dos de la madrugada para zamparse medio litro de helado de tarta de queso con remolinos de caramelo, lo lógico es preocuparnos por su alimentación y negociar con él cuándo podrá comer helado y en qué cantidad (una bola en el postre del almuerzo, después de haber comido en condiciones, por ejemplo).

De la misma manera, si empieza a despertarse a las 2 de la madrugada pero en lugar de ponerse a comer le da por jugar a la consola, tendremos que pactar de nuevo por un uso responsable de los electrodomésticos de la casa, sean del tipo que sean: "no abras el frigorífico a todas horas para comer cualquier cosa" así como "no pongas la consola a todas horas para jugar a cualquier cosa".

Se ha ido indicando en repetidas ocasiones que aquello que se hace en el mundo digital tiene su homólogo en el mundo **analógico**.

## 2- Los padres analógicos

En ambos contextos juegan, se relacionan con otras personas, se aprenden habilidades y destrezas, se evitan situaciones de riesgo, se tropiezan y se frustran... Sin embargo hay algo que sí establece una diferencia y es que, en el mundo digital, cuando se juega al fútbol a través de una consola no se suda ni se ejercita la musculatura, al igual que cuando charlan con los amigos a través del teléfono no caminan ni se mueven.

El estilo de vida sedentario está afectando cada vez más a nuestros jóvenes hasta el extremo de que la obesidad infantil se está convirtiendo hoy día en un serio problema de salud pública según la OMS.

Esto nos debe hacer reflexionar aún más sobre la necesidad de que ambos mundos, tanto el digital como el **analógico**, convivan y sean explorados por nuestros hijos, de forma que las habilidades y destrezas que desarrolle en uno las exprese igualmente en el otro. De este modo nunca se sentirán incompetentes en ninguno de los posibles entornos en los que deberán desenvolverse.





# LOS HIJOS DIGITALES



## ¿POR QUÉ SON “DIGITALES”?

Nos encontramos ante un hito único en la Historia: la revolución tecnológica ha sido tan acelerada en los últimos quince años que los padres se encuentran en la situación de tener que educar a sus hijos en un ámbito, el de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC), para el que, en la mayoría de los casos, ellos mismos no han tenido ni la formación ni el tiempo necesarios para adaptarse.

Estos niños han asimilado de forma natural su entorno digital. Para ellos las TIC han dejado de ser un capricho, un simple juguete y están completamente integradas en todas las facetas de sus vidas. En este nuevo entorno debemos entender sus necesidades tecnológicas y los usos que ellos hacen de las TIC. Los padres necesitan conocerlas para decidir cómo quieren educar con respecto a ellas, ayudar a obtener todas las ventajas y beneficios que aportan y proteger de los riesgos. Pero, sobre todo, necesitan conocer estas tecnologías para poder argumentar y negociar con sus hijos y no sentirse en desventaja ni carentes de autoridad en el proceso educativo.

La educación en las TIC no se limita a una cuestión de competencia técnica. Quizá los hijos tengan mucho que enseñar a sus progenitores sobre “cómo” funcionan las TIC, pero son los padres los que deben enseñarles “qué” hacer con ellas, “para qué” utilizarlas y hacerlo de un modo provechoso, responsable y seguro.

## DESARROLLO PSICOLÓGICO POR EDADES

### De 2 a 4 años

Los niños empiezan a tener claro lo que quieren, pero no conocen las formas adecuadas para conseguirlo. Es cuando empiezan a aparecer las rabietas si no se satisfacen sus caprichos y dependiendo de cómo se resuelvan dichas rabietas por parte de los padres, estaremos desarrollando o mermando su tolerancia a la frustración y sus habilidades interpersonales.

Su actitud es muy egocéntrica y solo hay una perspectiva, la propia. Descubren que pueden mentir y de esta forma manipular a los mayores, pero no tienen consciencia de que actúan mal. Respecto al juego ya son capaces de elegir con qué juguete jugar (al igual que ya expresan qué prefieren comer) y poco a poco van pasando del juego individual a jugar con otros niños a juegos con reglas.

Si se les apoya en sus avances de independencia, se volverán más confiados y seguros de sus capacidades. Si se les juzga o controla excesivamente pueden volverse dependientes y desarrollar una baja autoestima.



### De 5 a 7 años

El apoyo por parte de los padres es fundamental, ya que su autoestima crece cuando los padres le reconocen los grandes avances que logra y se interesan por su día a día. Observan los comportamientos de otros niños para evitar castigos o para obtener recompensas, empezando a discriminar con claridad lo que es correcto e incorrecto. Comienzan a desarrollar iniciativas, inventan juegos y se abren a la participación grupal en un contexto que se va ampliando desde la familia al grupo de la escuela y el barrio.

Aparecen los juegos en equipo, con reglas claras que todos comparten, desplazando el egocentrismo típico de la etapa anterior. Si se les estimula y anima, desarrollarán gran seguridad en sí mismos. Si se frustran estas iniciativas con excesivo control, el niño se tornará inseguro.

### De 7 a 9 años

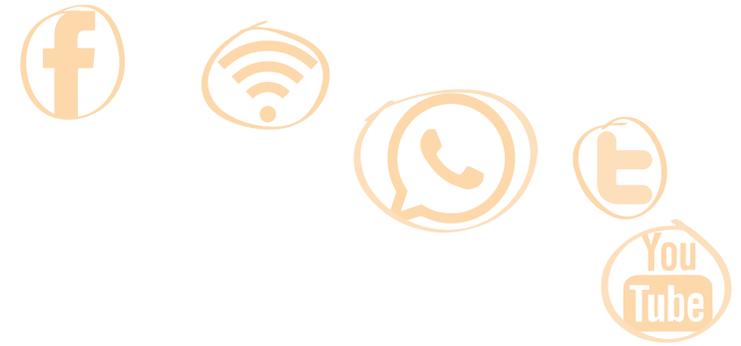
Empieza un período de cierta calma donde los cambios que se producen no son tan bruscos. Tienen claros los principios de educación que rigen las relaciones sociales y ya tan solo les queda tener que practicarlos. Los amigos incrementan su protagonismo aunque todavía dichas relaciones se desarrollen,

sobre todo, en contextos familiares (dentro de las casas, en zonas de juego próximas al domicilio...). Se desarrolla el pensamiento lógico y con él la capacidad de razonar así como un cierto espíritu crítico ante la existencia de cosas imposibles o contradictorias.

Los niños a estas edades son muy trabajadores y desarrollan mucho el sentido de orgullo por los logros obtenidos, ya que estos les ayudan a hacerse un lugar entre los iguales. La curiosidad que empiezan a mostrar por el mundo que les rodea es voraz: cualquier objeto que encuentran en la calle les llama muchísimo la atención.

### De 9 a 11 años

Continúa siendo un período de cierta calma evolutiva pero ya en la antesala de los cambios que se iniciarán con la pubertad y que darán el pistoletazo de salida a la adolescencia. En esta edad quieren agradar a los demás y les gusta ser apreciados por las personas que consideran relevantes en su entorno, fundamentalmente sus padres y profesores, aunque comienzan a considerar relevantes a algunos niños de mayor edad. Cognitivamente son capaces de razonar no solo sobre los objetos y sus relaciones sino sobre las propias relaciones entre sí, dando lugar a la construcción de razonamientos basados en



hipótesis y no en hechos concretos. Los juegos se vuelven más competitivos al tiempo que ganan mayor capacidad de autocontrol tanto de sus impulsos como de su cuerpo en general. Confían en el grupo y son capaces de sentirse integrados y colaborar con la familia, les gustan las relaciones grupales y asumir responsabilidades.

En algunos de estos niños, y sobre todo en las niñas, los cambios físicos y/o psicosociales propios de la adolescencia pueden acontecer con mayor celeridad, por lo que empiezan a aparecer los típicos problemas de relación paterno-filial. La figura del grupo de iguales surge muy potente con referentes de conducta que compiten con los paternos.

La buena relación y la confianza de los padres apoyando su autoconcepto y autoestima a lo largo de toda la infancia son esenciales para que nuestros hijos aprendan a enfrentarse a la presión del grupo y la sociedad en general en aquellos aspectos poco saludables como pueden ser la importancia que se da a la imagen personal o al estatus social como fuentes de valor personal.

**Si quieres conocer qué tipos de actividades realizan los niños en relación con las TIC a los distintos rangos de edades, echa un vistazo a la página 86.**

## EDUCACIÓN NO SEXISTA Y TIC

Nadie nace con prejuicios de ningún tipo. Ningún niño tiene de forma innata el impulso ni la intención de discriminar al prójimo en base a ningún criterio. En nuestra sociedad actual hemos empezado (no hace mucho) a ser conscientes de ciertos prejuicios culturalmente mantenidos que no queremos que se sigan transmitiendo a las futuras generaciones, como son los referentes al tipo de raza, religión o país de procedencia de otras personas.

En este sentido, hay un esfuerzo consciente y voluntario llevado a cabo por la mayor parte de la sociedad para cambiar nuestras actitudes y educar a los jóvenes en la tolerancia y el respeto a otros seres humanos.

Sin embargo, respecto a la discriminación que se realiza atendiendo al sexo de las personas, apenas se está empezando a tener conciencia de ello y queda mucho por recorrer hasta que ello realmente desaparezca de nuestra forma de ver el mundo.

Aún hay muchos prejuicios funcionando cuando hacemos una atribución de roles, habilidades y destrezas a hombres y mujeres y mientras que nos esforzamos por luchar contra ellos en unos ámbitos, en otros los mantenemos de forma casi inconsciente.



En la relación con las TIC, al igual que en otros tantos ámbitos de la vida, ocurre de la misma forma. Sin darnos cuenta, desde que nuestros hijos se acercan a dichas tecnologías les orientamos a unas u otras actividades en base a su sexo, por ejemplo:

- Solemos poner dibujos animados o series de TV que van sobre lucha o deportes a los niños frente a los que se centran en las relaciones sociales y familiares, que consideramos más adecuados para las niñas.
- Es más habitual ver jugar a juegos competitivos y violentos a los niños, mientras que los de plataformas y puzzles son más adecuados para las niñas.
- Podemos llegar a ser más permisivos con el uso de una TIC con los niños, a los cuales atribuimos mayor competencia para manejarla, que con las niñas, a las cuales prejuizamos como más torpes y poco interesadas en las tecnologías.

Si nos fijamos, ni uno solo de estos ejemplos (y se quedan muchísimos sin exponer) está fundamentado en ninguna evidencia de ningún tipo y responden únicamente al prejuicio adulto (tanto de los padres como de las madres) que se ha ido alimentando a lo largo de generaciones.

Siendo conscientes de que, como sociedad, siempre intentaremos avanzar hacia formas de convivencia más justas y satisfactorias para todos los miembros que la componen, es nuestra responsabilidad empezar a educar desde ya a nuestros hijos en los valores que conduzcan a ello.

Para lograrlo, la mejor opción es ignorar la variable "sexo" siempre que sea posible y pasar de pensar en nuestros hijos como niños o niñas para pensar en ellos como personas. De este modo, se evitan rápidamente razonamientos falsos como "a los niños les gusta jugar al fútbol y a las niñas a las muñecas" y se sustituyen por razonamientos verdaderos del tipo "a unas personas les gusta jugar al fútbol y a otras les gusta jugar a las muñecas... y a algunas les gusta jugar a las dos".



Si se consigue separar los ojos con los que miramos a nuestros hijos de su sexo podremos dejar de tratarlos en muchos ámbitos de forma discriminatoria y educarlos en un sentido de la igualdad que tanta falta hace hoy en día.

**A nuestra sociedad aún le queda mucho para eliminar del todo los prejuicios sexistas, y los padres deben poner todo su empeño para educar a sus hijos sin transmitirles dichos prejuicios.**

Sería del todo inadecuado permitir que nuestros hijos interactúen de forma independiente con diversas TIC (como puede ser Internet, la televisión o los videojuegos) que les pueden llegar a transmitir precisamente esos prejuicios que estamos evitando. La programación actual en la televisión suele estar plagada de estereotipos sexistas, sobre todo en lo referente a la publicidad, y hay videojuegos que perpetúan ciertos prejuicios sexistas acerca de las habilidades y competencias de hombres y mujeres. Por último, Internet no deja de ser una ventana al mundo, y si el mundo en el que vivimos es sexista, se verá fielmente reflejado en las redes.

## ¿POR QUÉ NECESITAN NUESTROS HIJOS LAS TIC?

### • Alfabetización tecnológica

El uso de las TIC es hoy tan indispensable como la adquisición de nociones tan básicas como leer y escribir. Buena parte de las posibilidades de actuación que uno tiene sobre la realidad dependen de las capacidades de interactuar con las TIC que posea.

### • Desarrollo social

El núcleo fundamental de las TIC es la comunicación: sirven para poner en contacto a unas personas con otras y para conocer la actualidad del mundo en que vivimos. Se han impuesto nuevas formas de interacción social que antes no existían (foros, redes sociales, blogs, wikis, etc.) de las que nuestros hijos quedarán excluidos si desconocen los mecanismos que regulan dichos procesos comunicativos.

### • Apoyo al aprendizaje

Las TIC, y muy especialmente Internet, suponen una fuente inagotable de conocimiento que puede ser aprovechada por padres e hijos, tanto para formarse como educadores (los primeros), como para ser educados (los segundos).



## LOS NIÑOS DE AYER Y DE HOY

### • Futuro desarrollo profesional

Las TIC están muy arraigadas en el ámbito laboral por todos los beneficios que suponen en cuanto a la comunicación, al trabajo colaborativo, a la simplificación de tareas que antes resultaban mucho más arduas... Si nuestros hijos no adquieren a tiempo las competencias necesarias, se estarán cerrando muchas salidas profesionales.

### • Ocio y desarrollo personal

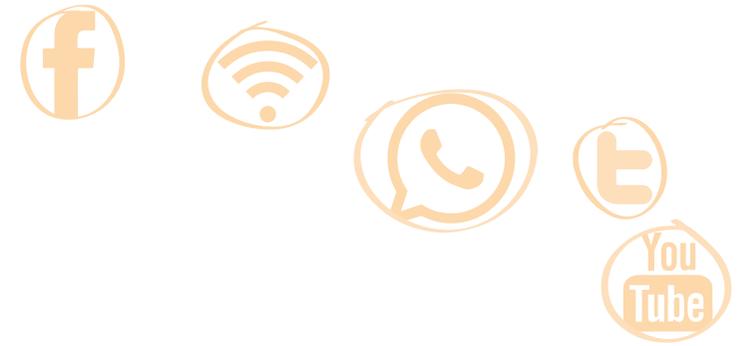
Las TIC ofrecen grandes posibilidades para el entretenimiento y la diversión. Se pueden realizar muchas actividades que, además de ser divertidas, nos nutren en lo personal, algo que nos hace entrar en la dimensión más positiva del ocio. Dada la gran interactividad y la diversidad de información a la que podemos acceder a través de las TIC, estos medios tienen unas enormes posibilidades para realizar actividades de ocio dotadas de un gran potencial educativo. Cuando utilizan las TIC, nuestros hijos, muchas veces sin saberlo, están aprendiendo a la vez que juegan.

**Seguimos haciendo las mismas cosas de siempre, pero de manera diferente.**

Las TIC están presentes en muchas de las actividades y tareas que realizamos a diario, y también en aquellas que afectan directamente a la vida de los más pequeños: el ocio, la educación, la comunicación y la forma de relacionarse con los demás. Las TIC han modificado los hábitos de todos, tanto de los adultos y sus instituciones como de los menores. Sin embargo, la esencia de las actividades que realizaban antes y las que realizan ahora es la misma, produciéndose una evolución acorde a las nuevas tecnologías desarrolladas:

- Antes solo jugábamos en la calle en compañía; ahora además juegan con videojuegos desde casa.
- Antes los libros que podías leer siempre eran de papel; ahora también se pueden leer directamente en una pantalla.

### 3- Los hijos digitales



- Antes nos comunicábamos quedando o hablando por un teléfono fijo; ahora utilizan el teléfono móvil o el ordenador para estar en contacto los unos con los otros y con el mundo.
- Antes escribíamos en un cuaderno con lápiz o bolígrafo; ahora utilizan teclado e impresora.

Lo que realmente marca la diferencia es la aparición de un nuevo hábito que antes no existía: el uso de las TIC como fin en sí mismo y no como herramienta o vía para algo más. Este es el cambio al que debemos prestar mayor atención, porque afecta a la esencia de las actividades que realizamos tanto nosotros como nuestros hijos. Existe el riesgo de que el “para qué se realiza” la propia actividad pierda protagonismo frente al “cómo se realiza”.

Es algo que empieza a percibirse tanto en menores como en adultos. Cuando una persona decide ver la televisión, normalmente responde a un motivo: quiero divertirme viendo una película o una serie, o saber qué ha pasado en el mundo viendo informativos, o ver un concurso el cual sigo con interés...

Pero puede llegar el caso en que se pongan a ver la televisión independientemente del motivo que les ha llevado a ello, y se quedan mirando la pantalla al tiempo que zapean sin ningún tipo de finalidad. Ocurre de forma similar cuando nuestros hijos (o nosotros mismos) jugamos a juegos como simples pasatiempos, mientras descuidamos otras actividades analógicas que pueden ser mucho más lúdicas y educativas.

Uno de los aspectos centrales de esta guía es que todo lo que se realiza en el mundo digital tiene su correspondencia en el mundo analógico, y en el mundo en que vivimos hoy día no se puede ser competente únicamente en uno de ellos.

No podemos concebir a una persona que pueda elaborar un currículum impecable y una carta de presentación asombrosa en Prezi, pero no sea capaz de afrontar una entrevista de trabajo cara a cara, al igual que es difícil de encontrar hoy en día a una persona que no tenga problemas para convivir armoniosamente con sus vecinos pero se niegue a tener un teléfono o algún dispositivo tecnológico que le permita comunicarse con otras personas.



## LOS NIÑOS DIGITALES

Las TIC imponen también un ritmo de consumo sin precedentes: estamos en la cultura de lo instantáneo. Obtenemos lo que queremos aquí y ahora porque lo tenemos todo al alcance de la mano. Mientras que a un adulto eso le supone una enorme ventaja para alcanzar sus objetivos, el niño debe acostumbrarse a valorar lo que tiene, a tener paciencia, a decidir qué quiere y qué no quiere, y a esforzarse cuanto sea necesario para conseguir sus objetivos.

Si no se les enseña desde pequeños a tolerar y aceptar la frustración concediéndoles todos los caprichos sin límites ni condiciones, muy probablemente terminen tiranizando a todas las personas que les rodean.

**Si quieres reflexionar sobre los hábitos de juego de los niños de hoy en día, echa un vistazo a las páginas 34 - 40.**

Las TIC permiten que se pongan en contacto personas de extremos opuestos de la Tierra, pero paradójicamente, es fácil caer en un consumo cada vez más individualista y aislado de las mismas (ej: los juegos del móvil como pasatiempos, el reproductor de MP3 en una reunión familiar...).

Cuando el niño es pequeño, es el momento de enseñarle a integrar la tecnología como una faceta más (y no exclusiva) de sus experiencias en el mundo analógico, las cuales debe desarrollar igualmente para potenciar sus relaciones en y con el mundo real. Buena parte de su proceso de socialización cultural se producirá a través de esta tecnología, lo que puede traer consigo muchas ventajas y algunos riesgos que hay que prevenir.

- **Virtudes que hay que potenciar**

Es menos crédulo y más curioso si desde pequeño se le ha enseñado a tener su propio criterio.

Tiene acceso a más información (y es consciente de ello).

### 3- Los hijos digitales



Se lo cuestiona todo: tiene medios para buscar respuestas por sí mismo y valorar si son adecuadas o no.

Tiene mayor capacidad de procesar información audiovisual.

Ha nacido y crece con las TIC para las que posee enormes aptitudes, mucha intuición y una gran capacidad de adaptación.

- **Riesgos que hay que prevenir**

Tendencia al consumismo ilimitado, lo que les lleva muchas veces a desear dispositivos que sustituyan al que ya tienen por la imagen social que otorgan, o caer en el consumo de bienes que tienen programada una corta vida útil para obligar continuamente a comprar nuevos equipos (obsolescencia programada).

- **Individualismo**

Egoísmo, falta de solidaridad, carencia de empatía, intolerancia a la frustración...

Valora poco lo que tiene y lo que puede costar conseguirlo.

- **Pérdida de perspectiva humana**

Muchas veces las TIC ponen una distancia entre nosotros y aquello que observamos que hace que nuestra capacidad de empatía se vea alterada, como ocurre cuando somos testigos a través de las TIC de casos de ciberbullying o cualquier otra forma de injusticia con la que nos podamos encontrar.

**Hay que evitar que las nuevas tecnologías nos aislen de la realidad. Las TIC nos permiten disfrutar más de esta realidad, de una manera más completa y satisfactoria. Nos relacionamos con personas, no con máquinas.**

**Para evaluar hasta qué punto conoces los hábitos de tus hijos, te proponemos un test en la página 41.**



## LA CASA DE LOS NIÑOS DIGITALES

### • Teléfono móvil

Los teléfonos móviles más utilizados hoy día, los llamados *smartphones*, están muy lejos de esos aparatos primeros con los que podías hablar y mandar SMS. Hoy en día son auténticos ordenadores con capacidad para navegar por Internet, crear textos y hojas de cálculo, capturar y editar tanto fotografías como vídeos, utilizar servicios de mensajería instantánea, jugar a videojuegos, navegar con GPS... Y además siguen haciendo llamadas y enviando SMS. En un pequeño aparato como la palma de tu mano que aglutina teléfono, ordenador, cámara digital, reproductor de MP3, GPS. Les concede una intimidad y un espacio propios que antes no tenían.

### • Televisión

Las televisiones de hoy día tampoco son como las que conocimos de pequeños. Ahora, gracias a la TDT y a los canales vía satélite, la cantidad de contenidos televisivos a los que pueden acceder nuestros hijos son enormes y muy variados. Pero además de esto, las nuevas televisiones, llamadas *SmartTV*, están conectadas directamente a Internet. A través de ellas se puede navegar y utilizar aplicaciones como si de un *smartphone* o *tablet* se tratase.

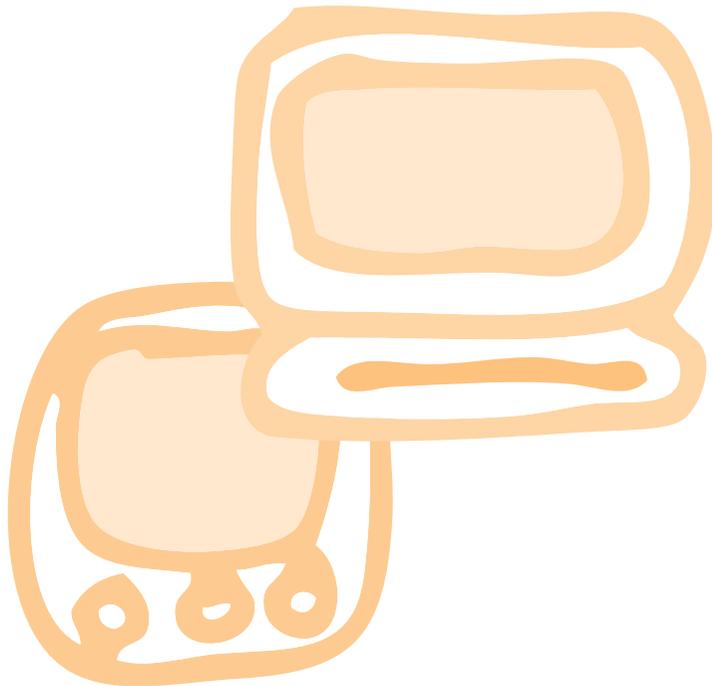
### • Ordenador

Otorga infinitas posibilidades de ocio, pero también acceso ilimitado a cualquier ámbito del conocimiento y enormes posibilidades comunicativas si está conectado a Internet. Es una puerta al vasto mundo digital, al cual nuestros hijos tienen que acceder sabiendo cómo desenvolverse para sacarle el máximo provecho, al igual que salen a la calle sabiendo cuándo cruzar por un semáforo o cómo reaccionar ante un desconocido.

Como ocurre con el MP3/MP4, el ordenador puede utilizarse como dispositivo de almacenamiento de archivos multimedia (audio, vídeo) que pueden haber sido adquiridos de forma ilícita.

### • Videoconsola

Las consolas para videojuegos han creado hábitos de juego diferentes que potencian el consumo individualizado y el placer por actividades cada vez más sedentarias. Las hay portátiles o domésticas, las cuales necesitan de una televisión o un proyector para poder utilizarse.



- **Tablet**

Las tabletas tienen las mismas características que un *smartphone*, pero no realizan llamadas de teléfono ni envía SMS a través de los operadores de telefonía ya que no utilizan el sistema GSM. Algunas tablets utilizan una tarjeta SIM, pero solo para conectarse a Internet y de esa manera sí pueden realizar llamadas a través de diferentes aplicaciones de VoIP.

- **Reproductor MP3/MP4**

Pequeño dispositivo que permite reproducir música (MP3) o vídeos (MP4). Hoy en día es frecuente que estas funciones se realicen con un *smartphone*. Si no se regula su uso de forma razonada y razonable, puede contribuir al aislamiento del niño y a dificultar el desarrollo de habilidades interpersonales. Conviene igualmente concienciar a los niños sobre los problemas legales y sociales derivados de utilizar de forma ilícita contenidos sujetos a derechos de autor.



## EL RECREO DIGITAL

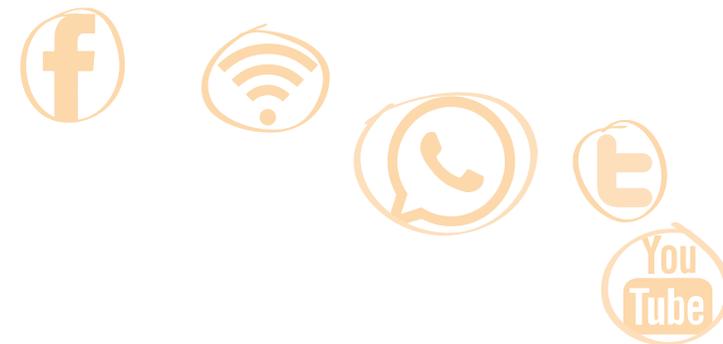
- **Cámara digital**

También suelen venir integradas en los teléfonos móviles, quedando los aparatos específicos de vídeo y fotografía digitales para usos que indican una afición algo más seria. Nuestros hijos son una generación primordialmente audiovisual, dándole mayor importancia que nunca a la imagen sobre cualquier otra cosa.

Este aspecto es de vital importancia en la educación de nuestros hijos desde que son pequeños ya que, sin una adecuada guía por parte de los padres, esta cultura de la imagen puede provocar daños muy serios a su autoestima cuando sean adolescentes. Que el valor de una persona pase por el juicio de otros acerca de su cuerpo, como si de un mercado de ganado se tratase, no deja de ser una mentira basada en los cánones de belleza y en los valores de “eterna juventud” que la industria trata de venderles a nuestros hijos. Esto deben aprenderlo desde muy pequeños y son los padres las personas idóneas para enseñarles que la valía de una persona va muchísimo más allá de su simple físico.

**El recreo, entendido como el conjunto de actividades y hábitos de ocio de los niños, y la pandilla, tienen ahora una ubicación virtual además de física. Eso implica la ruptura de las limitaciones de tiempo y espacio: la red de relaciones que pueden establecer es mayor que nunca.**

Las TIC son necesarias para el esparcimiento y la socialización de las generaciones actuales de niños y adolescentes, motivo por el cual es necesario establecer una relación con ellas idéntica a la que mantenemos con las actividades que nuestros hijos desempeñan en el mundo físico. Fomentar una comunicación abierta y natural en torno a las TIC supone que además de la frase “¿qué has hecho hoy en el colegio?” conviene introducir la de “¿qué has hecho hoy en Internet?”.



## ¿DÓNDE JUEGAN TUS HIJOS?

### En el dormitorio

No es conveniente que, de entrada, los niños pequeños tengan un acceso autónomo a las TIC, igual que no los dejamos salir solos de casa. Deben entender que eso es algo que deben ganarse progresivamente a través de la confianza y que ésta empieza por comprometerse a un uso responsable y seguro de la tecnología. El dormitorio siempre se configura como el espacio de privacidad del individuo. Si los niños disponen de un espacio privado para jugar, deben saber que es un espacio puntual y que sus padres deben acceder a él cuando lo requieran.

**Es importante que no perciban las normas o consejos de sus padres como imposiciones sin sentido, sino como enseñanzas útiles similares a las que les dan para salir solos a la calle: mirar a ambos lados antes de cruzar, no andar por lugares solitarios, no hablar con extraños, ser siempre educados y respetuosos...**

### En la sala de estar

Es el sitio más adecuado para que los niños pequeños disfruten de las TIC, porque desde siempre se les educa en compartir su uso con más personas y en que tengan una comunicación fluida con sus progenitores sobre ellas. También es importante que se acostumbren a negociar con los demás sobre el tiempo y el horario de uso, ya que hay que combinarlas con otras actividades propias de un espacio común.

No ponemos las TIC aquí solamente para controlarlas, sino también para compartir su uso. Si les enseñamos adecuadamente, el niño se controlará solo progresivamente. Además aprenderán algo importante: que no hay que encerrarse o esconderse para hacer uso de las TIC.

Y a esto debemos los adultos enseñar también con el ejemplo. Ya cuando sean mayores y empiecen a reclamar su intimidad personal, será el momento de buscar sus espacios privados.



### En la calle

Las videoconsolas portátiles han sido las TIC más utilizadas por nuestros hijos hasta la irrupción de los smartphones, los cuales son hoy por hoy la principal TIC que utilizan para jugar fuera de casa. Se prestan a que los niños los utilicen en la calle, el patio del colegio o en reuniones con otros niños, de manera que su uso sustituya a otras actividades de socialización e interacción con los demás.

Si se permiten estas conductas, podemos estar potenciando su aislamiento ya que no le estamos dando al mundo analógico la importancia que realmente tiene. La calle ha de ser un espacio para hablar, gritar y cantar, para pasear, saltar y correr, y los padres deben ser los primeros en fomentar estos hábitos aunque no siempre sea fácil ni cómodo.

Cada vez es más común ver a niños sentados con sus padres en la terraza de un bar o en una reunión familiar jugando con el teléfono móvil de algún adulto, cuando no es nada recomendable que el juego individual aisle de la

actividad social. Esto muchas veces es un hábito tolerado, permitido e incluso fomentado por los propios padres, quienes no siempre tienen los recursos y habilidades necesarias para hacer que sus hijos se sientan integrados y partícipes de una situación social y utilizan las TIC a modo de “anuladores” de niños. En estas situaciones es muy importante predicar con el ejemplo y ser congruentes con nuestros hijos. No podemos pretender que no jueguen con el teléfono en una situación social cuando muchas veces somos los primeros en estar, aún en situaciones sociales, manipulando el móvil mientras desatendemos la reunión.

### En la casa de un amigo

Es conveniente conocer la actitud con respecto a las TIC que adoptan los padres de los amigos de nuestros hijos: a qué tienen acceso, cuál es el nivel de supervisión... del mismo modo que nos preocuparíamos de qué comen en sus casas o de qué película ven. Todo esto en un clima sano de compartir impresiones con la otra familia sin juzgarles.



## ¿CUÁNDO Y CUÁNTO JUEGAN TUS HIJOS?

Una de las primeras cosas en las que debemos educar a nuestros hijos es en una correcta gestión de su tiempo en relación a las TIC. Es fundamental que los acostumbremos a desarrollar hábitos saludables, cuya base es ser capaces de combinar la tecnología con todo tipo de actividades.

Es innegable que las TIC despiertan una enorme atracción por encima de muchos otros juegos y formas de ocio, pero es nuestro trabajo conseguir despertar el interés de nuestros hijos por otras actividades. Cuando impedimos que utilicen un videojuego, no debemos hacerlo únicamente como un castigo, sino como una costumbre sana que da tiempo para hacer más cosas. Si conseguimos llenar ese tiempo "robado al videojuego" por una actividad que les guste y les enriquezca, habremos triunfado.

Lo más conveniente resulta siempre pactar con los niños la gestión de su tiempo, de manera que todos tengan la conciencia de estar adquiriendo compromisos y haciendo concesiones para recibir o ganarse algo a cambio. Hay que tener en cuenta tanto el aspecto cuantitativo de esa gestión de tiempo (cuándo juegan, durante cuánto tiempo seguido), pero también el cualitativo (en qué momento del día pueden jugar con la consola: por ejemplo, después de haber terminado los deberes o de haber ordenado la habitación).





## ¿CÓMO JUEGAN TUS HIJOS E HIJAS?

Hay hábitos, muy numerosos y muy diversos, relacionados con el juego que los padres deben esforzarse por conocer y corregir. Al fin y al cabo, el juego es el mecanismo por el cual aprendemos a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural. Los hábitos que adquieren y desarrollan los niños durante su tiempo de juego serán también los hábitos y costumbres que apliquen luego a otras actividades de su vida diaria. Señalamos a continuación algunos aspectos a los que hay que prestar especial atención:

### Los comportamientos violentos o poco respetuosos

Hay que evitar que los niños, que se encuentran en pleno desarrollo del sentido de la ética, se comporten en su relación con las TIC de un modo que no aprobaríamos en la vida real. Es cierto que las repercusiones que estos comportamientos tienen en el mundo virtual (ej: un videojuego) pueden ser menores que en la realidad, pero a menudo ellos carecen aún de la madurez necesaria para establecer esa diferencia.

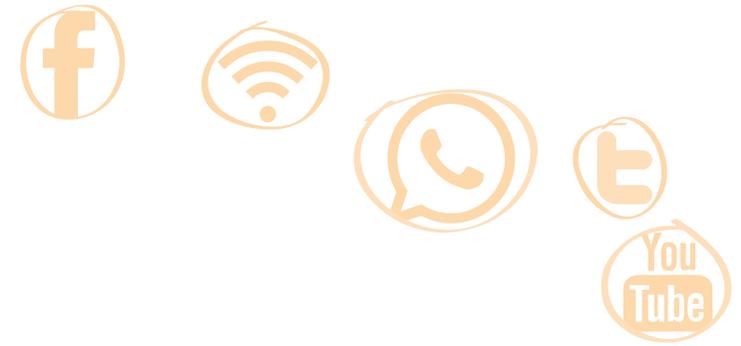
No podemos quedarnos indiferentes ante una actitud así viniendo de una persona que es social y personalmente inmadura, cuando indirectamente se pueden estar sembrando las semillas de la violencia, la discriminación o el menosprecio por sus semejantes. Es nuestra obligación como padres enseñarles a discriminar lo correcto de lo incorrecto y actuar en consecuencia haciendo un buen uso de la empatía.

**El comportamiento de nuestro hijo en el videojuego no afecta a los personajes de la pantalla, sino a ellos mismos: los actos de los niños reflejan y a la vez refuerzan sus ideas, actitudes, sentimientos y valores.**

### La ecología

Hay que educar en un consumo responsable, consciente y sensato de las TIC. Igual que les enseñamos a nuestros hijos a no dejar el grifo abierto, hay que conseguir que se acostumbren a no dejar el ordenador encendido cuando están fuera, o la música o el televisor cuando se van a dormir.

### 3- Los hijos digitales



E igualmente hay que educarles en responder a las necesidades personales y no a las necesidades de la moda. Sustituir un dispositivo que funciona perfectamente por otro más nuevo solo por estar acorde a la moda es una irresponsabilidad que hace del nuestro un mundo insostenible.

#### La ergonomía y los hábitos posturales

Como padres siempre procuramos darles a nuestros hijos una buena educación física acerca de aspectos cotidianos como pueden ser las posturas más saludables o las formas de realizar ciertos esfuerzos y movimientos de la vida diaria: formas de cargar peso, cómo prepararse antes de realizar ejercicio físico, posturas adecuadas en una silla... Esto debe tenerse en cuenta igualmente cuando manejen cualquier dispositivo, ya que es muy frecuente que nuestros hijos estén, por ejemplo, sentados delante del ordenador con una postura dañina para su espalda, o concentrados en el teléfono con la cabeza colgando del cuello.

Antiguamente nuestros padres se preocupaban (con razón) del excesivo peso que tenían nuestras mochilas escolares cuando las llenábamos de libros y cuadernos; hoy en día con las mochilas con ruedas estos problemas se han re-

ducido. Del mismo modo, en la medida en que eduquemos a nuestros hijos en buenos hábitos posturales y fomentemos un sano ejercicio físico estaremos mejorando su calidad de vida en todas sus vertientes.

#### La atención y la memoria

Muchos juegos de ordenador entrenan a los menores en su concentración. Los vemos absortos, como si estuviesen en otro planeta (un planeta digital) y nos sorprendemos de que se concentre en la pantalla pero tal vez no lo haga delante de los libros. Están acostumbrados a recibir muchos más estímulos que nosotros, y no solo por las TIC, sino también por el cine y la televisión.

Por eso se aburren ante lo que para ellos es poco estimulante y se concentran en aquello que les interesa. Ese juego que les divierte ahora, les entrena para la concentración, la memoria y la constancia siempre y cuando les proporcionemos el andamiaje adecuado para ello. Pero igualmente desde pequeños debemos enseñarles a concentrarse en otras actividades analógicas para evitar que su atención dependa del estímulo que se les presente, de forma que esté más ligada a su voluntad y control.



## LA PANDILLA DIGITAL

Para esto, de nuevo, nuestro ejemplo como padres será fundamental. No podemos animar a nuestros hijos a leer un libro con entusiasmo si nunca nos han visto hacerlo a nosotros, o animarles a divertirse en la calle si nosotros tampoco lo hacemos. De igual manera hay que tener en cuenta que debemos tener especial cuidado en subir fotos de menores a las redes sociales para que ellos puedan seguir nuestro ejemplo, ya que, los menores muchas veces falsean datos para obtener perfiles en las redes.

Si conseguimos que se desenvuelvan en ambos contextos nos podremos tranquilizar al haberles dotado de las herramientas y conocimientos necesarios para garantizar su seguridad y bienestar. Y por otro lado, es importante que sepan que seguimos ahí para asesorarles y ayudarles en cualquier momento, igual que lo hacemos en su relación con el mundo real.

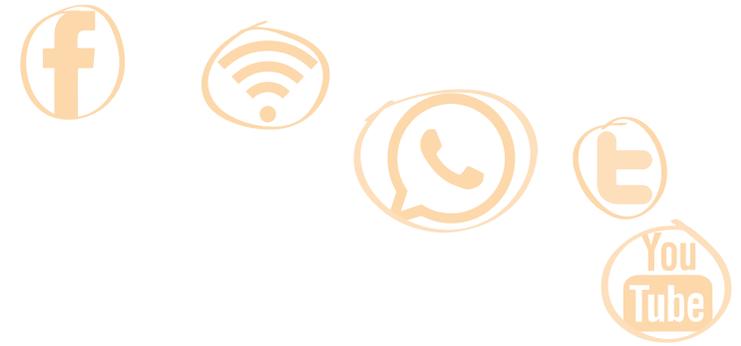
**La mejor manera de conocer la relación que tienen nuestros hijos con las TIC es preguntárselo directamente y observar. Tenemos que acostumbrarnos a preguntarles a qué han jugado hoy en la videoconsola igual que les preguntamos qué han hecho en el colegio.**

Aunque esta guía está destinada a padres de menores de 11 años, hay que tener en cuenta que el desarrollo social de los niños con respecto a las TIC es paralelo a su desarrollo social en la realidad. A partir de los 10 años comenzarán a establecer vínculos cada vez más estrechos con sus iguales y de forma cada vez más independiente, tanto en el mundo real como en el virtual.

Para cuando llegue ese momento, hemos de estar familiarizados con las TIC como herramientas de socialización: los servicios de mensajería instantánea, las redes sociales, las comunidades virtuales, los juegos *online*, los blogs, los foros, las wikis, y la web 2.0 en general. En el capítulo 4 de esta guía haremos un recorrido por todas esas herramientas.

Es muy importante la comunicación, pues se trata del principal mecanismo de protección para estar al tanto de las actividades de nuestros hijos. Es el momento de “dejarlos solos”, lo que no significa “abandonarlos”, sino dejar que pongan en práctica por sus propios medios todo aquello que han aprendido de nosotros.

### 3- Los hijos digitales



Tampoco deben introducirse en el mundo de la comunicación con sus iguales a través de las TIC si no son competentes para comunicarse en el mundo analógico.

El procedimiento idóneo consiste en que nuestros hijos desarrollen unas magníficas competencias sociales a partir de su relación con nosotros y sus iguales y, a medida que las TIC van apareciendo como elemento de socialización en sus vidas, poner en práctica dichas habilidades pero en un contexto digital en vez de analógico. Nunca un contexto debe sustituir al otro.

**Si quieres saber más sobre las TIC como herramienta de sociabilización, puedes ir directamente al capítulo 4 a partir de la página 45.**

## CONOCE A TUS HIJOS

**Proponemos a continuación un ejercicio de reflexión para que nos paremos un minuto a analizar hasta qué punto conocemos a nuestros hijos y cuánto sabemos de su relación con las TIC.**

¿Qué tecnologías tiene a su alcance? ¿Cuáles de ellas son de su propiedad?

- Ordenador
- Teléfono Móvil
- Videoconsola
- Reproductor de MP3
- Cámara digital, Tablet, Otros



¿Durante cuánto tiempo diario utiliza nuevas tecnologías? ¿Cuánto tiempo lo hace a solas? ¿Cuánto de ese tiempo está dedicado al ocio?

- Ordenador \_\_\_\_\_
- Teléfono Móvil \_\_\_\_\_
- Videoconsola \_\_\_\_\_
- Reproductor de MP3 \_\_\_\_\_
- Cámara digital \_\_\_\_\_
- Tablet \_\_\_\_\_
- Otros \_\_\_\_\_

### Si tienen un teléfono móvil

¿Lo lleva siempre encima? ¿Lo apaga por las noches? ¿Tiene el móvil a mano o activo mientras estudia? ¿Lo lleva al colegio? ¿Respetar las normas de uso que dictan el colegio? ¿A quién tiene entre sus contactos? ¿A quién da su número de teléfono? ¿Cuál es su consumo? ¿Cuántas llamadas realiza al día? ¿Cuánto duran? ¿Envía SMS? ¿Utiliza el lenguaje típico de los SMS? (faltas de

ortografía, expresión pobre...) ¿Tiene juegos? ¿Cuánto tiempo pasa jugando con el móvil? ¿Hace fotografías o grabaciones de vídeo o sonido? ¿Descarga contenidos (vídeos, fotos, música) de algún sitio, o los intercambia con sus amigos? ¿Lo utiliza como reproductor de música? ¿Lo conecta al ordenador? ¿Tiene o utiliza Bluetooth?

### Si tiene videoconsola

¿Qué tipo de jugador es tu hijo? ¿Juega todos los días, o de forma casual? ¿Le gusta algún juego en particular? ¿Cuántas horas seguidas juega? ¿Combina los videojuegos con otros tipos de ocio y entretenimiento? ¿Suele jugar solo o acompañado? ¿Juega online? ¿Con quién lo hace? ¿Qué tipo de videojuegos prefiere? ¿Dónde consulta información sobre las novedades del mercado? ¿Quién decide cuáles se compran? ¿Cuál es el contenido de los videojuegos que tiene? ¿Qué valores transmiten? ¿Qué le aportan? ¿Qué videojuegos intercambia con sus amigos? ¿Conoces el código PEGI, que identifica los contenidos no aptos para menores en los videojuegos?

### 3- Los hijos digitales



#### Si utilizan el ordenador

¿Qué actividades realizan con él? ¿Tiene webcam? ¿Sabe cómo utilizarla con seguridad y responsabilidad? ¿Tiene algún filtro de contenidos o algún control parental? ¿Sabe utilizar los motores de búsqueda correctamente? ¿Utiliza a menudo el ordenador para ver vídeos de series o películas? ¿Lo hace por su cuenta o en compañía? ¿Descarga contenidos de forma ilícita? ¿Alguien controla los contenidos que descarga? Utiliza videojuegos instalados en el ordenador o juegos *online*? ¿Cuál es el contenido de esos juegos? ¿Cuánto tiempo le dedica?

#### Comunicación

¿Con quién se comunica? ¿A través de qué dispositivo? ¿Cuánto tiempo le dedica al día? ¿Sustituye a otras vías de comunicación (ej: teléfono)? ¿Por qué vías ha conocido a la gente con la que más se relaciona? ¿Son amigos de su vida real, o personas que ha conocido por Internet? ¿Tiene cuentas de correo electrónico? ¿A quién le da la dirección? ¿Quién le escribe? ¿Reacciona de

forma activa frente al *spam*, la publicidad, y en general, cualquier mensaje no deseado? ¿Utiliza programas de mensajería instantánea (Whatsapp, Line, Telegram...)? ¿Lo hace mientras estudia, o mientras realiza otras tareas en el ordenador?

#### Navegación por Internet

¿Qué páginas visita más a menudo? ¿Pertenece a foros o redes sociales? ¿Tiene un blog, o un myspace? ¿Qué pseudónimos o "*nicks*" utiliza para navegar por Internet? ¿Cuánta información personal comparte con el resto de usuarios? ¿Cómo reacciona ante contenidos inapropiados para su edad, o que le incomodan? ¿Hablan alguna vez sobre ello?

#### Apoyo educativo

¿Qué tipo de tareas necesitan realizar con el ordenador? ¿Qué fuentes de información utiliza? ¿Tienen espíritu crítico y de contraste? ¿Sus trabajos son de elaboración propia o los copian de otros autores? ¿Usan el corrector ortográfico de los procesadores de texto?



# LOS JUGUETES DIGITALES



## EL TELÉFONO MÓVIL

El teléfono móvil debe ser una herramienta de seguridad para los niños menores de 11 años, y no un juguete, aunque ellos lo traten así. Además de llamar y escribir mensajes, los nuevos *smartphones* son ordenadores en toda regla y las precauciones en su uso deberán ser las mismas, e incluso mayores, ya que es más sencillo hacer un uso inadecuado del teléfono por sus dimensiones y movilidad.

La mayoría de los servicios que ofrecen los teléfonos hoy día son prácticos y fáciles de usar, pero algunos pueden dar lugar a situaciones violentas si no se utilizan bien. Los teléfonos móviles son una magnífica herramienta de seguridad para nuestros hijos, ya que gracias a ellos siempre nos pueden localizar cuando lo necesiten y que nos permiten estar siempre en contacto.

Esto cobra importancia cuando tenemos en cuenta la situación de dificultad de muchas familias hoy en día en las que es importante estar en contacto: familias divididas, monoparentales, con personas dependientes a su cargo o familias que han padecido malos tratos suelen tener más razones para que sus hijos 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. 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 de once años pueda navegar por Internet desde su teléfono móvil por lo que, si el teléfono tiene dicha capacidad, debería bloquearse o bien desde el propio terminal o bien a través de nuestra compañía de telecomunicaciones.

Los teléfonos móviles actuales, incluso los más sencillos, tienen excelentes opciones de seguridad que hay que aprender a utilizar. Después de grabar en ellos los números de teléfonos de padres y familiares cercanos, éstos deben ser



asignados a teclas rápidas que facilitan que el niño pueda realizar una llamada con facilidad. Igualmente deben aprender a utilizar el número de emergencias de toda Europa: 112. Este número funciona siempre, incluso con el teléfono bloqueado, y nuestros hijos deben saber utilizarlo en todos los sentidos.

Respecto al bloqueo del teléfono, hay terminales que para poder desbloquearlos es necesario introducir el número PIN, un código de seguridad que sirve para evitar que nadie que no conozca dicho número pueda activar la SIM del teléfono.

Sin embargo, hay terminales que si no introduces el PIN no puedes realizar llamadas, pero sí utilizar otras funciones del teléfono. Por ello conviene que, si el teléfono lo permite, se utilicen otros sistemas de seguridad para evitar un uso fraudulento o accidental del mismo (patrones de desbloqueo en la pantalla, reconocimiento facial, contraseñas...).

Una vez que hayamos asignado el número PIN y cualquier otra medida de seguridad al teléfono, se debe bloquear la opción de modificarlos sin una clave previa que solo conoceremos los padres, de forma que ellos no lo puedan cambiar. Es necesario concienciarles en el uso del bloqueo de teclado para evitar llamadas involuntarias, o bien programar el bloqueo automático del terminal si esta opción está disponible. Es frecuente que, por ejemplo, echen el

teléfono sin bloquear a un bolsillo o a la mochila y este empiece, por error, a hacernos una llamada.

Esto nos puede provocar, cuanto menos, un susto al ver la llamada nuestros hijos sin que dejen ningún mensaje. Pero otro susto que conviene evitar es el de la factura telefónica: es muy importante inculcarles desde pequeño 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 nuestros hijos. Este es un buen medio para desarrollar el autocontrol y las habilidades de administración y consumo responsable de los recursos por parte de nuestros hijos. Al igual que tendrán que aprender a gestionar responsablemente su asignación semanal o el dinero que puedan manejar en un momento dado, tienen que aprender a gestionar los límites de consumo establecidos para el uso del teléfono.

Este aprendizaje es vital para la vida adulta, ya que si nuestros hijos crecen con el concepto de que los recursos son ilimitados y no tienen por qué privarse de nada, estaremos sembrando las semillas que darán lugar a adultos egoístas, impulsivos e irresponsables.



### Algunas normas de uso de teléfonos móviles para niños

**No deben dar su número de teléfono a nadie que no conozcan. Tampoco deben dar el número de sus amigos 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 que no tiene las mejores intenciones. No deben aceptar llamadas de personas que no conozcan (es decir, que no están en la agenda de contactos).**

Debemos crear un clima de confianza con nuestros hijos que les permita mostrarnos sin dudar 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.

Otro de los elementos de seguridad que podemos utilizar si nuestros hijos manejan un *smartphone* son los programas de localización por GPS, los cuales nos podrán indicar con una precisión aceptable dónde se encuentra nuestro hijo en cada momento.

Estos programas pueden ser utilizados sin problemas durante la infancia sin necesidad de hacerlo a escondidas, ya que en un primer momento ni los niños ni las niñas tienen motivos para mantener su localización en privado y estarán encantados de saber que de esa forma también les estamos cuidando.

Será más adelante, a medida que vayan ganando autonomía personal y demanden una mayor intimidad, que el uso de estos programas deberá ser re-negociado.



En la actualidad están muy activas las estafas con los mensajes *Premium*: con cualquier excusa (un mensaje, un vídeo, una supuesta participación en un concurso...), te invitan a introducir tu número de teléfono para poder beneficiarte de algún contenido, pero sin mostrar claramente la letra pequeña en la que se indica que se te van a enviar mensajes a tu teléfono por los cuales vas a tener que pagar.

La Policía Nacional recomienda hacer uso del sentido común y la “desconfianza racional” ante ofertas “increíblemente buenas” o mensajes de fuentes desconocidas o no fiarse de los chollos e investigar en la red para comparar y descubrir posibles trampas. Es tarea de los padres enseñarles a discriminar este tipo de comportamientos para que puedan actuar en consecuencia, siendo además un aprendizaje que les valdrá para evitar futuras estafas a lo largo de su vida.

En referencia a los gastos que se pueden cargar en un teléfono, hay que tener especial cuidado cuando hablamos de los *smartphones*, ya que muchos invitan a los usuarios adultos a introducir un perfil completo, incluyendo un número de tarjeta de crédito para realizar compras *online* o pagar por aplicaciones.

Existen muchos juegos y otros programas que incluyen en su estructura las compras integradas, que suponen hacer una compra de algún elemento del juego o de la aplicación con un solo clic si no se tienen configuradas adecuadamente las opciones de seguridad en el pago.

No es raro que nuestros hijos pequeños jueguen con nuestros teléfonos y les aparezcan *banners* comerciales que invitan a hacer alguna compra, y si no tenemos bien asegurado que no se puedan realizar gastos sin introducir una clave de autorización previa podemos encontrarnos alguna sorpresa desagradable.

Por ello, si el teléfono tiene asociada alguna tarjeta de crédito para el comercio electrónico, los padres deben asegurarse de tener la configuración de seguridad más adecuada a sus circunstancias. No se deben dejar los terminales al alcance de los niños sin contraseñas o claves, ya que, además, se puede acceder a internet desde los *smartphones*.



### LAS TABLETS

En los últimos años han venido proliferando unos dispositivos muy parecidos a los *smartphones* pero con pantallas notablemente más grandes. Son las llamadas *tablets* o tabletas, dispositivos similares en todas las características a los teléfonos móviles inteligentes pero que no pueden hacer ni recibir llamadas mediante operadoras de telefonía, aunque sí pueden utilizar programas de mensajería instantánea, VoIP o videoconferencia si están conectadas a Internet.

Las tablets permiten, por el tamaño de la pantalla, servir de dispositivos en los que visualizar contenidos como textos, vídeos, gráficos... y están siendo utilizadas en numerosos centros educativos como medio de conexión entre los materiales didácticos de los docentes y los alumnos.

En estos centros, el profesor da acceso a los alumnos de su clase a los contenidos de su asignatura que se encuentran almacenados en alguna plataforma virtual. Estos contenidos ya no tienen la forma de los clásicos libros de texto, con dibujos o fotografías, sino que pueden incluir vídeos explicativos, esque-

mas en tres dimensiones, archivos de audio... y todos estos recursos son fácilmente accesibles por el alumno a través de las *tablets*, las cuales se convierten así en una gran herramienta que facilita el aprendizaje.

No hay que perder de vista que, además de todo el potencial que tienen como herramienta educativa, las tablets utilizan los mismos programas que los *smartphones*, por lo que también pueden utilizarse para navegar por Internet, utilizar programas de mensajería instantánea, jugar... siendo un ordenador en toda regla. Por ello se debe tener exactamente la misma actitud que si de un móvil se tratase y velar por que el uso que se le da en cada momento sea adecuado, responsable y prudente.



## LOS VIDEOJUEGOS

Desde siempre ha existido la dicotomía acerca de si son buenos o malos en términos absolutos, pero este planteamiento tan rígido no es realista, ya que como tantas otras cosas en la vida, depende de muchos factores. Sería como preguntarnos si el cine es bueno o malo, o si los juegos de mesa son buenos o malos.

Debemos desterrar la concepción que existe de que del videojuego es un producto orientado exclusivamente al público infantil, ya que hay videojuegos para todos los públicos y edades, igual ocurre con las películas. Por este motivo es muy necesario saber a qué juegan nuestros hijos. Si en un videoclub les dijéramos a nuestros hijos 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 una película de animación infantil 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 o violentar 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. 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, solo que lleva muy poco tiempo y la gente todavía no lo ve así.

Hay videojuegos que son meros pasatiempos, planos y sin trascendencia, pero otros suponen una auténtica saga en la que se desarrollan los distintos personajes y las aventuras que recorren forman un entramado argumental complejo que puede asemejarse a los establecidos por otras sagas cinematográficas o literarias. Reiteramos la idea de enseñar a nuestros hijos a disfrutar tanto de una buena aventura en los videojuegos como en una película o en los libros.

## 4- Los juguetes digitales



### 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 este es apto o no para nuestros hijos.

CALIFICACIÓN	INDICADOR
Más de 3 años	
Más de 7 años	
Más de 12 años	
Más de 16 años	
Más de 18 años	

Los videojuegos también se pueden caracterizar por poseer distintos tipos de contenido que pueden llegar a ser ofensivos o violentar a nuestros hijos:

CONTENIDO	INDICADOR
Violencia	
Sexo o desnudez	
Terror	
Drogas	
Juegos de azar/Apuestas	
Lenguaje soez	
En línea (Online)	
Discriminación	



Antes de que los menores tengan acceso a contenidos con estas características hay que pensar si les va a hacer algún bien, o si es más probable que les afecte negativamente. No hay que evitar el medio ni rechazar al mensajero, sino hacer un pequeño trabajo de exploración previo para determinar su idoneidad.

Hay que tener en cuenta que los niños no evolucionan de manera idéntica, pero sí de forma muy parecida, y por eso sabemos aproximadamente lo que es o no es recomendable para su edad. Los padres tienen la última palabra, porque son ellos quienes mejor conocen a sus hijos y saben si están o no listos para procesar y beneficiarse de esos contenidos.

No hay que ver a los videojuegos como un enemigo, ya que como hemos visto no es más que un medio, una herramienta con una función. Es el mal uso de los mismos lo que hay que evitar, y al igual que no utilizaremos un martillo para cortar un filete, no debemos permitir que se utilicen los videojuegos como un pasatiempo estéril.

Muchas consolas de videojuegos adoptan medidas de seguridad tales como moderación en las partidas de tipo *online* o mecanismos de regulación y cómputo del tiempo empleado para jugar, mecanismos que conviene que los padres conozcan y sepan cómo utilizarlos para una mejor experiencia lúdica de sus hijos.

### Tipos de soporte de videojuegos

¿Recuerdas cuando había BETA y VHS? Bueno, pues con los videojuegos 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 para jugar a videojuegos.

- **Videoconsolas:**

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 externa.
- Portátiles: 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/Tablet:**

Los teléfonos móviles poseen un gran abanico de juegos, si bien estos estaban orientados en un principio a un público casual como pasatiempos, hoy en día hay muchos pensados para el desarrollo intelectual a todas las edades con juegos que desarrollan la memoria, la atención, la orientación espacial... así como diversas competencias más académicas como pueden ser las matemáticas, la lengua o los idiomas.

### Tipos de jugadores

Existe una amplia clasificación de los distintos tipos de jugadores (gamers en su argot), pero una que suele encontrarse con frecuencia en los distintos foros es la siguiente:

- **Hardcore gamer:**

También conocidos como *pro-gamers*, para estos jugadores los videojuegos no son un pasatiempo o un entretenimiento ligero, sino una afición seria. Demandan juegos de gran calidad visual y tienden a invertir buena parte de su ocio en jugar a la consola o el ordenador. 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 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. Además de la frase "¿A qué has jugado hoy en el cole?" podría ser conveniente añadir "¿A qué has jugado hoy en la consola?".

- **Casual gamer:**

Los llamados "*casual*" (casuales, ocasionales), son aquellos que entienden los videojuegos como un pasatiempo ligero, algo con lo que divertirse, pero sin que les suponga una gran exigencia o dificultad. Los juegos orientados a este público fomentan más una jugabilidad basada en la interacción social y la compañía física, mientras que los juegos *hardcore* priorizan juegos de acción complejos que requieren de una gran habilidad para su dominio.



- **Professional gamer:**

Es un jugador con unas habilidades para jugar fuera de lo normal. Su nivel le lleva a poder participar en competiciones oficiales e incluso a trabajar para compañías desarrolladoras de videojuegos. Estas personas pueden llegar a hacer de su afición una profesión.

### Tipos de partida

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

Una partida multijugador cooperativa o competitiva puede desarrollarse de forma *online*, de modo que jugamos con o contra otra/s persona/s, pero cada una desde su consola u ordenador. Es frecuente en estos casos que los jugadores mantengan el contacto a través de micrófonos con los cuales pueden charlar en tiempo real para coordinar las acciones del juego.

Conviene que los padres se interesen por saber con quienes juegan nuestros hijos: si son amigos que conocen personalmente, o si son conocidos de otros amigos, si son personas amables y respetuosas, si nuestros propios hijos se comportan de forma educada y respetuosa cuando juegan *online*... Existen medidas de moderación en este tipo de partidas que nos conviene conocer a fin de evitar que los niños puedan entrar en contacto con jugadores de tipo *troll* (que usen un lenguaje malsonante, que los molesten, etc....).

Otra variable del modo multijugador son las partidas cooperativas o competitivas utilizando el modo de pantalla dividida. En estos casos los jugadores se encuentran físicamente juntos jugando con un único dispositivo pero cada uno con un mando, quedando la pantalla dividida en dos mitades (o cuatro), cada una de las cuales corresponde a un jugador.

Este tipo de partidas implican un contacto personal a la hora de compartir la experiencia de juego, lo que las hace más completas en un primer momento. Algunas videoconsolas portátiles permiten conectar unas con otras, generando un tipo de partida multijugador en la cual los y las participantes están cada cual jugando con su propia consola, pero físicamente unos junto a otros.



### Tipos de juegos

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



- **Impulsivos:**

Se basan en una interacción continua con el juego. 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 la coordinación psicomotriz, así como procesos de atención múltiple (la capacidad para atender a varios estímulos o actividades a la vez).

- **Reflexivos:**

Estos juegos se basan en la continua estimulación de las facultades intelectuales como la lógica y la planificación estratégica. El tipo de juego no es tan frenético como en el caso de los juegos impulsivos, proponiendo desafíos que se deben evaluar metódicamente a fin de poder superarlos.

- **Imaginativos:**

Son juegos basados en el fomento de la creatividad y la imaginación, a menudo por medio de historias en las que el jugador o jugadora se ve inmerso. 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.



También pueden clasificarse los juegos en función de su género, el cual viene definido por su sistema de juego más que por su temática.

GÉNERO	CARACTERÍSTICAS
<b>Plataformas</b>	Es uno de los géneros más habituales. Consiste en avanzar por distintos escenarios complejos mediante saltos y otras maniobras y así cumplir con determinados objetivos.
<b>Arcade/Acción</b>	Se basan en la superación continua de escenarios cuajados de enemigos que el jugador debe eliminar.
<b>Shooters</b>	Uno de los géneros de moda. Consiste en la simulación, en primera persona, de batallas en los que el personaje se ve envuelto. Se clasifican en FPS o en TPS en función de la perspectiva que adopte el personaje.
<b>Deportivos</b>	Son juegos basados en la simulación de distintos deportes.
<b>Simulación de vehículos</b>	Se basan en la simulación del manejo de vehículos de todo tipo.
<b>Aventura</b>	Funciona como una historia interactiva en la que se avanza a lo largo de una línea argumental definida. Está muy centrada en el diálogo con otros personajes, en el desarrollo de guiones especialmente elaborados, y la resolución de intrincados rompecabezas.
<b>Aventura gráfica</b>	Son un caso particular de aventura que permite una mayor interacción con el entorno que rodea al personaje.

GÉNERO	CARACTERÍSTICAS
<b>Survival Horror</b>	Son un género en moda hoy en día, y en ellos los personajes viven aventuras donde deben salir airosos de situaciones típicas de una película de terror. Su uso en menores debería ser supervisado por personas adultas.
<b>Rol (RPG)</b>	Es una evolución de todo lo anterior y se basa en la interpretación del personaje que se maneja, el cual se enfrenta a muchos desafíos que tienen que ver con una trama mayor. Un tipo específico serían los llamados MMORPG.
<b>Rompecabezas</b>	Ponen a prueba la inteligencia para la resolución de problemas, que pueden ser de índole matemáticos, espaciales o lógicos.
<b>Estrategia</b>	Basados en la planificación y la gestión de recursos con el objetivo de incrementar los mismos, evolucionar y conseguir así tus objetivos.
<b>Artísticos</b>	Suelen ser juegos en los que debes mostrar tus dotes como artista: juegos de cantar (Karaoke), de bailar o de tocar instrumentos
<b>Simulación de vida</b>	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.



### 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. Además existe toda una gama de videojuegos familiares en la que pueden participar todos los miembros de la familia como si de un juego de mesa evolucionado se tratase.

- **Fuera de casa:**

Los móviles y las consolas portátiles facilitan que los niños puedan jugar en cualquier parte, si bien este uso no es tan exhaustivo como pueda parecer. Hace mucho tiempo (cuando hablamos de tecnología, diez años es muchísimo tiempo), eran frecuentes los cibercafés, en los cuales las pandillas se reunían para jugar a juegos *online*. Con el desarrollo de las nuevas plataformas de videojuegos y la mejora de las conexiones domésticas a Internet, los juegos *online* se realizan hoy en día desde el propio domicilio, lo que ha hecho que los cibercafés prácticamente se hayan extinguido.

## EL ORDENADOR

Tanto se parecen los *smartphones* a los ordenadores que se está observando una tendencia cada vez mayor a que ambos dispositivos se integren perfectamente, de forma que los nuevos ordenadores tienen la misma funcionalidad y estética que los *smartphones* y lo que modificamos en uno se ve reflejado en el otro.

El ordenador, al igual que la videoconsola, puede convertirse rápidamente en el juguete preferido, pero no debe nunca sustituir a los compañeros de juego. Además de una plataforma con la que jugar, es una herramienta de aprendizaje y comunicación que nos sirve para:

- **Organizarse:**

Es bueno que nuestros 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 debe tener un tiempo para utilizar el ordenador. Debe ser un tiempo medido, con un final previamente conocido y consensuado, de modo que puedan desarrollar su capacidad de autocontrol y gestión responsable del tiempo.

- **Priorizar:**

Al tener un tiempo y un espacio limitados, deberán priorizar lo que hacen y los contenidos que guardan. Deben ser conscientes de que los recursos no son infinitos. Además de ser excelentes usuarios de los ordenadores, deben saber qué sentido tiene lo que hacen con ese ordenador. Muchas veces instalan programas por curiosidad o por accidente, sin saber muy bien para qué sirve, sin asegurarse de su procedencia o sin asegurarse de que el antivirus esté actualizado.

Nuestros hijos tienen muchas ganas de hacer cosas y son muy rápidos, pero esto contribuye a que no siempre son plenamente conscientes de lo que están haciendo. Esto se traduce con frecuencia en que ven, pero no leen, y por eso suelen pulsar el botón "Aceptar" de forma automática cuando no debían hacerlo y terminan instalando cualquier tipo de *malware*.

También lo hacen cuando no entienden un mensaje, como hacen 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 creen saber lo que va a hacer la máquina antes de que aparezca un mensaje en la pantalla, al igual que creen saber lo que les vamos a decir.



### INTERNET

Pese a que en muchas ocasiones puedan acertar (ya que con frecuencia los padres nos repetimos mucho), es una actitud que no solo puede ser considerada como irrespetuosa, sino que es irresponsable, ya que invita a no ser conscientes de lo que está ocurriendo en cada momento dando por hecho realidades que no han ocurrido.

En la medida en que los padres somos responsables de la educación de nuestros hijos, debemos enseñarles a evitar este tipo de actitudes y a ser siempre conscientes de lo que tienen entre manos, ya que en última instancia serán ellos los responsables de las decisiones que tomen en cada momento.

Internet tiene unos beneficios inmensos para nuestros hijos y conlleva muchos menos riesgos que el mundo real en cuanto a daño físico se refiere, pero en él existen otros riesgos de tipo emocional que conviene conocer para prevenirlos y procurar evitarlos. Ahora que nuestros hijos 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. Entrar en Internet es como salir de casa para entrar en otra dimensión del mundo, y al igual que cuando salimos de casa para pasear por el mundo real nos llevamos una serie de cosas (abrigo para protegernos del frío, zapatos para protegernos los pies), entramos en Internet con unas cuantas cosas esenciales para protegernos: el antivirus, el *firewall*. Eso es lo que utilizaremos siempre, solo por estar conectados a Internet.

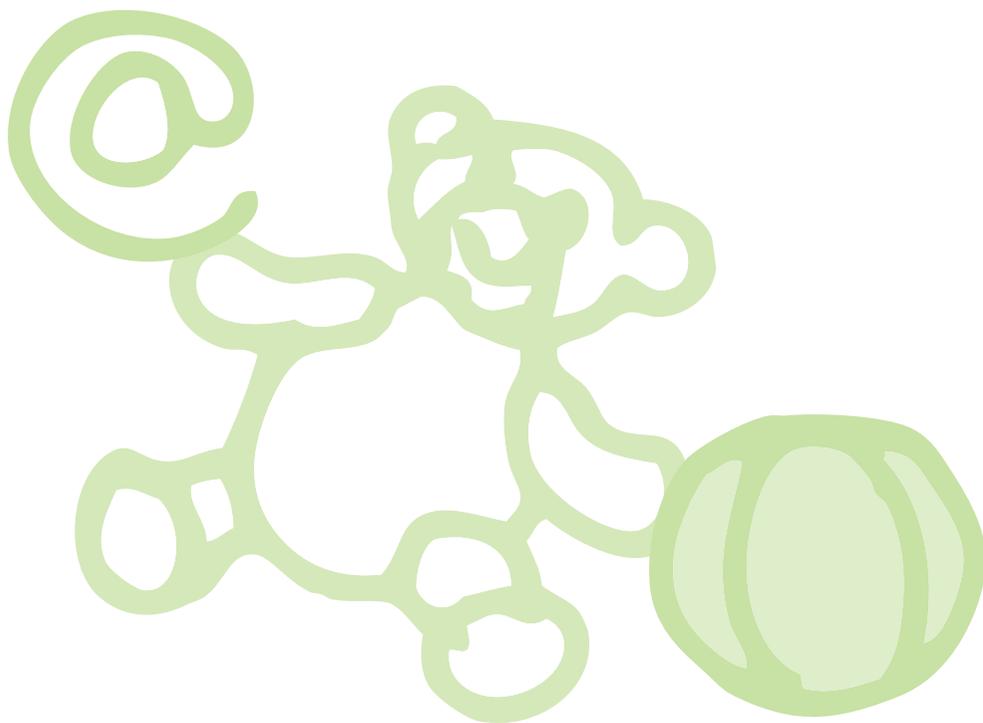


En algunas ocasiones vamos a sitios especiales, que tienen unas características específicas, como la playa o la nieve. Cuando vamos a esos sitios, además de las protecciones de siempre nos llevamos una protección específica, como protectores solares, flotadores, gorros o guantes. Así que cuando visitemos algunos sitios de Internet lo haremos llevando a cabo ciertos hábitos de conducta saludables.

Imagina que estás en el parque y se acerca alguien que no conoces a pedirte tu nombre, dirección y teléfono. Haciendo uso del sentido común, nunca le darías esos datos. 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, si se los proporcionamos estaríamos poniendo en riesgo nuestra propia privacidad digital, ya que no sabemos dónde acabarán esos datos, si alguien puede tener acceso a ellos y el uso que puede darles.

Dado que Internet es un mundo virtual conviene que a través de él solo enviemos datos virtuales, mientras que los datos reales los guardaremos para el mundo real. No obstante, las consecuencias de lo que en Internet se haga pueden ser completamente reales, por eso hay que ser igual de prudentes. No es especialmente difícil, ya que ambos mundos son parecidos y el uno no es sino el reflejo del otro. Veamos algunas equivalencias:

MUNDO REAL	MUNDO VIRTUAL
Foto	Avatar
Nombre	Usuario, alias, <i>nick</i>
Correo electrónico privado	Correo electrónico público
Ciudad	Ciudad imaginaria
Llave	Contraseña



Pese a que por seguridad se invite a crearse una identidad paralela para utilizar en el mundo digital, es necesario precisar y matizar un detalle importante: más que una identidad paralela, en Internet se debe utilizar una identificación alternativa. Es muy importante que la persona, en esencia, siga siendo la misma y sea plenamente consciente de su identidad y la mantenga íntegra.

Hay personas que aprovechan la distancia proporcionada cuando se mueven por un medio tan impersonal para crear identidades alternativas, las cuales van acompañadas de actitudes que en su vida normal no manifestarían.

Es un mecanismo de transformación parecido al que sufren algunas personas en un campo de fútbol, en donde encontramos a personas que en su vida cotidiana son educadas, tranquilas y controladas, convertidas en *hooligans* mezquinos y deslenguados. Esto, como es obvio, no es culpa del fútbol, sino de la impersonalidad que proporciona esa situación en la que uno no es más que parte de la masa y le permite dar rienda suelta o introducir aspectos de personalidad que en otras circunstancias no estarían presentes.



De este mismo modo enseñaremos a nuestros hijos a proteger su identidad real en Internet, pero que se pongan el *nick* que se pongan, deben comportarse tal y como lo harían en la vida real. De este modo, al igual que se marcharían de un lugar cuando les incomoden o crean que están corriendo un riesgo, abandonarán una web, un chat o un foro en dichas circunstancias y no tratarían de responder como no lo harían en la vida real (por ejemplo, de forma retadora, chulesca, grosera...). Debemos animarles a que nos informen de lo ocurrido para poder así ayudarles a protegerse de estas situaciones.

### Seguridad básica en Internet

Siempre procuramos cerrar 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, 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, ya que los convierte en personas dependientes e inadaptadas. La única alternativa para evitarlo 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 similar a no dejarse abierta la puerta de casa. Esto afecta especialmente a las conexiones inalámbricas, las cuales 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.

## 4- Los juguetes digitales



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, es preferible el software libre, entre otras cosas, porque es el más seguro.

Igual que en la vida real hay virus y bacterias que mantenemos a raya lavándonos las manos y manteniendo unas normas de higiene, mantenemos alejados los virus que hay en Internet con un sistema defensivo formado por el antivirus y el *firewall*, que son como la puerta y las ventanas 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 *firewall* impide que entre algo desconocido o que salga algo que no queremos que salga, mientras que el antivirus impide que se active algo dañino que, de alguna forma, ya ha entrado. No podemos controlar todos los accesos del ordenador, ya que este tiene miles de ventanas. Los virus informáticos pueden ser devastadores para nuestros equipos, pudiendo ir sus efectos desde la pérdida de información al secuestro de nuestro equipo por parte de un usuario malintencionado.

Es muy importante tener un antivirus actualizado antes de conectarse a Internet, ya que los virus pueden entrar solo por conectarse a la red sin que sea necesario descargar ningún archivo, ni recibir ningún correo y sin entrar en ninguna página. El antivirus es como un compañero de viaje, y por eso hay que escogerlo bien. Los hay buenos que ralentizan el ordenador, y otros más rápidos que filtran poco.

En una buena tienda o en un buen foro de Internet nos aconsejarán los mejores según nuestras necesidades y teniendo 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*" para poder hacerte una idea.

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, y muchos 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 es algo muy frecuente 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 una ruleta rusa digital.

**Estos programas de seguridad completos revisan todo lo que pueda afectar a la seguridad de nuestro ordenador.**

En cualquier caso, hay que advertir a nuestros hijos que ambos siempre deben estar activos. Un engaño que se da con cierta frecuencia es que el antivirus bloquee un contenido que les interesa, y por el afán de tenerlo, desactiven el antivirus. El símbolo de estado del antivirus se suele ver en el margen inferior derecho de la pantalla.



Ilustración a modo de ejemplo



Ilustración a modo de ejemplo

Otros programas que aumentan la seguridad a la hora de navegar por Internet son los filtros de contenidos. Estos 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.

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.

Los padres podemos configurar perfiles diferentes de filtrado para cada uno de nuestros hijos, o para nosotros mismos si no queremos ser molestados con diversos tipos de *malware* que pueden alojarse en nuestro ordenador.



## NAVEGAR POR INTERNET

Podemos utilizar reglas complejas que protejan a cualquiera de los usuarios a través de cualquiera de los protocolos que utiliza el ordenador, e incluso podemos definir 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, por lo que resulta indispensable que interioricen los conceptos esenciales de seguridad basados en valores desde que son pequeños.

Navegar es la actividad más elemental que hacemos en Internet, y hoy en día es un elemento básico para divertirse, aprender, relacionarse, comprar... Es como salir a la calle y pasear. Puedes encontrarte de todo, cosas buenas y cosas malas, y con una guía adecuada y tu propia experiencia aprendes a facilitar unas y evitar otras.

Nuestros hijos deben entender que pasear por la calle y navegar por Internet pueden considerarse derechos, pero también supone una responsabilidad. Pasear por la calle no les da derecho a cruzar con un semáforo en rojo, y na-



#### 4- Los juguetes digitales



vegar por Internet no les da derecho a entrar en un lugar que no deben. Antes de navegar por Internet se debería hacer una planificación como si se fuesen a ir a navegar por un océano.

Los antiguos navegantes griegos acudían al oráculo de Delfos para pedir consejo sobre las rutas marinas más seguras, y 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.

Tenemos la experiencia de conocer los riesgos genéricos. Somos nosotros los que sabemos dónde están los piratas, los arrecifes y los monstruos marinos. Los que debemos dar a nuestros hijos 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 unas normas de hacia dónde navegan, cómo, cuándo, cuánto y para qué.

Las herramientas que se utilizan para navegar por Internet se suelen llamar, cómo no, navegadores. Son programas que sirven para ver páginas web. Los navegadores modernos suelen disponer de herramientas para que los niños solo puedan navegar por los sitios que previamente han aprobado sus padres, así como sistemas de bloqueo de elementos emergentes o pop-ups.

Evitar los elementos emergentes de las páginas que no tenemos la certeza de que son totalmente seguras es como quitar los tiburones de sus mares.



## DESCARGAS DE ARCHIVOS

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

FORMATOS MÁS FRECUENTES	
Música	mp3, wav, ogg, wma...
Video	avi, mp4, mpg, mkv, asf, rm, mov, flv...
Imágenes	jpg, png, gif, bmp, psd...
Documentos	txt, doc, pdf, ppt...
Comprimidos	Zip, rar, ace, 7z...
Ejecutables (programas)	Exe, dll, bat...

Un archivo suele ser una unidad de contenido: una canción, una imagen, un libro, una película, un juego, y eso es lo que se suelen descargar nuestros hijos. 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, y la mayor parte de lo que compartimos es bueno, como en la vida real, pero no todo.

### Descargas de servidores

Existen enormes repositorios de archivos en Internet que sirven para que las personas compartan información y otros la descarguen. Son sitios como Rapidshare, Mega o Depositfiles, por citar solo algunos. Sus sistemas analizan los posibles virus que puedan estar en los archivos, pero no revisan el contenido, que en algunos casos es ilegal porque infringe derechos de autor o resulta inadecuado para nuestros hijos pequeños. Por eso es importante que solo se descarguen los archivos que haya dejado alguien que conocemos, o cuyo contenido nosotros hayamos revisado.

Respecto a las descargas, algunas personas desarrollan cierto afán coleccionista, algo parecido a la glotonería. El criterio con el que eduquemos a nuestros hijos debe ser el mismo que le daríamos en un buffet libre: coge solo aquello que vayas a consumir. Si tienes más hambre, vuelve a coger solo lo que necesites.

## 4- Los juguetes digitales



### 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 archivos 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 archivos descargados a través de este método, por lo que los niños 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.



Ilustración a modo de ejemplo



## PROGRAMAS PARA COMUNICARSE

Es muy importante que el área compartida sea solo 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 música clásica, por ejemplo. Los programas típicos son Emule , BitTorrent, Ares, etc.

**Lo ideal es que nuestros hijos solo compartan archivos con su lista de contactos de los programas de mensajería que nosotros ya habremos validado previamente.**

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. 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 sin dejar de llevar a cabo el tipo de comunicación que implica mirarles a los ojos.

### Mensajería Instantánea

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 o de uno a un grupo en tiempo real, es decir, tiene que haber alguien en cada ordenador dispuesto a comunicarse en ese momento.



Ilustración a modo de ejemplo

Para garantizar que esas comunicaciones sean autorizadas desde nuestro ordenador se debe aceptar la invitación a hablar que la otra persona realiza. Igual que desaconsejamos que nuestros hijos hablen con desconocidos, debemos enseñarles a consultarnos frente a invitaciones de personas que no conocen.

Una vez que hayamos validado que esa persona es quien dice ser y estemos seguros que puede hablar sin riesgo con nuestros hijos, 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.

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. Si conectamos la *webcam* corremos el riesgo de que alguna persona capture nuestra imagen sin nuestro consentimiento, por lo que solo es conveniente conectarla con familiares y amigos de confianza y desconectarla o cubrirla cuando no esté en uso.

Los programas de mensajería instantánea avisan 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 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, pero es difícil controlar quién accede a dichas salas, por lo que recomendamos que los niños no accedan a estas. Programas de mensajería Instantánea son Skype, Hangouts, ICQ, Yahoo Messenger o AOL Instant Messenger.

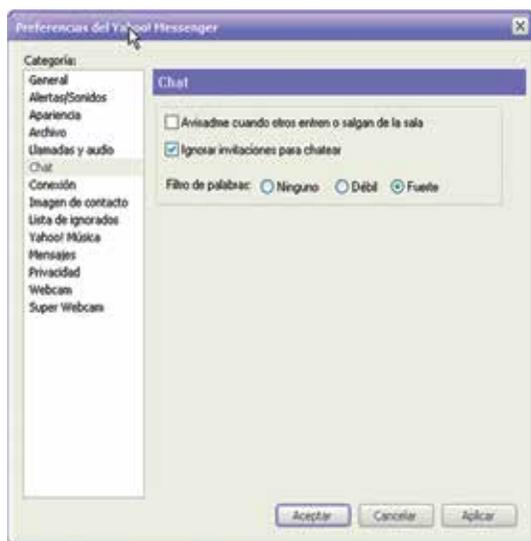


Ilustración a modo de ejemplo

En la actualidad, y con la irrupción de los *smartphones* en nuestras vidas, se han popularizado enormemente las aplicaciones de mensajería instantánea para móviles, como son Whatsapp, Line o Telegram. Estas aplicaciones de mensajería casi han desbancado al SMS como forma de comunicación mediante texto entre dispositivos móviles.

Tienen la ventaja de que solo podemos contactar con personas conocidas que están dentro de la agenda de nuestro teléfono. El mayor riesgo puede venir de que se nos incluya dentro de algún grupo en el cual no tenemos por qué conocer a todo el mundo necesariamente, pero si estamos en él es porque alguno de los miembros nos conoce y nos ha incluido. De todo modos, siempre queda la opción de salirte si te han incluido en un grupo en el que no deseas estar.

Estas aplicaciones de mensajería instantánea pueden llegar a crear adicción en los adolescentes, los cuales pueden llegar a ser socialmente hábiles a través del teléfono, pero no serlo en las relaciones personales en el mundo analógico. Esto se puede prevenir si desde que empiezan a tener contacto con estas aplicaciones se les instruye en el uso responsable de las mismas al tiempo que se sigue fomentando y educando en las habilidades interpersonales en situaciones de la vida cotidiana.

## 4- Los juguetes digitales



### VoIP ( Voice over IP)

La frontera con los programas de mensajería instantánea es difusa. También son programas para comunicarse, pero fueron diseñados para hacerlo especialmente a través de la voz o de videoconferencia. Desde estas herramientas de Internet se puede llamar a teléfonos convencionales de forma gratuita o con un coste muy bajo. Al igual que los servicios de mensajería instantánea, conviene utilizarlos siempre bajo supervisión de un adulto. Skype o Gizmo son programas conocidos de VoIP.

### 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 páginas web o desde programas que incluyen este servicio.

Un chat es una herramienta que suele estar en una página 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 de estas edades no deben entrar en las salas de chat dada la dificultad para controlar quién accede a ellas y la probabilidad de encontrarse con un *troll*. 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, 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 solo 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, busca en Internet 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 al mismo tiempo, lo que permite una mayor flexibilidad a la hora de participar.

De esta manera cualquiera puede 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 los valoran. 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. Nuestros hijos tienen foros con temas y contenidos adaptados a su edad. En ellos no suele haber ningún problema si están moderados. Como ejemplos podemos encontrar:

## 4- Los juguetes digitales



**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.

**Panfu** - <http://www.panfu.es>

Se trata de un lugar moderado y revisado por especialistas en pedagogía, con una buena presentación gráfica.

Pese a que existen estos recursos moderados y protegidos, adecuados para la infancia, no debemos dejar de tener en cuenta que a medida que nuestros hijos vayan creciendo y las relaciones sociales vayan ganando relevancia, se verán atraídos por otras redes sociales para mayores, como pueden ser Tuenti o Facebook.

Ambas redes sociales tienen como requisito para poder abrir un perfil el ser mayores de 14 años, pero no es infrecuente encontrar a niños más pequeños haciendo uso de estas redes sociales.

Reiteramos una de las ideas centrales de esta guía: si conseguimos que nuestros hijos aprendan las normas básicas de seguridad y prudencia en estos entornos desde pequeños, podremos estar más tranquilos cuando sean mayores y se enfrenten a estos entornos por sí mismos.

### Correo electrónico

El correo electrónico es una forma de comunicación muy eficaz. Es muy rápida y no requiere que la persona esté activa al otro lado para enviar el mensaje. Es prudente tener varias direcciones de correo electrónico: uno para cosas importantes y que solo se lo daremos a amigos y parientes, y otro para cosas poco importantes y que acabará llenándose de correo basura. Este lo utilizaremos para suscribirnos a portales, foros y cosas así, mientras que el otro lo mantendremos siempre "limpio".

**Ese buzón de correo "sucio" tendrá un apodo o un alias, pero nunca el nombre real o los apellidos.**



Con frecuencia se reciben correos no solicitados, *spam* con publicidad lamentable por su forma y su contenido. Son envíos masivos cuyo remitente no sabe quién lo va a recibir o no.

Por eso es muy importante que nuestros hijos no contesten a ninguno de estos correos, porque equivaldría a decirle a quien envía esos correos que nuestra dirección es válida y que hemos leído su correo, con lo que se arriesgan a recibir mucho más *spam* en su buzón.

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, Thunderbird, Eudora, etc. A efectos de seguridad, lo mejor es ver el correo cuando está en el servidor y no puede afectar al ordenador.

Nuestros hijos deben aprender a borrar los mensajes que tienen archivos adjuntos que son de desconocidos, sobre todo si están en otros idiomas. Los archivos adjuntos a los mensajes pueden tener virus, y por eso son los que más nos preocupan.

También debemos enseñarles a discriminar los mensajes de tipo *Hoax*, también llamados "cadenas", dado que su finalidad es ser propagados incesantemente como si de una reacción en cadena se tratase.

Un tipo particularmente grave de correo que podemos recibir son los correos de *phishing*, los cuales incluyen enlaces fraudulentos (como por ejemplo hacia temas bancarios) que simulan páginas oficiales y nos invitan a introducir datos de seguridad privados.

Hemos de verificar bien la autenticidad de dichos mensajes, aunque como norma general lo mejor es no introducir nunca este tipo de datos salvo que tengamos la certeza de que estamos en el sitio correcto. Las propias entidades bancarias informan de que nunca te solicitarán este tipo de información por Internet. En caso de duda lo mejor es contactar con la entidad bancaria personalmente.

El contenido del mensaje también puede ser una preocupación porque puede incluir contenidos inadecuados. Nuestros hijos deben ser conscientes de que nunca hay que contestarlos. Igual que desconfiamos de los desconocidos que nos abordan en plena calle para ofrecernos soluciones milagrosas o ingre-

## 4- Los juguetes digitales



sos extraordinarios, con más motivo debemos desconfiar de las propuestas que nos hace alguien que no podemos ver.

**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.**

### 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.

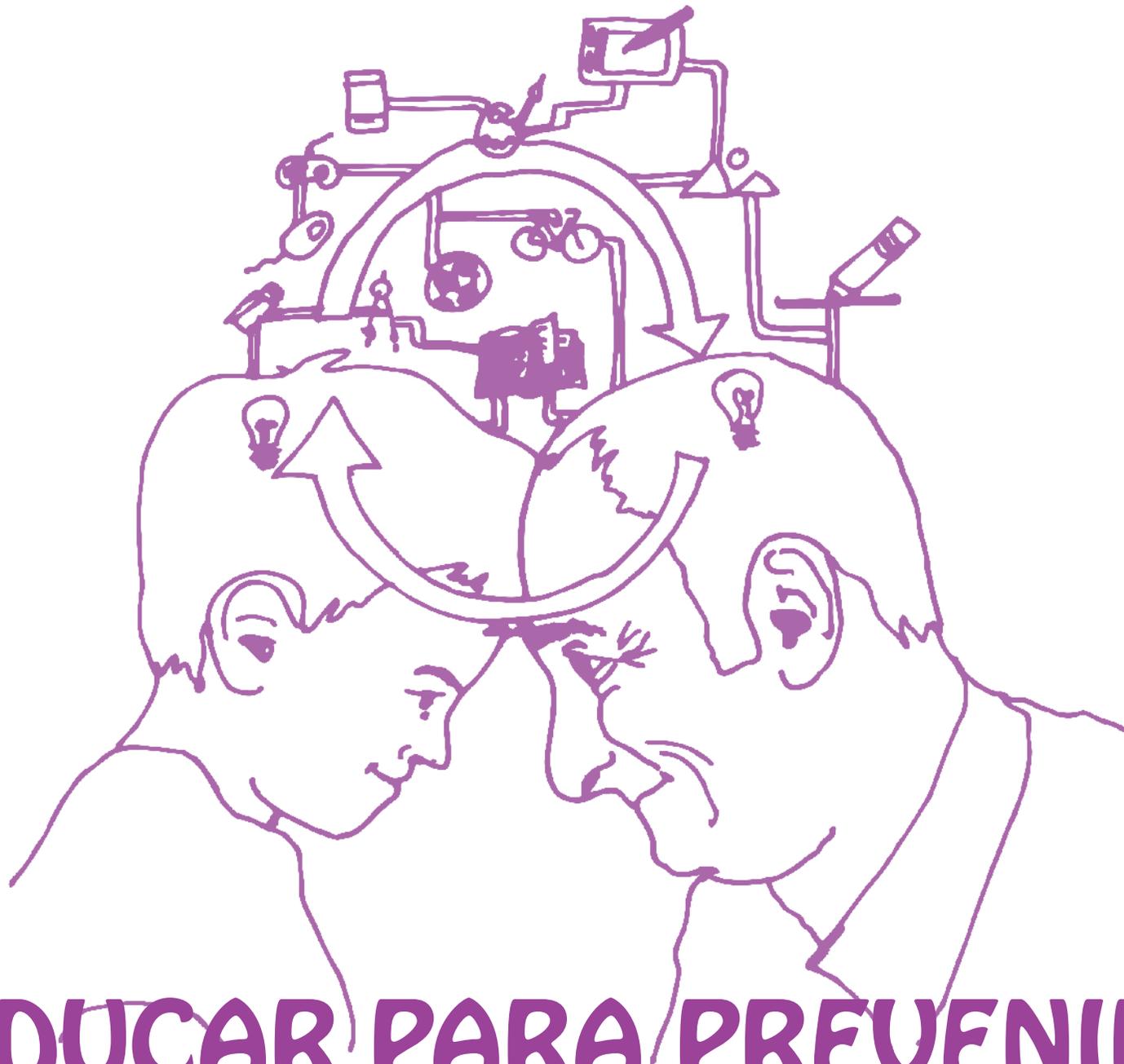
Sin embargo la cantidad de datos que hay es ingente, por lo que se tiende a que los buscadores sean sistemas robotizados que analizan la red incesantemente para encontrar datos nuevos, guardarlos y ponerlos a disposición de quienes necesitan alguna información.

Una excepción es Dmoz, un gigantesco directorio que clasifica la información con inteligencia humana mediante el trabajo de gran cantidad de voluntarios, pero cuyos resultados de búsqueda no pueden competir con los de los buscadores automatizados.

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 indexado por los buscadores, por eso en ocasiones no encontramos la página que un amigo acaba de abrir. Existen muchos buscadores, pero los más conocidos son Google, Yahoo y Bing.

También existen metabuscadores, que son sistemas que buscan al mismo tiempo en diferentes buscadores, por lo que ofrecen una información más completa. Solo suelen ser de interés cuando se pretende realizar una búsqueda exhaustiva.



**EDUCAR PARA PREVENIR**



**La educación en valores y la buena relación entre padres e hijos es la clave para la prevención de posibles riesgos en el uso inadecuado de las TIC.**

“Nadie educa a nadie, nadie se educa solo, los padres, madres, hijos e hijas se educan entre sí mediatizados por el mundo analógico y digital”. Paulo Freire.

Las personas de cierta edad que han sido testigos de los grandes cambios tecnológicos de los últimos tiempos, pueden expresar sus sospechas acerca del uso que las nuevas generaciones (los “nativos digitales”) hacen de las TIC.

El escritor José Luís Sampedro en su libro “Escribir es vivir” nos comenta: “... Las relaciones con otro se aprenden jugando, en la calle, en el recreo, haciendo deporte, pero jugando entre seres humanos, no entre un humano y una máquina. Las relaciones del fuerte con el débil, la comprensión, la solidaridad, el compañerismo no los da la maquina. Y, sin embargo, parece que hemos triunfado si metemos muchos ordenadores en el aula desplazando al profesor, que es quien podría enseñar y transmitir los valores humanos. La formación así concebida no va encaminada a enseñar a vivir, se enseña a consumir y producir, no a vivir”.

Las TIC son medios ideales para la práctica de muchas capacidades adquiridas en el mundo analógico por nuestros hijos. Unos medios capaces de relacionarlos con multitud de personas, con una gran cantidad de información y puntos de vista diferentes.

Son algo así como una enciclopedia, un teléfono y una máquina de escribir al mismo tiempo, pero el cerebro que procesa dicha cantidad de información lo ponen nuestros hijos. Los medios tecnológicos son herramientas para que aprendan y discutan entre ellos y con otras personas: iguales, padres, docentes, tutores, etc.

**El único modo de prevenir comportamientos de riesgo y un uso inadecuado de las TIC pasa por involucrarse en la educación de los hijos y potenciar las ventajas que aportan, no por prohibir o restringir radicalmente su uso.**

**Si te saltaste el capítulo sobre los niños y niñas digitales, este es el momento de leerlo. Ve a la página 22.**



## LOS PADRES EDUCANDO EN VALORES: CONSEJOS GENERALES PARA TRATAR CON TUS HIJOS

Educar para prevenir implica educar en valores, es decir, en aquellos aspectos de la vida que siempre son importantes. Dichos valores no pueden ser inculcados de forma forzosa en los niños, sino que deben ser sentidos e identificados por ellos para que puedan compartirlos y desarrollarlos por sí mismos. De sus padres aprenderán las actitudes y valores que les capaciten tanto para un correcto desempeño en la vida analógica como para hacer un buen uso de las TIC. Para ello hemos de tener en cuenta lo siguiente:

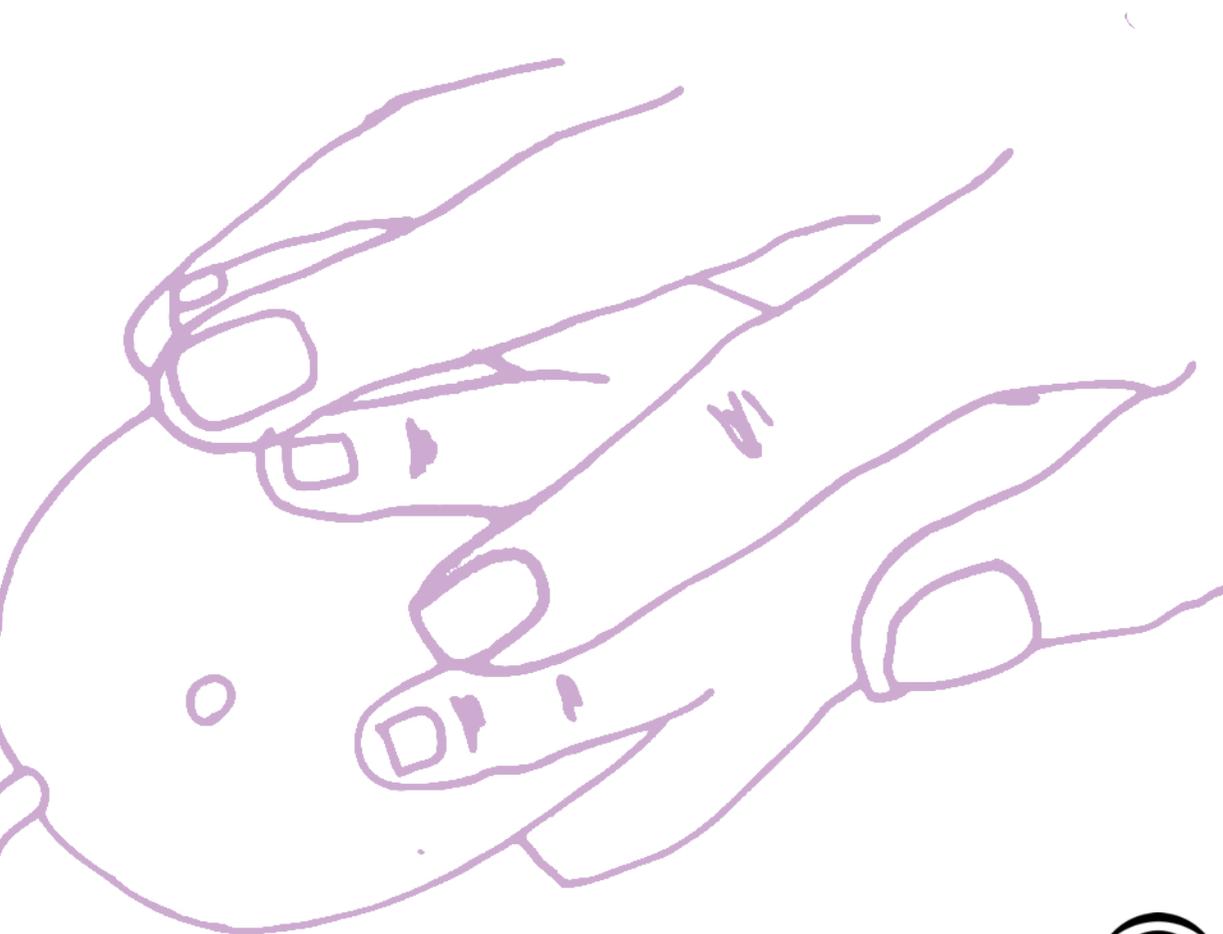
### Mejoremos la comunicación con nuestros hijos

- Prestemos atención a sus sentimientos y mostrémonos interesados por ellos, siendo capaces de ponernos en su lugar y comprender sus problemas.
- Valoremos positivamente que nos digan la verdad siempre, al igual que nosotros nunca les mentiremos. De este modo estableceremos un clima de confianza, y nuestros hijos podrán decirnos lo que realmente les preocupa.

- Preguntemos abiertamente y de manera curiosa por sus actividades y pidamos que nos enseñe a hacer algo que no sepamos, por ejemplo, el manejo de algún programa informático.
- Mostrémonos disponibles siempre que requieran nuestra atención para contarnos algo. Si les censuramos en sus intentos por contactar con nosotros terminarán alejándose y buscando a otras personas que les presten atención.

### Desarrolla una autoridad positiva

- Somos los modelos de conducta para nuestros hijos. Nuestro ejercicio de autoridad positiva es bueno y saludable para el desarrollo psico-social de los niños. Debemos saber poner límites a su actividad, pues tiene que aprender que "no todo vale". La conducta de nuestros hijos pide límites. Si somos excesivamente condescendientes y no se los ponemos a tiempo, nuestros hijos nos los exigirán con conductas cada vez más inadecuadas.



- Seamos coherentes: si marcamos límites y normas, estas deben mantenerse y cumplirse. A medida que nuestros hijos vayan madurando y sus necesidades evolucionen se podrán cambiar, mediante el diálogo, las normas establecidas y adquirir nuevos compromisos. Las figuras de autoridad, esencialmente los padres, han de consensuar las normas y límites para la conducta de sus hijos, porque en caso contrario encontrarán resquicios e incoherencias que les provocarán confusión y las consecuentes conductas disruptivas.
- Seamos firmes y estables: si tomamos una decisión con respecto a la conducta de nuestros hijos, hemos de cumplirla. Si, por alguna razón, les castigamos con no utilizar el ordenador o el videojuego, cumplamos con la decisión, porque no hacerlo echaría por tierra tanto nuestra credibilidad como todo el sistema de normas que nuestros hijos tienen que aprender.



- Escuchemos, expliquemos, negociemos: escuchemos las opiniones de nuestros hijos, expliquemos las nuestras, intentemos razonar con ellos cómo funcionan las normas en la familia, demos con nuestro comportamiento que también cumplimos las normas, aunque en un papel diferente con ciertas ventajas y ciertos inconvenientes respecto del papel que tienen ellos. Con los adolescentes, el razonamiento puede extenderse al diálogo: podemos poner en cuestión las normas, sus pros y contras, renegociar nuevas normas y adquirir nuevos compromisos, cada uno desde su papel.
- Si tienes que hacer algún tipo de corrección o crítica hacia el comportamiento de tus hijos, recuerda siempre que has de criticar precisamente eso: el comportamiento, no a su persona en su totalidad. Es importante que los padres diferencien su propio enfado (que es suyo personal) de una reprimenda (que está dirigida a educar a otros), siendo en ocasiones lo más adecuado el dejar la reprimenda para cuando se reduzca el enfado.

Por ejemplo: una madre descubre que su hijo ha bajado un programa de la red sin tomar las precauciones necesarias provocando la entrada de un virus. El procedimiento adecuado consistiría en reprender al niño por su comportamiento (bajar programas sin permiso, no utilizar el antivirus, no comunicar el problema etc.), enseñarle cuál es el procedimiento adecuado, y aplicar el castigo pertinente si procede. Por el contrario, gritarle "¡Torpe! ¡No se puede confiar en ti!"... y otras descalificaciones personales no solo minarán su autoestima y no enseñan nada útil, y además está creando un abismo en la relación de confianza con él.

### Compartamos momentos con nuestros hijos

- Juguemos con nuestros hijos: respetemos sus propios espacios y tiempos de juego con sus iguales, pero busquemos también momentos en los que podamos recrearnos y jugar con ellos.

## 5- Educar para prevenir



- Para divertirnos con nuestros hijos no es necesario ir a un centro comercial ni a un parque temático. Un sencillo paseo por el campo, sentarse en el sofá de casa a leer juntos un cuento. Buscarlo en Internet o jugar con un videojuego, puede crear relaciones de confianza mutua donde conoceremos mejor a nuestros hijos, a la vez que les enseñaremos con el ejemplo.
- Nuestro apoyo en la organización de tiempos de estudio también es importante. Hemos de establecer un momento del día para el estudio: preguntemos a nuestros hijos qué tareas tienen y ayudémosles a organizarlas. Si tienen pocas, podremos elegir temas de estudio para completar la sesión. Dejémosles tiempo para realizar las tareas por sí mismos y ayudémosles después en el repaso. En caso de error, no les daremos la respuesta correcta directamente, sino que les invitaremos a razonar para que lleguen a la solución por sí mismos.
- Convirtamos al ordenador en un medio para compartir, jugar y estudiar junto a nuestros hijos: podemos hacer un uso excelente y muy creativo del ordenador. Si no tenemos mucha experiencia con ordenadores eso no debe preocuparnos; les dará la oportunidad a ellos de enseñarnos a nosotros. Podremos pasar buenos ratos buscando datos de referencia, consultando enciclopedias virtuales, comunicándonos con grupos de estudiantes de diversos lugares del mundo, etc. De esta relación padre-ordenador-hijo, los niños aprenderán a enfrentarse a las posibilidades formativas y recreativas de Internet, al tiempo que interiorizará valores necesarios para el uso de las TIC.

**Educar es la mejor manera de proteger a tus hijos. Espiarles o prohibirles el acceso a las TIC son solo soluciones temporales que no darán frutos a largo plazo. Solo ganaremos su desconfianza.**



### Si estás en nuevos modelos de familia

En las familias monoparentales o con padres separados, las características del núcleo familiar pueden influir algo en el desarrollo de la educación de los hijos. Por ello, hay que tener en cuenta algunos detalles específicos:

Los hijos de los hogares monoparentales, a causa de la situación de su familia, podrían estar más expuestos a algunas amenazas derivadas de un uso inadecuado de las TIC.

Los padres o madres que crían solos a sus hijos suelen mostrar una gran abnegación por sacarlos adelante en condiciones, con frecuencia, más duras que el resto. La situación económica suele ser más difícil, puesto que una sola persona tiene que mantener una casa.

Deben trabajar, atender su hogar y atender a sus hijos en ocasiones sin disponer de otra ayuda, incluso en momentos de enfermedad. El tiempo disponible es mucho menor y se tiene que repartir de otra manera. El primer tiempo que desaparece es el de ocio personal, y se reduce sensiblemente el destinado al descanso.

En ese entorno, el tiempo que se puede dedicar a los hijos también es menor, por lo que se debe cuidar especialmente la calidad de la relación en ese breve espacio de tiempo que los padres tienen para dedicarles.

Por cuestiones de su propia disponibilidad de tiempo y, con frecuencia, por su situación anímica, los juguetes tecnológicos suelen ser un refugio fácil para los niños. Los juguetes, como cualquier otra tecnología, solo son una herramienta. Pueden servir de ayuda para sobrellevar un bache anímico, pueden servir para aprender destrezas... pero no sirven para educar en valores.

## 5- Educar para prevenir



Muchas veces los niños de familias separadas tienen acceso a más tecnología y más sofisticada que los otros, porque tanto los padres como las madres tienden a compensarles con objetos materiales por las dificultades adicionales que consideran que sus hijos están viviendo.

En los casos de los que viven en dos casas (la de su padre y la de su madre), los hijos pueden llegar a manipular a sus progenitores diciéndoles que en la otra casa tienen más y mejores tecnologías o, por el contrario, que no tienen acceso a ninguna tecnología y que por tanto en esta casa deberían compensar.

En las situaciones más complicadas, donde el diálogo entre los padres se ha perdido, es imposible mantener la coherencia educativa necesaria. La única posibilidad de educar bien en esas circunstancias consiste en ser un ejemplo de coherencia para ellos, en observarles mucho y en mantener una relación franca y abierta de diálogo permanente.

Debemos aclarar que todos estos principios no son de aplicación exclusiva para los casos de familias monoparentales, pero en dichas familias hay que prestar una especial atención y aplicarlos con mayor cuidado. Además, es bueno seguir estos consejos adicionales:

- Las TIC son una herramienta valiosísima para que nuestros hijos estén en contacto permanente con su familia extensa, por lejos que se encuentren. La familia extensa es aquella cuyos miembros no viven en nuestro mismo domicilio, como suelen ser los tíos, primos, tíos, abuelos, los abuelos...
- Los niños con determinados rangos de edad pueden utilizar las TIC para facilitar la vida doméstica organizando listas de la compra, planificando viajes o salidas, etc. Los objetivos deben ser establecidos por los adultos y también seremos quienes debemos validar los resultados. Nosotros decidimos "qué" y "para qué", pero en muchos casos nuestros hijos disponen de suficientes conocimientos para decir "cómo".



## EDUCAR EN VALORES POR RANGOS DE EDAD

- En los casos de custodia compartida, en los que los hijos viven por periodos de tiempo en casa de la madre o la del padre, ambos progenitores han de hacer un esfuerzo en ponerse de acuerdo en algo que, por responsabilidad, estamos destinados a compartir: la educación. El esfuerzo, en ocasiones titánico, por el entendimiento en este tema es necesario, ya que de la coherencia entre las normas de comportamiento y utilización de medios tecnológicos en ambas casas dependerá el buen desarrollo de los valores positivos de los hijos, y de ahí su buen comportamiento y felicidad. Es el punto común que desean tanto padres como madres, y que puede motivarles para establecer juntos unas reglas iguales, que se cumplan en las dos casas. Si son incapaces de alcanzar acuerdos al respecto por sí mismos, sería conveniente pedir ayuda de mediación o terapia familiar antes de que sus hijos se vean afectados por dicha incapacidad.

**Si quieres revisar las características del desarrollo psicológico de los niños y las niñas a los distintos rangos de edades, echa un vistazo a la página 23.**

### De 2 a 4 años

En estas edades la relación con las TIC estará muy condicionada a lo que los padres le ofrezcan y le enseñen, pero también por lo que ellos vean en otros compañeros. Empiezan a poder tener conversaciones simples por teléfono, y cualquier imagen que aparezca en una pantalla les llama la atención (fotos, vídeos, dibujos animados...).

Su competencia verbal y psicomotriz está bastante inmadura, por lo que no suelen jugar con juegos que requieran tener en cuenta demasiadas cosas a la vez o movimientos precisos y coordinados, pero sí pueden jugar con juegos educativos simples, como son los juegos de fichas, colores o indicar con el dedo.

## 5- Educar para prevenir



Sin embargo, debemos considerar que en estas edades tempranas los cambios son vertiginosos, y en cuestión de meses podemos pasar de tener un niño al que le cuesta emitir las palabras a uno que articula oraciones coherentes y nos acribilla a preguntas sobre el mundo.

Las actividades han de ser dirigida por los padres, quienes controlaremos perfectamente los materiales que llegan a nuestros hijos. Estarán basadas en visionado de fotos, material multimedia especial para estimulación sensorial, comunicación con parientes y amigos, etc. Los niños, acompañados por sus padres, pueden aprender a manejar la pantalla del *smartphone* o la *tablet*, así como el ratón o el *mousepad* de los portátiles.

De este modo relacionarán el movimiento de su mano con la imagen y el sonido del ordenador/teléfono/*tablet*, desarrollando al mismo tiempo la psicomotricidad fina, la coordinación ojo-mano, la atención y discriminación de estímulos visuales y auditivos, etc. No suelen mantener una atención continuada sobre la pantalla porque, en estas edades, lo que más les interesa son las personas.

Nunca deben estar solos delante de la pantalla, y los padres debemos interpretar para ellos todo lo que ocurre. Es recomendable tener activos los filtros de control parental para evitar errores en las búsquedas, así como el sistema de bloqueo de elementos emergentes para evitar publicidad indeseada, ya que distorsiona la experiencia frente al monitor y puede aportar contenidos inadecuados. Conviene igualmente que tengamos una lista de favoritos clasificada por el orden de preferencia tanto de nuestros hijos como nuestra.

Nuestra actitud ha de ser de apoyo y confianza, siendo el objetivo pasar un buen rato con ellos y el ordenador. Permitámosles experimentar y estimulemos su curiosidad apoyando sus logros. No tenemos que extender demasiado el tiempo de actividad. Es mejor pequeñas sesiones en las que se queden "con ganas de más" que darles un "atracción de ordenador".

### ACTIVIDAD:

**Señala las fotos de mamá y papá. El padre o la madre compartirán un rato de ocio enseñando al niño diversas fotos en el ordenador; le pedirán que señale con el dedo la pantalla, y posteriormente le enseñarán a hacer lo mismo con el puntero del ratón.**



### De 5 a 7 años

Las TIC ya forman parte de la vida cotidiana de estos niños, quienes interactúan con naturalidad con dispositivos lúdicos del hogar como la televisión, *smartphones*, reproductores multimedia o videojuegos. A veces necesitan ayuda para encontrar un juego, pero luego lo saben utilizar por sí mismos. Sus actividades suelen ser cíclicas y repetitivas (siempre ponen el mismo programa de la tele, o el mismo juego en el teléfono, o el mismo vídeo de Youtube...) sin que surja aún una iniciativa propia por explorar nuevos elementos.

El uso de las TIC seguirá siendo primordialmente lúdico, ya que aún están en pleno desarrollo de su competencia lectoescritora y la comunicación con los iguales a través de ellas escapa por ahora de su interés. Puede aumentar la complejidad de los juegos digitales, pero aún con ciertas limitaciones impuestas por su desarrollo psicomotriz.

A esta edad los niños y niñas se comportan de manera comunicativa y curiosa, les encanta hablar y demostrar lo que han aprendido. Confían en sus padres

y aceptan su autoridad con naturalidad, siendo por lo general obedientes. Empiezan a interesarse en navegar por Internet, pero dado que no han desarrollado un sentido crítico, no pueden hacerlo solos.

El acompañamiento de los padres es fundamental para mediar en sus aprendizajes. El peor riesgo para los niños son la publicidad y las imágenes inadecuadas. Si los padres no tenemos gran experiencia en el uso de Internet, el trabajo conjunto es una buena oportunidad para que todos aprendamos juntos, ya que cada uno aportará al otro sus puntos fuertes: los hijos el entusiasmo, la curiosidad, el manejo fluido de los medios tecnológicos... y los padres el juicio crítico, la interpretación de enunciados y datos, el control de tiempos, etc.

Conviene que tengan sus propios "favoritos" y los filtros de contenido activos. Podemos establecer una serie de normas que haya que cumplir cuando utilizamos Internet, por ejemplo: no dar sus datos personales a nadie, que al igual que hay una hora para ir a dormir, también hay una hora para dejar de utilizar el ordenador.



### ACTIVIDAD: LA MÁSCARA Y EL PÓSTER DEL SUPERHÉROE.

- 1. Los padres explicarán al hijo el “secreto de los superhéroes”:** Los superhéroes tienen una identidad secreta, no pueden actuar mostrando su verdadera identidad, ni decir a nadie quiénes son realmente, ya que esto los pondría en peligro.
- 2. Con el ordenador crearán el nombre del superhéroe y diseñarán la “máscara del héroe” y “el póster del héroe”.** Una vez impresos, la máscara y el nombre se usarán siempre que se vaya a utilizar el ordenador. Además, colocando el póster sobre el ordenador, se comprometerá a no desvelar nunca su identidad secreta en Internet.
- 3. Todos los héroes tienen “mentores”, personas que les enseñan y orientan.** Los mentores del héroe serán los padres, que ayudarán a explicar lo que no entienda, les indicarán a los hijos cuándo utilizar el ordenador y cuándo dejar de usarlo.

### De 7 a 9 años

La curiosidad que caracteriza a estas edades afectará a su relación con las TIC. Ya no se conformará con el canal de siempre de la tele o con los favoritos manidos del navegador, sino que descubrirá que existen otros campos por explorar, o bien que en Youtube, además de los capítulos de su serie favorita, pueden buscar otros contenidos que llamen su atención.

Cobra una enorme importancia en estos momentos la guía efectiva por parte de los padres de dichas conductas exploratorias, ya que marcarán las bases de las pautas futuras que nuestros hijos seguirán a la hora de enfrentarse al mundo que las TIC pone a sus pies.

La familia es todavía su marco de referencia. Le interesan lo que hacen los chicos mayores y pueden, por imitación, llegar a realizar actividades en Internet no adecuadas a su edad. Les gusta jugar a través de Internet y comienzan a utilizar la mensajería instantánea y las actividades en línea para actividades de ocio o para trabajos educativos.



Los progenitores hemos de apoyar y alabar los avances en el manejo del ordenador y las tareas educativas realizadas por nuestros hijos. Del mismo modo, podemos pedir aclaraciones técnicas y explicaciones de procesos para aprender de ellos, algo que resulta para ellos del todo motivador.

A esta edad se puede empezar a trabajar explícitamente cierto tipo de valores y actitudes. Conviene crear una lista de normas para cumplir, a ser posible negociada, argumentada y razonada. Las normas han de ser claras y sencillas y los niños deben saber que si se sobrepasan los límites se enfrentará a una serie de consecuencias.

Algunos ejemplos de normas pueden ser:

- No dar datos personales, direcciones, teléfonos ni ningún tipo de información a nadie que haya conocido en la red.
- El ordenador se utiliza solo por un tiempo limitado.
- Pedir permiso para comenzar la sesión que, a ser posible, será supervisada por alguno de los padres.

#### **ACTIVIDAD: EL HÉROE NECESITA...**

**Los seres humanos actuamos para satisfacer nuestras necesidades. De hecho, las necesidades humanas y sus satisfactores son uno de los motores más potentes de la actual sociedad, tan consumista. Los usuarios de las TIC, como nuestros hijos, quieren satisfacer ciertas necesidades. Para educarles en valores hacia esas tecnologías es preciso conocer cuáles son sus necesidades y qué medios se utilizan como satisfactores de las mismas.**

**Hemos de sentarnos con nuestros hijos a “valorar para qué necesitamos y usamos las TIC”. Solo de este análisis saldrán los verdaderos valores que les aportarán las destrezas y actitudes que les permitan un uso responsable de las tecnologías.**



El desarrollo de la actividad es el siguiente:

1. Los progenitores explicarán a su hijo que el héroe, como las personas normales, tiene ciertas necesidades que tiene que cubrir de diferente forma: teniendo algo, usando algo, haciendo algo, estando en algún sitio o con alguna persona...
2. Los padres preguntan a su hijo: ¿Qué necesita nuestro héroe para...? La actitud paterna ha de ser abierta, teniendo paciencia y esperando su respuesta del niño. Intentad no anticipar que esto va sobre la necesidad de tener un ordenador o más videojuegos. Poco a poco pueden ir rellenando la matriz con satisfactores y descubrir para qué necesita su hijo las TIC.

3. Los progenitores darán su opinión y razonarán con su hijo sobre las cosas que satisfacen al héroe. Verán si los recursos tecnológicos son los únicos satisfactores o existen otros alternativos. En caso de no existir, los padres pueden ayudarles a descubrirlos. Por ejemplo: para divertirse, el héroe necesita ¿un videojuego... o jugar? Existe el fútbol, ir al parque, juegos de mesa, etc. Los padres pueden, dando las explicaciones pertinentes, distribuir los tiempos y horarios en los que el héroe utiliza o realiza actividades.

Si algún satisfactor no está disponible en el entorno familiar, se puede intentar solucionar buscando un satisfactor alternativo o un sitio donde el recurso esté disponible, por ejemplo: las bibliotecas públicas disponen de accesos a Internet. El cuadro puede pegarse en la pared junto con el póster del héroe, así los padres y el niño podrán ir organizando la utilización de los medios y comprendiendo para qué necesidades resultan adecuados.



**SUGERENCIA:**

Realiza, a ser posible con tu pareja, tu propia matriz de necesidades y mira qué es lo que satisfacen tus necesidades de protección, subsistencia y afecto. Puedes descubrir cosas interesantes que te ayudarán a analizar la relación con tus hijos.

El mundo del marketing y la publicidad tiende a evidenciar, y en ocasiones a exagerar o incluso crear necesidades y a establecer sus productos como los únicos y legítimos satisfactores de dichas necesidades. Es necesario educar a los niños para liberarse de esas imposiciones artificiales y a ser capaces de identificar cuáles son las necesidades básicas reales que tienen y discriminarlas de los deseos.

**QUÉ NECESITA EL HÉROE PARA...**

	SER	TENER	HACER	ESTAR
... que le quieran?				
... aprender más?				
... hablar con los demás y ayudar?				
... divertirse en su tiempo libre?				
... hacer cosas y crear?				
... ser un verdadero héroe?				



### De 9 a 11 años

En su relación con las TIC, ya a estas edades están familiarizados prácticamente con cualquier dispositivo y saben manejarlo casi a la perfección. Sus habilidades psicomotrices les permiten jugar a prácticamente cualquier tipo de juego por complejo que nos pueda parecer, por lo que los padres cobran una gran importancia a la hora de orientar a sus hijos hacia los juegos más adecuados. Las relaciones con los iguales a través de las TIC comienzan igualmente a cobrar interés, aunque aún a un nivel muy inferior al que se desarrollará en la adolescencia.

Dada la precocidad de desarrollo de algunos de estos niños, hay que prever que alguno presente conductas desafiantes respecto a la autoridad paterna. Del mismo modo puede despertarse interés por ciertos contenidos y actividades dirigidas a adultos.

En estos casos, la comunicación y la negociación en un clima de confianza serán necesarias para que los padres puedan replantear las situaciones, las relaciones de poder y, al mismo tiempo, aclarar dudas y ayudarles a evaluar e interpretar adecuadamente información que de otro modo puede resultarles confusa.

Por ejemplo: unos padres que, sin poner el grito en el cielo, explican que la pornografía es algo inadecuado en función de sus propios criterios y valores, pueden aprovechar la ocasión para buscar contenidos adecuados a su edad sobre reproducción, sexualidad y afectividad humanas, prevención de riesgos, etc.

Los padres deben sentarse con sus hijos ante el ordenador para empezar a trabajar el espíritu crítico y los hábitos de consumo saludable, ya que a pesar de los estímulos positivos y posibilidades de socialización que ofrecen las TIC, también aparece una avalancha de publicidad.

La capacidad de persuasión de la sociedad de consumo que puede llegar a los niños a través de Internet ha de ser contrarrestada con el papel mediador de los padres, que expliquen a sus hijos el verdadero trasfondo y significado de los mensajes. El clima de confianza ha de ser tal que los niños sean capaces de comunicar a sus padres aquello que les moleste o inquiete de lo que ve en Internet.

Por nuestra parte, igual que preguntamos “¿Qué has hecho en el parque?”, ¿Con quién has estado?”, podemos preguntar: ¿Qué has hecho en Internet?, ¿con quién? De nuevo, en este caso, es importante mostrar interés, y aprobar y felicitar a nuestro hijo cuando sus actuaciones se enmarcan dentro de lo acordado.



#### ACTIVIDAD: LAS VIRTUDES DEL HÉROE

Recordemos que en estas edades los niños tienden a orientar sus comportamientos en agradar a los demás y ser considerados “niños buenos” por las personas relevantes de su entorno, especialmente sus progenitores. Para evidenciar lo que la sociedad y los padres esperan de los niños cuando utilizan Internet y las TIC, proponemos la siguiente actividad:

- 1) Los padres explican que el héroe lo es porque cultiva una serie de virtudes y defiende una serie de principios.
- 2) Los padres muestran a sus hijos la tabla de virtudes del héroe y explican qué significa cada virtud. Estos pueden pedir aclaraciones y proponer modificaciones.
- 3) Los niños dibujarán una escena en la que el héroe ejercita dicha virtud y valorar si esa acción es correcta. En ese caso dibujarán a personas aplaudiendo al héroe.
- 4) Padres e hijos elaborarán una tabla de actos heroicos: es decir, frases que dejen claras las cosas que hace el héroe para cultivar sus virtudes.
- 5) Los niños pegarán en la pared las virtudes y los actos heroicos y se comprometerán a cumplirlos y defenderlos.

#### LAS VIRTUDES DEL HÉROE

**CONFIDENCIALIDAD:** El héroe tiene una identidad secreta que protege de los demás. Nadie que no sea de su familia puede saber quien está realmente detrás de la máscara. El héroe se protege así de los peligros. El héroe no dice su verdadero nombre ni da su dirección o teléfono ni enseña sus fotos ni las de sus allegados por Internet.

**SINCERIDAD:** El héroe está comprometido con la búsqueda de la verdad, siempre dice la verdad y rechaza las mentiras. El héroe que navega por Internet tiene que investigar para asegurarse de que lo que está leyendo es verdad y que nadie le engaña o le miente.

**LEALTAD:** Todos los héroes son leales a sus mentores, les hacen caso y les preguntan cuando no saben algo. También les cuentan cuando tienen problemas con algo que ven o cuando conocen a alguien por Internet. Sus progenitores siempre podrán ayudarle en todo.

**VALENTÍA:** El héroe se atreve a actuar ante la injusticia, la falsedad o el engaño. Los verdaderos héroes actúan en defensa de la justicia y colaboran con ella. Por eso cuando ven algo malo, ofensivo o violento, se lo cuentan sus padres para que se pueda luchar contra el mal.

**LIBERTAD:** El héroe es libre, no es esclavo de nada ni de nadie, no se engancha a nada, respeta los horarios que se ponen para la utilización del ordenador.



### LAS VIRTUDES DEL HÉROE (CONTINUACIÓN)

**SOBERANÍA PERSONAL:** El héroe es dueño de sus decisiones y acciones. Solo hace lo que él cree que está bien hacer. El héroe es fuerte y no se deja influenciar por lo que hagan otros o por lo que le pidan otros aunque sea un grupo muy grande. El héroe piensa de esta manera: "Cuando tu corazón te diga que no hagas algo, entonces no lo hagas. Si los demás te insisten en hacer algo que tu corazón no quiere, entonces grita ¡no! alto y claro, y busca el consejo de tus padres".

**CIVISMO:** El héroe es educado y respeta las normas de conducta. Trata bien a los demás y respeta a todo el mundo. Si ve a alguien que se comporta mal en un foro le llama la atención y no colabora más con él.

### LOS ACTOS HEROICOS (TABLA ELABORADA A PARTIR DE LOS DIBUJOS INFANTILES)

Proteger la identidad secreta, no decir mi nombre ni dirección a nadie.

No poner mis fotos ni las de mis amigos en Internet.

Decir siempre la verdad, informar a mis padres sobre cualquier contenido o situación de Internet que me incomode, violente o me ofenda.

Conectarse a Internet solo cuando se necesite, y siempre dentro del horario.

Conectarse solo a sitios de contenido agradable y que conozcan mis padres.

### ACERCA DE LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

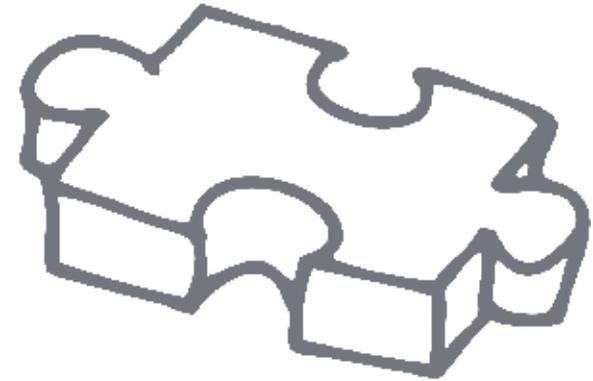
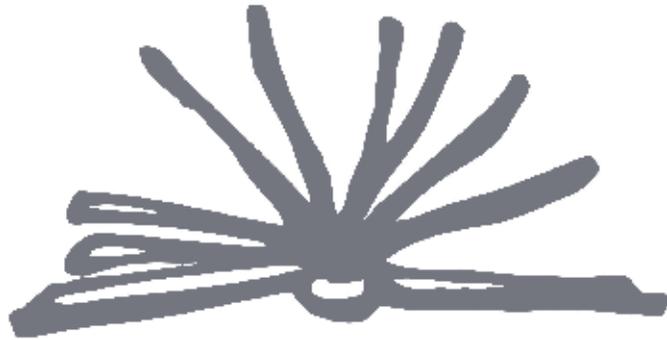
Para la propuesta de actividades se ha tenido siempre en cuenta el nivel de desarrollo psicosocial de los niños. Sin embargo, y dadas las diferencias individuales, dejamos a los padres la decisión de intentar desarrollar con sus hijos actividades ideadas para rangos de edad superior.

Por otro lado, recomendamos que con los niños mayores se realicen también las actividades destinadas a edades más tempranas (salvo la actividad de fotos para niños de 2 a 4 años), ya que están todas ubicadas dentro de la misma línea argumental: "El héroe digital y el desarrollo de valores".

Las actividades les resultarán igualmente atractivas y forman parte de un orden dotado de significatividad psicológica. Por otro lado, la realización de todas las actividades dará a progenitores e hijos oportunidad de compartir experiencias y construir valores juntos.



www.



**CONSULTAS RÁPIDAS**



## VERDADERO O FALSO

### ¿Tiene sentido prohibir a mis hijos el acceso a Internet?

**Falso:** Internet está lleno de peligros, así que la mejor solución es apartar de allí a nuestros hijos hasta que sean mayores.

**Verdadero:** es cierto que el empleo de Internet conlleva una serie de riesgos potenciales, pero la mejor solución no es apartarse, sino utilizarla con responsabilidad y garantizando la seguridad de los menores.

**F:** no tener Internet en casa o restringir el acceso a nuestros hijos es la mejor manera de tenerlos controlados y de protegerlos.

**V:** Hoy en día el acceso a Internet está implantado en muchos lugares. Aunque nuestros hijos no tengan Internet en casa, podrán acceder a la web desde la escuela, la biblioteca o desde la casa de un amigo. No podemos evitar que accedan a Internet por sus propios medios, y además, prohibirles el acceso supondrá, por una parte, que conozcamos muy poco o nada de sus actividades *online*; y por otra parte, lo convertiremos en una actividad más deseable que realizarán a escondidas y sin reparación para afrontarla.

**F:** Internet solo sirve para pasar el rato, por lo que tampoco es tan grave que nuestros hijos no tengan acceso, ya se entretendrán con otra cosa. Además, ellos también pueden vivir sin Internet si se acostumbran. Al fin y al cabo, ¿no lo hemos hecho nosotros?

**V:** Internet y las TIC en general tienen cada vez más peso en todos los ámbitos de la vida diaria: es cierto que multiplica las posibilidades de ocio, pero también de comunicación, de educación y de acceso a todas las fuentes de conocimiento. Además contribuye a agilizar un sin fin de tareas y trámites de todo tipo. Impedir el acceso o pretender ignorar la existencia de las TIC supone una desventaja en el ámbito académico, el social, e incluso el laboral.

**F:** Internet tampoco es tan peligroso. A mis hijos no les va a pasar nada mientras esté en casa, metido en su habitación.

**V:** Es importante que seamos conscientes de qué riesgos entraña el uso de Internet, ya que si nosotros mismos no estamos familiarizados con estas tecnologías, no seremos capaces de prevenir las posibles consecuencias de un uso inadecuado. Las TIC no son peligrosas si se utilizan de manera responsable, consciente y segura.



**F:** para garantizar la seguridad de nuestros hijos basta con controlar y/o restringir el tiempo que pasan conectados.

**V:** la gestión responsable del tiempo es fundamental en el proceso educativo (cumplir con las obligaciones académicas, ayudar con las tareas domésticas, salir con los amigos, combinar todo tipo de actividades lúdicas y deportivas, etc.). No es saludable pasar muchas horas seguidas delante del ordenador, la videoconsola o el televisor al igual que puede ser inadecuado estar demasiadas horas leyendo o haciendo deporte. Para educar en las TIC no solo hay que tener en cuenta factores cuantitativos, sino también cualitativos: ¿qué tipo de actividades desempeñan nuestros hijos en Internet?, ¿A qué tipo de contenidos acceden?, ¿Se exponen a algún riesgo?, ¿Son conscientes de ellos o saben cómo prevenirlos?. Una vez más, la solución pasa por la educación en valores y la comunicación fluida con ellos.

### ¿Conocemos todo acerca de la privacidad en Internet?

**F:** en Internet estamos protegidos porque estamos en casa, y nadie nos ve ni sabe quiénes somos en realidad. Para proteger nuestra identidad basta con ocultar nuestro nombre real y no difundir imágenes personales.

**V:** el mundo real se diferencia del mundo virtual en que este último se encuentra situado detrás de una pantalla, lo que nos otorga cierto distanciamiento y, hasta cierto punto, un mayor grado de protección física. Sin

embargo, eso no debe hacernos más descuidados a la hora de compartir datos personales que no daríamos a gente que no conocemos en la vida real: edad, lugar de estudio o de trabajo, zonas que se frecuentan, datos sobre nuestros amigos... Tenemos que enseñar a nuestros hijos a compartir esa información solo con personas de confianza, ya que no podemos saber de antemano si un desconocido es o no bienintencionado. Igualmente tomaremos las medidas de seguridad oportunas si disponemos de *webcam* para evitar un uso fraudulento por parte de terceros.

**F:** no es peligroso dar a conocer nuestro *e-mail* o el número de móvil, porque al fin y al cabo no es nuestra dirección real ni el teléfono que aparece en la guía.

**V:** el correo electrónico y el móvil, aunque no implica el contacto físico entre personas, no dejan de ser una vía de comunicación directa con nosotros, por lo que debemos cuidarlos como datos confidenciales y gestionarlos de forma responsable. De lo contrario, estaremos facilitando un bombardeo de llamadas y mensajes publicitarios por parte de compañías que no nos interesan y que pueden incluir imágenes no adecuadas para niños pequeños. Igualmente estaremos abriendo la puerta a diversos tipos de publicidad engañosa, como puede ser el *Phishing*, que entraña mucho peligro real si no se identifica.



**F:** solo un experto o un pirata informático será capaz de averiguar información confidencial sobre nosotros.

**V:** nuestra actividad y nuestra presencia en Internet deja huellas que, si se unifican, pueden dar mucha más información sobre nosotros de lo que creemos: la ciudad en que vivimos, qué edad tenemos, cuáles son nuestras aficiones, qué páginas visitamos, cuáles son nuestros horarios... Gran parte de esa información la damos sin darnos cuenta en formularios de registro de todo tipo de webs (foros, redes sociales, juegos *online*...), y además existen herramientas al alcance de cualquier usuario que registran información de carácter técnico (localización, dirección IP, tiempo que pasamos en cada página...). Por lo tanto, cualquier persona con un conocimiento medio de Internet es capaz de recabar toda esa información desperdigada.

**F:** es inútil tomar precauciones. Las grandes compañías nos tienen "fichados", y ya lo saben todo sobre nosotros.

**V:** la privacidad en Internet es posible si nos lo proponemos. Por eso resulta fundamental educar a los menores en la correcta gestión de su identidad desde que empiezan a conectarse a la red. Una de nuestras propuestas para ellos es la creación de una identidad alternativa para usarla siempre que se les pida algún dato. Por otro lado, tampoco hay que tenerle miedo al uso de las herramientas que hay en Internet con fines comerciales y

publicitarios. A las empresas les interesa conocer los perfiles de los usuarios para poder adaptarse mejor al mercado, pero en la mayoría de los casos, para ellos somos poco más que una estadística, no suelen manejar nuestros datos individuales.

### ¿Como debemos utilizar las herramientas de control?

**F:** instalar un filtro parental garantizará la total protección de nuestros hijos en Internet.

**V:** es aconsejable graduar el acceso a las distintas aplicaciones y contenidos de Internet por parte de los niños, que irán ganándose una mayor autonomía a cambio de mostrar el grado de responsabilidad necesario. Los filtros parentales son una buena opción para proteger a los más pequeños porque nos aseguramos de que no accedan por error a contenidos inadecuados. Pero no hay ningún filtro infalible 100%, y tampoco podemos mantener a nuestros hijos aislados para siempre, ya que lo adecuado es que ellos sean quienes se autorregulen. Su competencia informática irá creciendo al mismo tiempo que lo hacen su curiosidad y sus necesidades, y es más que probable que nuestras barreras solo sirvan para incentivar su ingenio a la hora de buscar caminos alternativos para acceder a lo que quieren. Su responsabilidad debe crecer al mismo ritmo que su competencia.



**F:** podemos conocer la actividad de nuestros hijos en Internet mirando el historial en el navegador.

**V:** la única manera de saber lo que hacen nuestros hijos es manteniendo con ellos una comunicación fluida. De cualquier otro modo, y si tienen algo que ocultar, se las arreglarán para hacerlo. Ellos saben que pulsando un botón se borra el historial del navegador y pulsando otro botón se borra la caché.

**F:** para proteger a nuestros hijos, tenemos el derecho e incluso la obligación de leer los mensajes que reciben, y controlar así cómo y con quién se comunican.

**V:** el correo electrónico, al igual que los mensajes en el móvil o las llamadas telefónicas, pertenecen al ámbito privado de cada persona. Entrar en ellos sin permiso es violar su intimidad, y puede ser tomado como una ofensa grave con consecuencias muy perjudiciales para la confianza mutua y la comunicación con nuestros hijos.

Este aspecto del control por parte de los padres y madres necesita de una consideración especial. Debemos diferenciar lo que es protegerles de lo que es cotillear en sus vidas, y las actuaciones de los padres siempre deberán estar justificadas en beneficio del menor, y no en beneficio propio. Muchos padres lo desconocen, pero la ley regula este tipo de comportamientos. Por una parte, la Ley Orgánica 1/1996 de protección jurídica del menor dice, en su artículo 4, lo siguiente:

*"1. Los menores tienen derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. Este derecho comprende también la inviolabilidad del domicilio familiar y de la correspondencia, así como del secreto de las comunicaciones".*

*"5. Los padres o tutores y los poderes públicos respetarán estos derechos y los protegerán frente a posibles ataques de terceros".*

## 6- Consultas rápidas



Por otra parte, desde el Derecho Internacional se hacen eco igualmente de este derecho, y en el artículo 16 de la Convención sobre los Derechos del Niño se establece que:

*“1. Ningún niño será objeto de injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia ni de ataques ilegales a su honra y a su reputación”.*

*“2. El niño tiene derecho a la protección de la ley contra esas injerencias o ataques”.*

De este modo, parece claro que espiar a nuestros hijos no solo supone un problema ético, sino que directamente es ilegal.

Sin embargo, en la misma Ley Orgánica 1/1996 de protección jurídica del menor, en el artículo 5 encontramos que especifican lo siguiente:

*“1. Los menores tienen derecho a buscar, recibir y utilizar la información adecuada a su desarrollo”.*

*“2. Los padres o tutores y los poderes públicos velarán porque la información que reciban los menores sea veraz, plural y respetuosa con los principios constitucionales”.*

Este artículo estaría legitimando el uso de filtros de control parental por parte de los padres y madres, pero no autoriza a romper el secreto en las comunicaciones.

Solamente parece ser que hay una circunstancia en la que los padres pueden tener el derecho y la obligación de espiar el contenido de las comunicaciones de sus hijos menores de edad, y es en el caso de que, como titulares de la patria potestad, deben ejercerla según el artículo 154 del Código Civil, el cual dice:

*“Los hijos no emancipados están bajo la potestad de los padres. La patria potestad se ejercerá siempre en beneficio de los hijos, de acuerdo con su personalidad, y con respeto a su integridad física y psicológica. Esta potestad comprende los siguientes deberes y facultades:*

- 1. ° Velar por ellos, tenerlos en su compañía, alimentarlos, educarlos y procurarles una formación integral.*
- 2. ° Representarlos y administrar sus bienes.*

*Si los hijos tuvieren suficiente juicio deberán ser oídos siempre antes de adoptar decisiones que les afecten. Los padres podrán, en el ejercicio de su potestad, recabar el auxilio de la autoridad”.*



## CÓMO RESPONDER A...

Según este artículo solo en el ejercicio de la patria potestad, la cual nos obliga a velar por nuestros hijos, podríamos romper su privacidad de las comunicaciones. En todo caso, deberá ser un juez quien determine en cada caso particular si la intromisión en la intimidad del menor está amparada bajo el ejercicio de la patria potestad y se considera legítima, o si por el contrario ha supuesto una violación de su intimidad de forma ilegal.

Siguiendo casos prácticos, podría estar legitimada la violación de la intimidad de nuestros hijos si tenemos sospechas bien fundadas de que pueden estar sufriendo ciberacoso, *grooming*, *sexting*... o está involucrado en cualquier otra tesitura que puede suponer un riesgo real para su integridad personal.

Sin embargo, está completamente fuera de la ley el violar su intimidad para cotillear en su vida privada o para certificar las sospechas de los padres de que les miente acerca de con quién o por dónde sale.

### ¿Tienen nuestros hijos adicción a las TIC?

Lo principal es la observación y el buen clima de diálogo. No es necesario espiar ni interrogar taxativamente a nuestros hijos. Si tenemos buena relación con ellos podemos observar lo que hacen en su día a día. Para ello es muy útil el cuestionario que proponemos en el apartado número 2: Los Hijos Digitales.

Cuando el comportamiento en el día a día de nuestro hijo cambia de forma preocupante hemos de preguntarnos qué ocurre. Si vemos que su desempeño en tareas escolares baja, o que el tiempo que dedicaba antes a otras tareas lo dedica ahora al uso persistente de un nuevo aparato tecnológico, más allá de la "novedad" de los primeros días, esto es señal de que algo está ocurriendo.

Otras señales pueden ser los cambios de humor brusco cuando se les priva del uso objeto deseado, el aislamiento social y ensimismamiento en la actividad en cuestión, apatía y desgana frente a actividades de la vida diaria que nada tengan que ver con su nueva afición desenfadada, el uso de conductas como la mentira y ocultación o incluso el uso de conductas desafiantes a la autoridad familiar para seguir haciendo el uso indebido del aparato. En casos extremos pueden darse alteraciones en el sueño y la alimentación.



Como norma general hemos de preocuparnos cuando, para nuestros hijos, el uso de alguna TIC pasa de ser una actividad más en la vida diaria (como leer, comer, charlar, etc.) a convertirse en lo único importante, alterándose totalmente el tiempo que se debería dedicar a otras cuestiones y perjudicando el normal desarrollo del menor.

### **¿Pasan nuestros hijos demasiado tiempo con las TIC?**

Lo ideal es actuar antes de que esto ocurra. Lo malo es que con los ritmos de vida actuales y los horarios laborales que tenemos los adultos, en ocasiones las TIC se convierten en las "niñeras" de nuestros hijos.

Es preciso, aunque no sea sencillo, pasar más tiempo junto a nuestros hijos con y sin TIC. El uso de las nuevas tecnologías solo es negativo, a priori, si se realiza de manera inadecuada. Lo fundamental es establecer unas normas de uso de las TIC y una regulación cuantitativa (cuánto tiempo) y cualitativa (para hacer qué).

Evidentemente no es tan preocupante que nuestros hijos pasen una o dos horas más utilizando el ordenador para hacer un trabajo escolar, que si utiliza esas dos horas de más solo como pasatiempo, o si está continuamente enviando

mensajes con el móvil a amigos del colegio a los que ve todos los días. Si nuestros hijos están ante un problema de adicción a las TIC, nosotros también lo estaremos.

Hemos de sentarnos junto a ellos, hablarles con comprensión y hacerles tomar conciencia del problema. No es necesario ser drásticos, pero sí persistentes, sentarnos con ellos a mediar en sus usos controlados de las TIC: restringir el uso, pero no cortarlo de raíz, porque eso sería tan contraproducente como si para ponernos a dieta dejásemos de comer drásticamente. Paralelamente hemos de realizar otras actividades de ocio con nuestros hijos, o plantearles la realización de deportes, aficiones o actividades extraescolares que llenen su tiempo de cosas que también puedan parecerles interesantes.

### **¿Se aburren nuestros hijos cuando no tienen tecnología?**

Como dijo el célebre humanista Erasmo de Rotterdam: "El que conoce el arte de vivir consigo mismo ignora el aburrimiento." Ciertamente es que las vidas de las nuevas generaciones están inmersas en las TIC, pero hemos de educarlos para que esas herramientas sean un medio para potenciar su creatividad y para alcanzar la felicidad y la realización personal y social.



Si nuestros hijos se aburren cuando no tienen tecnología es que no están entendiendo este mensaje. Hay que enseñarles a vivir con la suficiente soberanía personal para no ser "objeto de nuestros objetos". Hemos de educarlos como sujetos llenos de imaginación, de diferencias individuales y coincidencias colectivas con los miembros de su grupo familiar y generacional. Un sujeto así de subjetivo nunca podrá aburrirse.

### ¿Hablan nuestros hijos con personas que no conocen a través de chats y foros?

La primera cuestión será enterarnos de que esto sucede. Si tenemos la necesaria relación de confianza con nuestros hijos, esto no será un problema. Hay que enseñarles que no se pueden dar datos, mandar mensajes ni hablar con personas extrañas por Internet, y que en caso de duda ante la aparición de un posible desconocido nos llame y nos pida ayuda. Sin alarmar en exceso, hemos de enseñar a no aceptar mensajes ni archivos de desconocidos al igual que enseñamos a no coger caramelos de nadie que se los pudiera ofrecer por la calle.

Como norma general, no debemos dejar a nuestros hijos entrar en chats ni en foros a estas edades, salvo en portales educativos de contrastada confianza. En todo caso, nuestra supervisión es necesaria.

### ¿Utilizan nuestros hijos juegos violentos?

El código PEGI debe ser nuestra referencia. Si la edad recomendada para el uso de un videojuego excede la de nuestros hijos, deberán ser los padres los que evalúen la conveniencia o no de que lo use. Esta evaluación es recomendable incluso cuando nuestros hijos entran dentro del rango de edad recomendada, ya que el contenido de ciertos videojuegos podría ser cuestionable por la familia.

El código PEGI explica también por iconos cuando un videojuego tiene contenidos de violencia, sexo, lenguaje soez, discriminación, etc. Ahí es donde los progenitores nos tenemos que poner de acuerdo para, conociendo mejor que nadie a nuestros hijos, decidir si el contenido les puede afectar negativamente o no. Todos hemos jugado de pequeños a indios y vaqueros, y algunos de los videojuegos tipo *shooters* no son más que eso, mientras que otros reproducen matanzas que rozan el *gore*.

Caso aparte son ciertos títulos que, en busca de notoriedad o de la provocación (con su consecuente repercusión mediática y publicitaria que asegurará su éxito de ventas) proponen juegos basados en la violencia escolar, la tortura o el narcotráfico. Para enfrentarnos a estos videojuegos lo más normal es utili-



zar el sentido común y no permitir que nuestros hijos accedan a materiales que exceden los límites de la ética y el buen gusto.

Un recurso tecnológico de apoyo a los padres pueden ser los foros de Internet en los que se analizan a fondo los diferentes títulos de videojuegos: basta con poner el título en el buscador para encontrar comparativas, opiniones, noticias, etc. que nos darán una buena idea del tipo de juego en cuestión. Como norma general, y habiendo tomado las precauciones anteriores, es bueno observar la conducta de nuestros hijos mientras juegan, y si esa conducta se extrapola a otros ámbitos fuera del videojuego. Solo tenemos que preocuparnos si comienza a reproducir expresiones y comportamientos inadecuados aprendidos en el juego.

### **¿Han entrado nuestros hijos en un sitio para adultos?**

En primer lugar hay que averiguar si la entrada ha sido intencionada o involuntaria, ya que existe un bombardeo continuo de pornografía en la web. Por ello incidimos en lo hemos dicho anteriormente: es preciso tener al día el *firewall* y el bloqueador de elementos emergentes.

Si la entrada ha sido involuntaria hay que preguntarles cómo se han sentido con lo que han visto, y tratar de aliviar su confusión dando las explicaciones

pertinentes según su grado de madurez. En estos casos es preciso revisar o colocar filtros de contenido para evitar que vuelvan a ocurrir este tipo de incidentes.

Si la entrada ha sido intencionada hemos de averiguar las razones que le han movido a hacerlo aún a sabiendas de que era algo no apto ni permitido para su edad. Dependiendo de su respuesta actuaremos en consecuencia con las medidas educativas que creamos necesarias.

Por otro lado hemos de explicar, con naturalidad, las mentiras y fantasías que rodean el mundo de la pornografía, así como dar la pertinente explicación relativa a la sexualidad humana. En este caso también habrá que decidir si colocar o no un filtro de contenidos, aunque a sabiendas de que si ha sido capaz de meterse voluntariamente en una página de adultos, puede ser capaz de "burlar" el filtro, o en todo caso de acceder a esos contenidos desde otra vía. Por ello lo mejor es el diálogo y la educación.

### **¿Quieren tener nuestros hijos su propio blog?**

En principio, los niños pequeños no demandan tener ese nivel de autonomía. Si son ya mayorcitos, podríamos negociar crear un blog juntos donde ellos pusieran sus contenidos, intentando potenciar su vertiente creativa: colocando



## GLOSARIO DE TÉRMINOS

redacciones, noticias, dibujos etc. e intentando concienciarlos en no colgar imágenes ni datos personales, sino avatares, apodos, etc.

La clave de acceso al blog ha de ser gestionada por los progenitores, que podríamos mediar así supervisando los contenidos que cuelgan en el mismo. De esta experiencia nuestros hijos interiorizarán valores que les permitirán, en el futuro, gestionar adecuadamente su propio espacio.

### ¿Se descargan nuestros hijos música y películas?

Hay que tener muy en cuenta los derechos de autor, e intentar concienciar en el respeto a los mismos. Por otro lado, deben ser conscientes de que no es necesario bajar todo lo que hay en Internet: solo lo que de verdad nos interesa. Existen sitios de Internet de donde podemos bajar contenidos no sujetos a derechos de autor: obras clásicas (música, libros, etc.), educativas, obras de copia libre etc., que pueden ser una gran fuente de conocimientos a la libre disposición de nuestros hijos. Como siempre recomendamos medida, juicio crítico y sentido común a la hora de decidir, junto a nuestros hijos, qué bajar y que no bajar de Internet.

Este glosario de términos relacionados con las nuevas tecnologías no trata de ofrecer explicaciones técnicas, sino fijar algunos conceptos que nos ayuden a entender qué hacen nuestros hijos con la tecnología: qué herramientas y contenidos tienen a su disposición, qué les ofrecen y qué hay que tener en cuenta para asegurar la protección de los menores. Se incluyen también algunos términos coloquiales de uso extendido en las TIC que utilizan nuestros hijos. Ellos siempre están al día, por lo que no se contemplan aquellos términos o nombres de programas caídos en desuso.

**Actualizar:** en un navegador de Internet hace referencia a volver a cargar una página web. En los navegadores más habituales, esto se hace pulsando la tecla F5. En los *smartphones* hace referencia a adquirir la versión más reciente de alguna aplicación, lo que a veces es necesario para que esta funcione.

**Analógico:** dicho de un aparato o de un instrumento de medida: Que la representa mediante variables continuas, análogas a las magnitudes correspondientes.

**Android:** sistema operativo desarrollado por Google que viene instalado en *smartphones* y *tablets* de muy diversos fabricantes.



**Aplicación:** programa que se instala en un *smartphone* o *tablet* y que permite al usuario realizar tareas y actividades de diverso tipo. Pueden ser gratuitas o de pago y se suelen descargar de las tiendas de aplicaciones que ofrecen los distintos creadores de los distintos sistemas operativos.

**App:** ver aplicación.

**App Store:** tienda que proporciona aplicaciones gratuitas o de pago a los usuarios de *smartphones* y *tablets* de la empresa Apple.

**Ares:** se trata de un programa de intercambio de archivos mediante el sistema P2P.

**Avatar:** pequeño dibujo que los usuarios utilizan a modo de identificación, para sustituir a una foto personal. Se utiliza para mejorar la seguridad en foros, chats, o programas de mensajería instantánea.

**Bajar:** descargarse de Internet al ordenador un documento, una película, música, imágenes, programas, etc. Los archivos se pueden bajar de dos maneras: directamente de una página web o servidor en el que se encuentran alojados, o bien a través de programas específicamente diseñados para intercambiar archivos con otras personas (ver P2P).

**Banear:** es la decisión o acto de autoridad del moderador de un foro, juego online y otras páginas web para impedir el acceso a un usuario. Normalmente eso se hace cuando el usuario contraviene las normas, falta al respeto a otro usuario o demuestra algún comportamiento malintencionado.

**Banner:** se podría traducir por "banderola". Es un tipo de publicidad en Internet consistente en un recuadro que contiene algún tipo de anuncio publicitario que funciona como un link hacia la página del anunciante.

**BCC:** véase Copia Oculta.

**Bitácora:** Ver blog.

**BitTorrent:** es un tipo de programa orientado al intercambio de archivos. Tiene popularidad gracias a que la descarga de archivos es más rápida que con los sistema *p2p*.

**Blog:** web especialmente diseñada para publicar artículos de manera sencilla y que se actualiza con cierta regularidad. En la mayoría de los casos, los blogs son páginas personales que mantienen los usuarios de Internet sin ningún ánimo de lucro. Los blogs son muy populares hoy en día en las relaciones sociales e incluso profesionales, porque constituyen una especie



de carta de presentación de las personas en Internet a través de la cual se dan a conocer. Cualquiera puede crear un blog. Es gratuito, e igual de sencillo que crear una dirección de correo electrónico: basta con abrir una cuenta en alguna de las páginas de Internet que ofrecen ese servicio (Wordpress.com, Blogspot.com, Blogia.com, Blogalia.com, Bitacoras.com). Nos dan la página ya diseñada para que añadamos los textos, las fotos o los vídeos que queramos. El contenido de un blog puede ser muy diverso: desde una especie de diario personal hasta una página especializada en la temática de interés del autor, de opinión o de comentarios de actualidad. Actualmente hay millones de blogs en Internet.

**Bloguero, Blogger:** persona que participa o tiene un blog en el que escribe con asiduidad.

**Bluetooth:** es un tipo de conexión inalámbrica entre dispositivos que tiene un alcance de varios metros, popularizado por la telefonía móvil. Se usa, por ejemplo, para transferir una foto o un vídeo de un móvil a otro, de forma gratuita. Para hacer eso no es necesario conocer el número de teléfono del receptor: al activar nuestro Bluetooth, el teléfono detecta automáticamente todos los teléfonos a su alcance que también lo tengan activado. Los

niños y niñas no deberían tener teléfono con Bluetooth o, si lo tienen, hemos de asegurarnos de que no lo conectan en lugares públicos, ya que podrían recibir mensajes no deseados (y a veces inadecuados) de personas desconocidas o malintencionadas.

**Buscador:** sitio web que sirve para localizar cualquier contenido específico entre los millones de páginas, portales o foros que hay en Internet. Hay buscadores seguros para niños y niñas pequeños, que filtran y bloquean los resultados no aptos para ellos.

**Caché:** es el sistema que utilizan los navegadores para que los usuarios puedan acceder más rápidamente a la información que ya han visitado, consistente en guardar una copia temporal de algunos archivos en el disco duro. De ese modo, la próxima vez que visitan la misma web, el programa no tiene que volver a descargar la página entera, y la navegación es más rápida.

**Casual gamer:** aquella persona que ve en los videojuegos un pasatiempo eventual en lugar de un *hobby* o afición que practicar a diario.

**CCO:** ver Copia Oculta.



**Chat:** se trata de un espacio en el que dos o más usuarios (que pueden o no conocerse de antemano) se comunican en tiempo real. Los chats se encuentran situados en páginas web de carácter social, y lo normal es encontrar chats especializados en todo tipo de temáticas para reunir a usuarios con algún interés en común. La mayoría de juegos *online* incorpora hoy en día un pequeño chat para que los jugadores se comuniquen entre ellos directamente mientras juegan. Los chats pueden ser exclusivamente de texto, pero en muchos casos ya existe la posibilidad de añadir voz (basta con tener un micrófono conectado al ordenador) y también vídeo (mediante una *webcam* que permite a los interlocutores verse entre sí). Los chats guardan ciertas similitudes con los servicios de mensajería instantánea, aunque están más pensados para grandes grupos. Sin embargo, no son demasiado cómodos cuando hay más de dos o tres personas hablando a la vez, así que para grandes cantidades de personas se utilizan los foros, que no requieren que los usuarios estén conectados al mismo tiempo.

**Chatear:** hablar a través de un chat.

**Cheater:** personas que hacen trampas en los videojuegos.

**Chetero, cheatero, cheto:** Véase cheater.

**Chrome:** navegador de código abierto para moverse por Internet, desarrollado por Google.

**Ciberacoso:** consiste en el uso de las TIC para acosar a un individuo o grupo mediante ataques personales u otros medios. Puede incluir amenazas, connotaciones sexuales, etiquetas peyorativas...

**Ciberbullying:** es un ciberacoso que se enmarca dentro del contexto escolar.

**Código Abierto:** hace referencia a todo tipo de software o programas en los que puede verse el código que los hace funcionar, de manera que cualquiera con conocimientos de programación puede proponer mejoras e incluso introducirlas él mismo. Los programas de código abierto crecen muy rápidamente gracias al trabajo permanente, entusiasta y, a menudo, desinteresado, de una gran cantidad de personas. Suelen ser gratuitos, y los resultados que ofrecen son similares y, en muchas ocasiones, superiores a los programas cerrados y de pago. Algunos ejemplos: Linux (sistema operativo), OpenOffice (conjunto de programas de oficina), Firefox (navegador), etc.



**Código QR:** es una matriz de puntos bidimensional que almacena información alfanumérica. Se caracteriza por los tres cuadrados que se encuentran en las esquinas y que permiten detectar la posición del código al lector. Puede considerarse como una evolución del clásico código de barras, el cual solo almacena información numérica. Puede leerse con cualquier *smartphone* utilizando cualquier aplicación de lectura de códigos QR.

**Colgar:** enviar o "subir" un archivo a una página web para que otros usuarios y usuarias tengan acceso a él o puedan descargárselo desde ahí. Ej: "Voy a colgar este vídeo en Youtube para que podáis verlo en casa".

**Compras Integradas:** servicios de pago que ofrecen algunas aplicaciones o juegos. Suelen suponer mejoras de una aplicación previamente instalada, la cual por lo general tiene una versión básica gratuita y una vez instalada te permite adquirir mejoras previo pago.

**Comprimir:** introducir uno o más archivos en un solo archivo que, gracias a un programa específico, ocupa menos espacio que el/los originales, y se envía con más facilidad por correo electrónico u otros medios. El receptor solo tiene que abrir el archivo para obtener los originales. Este sistema permite, además, incluir una contraseña para que no lo pueda abrir cualquiera.

**Copia Oculta:** forma de enviar un correo electrónico a varias personas que permite ocultar las direcciones de correo de los destinatarios para garantizar su privacidad. Es especialmente recomendado cuando los receptores de nuestros mensajes no se conocen entre sí, porque ninguno verá las direcciones ni los nombres del resto. Al fin y al cabo, el email de una persona es igual de privado que su número de teléfono, por lo que es información que no debemos difundir de forma descuidada.

**Copyleft:** es un conjunto de licencias relacionadas con los derechos de autor que, al contrario que el copyright, permiten cierta libertad a la hora de distribuir o modificar una obra o contenido original siempre y cuando se respeten unas determinadas reglas. Una buena parte de los contenidos de Internet se publican con estas licencias por deseo expreso de sus autores, así que no es ilegal acceder, distribuir o descargar ese material.

**Cortafuegos:** es un programa que controla las entradas y las salidas de datos de nuestro ordenador, de manera que puede evitar que algún experto malintencionado entrase a por nuestros datos.

**Crack:** Es un pequeño código que sirve para saltarse las protecciones anticopia de un programa que se ha descargado ilegalmente. Por ejemplo,

## 6- Consultas rápidas



puede hacer que una versión gratuita de prueba siga funcionando después de la fecha de expiración sin tener que comprarlo, o que no haga falta introducir el código de la licencia (es ilegal utilizar un programa sin licencia). También hay cracks que permiten hacer trampas en los videojuegos. En realidad son programas cuya procedencia suele ser desconocida, y en ocasiones pueden dañar el ordenador.

**Cracker:** personas que emplean su habilidad para burlar sistemas de seguridad anticopia.

**Digital:** hace referencia a todo sistema o dispositivo destinado a la generación, transmisión, manejo, procesamiento o almacenamiento de señales digitales, es decir, constituidas por secuencias de unos y ceros.

**Dirección IP:** es una secuencia de números (ej: 88.145.23.1) que se asigna de forma automática a nuestro ordenador para identificarlo cada vez que nos conectamos a Internet.

**Domótica:** hace referencia a sistemas de automatización dentro del domicilio. Aporta servicios de gestión energética, seguridad, bienestar y comunicación que son controlados de forma central por un usuario. Abarca un

amplio rango de posibilidades, como conectar o desactivar electrodomésticos a distancia, controlar remotamente apertura o cierre de persianas, control de cámaras de vigilancia, control de la iluminación... etc.

**Elementos emergentes:** también conocidos como *pop-ups*, se denominan elementos o ventanas emergentes a aquellas páginas del navegador que se abren de forma automática sin que hayamos dado ninguna orden para que se abran. Suelen ser reclamos publicitarios que aparecen de forma continua cuando navegamos por Internet, lo que puede enturbiar la experiencia de navegación al ser algunas realmente molestas.

**Emoticono:** también llamado *Smiley*, son iconos que expresan estados de ánimo. Se usan asiduamente en chats y foros. Pueden tener forma de pequeños dibujos, o de una simple secuencia de signos de puntuación que simulan expresiones faciales de forma esquemática.

**Emule:** se trata de un sistema del tipo P2P para compartir archivos. Además, incluye un sistema de mensajería instantánea para que cualquier otro usuario pueda comunicarse con nosotros, y que debería estar deshabilitado si lo utilizan nuestros hijos. Es importante asegurarnos de que solo compartimos una carpeta, y que en ella no se encuentra ningún archivo que comprometa nuestra privacidad ni nuestra situación de legalidad.





**Encriptar:** guardar un archivo mediante un programa que lo codifica para que no sea legible ni accesible a menos que se conozca la contraseña que pone el usuario. Se hace para proteger un archivo con contenido confidencial o enviarlo de forma segura a otra persona.

**Enlace:** también llamado *link*, es un texto, icono o imagen que, al pinchar sobre ellos, nos conducen a otra parte de una web, a otra página diferente o a un archivo. Su función es agilizar la navegación entre los distintos contenidos en Internet, y normalmente están resaltados de alguna manera (subrayado, color diferente o negrita) para que se puedan identificar a simple vista y diferenciarlos del resto del texto.

**Filtro parental:** se refiere al conjunto de medidas de que disponen algunos sistemas operativos, navegadores o videoconsolas para que un padre pueda regular el acceso a determinados contenidos por parte de sus hijos, y también los horarios y el tiempo de uso.

**Filtro antispam:** es una aplicación que tienen la mayoría de servicios de correo electrónico que permite identificar y bloquear el correo electrónico no deseado (ver *spam*).

**Firefox:** navegador de código abierto para moverse por Internet, que goza de gran popularidad. Su nombre completo es Mozilla Firefox.

**Fierwall:** ver Cortafuegos.

**Flickr:** red social que sirve para subir, compartir y comentar fotografías. Tiene un carácter más profesional que Fotolog.

**Foro:** es un tipo de página web en la que los usuarios charlan, discuten o comparten información sobre diferentes temas. A diferencia del chat, no se trata de comunicación en tiempo real: cada usuario se conecta cuando quiere, escribe un mensaje, y este queda registrado en la web para que el resto lo lea cuando pueda y participe en la conversación si le apetece. Aunque hay foros abiertos, lo más común es que haya que registrarse para poder participar. Cada persona participará siempre con el mismo nombre o *nick*, lo que hace que la gente se implique más al dejar de ser totalmente anónimos, y además facilita el control en el foro: aquellos o aquellas que no se comportan de manera correcta, son expulsados.

## 6- Consultas rápidas



**Fotolog:** red social en donde los usuarios suben fotografías e imágenes acompañadas (opcionalmente) por un pequeño texto, y los usuarios pueden realizar comentarios. Tiene un carácter más social que Flickr.

**FPS:** siglas de “*First Person Shooter*”. Hace referencia a juegos de guerra en los que la perspectiva que adopta el jugador es la del personaje del videojuego en primera persona, siendo lo que se ve en la pantalla una recreación de lo que ven los ojos del personaje.

**Friki:** es un término coloquial para referirse a cualquier persona con comportamiento fuera de lo habitual, interesada o, a veces, obsesionada con un hobby concreto. Suele relacionarse con aficiones como la informática, los videojuegos, los cómics, el rol, etc. Aunque al principio se usaba más como un insulto, hoy en día su empleo está cada vez más extendido y ya no tiene tantas connotaciones negativas.

**FTP:** es un protocolo especialmente adecuado para subir y descargar archivos a Internet, alojándolos en un servidor. El protocolo http que utilizamos para navegar por Internet también puede hacerlo, pero no con la misma eficacia.

**Gamer:** es un jugador de videojuegos. Por lo general, el término se usa para designar a aquellas personas a las que les gusta mucho jugar.

**Geek:** persona aficionada a la electrónica de consumo, la robótica y la informática.

**GNU:** ver GPL.

**Google:** es el motor de búsqueda que en este momento goza de mayor popularidad en Internet en España. Se ha desarrollado una gran compañía en torno a este buscador, que se muestra muy activa e innovadora en aplicaciones y servicios para Internet.

**Google Earth:** parecido al Google Maps, se trata de reconstruir el planeta a partir de fotografías aéreas. Tiene una función más estética y fotográfica.

**Google Maps:** servicio cartográfico de Google que muestra planos e imágenes aéreas de prácticamente cualquier parte del mundo. Puede combinarse con la opción de navegar mediante la señal del GPS.



**Google Play Store:** tienda que proporciona aplicaciones gratuitas o de pago a los usuarios de smartphones y tablets que utilizan el sistema operativo Android.

**Google Street View:** es un servicio de Google por el cual podrás transitar de forma virtual por las calles de distintas ciudades como si de un peatón se tratase. Puedes avanzar por las distintas calles y cambiar la vista hacia arriba o abajo para ver detalles de los edificios.

**Google Vídeo:** es un sistema parecido a Youtube, pero no permite subir vídeos a Internet, sino solo buscarlos.

**GPL:** acrónimo de "Licencia Pública General", que es la que se suele aplicar en el Software Libre y de Código Abierto para que sus autores o programadores cedan ciertos derechos de distribución, modificación y uso de los programas.

**GPS:** siglas de *Global Positioning System* o sistema de posicionamiento global. Permite conocer la ubicación y desplazamiento del dispositivo con bastante precisión. Abre la posibilidad de utilizar aplicaciones de navegación por GPS, las cuales indican la ruta a seguir para desplazarse entre dos puntos dados ya sea a pie o con vehículos a motor.

**Gore:** género cinematográfico que se recrea en la gran cantidad de sangre, vísceras y mutilaciones. Algunos videojuegos especialmente grotescos incluyen gráficos explícitos de este tipo.

**Grooming:** delito que consiste en la conducta deliberada por parte de un adulto que intenta ganarse la confianza de un menor de edad, con el fin de socavar sus defensas e inhibiciones para posteriormente abusar sexualmente de él o ella, o para producir material audiovisual pornográfico.

**Hackear:** proceso por el cual un experto logra burlar un sistema de seguridad informática.

**Hacker:** experto en burlar sistemas informáticos de seguridad, normalmente por afán de notoriedad o porque se lo han impuesto como reto personal.

**Hardcore gamer:** toda persona que entiende los videojuegos como una afición o un *hobby* serio, no como un mero pasatiempo.

**Hikikomori:** término japonés que define un fenómeno social por el cual ciertas personas eligen abandonar la vida social buscando grados extremos de aislamiento y confinamiento, aunque la mayor parte de estas personas siguen en contacto con el mundo a través de la televisión, el ordenador u



otras TIC. Esto se debe a varios factores personales y sociales en sus vidas, pero en muchos casos existe algún tipo de trastorno mental asociado. También se le conoce como el Síndrome de la Puerta Cerrada.

**Historial:** es el registro de todas las páginas web que se visitan desde un navegador (y que permite utilizar los botones "adelante" y "atrás"). Este registro se guarda de forma automática, pero el usuario puede borrarlo en cualquier momento para proteger su intimidad o configurar el navegador para que no se guarde nada.

**Hoax:** es un bulo, un engaño, que normalmente se distribuye por correo electrónico porque la gente los toma por verdaderos. Suelen tener un contenido de carácter alarmista, o muy sensacionalista. En su origen son pura invención, pero mucha gente los sigue reenviando sin preocuparse por confirmar su veracidad. Si decidimos reenviarlo, es importante que utilicemos la opción de "copia oculta" al añadir las direcciones de los destinatarios, lo que garantiza su privacidad.

**Http:** es el protocolo que utilizamos para navegar por Internet. Si aparece como Https se trata de una página que aplica un protocolo seguro de transferencia de datos.

**Hype:** se refiere a las altas expectativas que produce el anuncio de un producto determinado entre la comunidad de aficionados.

**Instagram:** popular aplicación que permite editar imágenes y vídeos con nuestro *smartphone* o *tablet*. Da la opción de compartir el resultado en una red social.

**Internet Explorer:** navegador para moverse por Internet, desarrollado por Microsoft.

**iOS:** sistema operativo utilizado por los dispositivos portátiles de la marca Apple.

iPad: *tablet* de la marca Apple.

**iPhone:** *smartphone* de la marca Apple.

**iPod:** es un reproductor portátil de mp3 y mp4 de la marca Apple.

**iTunes:** es un programa que organiza y reproduce música en el ordenador, y que aunque se puede utilizar de manera independiente, es el software específico del iPod. Ofrece también acceso a su propia tienda *online*, en donde se puede comprar música en formato mp3, vídeos y juegos.



**IRC:** es un programa que da acceso a multitud de salas de chat, con todo tipo de usuarios y temáticas. Cualquiera puede crear una sala de chat pública o de acceso restringido. Se complementa con pequeñas aplicaciones que permiten organizar juegos y campeonatos entre los usuarios. No es adecuado para niños.

**Keylogger:** tipo de *malware* que graba todas las pulsaciones de un teclado y las registra en un informe. De este modo se puede recuperar todo lo tecleado durante un periodo de tiempo, desde conversaciones por mensajería a correos electrónicos y, lo que puede ser más grave, contraseñas personales.

**Lammer:** Esta palabra se aplica a las personas que dicen ser expertos en informática pero que en realidad saben bien poco.

**La Mula:** véase Emule.

**¡Leeroy Jenkins!:** se trata de una especie de grito de guerra. Si oye a su hijo o a su hija gritar eso no es que tenga que llevarlo al psicólogo, sino que está realizando una maniobra arriesgada en un juego en línea. Puede encontrar en Internet la curiosa historia de esta expresión.

**Line:** aplicación de mensajería instantánea para *smartphones* y *tablets* popular por su variedad de emoticonos llamados "emoji".

**Link:** ver "Enlace".

**Linusero o linuxero:** aficionado, usuario o miembro de la comunidad Linux.

**Linux:** es un sistema operativo gratuito, de código abierto, muy potente y seguro. La Junta de Andalucía dispone de su propia versión de este sistema, llamada Guadalinux, cuyo uso se incentiva especialmente en los centros educativos.

**Lol:** del inglés "*Laughing Out Loud*". Viene a significar "carcajada". Se usa en chats, juegos en línea y foros. Se pone cuando el usuario se está riendo a carcajadas.

**Mac:** diminutivo de "Macintosh", es el nombre de los ordenadores personales desarrollados por la compañía Apple, que cuentan con su propio sistema operativo (Mac Os) independiente de Windows. Se utiliza mucho en entornos gráficos de trabajo.

## 6- Consultas rápidas



**Malware:** palabra creada a partir del término “*malicious software*”, o lo que es lo mismo, “programa malicioso”. Comprende una gran variedad de programas que se pueden instalar sin darnos cuenta en nuestro ordenador, *smartphone* o *tablet*. Pueden funcionar de muy diversas maneras, pero todas suponen un perjuicio para el usuario.

**Mensajear:** verbo creado para describir la acción de escribir y enviar mensajes de texto a través de las TIC.

**Mensajería instantánea:** sistema de comunicación en tiempo real muy similar al chat, pero que funciona por medio de un programa instalado en el ordenador o en el *smartphone* del usuario. Otra diferencia entre estos programas y las salas de chat en Internet es que el usuario solo se comunica con las personas que están en su lista de contactos. Para añadir a alguien a esa lista es preciso conocer su dirección de correo electrónico o su número de teléfono. Algunos de los programas más conocidos son Whatsapp, Line, Telegram, Hangouts, Yahoo Messenger...

**Metroflog:** red social muy similar a Fotolog.

**MMORPG:** siglas de *Massive Multiplayer Online Rol Playing Game*, o Juego de Rol Multijugador Masivo Online. Son juegos en los que el jugador o jugadora interactúa con miles de jugadores de forma simultánea en un mundo en el que se desarrolla el juego. El título más representativo actualmente de este tipo de juegos sería el World of Warcraft.

**Moderador:** es la persona encargada de vigilar el comportamiento de los usuarios de un chat o un foro. Tiene el poder de modificar cualquier texto, y de expulsar a los usuarios que se salten las normas o actúen de forma irrespetuosa. En la gran mayoría de los casos se trata de un trabajo voluntario y no remunerado, al que la gente se compromete de manera altruista.

**Motor de búsqueda:** ver buscador.

**Mousepad:** superficie sensible al tacto que hay en los ordenadores portátiles que permite manejar el puntero del ratón al deslizar un dedo por ella.

**Mp3:** es un formato de archivo de audio muy popular. La mayoría de la música que se encuentra en Internet está en ese formato, pues tiene la ventaja de que ocupa muy poco espacio. También están muy extendidos los reproductores portátiles de mp3., en los que se graban los archivos en ese formato para escucharlos en cualquier parte.



**Mp4:** Es uno de los formatos de video que suelen utilizar los dispositivos móviles. El reproductor mp4 reproduce sonido y vídeo.

**Navegador:** programa de ordenador que sirve para visualizar páginas web en Internet. Los más conocidos son Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Chrome, etc.

**Myspace:** red social que permite a los usuarios crear páginas en donde colgar diversos tipos de contenidos: imágenes, canciones, textos...

**Navegar:** visitar páginas web en Internet.

**Nerd:** Empollón.

**Nick:** es el nombre o mote que utilizamos al participar en chats, foros, blogs y otras páginas de Internet, para no usar nuestro nombre real.

**Nintendero:** es un fan de las consolas de videojuegos de la marca Nintendo.

**Nintendo DS (NDS):** consola de videojuegos portátil de la marca Nintendo.

**Noob:** es un novato en una comunidad virtual. Es lo contrario de un experto, y por tanto es algo molesto en los juegos en línea, ya que se utiliza de forma despectiva.

**Nube:** la nube (*cloud* en inglés) consiste en un espacio de almacenamiento al que puedes acceder desde cualquier ordenador e incluso desde el *smartphone* siempre que tengas una conexión a Internet. Las cosas que almacenas en la nube están más a salvo que en tu equipo, el cual puede sufrir averías y pérdidas de información irreparables.

**Obsolescencia programada:** estrategia de mercado consistente en programar de antemano la fecha de caducidad de un bien de consumo para obligar a los usuarios a comprar nuevos aparatos en vez de reparar los deteriorados.

**Online:** literalmente significa "en línea", y viene a describir que un dispositivo está conectado a Internet, y que por lo tanto es susceptible de interactuar con otros dispositivos que se encuentran a su vez conectados *online*, con independencia de la localización geográfica de los mismos.

**Open Source:** véase Código Abierto.



**Opera:** navegador para moverse por Internet. Dispone de una buena versión para navegar por Internet desde dispositivos móviles.

**p2p, Peer to peer:** son programas de intercambio de archivos entre usuarios. Cada uno comparte con los demás los datos y archivos que quiera desde su propio ordenador, y al mismo tiempo tiene acceso a todo lo que comparten los demás. La diferencia con descargar algo de Internet es que en el p2p los datos no llegan a subirse nunca a la web: se transmiten directamente de un ordenador a otro.

**Página:** Véase "Web".

**PDA:** dispositivo portátil que funciona como una especie de pequeño ordenador. Permite navegar por Internet, manejar procesadores de textos, almacenar agendas de contactos y tareas, reproducir sonido y vídeo... En la actualidad están en desuso tras la aparición de los *smartphones*.

**PEGI:** siglas de *Pan European Game Information*, es un sistema de clasificación de videojuegos por edades y temáticas que es utilizado por los principales fabricantes de videojuegos y está reconocido en 30 países.

**Phishing:** tipo de estafa por la cual se los delincuentes usurpan la identidad de la página de una entidad bancaria realizando una copia paralela de la misma que, a simple vista, no es fácil de reconocer como fraudulenta. En estas páginas se persuade a los usuarios para que introduzcan sus claves secretas, las cuales quedan a disposición de los estafadores.

**Pirata:** copia ilegal de algún producto digital (juegos, música, películas...). Persona que realiza descargas ilegales.

**Play:** Véase Playstation.

**Playstation (PS):** es la consola de videojuegos más popular de Sony. El modelo más actual es la PS4.

**Pop-up:** ver elementos emergentes.

**Portal:** Página web con una gran cantidad de contenido bien organizado referente a un tema concreto, que permite personalizar la información a la que tiene acceso cada usuario, incluir foros y chats, perfiles de usuarios, realizar búsquedas, y otras funcionalidades más avanzadas. El portal permite actualizar fácilmente los contenidos, y a menudo son los usuarios los que contribuyen con sus propias aportaciones.



**Prezi:** popular programa que realiza presentaciones muy dinámicas. Puede utilizarse *online* sin necesidad de descargar ningún software.

**PSP:** Play Station Portátil.

**Puertos:** son las puertas de un ordenador. Hablamos de muchos miles, por lo que es una parte sensible de nuestro sistema. Ver Cortafuegos.

**RAT:** son las siglas de *Remote Administration Tools* (herramientas de administración remotas), y hace referencia a un tipo de *malware* que puede permitir el control de nuestro equipo por parte de terceras personas malintencionadas. Este control del equipo puede incluir la activación remota sin nuestro conocimiento ni consentimiento de la webcam si está conectada o integrada al ordenador.

**Red social:** es un sitio web que permite a cada usuario crearse una página personal en donde colgar contenidos con el objeto de darse a conocer, conocer a los demás, e interactuar con otros usuarios. Algunas de las más populares son: Facebook, MySpace, Twitter, Tuenti, Fotolog...

**RPG:** siglas de *Role Playing Game* o Juego de Rol.

**RSS:** es un formato de datos que permite la redistribución automática de la información sin necesidad de volver a copiarla.

**Sala de chat:** se refiere a una pantalla específica dentro de una página o portal web en la que hay abierta una ventana de conversación mediante sistema de Chat que puede tener un carácter general o versar sobre un tema concreto. Al conectarte, puedes comunicarte con las personas que en ese momento se encuentran en esa sala.

**Safari:** navegador de código abierto para moverse por Internet. Lo suelen utilizar los ordenadores con sistema operativo Mac, pero existen versiones para otros sistemas operativos.

**Selfie:** autofotografía de moda que consiste en tomar una imagen de uno mismo o de varios con un *smartphone* o cámara digital. La peculiaridad viene del hecho de que la persona que toma la foto sale igualmente en ella.

**Sexting:** hace referencia al envío de contenidos eróticos o pornográficos a través de las TIC. Si es realizado por menores de edad supone una conducta delictiva. Supone una conducta de enorme riesgo, ya que una vez que las imágenes se envían por Internet se pierde totalmente el control de las mismas, pudiendo ser chantajeados o chantajeadas por parte de otras personas con su difusión si no accedemos a sus demandas.

## 6- Consultas rápidas



**SGAE:** Sociedad General de Autores de España.

**Sistema operativo:** es un programa o conjunto de programas de un sistema informático que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación. Viene a ser el programa base que permite funcionar a un dispositivo como un ordenador, un *smartphone* o una *tablet*.

**Smartphone:** literalmente significa "teléfono inteligente", y viene a describir un teléfono móvil que integra diversos dispositivos en uno: teléfono móvil, cámara digital (foto y video), navegador GPS, ordenador con capacidad para navegar por Internet, crear textos y hojas de cálculo, editar fotografías y vídeos, utilizar servicios de mensajería instantánea, videojuego, reproductor de Mp3 y Mp4... Permite la instalación de aplicaciones, las cuales amplían la utilidad de estos dispositivos hasta cotas insospechadas, ya que lo mismo podemos utilizar nuestro *smartphone* como recetario de cocina que como medidor de constantes vitales. La ingente variedad de aplicaciones confiere a los *smartphones* una utilidad muy versátil.

**SmartTv:** literalmente significa "televisión inteligente", y viene a describir a una televisión que está conectada a Internet y cuenta con un sistema operativo propio que le permite, además de navegar por la web, ejecutar aplicaciones como reproductores de contenidos multimedia, juegos, redes sociales...

**Smiley:** ver Emoticono.

**Sonyer:** fan de las consolas de videojuegos de la marca Sony, conocidas como Playstation.

**Soulseek:** programa de intercambio de archivos P2P.

**Spam:** es correo masivo no solicitado que se envía sin saber si el destinatario tiene el mínimo interés en el mensaje. Se genera por comerciantes de pocos escrúpulos y suelen utilizarlo para promocionar productos o servicios ilegales o poco recomendables. El correo electrónico es uno de los sistemas de comunicación más baratos que existen, y por eso los spammers tienen tanto interés en él.

**Spotify:** popular programa gratuito que permite escuchar música en *streaming*. Los usuarios pueden realizar listas de reproducción y compartirlas con otros usuarios.

**Spyware:** un tipo de *malware* cuya función es la de recopilar información acerca de los usuarios del dispositivo para transmitir dicha información a empresas de publicidad para que nos puedan enviar *spam*.



**Streaming:** consiste en reproducir algún tipo de archivo multimedia (audio o video) desde una página web sin necesidad de descargarlo en tu dispositivo (ordenador, teléfono, *tablet*, *smartTv*...).

**Sub o subs:** subtítulos de las películas que a menudo se descargan de Internet y cuyo sonido puede estar en idiomas poco accesibles, por lo que se requiere un archivo de subtítulos para entenderlas.

**Subir:** se trata de enviar algo a una página web, a un servidor de Internet o a través de un programa de intercambio de archivos. Es lo contrario de bajar, que se explica en este glosario.

**Tablet:** dispositivo similar a un *smartphone* en todas sus características, con la peculiaridad de contar con una pantalla sensiblemente más grande además de no poder realizar llamadas ni enviar mensajes a través del sistema GSM.

**TDT:** son las siglas de Televisión Digital Terrestre, la señal de televisión que sustituyó las emisiones de televisión analógicas y que consiste en la transmisión de imágenes y sonidos codificados de forma binaria. Permite un mejor uso del espectro radioeléctrico con un aumento significativo en la velocidad de transmisión y la calidad de las imágenes.

**Telegram:** aplicación de mensajería instantánea calcada a Whatsapp, pero de tipo gratuito y con una mejor configuración de la privacidad de los mensajes.

**TIC:** Tecnologías de la Información y la Comunicación.

**Torrent:** ver BitTorrent.

**TPS:** siglas de "Third Person Shooter". Similar a los FPS, pero manejando una perspectiva diferente, ya que el jugador ve el cuerpo completo del personaje desde fuera, como si de una cámara suspendida se tratase, mientras que el personaje ocupa el área central de juego.

**Troll:** persona que se dedica a molestar, insultar y despotricar en foros y chats.

**Troyano:** se trata de un programa que se suele presentar en forma de utilidad gratuita pero que encierra un regalo envenenado, ya que abre una puerta dentro de nuestro ordenador para que alguien pueda ver datos o tomar el control de nuestro sistema. Afortunadamente, muchos programas de seguridad en Internet, incluidos los gratuitos, impiden la entrada de este *software* malintencionado.



**Tuenti:** red social de origen español a la que solo se puede acceder por invitación. Es muy popular sobre todo entre los y las adolescentes, aunque hay estudios que estiman que la edad media de los usuarios es de unos 24 años.

**Twitter:** red social en la que cada usuario tiene su propia página, en la cual va publicando textos muy cortos. Normalmente se usa para decir lo que uno está haciendo en ese momento.

**Virus:** programa que altera y estropea el buen funcionamiento del ordenador (corrompe o borra los datos guardados en el disco duro, estropea el sistema operativo, etc.). Los virus pueden llegarnos de varias maneras: descargando contenidos de Internet que no sepamos de dónde vienen, abriendo correos electrónicos de procedencia también dudosa, o instalando copias piratas de programas. Los ordenadores con sistema operativo Windows tienen más virus que los que utilizan sistemas operativos Mac o Linux, aunque no existe nada inexpugnable.

**VOS:** versión original subtitulada.

**VOSE:** versión original subtitulada en español.

**VoIP:** siglas de *Voice over IP*. Sistema de comunicación entre dispositivos que no utilizan el sistema de telefonía GSM habitual, sino que establecen el

contacto a través de Internet. Pueden incluir tanto comunicación por voz como por videoconferencia. Aunque no utilicen el sistema GSM, sí que pueden realizar llamadas a dispositivos GSM como son teléfonos fijos y móviles.

**Web:** es el conjunto de páginas y portales por los que navegamos en Internet.

**Web 2.0:** se empezó a denominar de esta forma a las páginas web que no solo eran de consulta pasiva, sino que permitían de alguna forma que los usuarios las enriqueciesen con sus aportaciones, convirtiendo Internet en un mundo mucho más dinámico y participativo.

**Webcam:** cámara de video que se utiliza conectándola a un ordenador, y que permite que otro usuario nos vea mientras chateamos. Es muy útil para que nuestras hijas e hijos se relacionen con familiares o amigos que se encuentran lejos, pero los niños no deberían utilizarla solos puesto que compromete seriamente su privacidad.

**Whatsapp:** popular aplicación de mensajería instantánea ampliamente extendida por el mundo pese a no ser gratuita. Funciona siempre desde un *smartphone*, y aunque la última versión permite utilizar este servicio a través de un ordenador (al menos en la versión para Android), este uso siempre requiere del funcionamiento simultáneo del teléfono.



## ENLACES DE INTERÉS

**Wii:** consola de videojuegos de Nintendo con gran aceptación entre el público casual. Fue muy novedosa por incluir el movimiento del cuerpo como sistema de control de los videojuegos.

**Wiki:** es una página web cuyas páginas pueden ser editadas desde un navegador. Los usuarios pueden crear, modificar o eliminar contenidos que compartirán con el resto.

**Wikipedia, Wikanda:** grandes enciclopedias que se encuentran en Internet y que, como Wikis que son, crecen gracias a las aportaciones de los usuarios.

**Windows Phone:** sistema operativo Windows utilizado en los *smartphones* y tablets de distintos fabricantes.

**Xbox:** es una consola de videojuegos de Microsoft. La versión más actual es la Xbox One.

**Xboxer:** fan de las consolas de videojuegos de Microsoft, que se comercializa con el nombre de Xbox.

**Youtube:** portal dedicado a la subida de videos que cualquiera puede visionar. Goza de una gran popularidad entre niños y adolescentes.

¿Cómo leer códigos QR? Todos los *smartphones* con una cámara pueden leer códigos QR. Algunos aparatos vienen de fábrica con programas que los pueden leer, y si no los traen, los pueden descargar gratuitamente de su tienda proveedora de aplicaciones: AppStore para usuarios de Apple o Google Play Store para usuarios de Android. No tienen más que indicar en el campo de búsqueda "lector código QR" y seleccionar el que crean más conveniente.

Vídeo: Las TIC y la Educación



Web: *Cyberbullying*





Vídeo: Autoestima



Web: Hijos Digitales



Vídeo: Protégeles.com



Web: Juegos educativos infantiles



## EDUCAR PARA PROTEGER. Edición 2.0

Junta de Andalucía  
Consejería de Empleo, Empresa y Comercio.  
Avda. Albert Einstein, 4. Isla de la Cartuja .  
41092 – Sevilla.  
Teléfonos: 902 11 30 00 / 955 06 39 10

Licencia Creative Commons  
Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
- Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.







**Sigue la actualidad en**

[www.andaluciacompromisodigital.org](http://www.andaluciacompromisodigital.org)

**Contacta con nosotros**

902 12 12 30 / 955 06 26 36

[andalucia.compromisodigital@juntadeandalucia.es](mailto:andalucia.compromisodigital@juntadeandalucia.es)



@AndaluciaComDig



[andaluciacompromisodigital](https://www.facebook.com/andaluciacompromisodigital)

