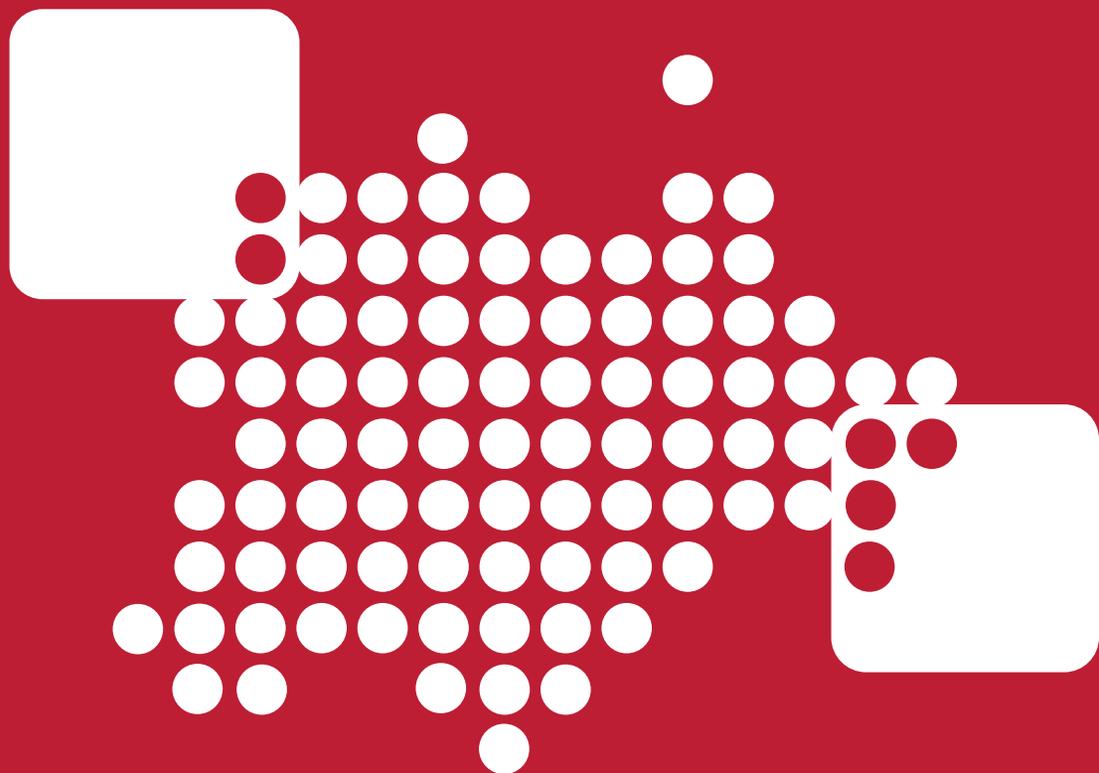


GUÍA SOBRE EL USO INTELIGENTE DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. INTERNET	8
2.1 Las ventajas de internet	9
2.1.1 Aprendizaje con métodos innovadores	9
2.1.2 Ventana al mundo	10
2.1.3 Diversión como una opción complementaria.....	10
2.1.4 Apoyo a los niños con necesidades especiales.....	10
2.2 Amenazas y recomendaciones para combatirlas	11
2.2.1 Páginas web de contenido inadecuado	11
2.2.2 El interlocutor: la amenaza invisible	12
2.2.3 ¿Puede internet ser adictivo?.....	18
2.2.4 La ciberdelincuencia	21
2.2.5 El comercio electrónico.....	26
3. TELEFONÍA MÓVIL	28
3.1 Ventajas que ofrece la telefonía móvil.....	29
3.2 Desventajas de la telefonía móvil.....	29
4. TELEVISIÓN	32
4.1 Ventajas de la televisión	33
4.2 Desventajas de la televisión	33
5. VIDEOJUEGOS	36
5.1 Ventajas de los videojuegos.....	37
5.2 Desventajas de los videojuegos	37

6. RECOMENDACIONES PARA PADRES Y EDUCADORES	40
6.1 Recomendaciones generales para todas las edades	41
6.2 Recomendaciones específicas por edades.....	42
6.2.1 Niños de 5 a 10 años (primaria).....	42
6.2.2 Niños de 11 a 14 años (secundaria)	42
6.2.3 Adolescentes de 15 a 17 años (bachillerato)	43
7. LAS TIC EN LA ESCUELA	46
7.1 Portal de educación de la Junta de Castilla y León.....	48
8. HERRAMIENTAS DE PREVENCIÓN	50
8.1 Herramientas de prevención para internet	51
8.2 Herramientas de prevención para teléfonos móviles	56
8.3 Herramientas de prevención para la televisión	56
8.4 Herramientas para un uso inteligente de los videojuegos.....	57
9. GLOSARIO DE TÉRMINOS	60
10. BIBLIOGRAFÍA	66
11. ANEXO I	70
11.1 Páginas web gestionadas por organismos oficiales.....	71
11.2 Páginas web privadas	75

The image features a warm, golden sunset sky with scattered clouds. In the foreground, the silhouettes of a woman, a child, and a man are shown holding hands in a line. The woman is on the left, the child in the center, and the man on the right. In the background, there are faint silhouettes of buildings and trees. In the upper left corner, there is a decorative graphic of a grid of dots. The text '1 INTRODUCCIÓN' is overlaid in the upper center.

1

INTRODUCCIÓN

La Junta de Castilla y León dentro del marco de actuaciones de la Estrategia Regional para la Sociedad Digital del Conocimiento de Castilla y León 2007-2013 (en adelante ERSDI), ha puesto en marcha una serie de iniciativas para impulsar el uso inteligente de Internet como herramienta clave para el correcto disfrute de los servicios y contenidos que nos ofrece la Sociedad Digital del Conocimiento.

La ERSDI, bajo la iniciativa "Fomento de la seguridad y del uso digital inteligente", apoya todas las consideraciones necesarias para promover una política de concienciación y sensibilización en materia de seguridad. La Junta de Castilla y León, en colaboración con las instituciones de protección de la infancia, profundiza en las medidas que promocionan la puesta a disposición de los menores de las herramientas que garanticen sus derechos. Finalmente, también se apoya, en colaboración con el sector privado, la adopción de buenas prácticas en la elaboración de páginas web de cara a distinguir las con sellos de calidad.

En este sentido, la Consejería de Fomento consciente de que el uso inadecuado de Internet constituye una fuente de preocupación entre los padres y educadores, y con el objetivo de brindar ayuda y minimizar las malas prácticas en los usos de Internet y las TIC¹ en general, articula una serie de actuaciones encaminadas a favorecer su uso responsable.

Así, se ofrece a los castellanos y leoneses la información necesaria para disfrutar de una navegación segura, con consejos y precauciones a tener en cuenta. Se trata de informar y desmitificar los riesgos existentes, con recomendaciones prácticas para dar respuesta a la necesidad social de confianza en la Red.

Por otro lado, Internet no es el único elemento que conforma el universo de las Nuevas Tecnologías. La telefonía móvil, la televisión y otros elementos como videojuegos o consolas se suman a la innovación tecnológica que en sí supone Internet y se consolidan cada día con un mayor auge e importancia en su aplicación dentro de la sociedad en la que vivimos. Los avances tecnológicos en telefonía y televisión nos abren las puertas hacia nuevas formas de expresión y de aplicación, pero también entrañan una serie de peligros y por ello la información y educación tecnológica debe responder a dicha realidad.

La presente guía pretende ser un salvavidas al que padres y educadores puedan agarrarse. Las nuevas tecnologías están cambiando la manera en que vivimos, nos relacionamos y aprendemos. Es en este devenir frenético, donde a veces nos sentimos perdidos. Las noticias nos informan todos los días de los peligros con los que nuestros menores pueden encontrarse en Internet, la utilización de teléfonos móviles con fines inaceptables o las consecuencias de la exposición a elementos inapropiados, pero no hay que alarmarse, no es la solución; en su lugar debemos empaparnos de conocimiento, esa es nuestra principal arma para luchar contra las potenciales amenazas a las que nuestros niños y adolescentes pueden enfrentarse desde el primer momento que se conectan a Internet. Está en nuestras manos el educarlos, orientarlos y dotarles de los recursos necesarios para que sepan como reaccionar y que medidas tomar ante las situaciones de riesgo.



2

INTERNET

Internet hoy en día es una realidad que se presenta como una ventana de acceso al mundo de manera prácticamente ilimitada. Como herramienta nos facilita obtener toda clase de datos, promueve la comunicación y trueque de ideas. En resumen, cualquier tipo de acción que suponga el intercambio de información. Una de las principales razones del éxito de Internet es que está desarrollado para ser una red abierta a la que todo el mundo tiene acceso.

Las TIC inciden en casi todos los aspectos de nuestra vida diaria y esto hace que sea cada vez más difícil que nadie pueda actuar eficientemente prescindiendo de ellas; por ello, ninguna persona debería quedar excluida de su uso por motivo de restricciones en sus capacidades. De hecho, la Convención sobre los Derechos del Niño² reconoce el derecho de todos los niños a tener acceso a información e ideas procedentes de diferentes fuentes como por ejemplo, Internet.

2.1 Las ventajas de internet

En este capítulo analizaremos cuáles son las ventajas que suponen el uso inteligente de Internet por parte de nuestros menores.

2.1.1 Aprendizaje con métodos innovadores

Son muchas las ventajas que el uso de Internet

puede ofrecer a la educación ya sea en el aula o en casa:

- Quizás la principal ventaja y de la que se derivan o son fuente todas las demás sea el interés y la motivación que supone el trabajar con una herramienta atractiva y novedosa como Internet.
- El contacto con Internet y con las nuevas tecnologías son elementos fundamentales del proceso de formación tecnológica por el que deben pasar tanto los hijos, como padres y educadores.
- Se puede acceder a recursos educativos variados y el formato multimedia e hipertextual en el que se presentan incluyen buenos gráficos dinámicos, simulaciones... que proveen un entorno de aprendizaje basado en la búsqueda, el descubrimiento y la investigación.
- Mejora de ciertas habilidades:
 - ✓ saber encontrar información específica;
 - ✓ capacidad para comprender y evaluar la información (actitud crítica);
 - ✓ mejora en habilidades comunicativas;
 - ✓ resolución de problemas;
 - ✓ perfeccionamiento de las habilidades de lectura.

2.1.2 Ventana al mundo

A través de Internet podemos saber lo que ocurre en cualquier parte del mundo y comunicarnos con gente de diversos orígenes, culturas, idiomas... Internet se muestra como un escaparate virtual, un gran mercado en el que existen productos e informaciones de todo tipo y para todos los gustos. Podemos, desde aprender a cocinar una receta típica hindú, a conocer más sobre las tribus de los indios nativos norteamericanos o comprar una casa en León. Las posibilidades de Internet son ilimitadas y como parte del proceso de democratización de Internet cualquier persona debe poder acceder desde cualquier parte del mundo.

Internet es, sin duda alguna, la mayor fuente de información de la historia de la humanidad.

2.1.3 Diversión como una opción complementaria

Usado con moderación y de un modo inteligente y eficiente, a Internet también se le puede dar una práctica lúdica con sus consecuentes ventajas. El uso de juegos divertidos y educativos puede ayudar a mejorar la coordinación visomanual, así como desarrollar la capacidad de respuesta y toma de decisiones. Dependiendo del tipo de juegos, éstos también pueden contribuir a mejorar las capacidades de ingenio y estrategia.

Un ejemplo es la página Periodicole tal y como puede verse en el **gráfico 1**.

2.1.4 Apoyo a los niños con necesidades especiales

Los niños con necesidades especiales a menudo pueden aprovechar las tecnologías auxiliares para

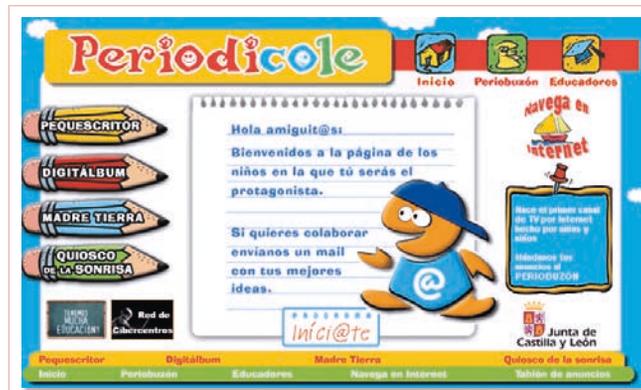


Gráfico 1.

La Web del Periodicole, <http://periodicole.jcyl.es>, ofrece una gran variedad de juegos y actividades para todas las edades.

Fuente: www.periodicole.jcl.es
<http://periodicole.jcl.es>

apoyar la comunicación, la autoexpresión y la interacción social positiva. Padres y maestros han relatado sus experiencias con niños que superan obstáculos y alcanzan logros encadenados: un niño con dificultad para escribir que obtiene el segundo lugar en un concurso nacional de redacción o el adolescente con problemas de aprendizaje que se convierte en amigo por correo electrónico de un científico del otro lado del país que comparte su fascinación por los fósiles.

Existe tecnología disponible para ayudar a las personas con discapacidad a navegar por Internet. Si su hijo presenta alguna incapacidad sensorial o motriz, por ejemplo, tal vez pueda sustituir el ratón por algún otro dispositivo para dar órdenes a la computadora. Una palanca (joystick), por ejemplo, puede controlarse con toda la mano. Otros dispositivos se controlan solamente con un dedo. Ampliar el tamaño de las letras en la pantalla puede ayudar a las personas con problemas visuales y la tecnología que sintetiza la voz puede leer la información en la pantalla para los ciegos³.

2.2 Amenazas y recomendaciones para combatirlas

Conocidas ya las ventajas que Internet puede ofrecer a los niños y adolescentes, es necesario conocer ahora cuáles son las amenazas de la misma y cómo se puede hacer frente a ellas.

Internet, en su concepto, es una red de redes, es decir, es una gigantesca red de carácter mundial que engloba pequeñas redes, es por ello que muchas veces se le conoce como la World Wide Web, algo que se traduce como Gran Telaraña Mundial. Como tal, Internet no tiene dueño, cualquiera puede hacer uso del mismo y no siempre con buenas intenciones.

En este capítulo veremos qué amenazas existen y cómo combatirlas.

2.2.1 Páginas web de contenido inadecuado

La Agencia de Calidad de Internet IQUA⁴ que participa en el proyecto QUATRO dentro del programa europeo “Safer Internet” ha clasificado las páginas web de contenido inadecuado como:

- **Illegales:** con contenidos prohibidos para toda la sociedad, ya sea pornografía infantil, informaciones que vayan en contra de la integridad de las personas, ensalzamiento del terrorismo, etc.
- **Nocivas:** cuyos contenidos pueden afectar al desarrollo de los niños y adolescentes en cualquiera de sus aspectos. Entran dentro de esta categoría las páginas que promueven la violencia, el consumo de drogas o ciertos trastornos alimenticios como la bulimia y la anorexia; también se englobaría la pornografía entre adultos y contenidos relacionados con religiones secta-

rias. Las páginas web de contenidos violentos o “gore” son más atractivas para los adolescentes de lo que pueden ser las de contenidos pornográfico⁵. Las páginas sobre la fabricación de explosivos son más propensas a ser consultadas que aquellas con contenidos obscenos⁶.

- Falsas: Internet no es infalible y no toda la información a la que se puede acceder es fiable o verdadera. Es necesario desarrollar en los niños y adolescentes el espíritu crítico para que sean capaces de filtrar y contrastar la información. Deben ser conscientes que en ocasiones lo que se presenta como información pueden ser opiniones, rumores o contenidos motivados por una determinada inclinación ideológica.

2.2.2 El interlocutor: la amenaza invisible

Como ya hemos mencionado el principal atractivo de Internet es que es una aplicación abierta a todo el mundo y este aspecto constituye a la vez la más

importante de las amenazas: no podemos saber con certeza quién o quiénes son los interlocutores que están al otro lado de la Red. Esta amenaza en particular se incrementa en aquellos servicios de Internet que basan su funcionamiento en la comunicación o intercambio de datos como los chat, la mensajería instantánea, el correo electrónico, los foros y blogs o fotoblogs.

2.2.2.1 Chat

El chat se está convirtiendo en una nueva vía de comunicación, un fenómeno social muy popular entre los adolescentes. El elemento atractivo del chat es que los usuarios pueden crearse una identidad, lo cual permite ofrecerles una falsa sensación de libertad. En esta etapa formativa los adolescentes están buscando su sitio, desarrollando sus capacidades, configurando su identidad; de ahí lo seductor de los chat, en los que pueden presentarse como les gustaría ser, perfilando las caracte-

RECOMENDACIONES

Si en algún momento nos topamos con páginas de este tipo, sobre todo si son de contenido ilegal o nocivo, la primera medida que se debe tomar es denunciarlo. La organización **PROTÉGELES** (www.protegeles.com) permite denunciar de manera anónima la existencia de páginas con contenidos inadecuados. También es posible contactar directamente con la policía nacional mandando un e-mail a la dirección: delitos.tecnologicos@policia.es.

La idiosincrasia particular de cada familia, cultura, etc. y la diferencia de edad en los usuarios nos lleva a diferir en cuanto a qué contenidos pueden ser nocivos o no; por ello es recomendable el uso de filtros y herramientas de control parental (ver apartado Herramientas de prevención de esta guía).

rísticas de su futura personalidad o personalidad ideal de una manera desinhibida. Es una etapa de confusión, altibajos y alteraciones varias en la que una de las guías primordiales de su comportamiento es el de pertenencia a un grupo. Los adolescentes buscan en los chat a otros chicos que los comprendan, les den consejo o con los que se sientan identificados. Esta inestabilidad en su personalidad es su principal enemigo. Cualquiera que se presente como alguien atractivo a sus intereses e inquietudes puede ser en realidad una potencial amenaza, por ello es importante educarlos para que no se dejen embaucar por cualquiera que preste atención a sus problemas y necesidades.

Esta técnica de engaño mostrando interés es el arma principal utilizada por pedófilos y pederastas, quienes llegan a registrar todos los datos que van recabando de los menores. Cuanta más información tengan, más fácil les resultará engañar a sus objetivos. Normalmente se trata de gente que sabe seducir y son pacientes; los chantajean y engatusan ofreciéndoles favores o regalos. Algunos de ellos fingen tener una edad cercana a la víctima para ganarse su confianza por lo que aunque en algunos casos recurren a las amenazas para conseguir sus objetivos, en muchos otros se limitan a ir entresacando sutilmente la información. Esto no es muy difícil especialmente si se trata de menores inseguros, solitarios o con problemas familiares.

RECOMENDACIONES

Una de las normas básicas y que es aplicable para la prevención de todos los peligros que en esta guía se mencionan, es que el ordenador debe estar colocado en una zona común para que los padres puedan supervisar y controlar el uso que hacen los menores de Internet.

Es fundamental prevenir a los niños y adolescentes para que no den ningún tipo de información personal en Internet. Algo tan inocente como el equipo de baloncesto donde juega y su número de camiseta pueden ser pistas más que suficientes para un potencial acosador.

Asegúrate que los chat a los que acceden tus hijos están regulados por un administrador responsable que se encargue de controlar el acceso de personas indeseables y sobre todo que no permitas los mensajes privados entre usuarios. Para comprobar que el chat está adecuadamente controlado es necesario que los padres realicen un seguimiento de la gestión del chat por parte del administrador. Una de las normas generales es controlar y limitar el tiempo que los menores pasan navegando por Internet; esto es especialmente recomendado en el uso del chat.

No olvides denunciar cualquier indicio de acoso que observe. Es tarea de todos el luchar contra este tipo de delito.

2.2.2.2 Mensajería Instantánea

La mensajería instantánea ofrece los mismos aliados que los chat, con la ventaja de que se puede aceptar o denegar el acceso de aquellas personas que deseen establecer comunicación a través de este tipo de aplicación. La popularidad de este sistema ha crecido respecto al uso de los chat pero no es un sistema infalible. La mensajería instantánea puede convertirse en un coladero de virus y troyanos que pueden abrir las puertas de nuestro ordenador a cualquier extraño.

Los nuevos programas de mensajería instantánea permiten comunicaciones de voz y videoconferencia, por lo que los menores deben prestar especial cuidado ya que se tiende a bajar la guardia cuando las conversaciones son con voz en vez de escritas.

2.2.2.3 Correo electrónico

El peligro del correo electrónico comienza con la creación de la propia cuenta de correo; para ello,



Grafico 2.

Ventana de inicio de sesión del MSN: Programa de mensajería instantánea muy extendido entre los niños y adolescentes

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones a seguir son las mismas que en el caso de los chat. Además, algunos servicios de mensajería ofrecen la posibilidad de que las conversaciones queden grabadas en su ordenador, aunque esta opción es fácilmente accesible por cualquier usuario y puede ser desactivada. Por ello es primordial la comunicación entre padres e hijos para conocer los usos que hacen de este tipo de comunicación, además de prevenirles sobre los riesgos a los que se pueden enfrentar.

Instalar un firewall o cortafuegos (ver Herramientas de prevención) nos puede ayudar a impedir que virus y troyanos infecten nuestro ordenador.

normalmente, el servidor pide todo tipo de datos personales: nombre, dirección, datos de nacimiento, etc. Las políticas de privacidad de los proveedores de correo electrónico deben ser claras y que estipulen en su contenido que no van a compartir los datos personales con terceros.

Por otro lado, es muy común recibir correos electrónicos tipo cadenas que suponen un doble peligro:

- Normalmente los correos tipo cadenas se reenvían y en ellos van incluidos las direcciones de aquellos a los que van dirigidos o ya han reenviado dicho correo.
- Muchos de estos correos se tratan de lo que en inglés se denomina hoax (bulo). Suelen tener un contenido científico o informativo sobre temas

de interés con el fin de que el receptor crea necesario divulgar el correo recibido.

La motivación de los creadores de estas cadenas es principalmente el captar direcciones de correo para mandar spam (correo basura), virus, obtener información personal para suplantar la identidad, etc., aunque también pretenden confundir a la opinión pública o intentar engañar al destinatario. La temática de los hoax va desde asuntos que tienen que ver con la religión, virus incurables, cadenas de buena suerte, leyendas urbanas... a métodos para hacerse millonarios o regalos de grandes compañías. Estos mensajes se caracterizan por no tener firma, amenazan con grandes desgracias si no se cumple lo que indican, suelen pedir que se reenvíe el mensaje, prometen cumplir deseos si se reenvían, etc.

RECOMENDACIONES

Es recomendable elegir un correo y contraseña con el que no nos puedan identificar y nunca dar nuestra información a nadie. Es importante que se acostumbren a no proporcionar datos a través de su correo, por ejemplo: sofiagonzalez10@hotmail.es de donde se puede deducir el nombre, apellido y edad de la niña en este caso.

No hay que olvidar consultar la política de privacidad de los sitios web en los que sea necesario registrarse introduciendo datos personales. Es importante asegurarse que no van a compartir los datos personales con otras empresas.

Cuando recibamos un correo de cuyo contenido sospechemos, se puede utilizar un buscador y en él poner el título del correo en cuestión. Así podremos comprobar si el contenido es verídico o se trata de una artimaña de los creadores. Existen múltiples páginas en Internet que hacen referencia a este tipo de fraudes.

Es importante reforzar el uso de los filtros contra el spam o correo basura y alertar de la importancia de no abrir los correos que nos parezcan sospechosos. Por supuesto hay que evitar participar del envío masivo de correo basura para luchar contra este tipo de prácticas.

2.2.2.4 Foros

Los foros son una herramienta parecida a los chat con la diferencia de que los foros se crean con etiquetas temáticas. Así, se puede encontrar foros sobre cocina, deportes, cultura, etc. Las respuestas y preguntas en los foros no suelen ser inmediatas sino que se cuelgan de Internet y se pueden consultar y contestar en cualquier momento. Por

ejemplo: en un foro es posible hacer una pregunta sobre cómo cocinar el pavo y obtener una respuesta dos días después; ambas quedarán colgadas del foro para que otros internautas puedan consultarlas. La participación pasiva en los foros es el principal enemigo invisible contra el que es difícil luchar; cualquiera puede tener acceso a los mensajes que se cuelgan en un foro y no tiene por qué participar en él necesariamente.



Programa Inici@te		LA TECNOLOGÍA NO SE ENSEÑA, SE COMPARTE		Junta de Castilla y León	
PAO	BUSCAR	GRUPOS DE USUARIOS	CONTACTARSE	REGISTRARSE	
Fecha y hora actual: Lun Abr 14, 2008 2:27 pm				Ver mensajes sin respuestas	
Índice del Foro COMUNIDAD VIRTUAL NUESTROS MAYORES				Marcar todos los foros como leídos	
Comunidades Virtuales			Temas	Mensajes	Último Mensaje
1	Normas de funcionamiento	Moderador moderadora	1	1	Mie Abr 02, 2008 9:52 am moderadora
1	Nuevas Tecnologías	Moderador moderadora	1	1	Jue Abr 03, 2008 11:23 am moderadora
1	Consultas	Moderador moderadora	0	0	No hay mensajes
1	Formación	Moderador moderadora	1	1	Mie Abr 02, 2008 10:22 am moderadora
1	Sociedad	Moderador moderadora	0	0	No hay mensajes

Grafico 3.

Foro INICI@TE de la Junta de Castilla y León.

Fuente: www.iniciateonline.icvl.es

RECOMENDACIONES

No se puede controlar quién accede a los foros, por ello es fundamental el diálogo con los hijos para saber si participan habitualmente en algún foro y aconsejarlos para que no se pongan a sí mismos en peligro. Es importante que sigan las normas básicas de utilización de Internet de forma segura, entre otras, nunca dar datos personales y tener siempre en mente que no sabemos con certeza quién está al otro lado de la Red.

2.2.2.5 Los blogs y fotoblogs

Los blogs son páginas web con el formato de diario virtual. Pueden ser personales o de un tema específico: político, periodístico, educativo, etc. Una variante del blog es el fotoblog, construido mediante imágenes al estilo de los álbumes tradicionales.

Normalmente los navegantes pueden colgar sus comentarios o contactar por medio de la dirección de correo publicada. El problema es que al ser espacios virtuales abiertos cualquiera puede acceder al contenido e información personal y puede ser utilizado en su perjuicio.



Inicio Cibercentros | Inicio Blog | Enlaces | Contactar

Blog del Ciberbús
Visitamos los pueblos de Castilla y León

CIBERBUS Iníci@te

red.es | PLAN AVANZA | ERSDI

Vie, 11 Abr 2008 | **Salduero**
Enviado por: Ciberbus dentro de General
Sin Comentarios

Sobre este sitio:
Visitamos los pueblos de Castilla y León

Otros Blogs:
Recorrido del Ciberbús
Puedes ver las localidades que visita el ciberbús

Páginas
Actividades e itinerario

Como suele pasar nos vamos con pena de un sitio para al poco tiempo ilusionarnos al ver nuestro siguiente destino. En esta ocasión nos instalamos en **Salduero**, pueblo arropado por el susodicho río formando un conjunto realmente bello junto a sus cuidadas casas de piedra.

Nos situamos en la Plaza del Ayuntamiento, teniendo una evocadora panorámica del puente y algunos pastizales rodeados de extensos pinares. Es una localidad pequeña pero muy acogedora.

Fuente:
<http://cibercentros.jcl.es/blogbus/>

Grafico 4.

Blog del Ciberbús Iníci@te.

El Ciberbús Iníci@te es un autobús equipado con ordenadores y acceso a Internet de banda ancha que recorre las provincias de la Comunidad.

RECOMENDACIONES

Trabajar con los menores sobre la importancia de preservar la propia intimidad y la de otros, así como la importancia de la responsabilidad al convertirse en productores de contenidos son elementos fundamentales para que los menores sean conscientes del alcance que supone crear un blog o fotoblog en Internet y de las dimensiones del mundo virtual.

2.2.2.6 Comunidades Virtuales

Las comunidades virtuales surgen en Internet para que los usuarios interactúen en un mundo virtual, fomentando los lugares para encuentros humanos y redes de amigos. Las redes sociales involucran a grupos de personas que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas, dando la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos. Se trata de sistemas abiertos y en construcción permanente: el sitio se va construyendo con lo que cada miembro aporta, de forma que cada nuevo miembro transforma al grupo en otro nuevo. Algunas de las comunidades virtuales más conocidas son: **MySpace** (www.myspace.com) donde los usuarios comparten perfiles personales con información, fotos, blogs y redes de amigos, **FaceBook** (www.facebook.com) una red social nacida en un ambiente universitario y abierta al público, es uno de los sitios más visitados en Internet. Las comunidades virtuales han ido evolucionando y se han especializado, por ejemplo **World of**

RECOMENDACIONES

Las comunidades virtuales aglutinan la mayoría de las características que ya hemos visto en anteriores apartados por lo que sería necesario tener en cuenta todas las recomendaciones mencionadas y sobre todo la supervisión y adiestramiento de los menores en materia de seguridad.

Warcraft (www.wow-europe.com) es un videojuego de rol on-line multijugador, donde los usuarios pueden chatear (por escrito y hablado) e interactuar. Las comunidades virtuales se convierten a veces en fuente de información personal que puede poner en peligro a sus usuarios, sin olvidar el potencial tan alto de “contagio” de virus informáticos.

2.2.3 ¿Puede internet ser adictivo?

Internet puede constituirse como el germen de determinado tipo de adicciones, ya sea al mismo uso de Internet, provocado por la necesidad de retroalimentación continua debido a la inmediatez de la gratificación obtenida o adicciones incitadas por el acceso a páginas web que promueven particulares actitudes adictivas (bulimia, ludopatía, anorexia, ciberjuego, etc.).

2.2.3.1 Adicción derivada de la propia idiosincrasia de Internet

Un elemento esencial a tener en cuenta a la hora de considerar el potencial adictivo de una conducta es el periodo que transcurre desde que se emite la respuesta hasta que se recibe la recompensa. En el caso de los niños y adolescentes la gratificación inmediata es un estímulo clave que forma parte de este periodo de formación de su personalidad: lo que quieren, lo quieren ya. La inmediatez de la gratificación obtenida por el uso de Internet en la mera búsqueda de información está

generando lo que se denomina “vagabundos electrónicos” (llamados así porque vagan por Internet sin un objetivo fijo), que sólo con un clic obtienen información casi al instante.

2.2.3.2 Adicciones derivadas de los contenidos de Internet

En Internet también se pueden encontrar páginas web con contenidos que hacen exaltación de determinadas conductas adictivas. Algunas de las más peligrosas para los niños y adolescentes son las pro-bulimia y pro-anorexia. En principio los detonantes de estos trastornos suelen ser ajenos al uso de Internet y normalmente los factores que los

desatan, promueven y refuerzan son ambientales como la presión social, los medios de comunicación, los cánones de belleza, etc. y es en este contexto, en el que surgen las páginas web PRO-ANA (pro-anorexia) y PRO-MIA (pro-bulimia) donde se defienden estas actitudes como un estilo de vida. Muchas de estas páginas están creadas y mantenidas por menores que hacen apología de estas conductas e identifican sus páginas con un lazo blanco. Los adolescentes, y cada vez a edades más tempranas, son blancos fáciles debido a la vulnerabilidad en su personalidad propia de la etapa evolutiva en la que se encuentran.



Gráfico 5.

El mundo de Ana y Mia informa a los menores, padres y educadores sobre los peligros del mundo pro-anorexia y pro-bulimia

Fuente:
www.anaymia.com

En esta línea, hay que recordar que jugar en Internet es un hábito cada vez más extendido y que se da a edades más tempranas. Cuando juegan, puede preocupar que los menores accedan a juegos de contenido inapropiado para sus edades o que interactúen con personas cuyas identidades o intenciones se desconocen. El aspecto competitivo de los juegos incide directamente en la adicción y es importante no olvidar que muchos de los juegos se fundamentan en contenidos violentos que incurren en el comportamiento de los usuarios y sus relaciones con el resto de los niños y adolescentes. Algunos de los juegos multijugador permiten chatear con voz y esto promueve la tendencia a relajarse y bajar la guardia. Chatear con voz hace que sea más difícil mantener los criterios de precaución afectando a la vulnerabilidad de los menores.

Por último frecuentar entornos sociales (chat, foros, etc.) también pueden ser origen de adicción. Lo que buscan los adolescentes en principio es conocer a gente nueva y buscar el apoyo en los grupos de la Red para promover la estimulación social. Como ya hemos mencionado antes, en la etapa de la adolescencia el sentimiento de pertenencia a un grupo forma parte del desarrollo de su personalidad. Los chat les permiten compartir sus inquietudes y dudas, en una etapa de su vida en la que las relaciones sociales pueden constituir un problema. Aquellos adolescentes que muestran una actitud adictiva a los chat pueden desarrollar comportamientos antisociales reemplazando los lazos de unión fuertes por unos más débiles, convirtiéndose así en blanco fácil de desconocidos.

RECOMENDACIONES

Además de las herramientas de barrera que se han mencionado con anterioridad (ver también Herramientas de prevención) y la ubicación del ordenador en una zona común de la casa, el papel que los educadores y padres juegan en este tipo de conductas es primordial. Deben ser ellos los que vigilen los hábitos de uso de Internet de los menores, así como cualquier comportamiento inusual que se derive de ellos. Por ejemplo, si los padres observan que sus hijos pasan cada vez más tiempo en Internet, que se alteran sus hábitos alimenticios, que disminuyen las actividades sociales en detrimento del tiempo que pasan en frente del ordenador, etc. pueden ser indicativos de que se está originando un problema. Por ello es imprescindible establecer normas y pautas de uso, así como formar parte activa del uso de Internet que hace el menor.

En los juegos en red, los participantes no suelen pararse a hablar, sino que están metidos en el juego y si hablan es para tratar temas propios del desarrollo del mismo juego. Desconfíe de cualquiera que quiera entablar una conversación ajena al contexto y háganselo saber a sus hijos.

2.2.4 La ciberdelincuencia

Los menores como usuarios de Internet son, no sólo víctimas potenciales de los riesgos de Internet sino que también pueden ser responsables de delitos cometidos en este medio. Es importante educarlos en qué aspectos pueden estar dilinguiendo, ya que en muchos de los casos no son conscientes o en otros la impunidad con la que se tratan ciertos contenidos y actitudes lleva a los menores a no cuestionarse sus acciones.

2.2.4.1 Ataques contra el derecho a la intimidad: Child grooming o Ciber-acoso.

El término child grooming hace referencia al conjunto de acciones realizadas deliberadamente para debilitar emocionalmente al niño con la intención de abusar sexualmente del mismo. Los pederastas tienen un comportamiento muy particular: forman parte de una subcultura y participan en chats y foros para captar víctimas, además de intercambiar ficheros entre ellos. Como parte del proceso captador, alimentan la confianza del menor con mentiras, luego los chantajea y se aprovechan de su sentimiento de culpa. Los padres por su parte, no suelen vigilar muy de cerca las personas con las que contactan sus hijos porque no aparentan la peligrosidad que puede manifestar un extraño en la calle. Últimamente se ha evidenciado que el menor no es sólo el objeto, sino que en ocasiones también es consumidor y autor de dichos contenidos.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que ya hemos visto en otras secciones se vuelven a aplicar en el caso del acoso al menor. Vigilar el uso que hacen del chat, con quién hablan, que tipo de información dan, etc. son normas básicas en este caso. No debemos olvidar que pasar tiempo con ellos mientras utilizan Internet nos da pautas para analizar el comportamiento del menor y así poder ofrecerle las herramientas de comportamiento necesarias para que navegue de forma segura. Por último, debemos denunciar cualquier situación de acoso o abuso que percibamos (www.protegeles.com o delitos.tecnologicos@policia.es).

2.2.4.2 Delitos contra la propiedad intelectual y los derechos de autor

La piratería en Internet es quizás uno de los aspectos que debería tratarse con mayor dureza de lo que se hace. En un principio puede parecer una práctica inofensiva, pero es importante que los menores sean conscientes del doble peligro que supone la descarga de ficheros en Internet. Por un lado, la descarga de películas, programas y juegos pirateados en programas P2P (“Peer to peer”: “de colega a colega”) como Emule, Kazaa, Bittorrent o Ares por mencionar algunos, atenta contra los derechos de la propiedad intelectual, por lo que se está quebrantando la ley. Además, muchas veces los archivos que se descargan utilizando estos programas van acompañados de virus, spyware⁷ o malware⁸ o en otros casos una vez descargados

no se ajustan al contenido de lo buscado (porno-grafía y publicidad oculta en ficheros que se hacen pasar por otra cosa).

Internet es la biblioteca más grande del mundo. Se puede encontrar toda clase de información de cualquier tema: ciencias, matemáticas, tecnología, arte, idiomas, etc. Cuando se utiliza información, fotos u otros materiales que se encuentran en Internet para uso de tareas escolares o proyectos de investigación, es necesario identificar las fuentes de información usando notas a pie de página y citándolas en la bibliografía. Padres y educadores son responsables de aleccionar a los menores en la importancia y trascendencia que supone el copiar información y presentarla como propia. La apropiación indebida de material ajeno es ilegal; se puede “copiar” y “pegar” siempre que se refe-

rencien y mencionen las fuentes de las que se ha tomado la información.

2.2.4.3 Amenazas: E-bullying o Ciber-acoso escolar

El acoso o maltrato escolar no es una nueva realidad sino que siempre ha estado presente de una u otra manera en la vida escolar. Con la aparición de Internet esta problemática se ha multiplicado; estamos acostumbrados a leer noticias como ésta: “La Guardia Civil detiene a dos menores por practicar acoso escolar a través de Internet: Obtenían imágenes comprometidas de otros jóvenes a través de sus cámaras web para posteriormente chantajearlos y coaccionarlos bajo la amenaza de hacer públicas esas imágenes”⁹. El acoso escolar puede ir desde obligar a otro a que haga cosas que no quiere, hacerle el “vacío” y que nadie le

RECOMENDACIONES

Es importante conocer los servicios y las páginas web que los niños usan para asegurarse de que no visitan lugares donde ofrecen software ilegal, que a menudo lleva a otros contenidos adicionales no apropiados para menores. Además, se deben tomar todo tipo de precauciones con cualquier compra que se realice, ya que los consumidores pueden ser engañados y comprar software ilegal sin tener conocimiento de ello. Hay que tener en cuenta términos como Warez (material con copyright falso) e incluirlo en el filtro de Internet. No hay que olvidar pasar por el antivirus cualquier material descargado de Internet, así como tener el antivirus actualizado y una herramienta antispyware (Ver Herramientas de prevención).

Padres y educadores son responsables de aleccionar a los menores en la importancia y trascendencia que supone el copiar información y presentarla como propia. Trabajar con ellos en el colegio la documentación de trabajos con pequeños ejercicios de búsqueda de información y la revisión de las tareas por parte de los padres son los pilares sobre los que fundar un uso ético de la información obtenida en Internet.

haga caso, a insultarlo y amenazarlo. A veces la situación puede llegar a ser insostenible.

Los menores, por lo tanto, se presentan no sólo como objeto de abusos sino también como el sujeto que lleva a cabo las agresiones o abusos. Padres y educadores deben tener en cuenta esta doble vertiente del problema para enfrentarse a él desde ambos frentes. Deben hacer entender a los menores que este tipo de conductas son impropias, no están admitidas socialmente y además tienen consecuencias.

RECOMENDACIONES

En el ámbito escolar se debe enfatizar el trabajo en grupo compartiendo experiencias, juegos role-play¹⁰ en los que se experimente la situación de abuso y trabajar la empatía grupal para prevenir o acabar con el proceso de intimidación. Los padres deben educar en el respeto hacia los demás y la ilegalidad de una acción como la de acosar o intimidar a un compañero.

La colaboración entre profesores y padres es fundamental para detectar y atajar estos casos. Fijar una estrategia de intervención para favorecer la solución adecuada y ajustada a la intensidad del daño ejercido. Si esto no funciona, pueden dirigirse a la organización de protección de la infancia "PROTEGELES" (contacto@protegeles.com).

2.2.4.4 Phishing o suplantación de identidad

El *phishing* es una modalidad de estafa que consiste en suplantar la imagen de una empresa o iden-

tidad pública con el objetivo de intentar obtener de un usuario sus datos, claves, cuentas bancarias, etc. Al ofrecer una imagen "oficial" es factible caer en el engaño.

Existen varias modalidades, desde el SMS hasta la llamada por teléfono solicitando información en nombre de una entidad oficial, empresas, etc. El phishing relacionado con Internet se puede producirse de dos maneras principalmente:

- A través de ventanas emergentes que simulan páginas oficiales y solicitan los datos personales y claves para poder llevar a cabo el fraude.



Grafico 6.

Ejemplo de phishing de una web falsa que imita una entidad bancaria.

Fuente: <http://seguridad.internautas.org>

- Por medio de correos electrónicos con contenidos de publicidad engañosa y simulando ser enviados por entidades oficiales. Estos correos solicitan la confirmación de los datos personales por razones de seguridad y como en el caso de las ventanas emergentes fingen apariencia oficial.

El phishing puede afectar a los menores ya que los correos con publicidad engañosa o que imitan a grandes compañías conocidas por ellos que les ofrecen grandes regalos, funcionan como señuelo para obtener su información personal, por eso es importante que les hagamos partícipes de las recomendaciones que a continuación se mencionan. Últimamente se han dado casos de menores acusados de phishing: “Un menor de edad ha sido detenido en Pamplona por la Policía Nacional, acusado de dos estafas perpetradas a través de Internet, con las que obtuvo cerca de 7.000 euros.”¹¹

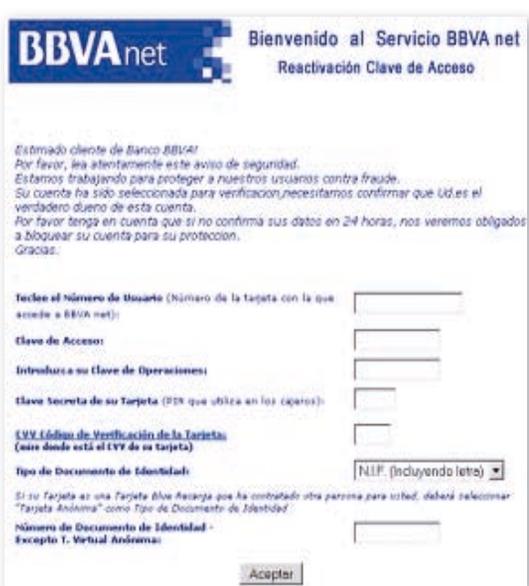


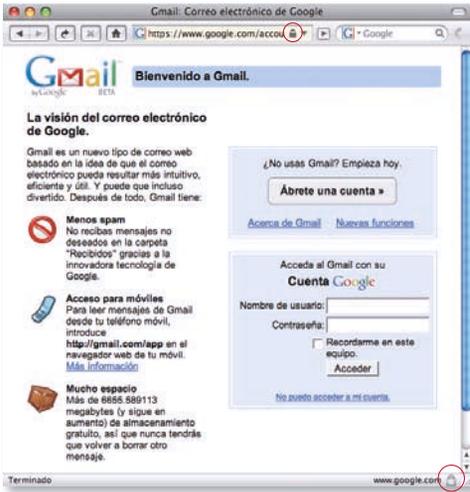
Grafico 7.
Ejemplo de correo electrónico para recabar datos personales con el objetivo de su uso fraudulento

Fuente: <http://seguridad.internautas.org>

RECOMENDACIONES

Nunca proporciones tus datos personales ante las solicitudes de información que recibas por SMS, teléfono o correo electrónico. Las entidades oficiales nunca te van a pedir esta información porque ya la tienen.

Si posees acceso a tu cuenta bancaria a través de Internet siempre teclea la dirección en la barra del navegador, nunca accedas a través de un enlace recibido en un correo electrónico.


Teclee la dirección Web, no acceda a través de hipervínculos

Cerciórate de que las páginas web en las que introduces tus datos son seguras; para ello, busca el símbolo del candado en su navegador (en el marco inferior del navegador o en la barra de direcciones).




Otra forma de saber si estás ingresando en una página web segura es que la dirección de la página web comience con https y no http, como es la costumbre. La "s" final nos da un alto nivel de confianza que estamos navegando por una página web segura.



No olvides consultar frecuentemente los saldos de tus cuentas bancarias y tarjetas de crédito para poder denunciar cualquier irregularidad ante las autoridades pertinentes.

2.2.5 El comercio electrónico

La evolución en el mundo del márketing y la naturaleza de la Red hacen de la publicidad un medio muy atractivo para niños y adolescentes. La mezcla entre publicidad y contenidos, difícilmente diferenciable por los menores, y la accesibilidad a formularios con los que facilitar la compra los convierten en blanco fácil de la publicidad abusiva.

Son comunes los sitios web con acceso a zonas de compra que no llevan control sobre los compradores. Sin embargo, el Artículo 13 del Real Decreto 1720/2007 que desarrolla la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos Personales hace referencia a la necesidad del consentimiento de los padres, en los menores de 14 años, para el tratamiento de datos personales. Además las condiciones de compra han de exponerse en un lenguaje accesible y son responsables de comprobar la edad del menor y autenticidad del consentimiento de los padres.

Asimismo, la legislación impone al vendedor obligaciones específicas (Ley 34/2002) como facilitar sus datos de identificación, los precios finales que apliquen a los servicios, guiarles durante el proceso de compra y ofrecer un servicio de posventa para reclamaciones y devoluciones.

Por otro lado, las páginas web de subastas suponen una amenaza porque no se hacen responsables de la resolución de la transacción ni la autenticación de los productos ofertados o el respeto de las condiciones pactadas. De hecho, las subastas en Internet se sitúan como la principal fuente de fraudes cometidos en Internet.

En ocasiones hay páginas web que ofrecen a los menores servicios no requeridos o ilegales y con frecuencia éstas tienen su origen en países en los que existe un vacío legal respecto a estos temas.

RECOMENDACIONES

No guardes los datos de tu tarjeta, contraseñas o datos bancarios en el ordenador, puede ser una tentación demasiado grande.

Si decides comprar en Internet es necesario que tengas en cuenta algunas precauciones como revisar los términos del contrato, la política, asegurarse que los métodos de pago sean seguros, que el precio del producto final sea el ofrecido, tiempos de entrega, etc. entre otros. En resumen, evitar comprar en páginas que no nos dan confianza o no tengan especificada su política de ventas.

3

TELEFONÍA MOVIL



En los últimos años se ha incrementado drásticamente el uso de teléfonos móviles por los jóvenes. Según la encuesta Eurobarómetro de mayo de 2006, el 75% de los niños europeos de entre 9 y 10 años y el 90% de los niños entre 12 y 14 años posee teléfono móvil. No hay que olvidar cuánto han evolucionado los teléfonos móviles recientemente. Los teléfonos móviles pueden usarse para enviar y recibir mensajes de vídeo, servicios de entretenimiento (descarga de juegos, música y vídeos), acceso a Internet y servicios adaptados a la situación geográfica.

En un principio el uso de los teléfonos móviles debería estar justificado, sobre todo en el caso de los más pequeños, ya sea por circunstancias familiares, personales, desplazamientos habituales del menor, enfermedad, etc. En el inicio de la adolescencia (el cuál varía dependiendo de cada menor) puede considerarse como parte del proceso de independencia, muestra de confianza por parte de los padres, etc. Asimismo, puede servir a los padres como sistema de control parental.

3.1 Ventajas que ofrece la telefonía móvil

Un hecho evidente es que la tecnología de los móviles hace nuestra vida más fácil y segura. Internet y el móvil se han convertido en un elemento indispensable para la comunicación y para el progreso de la sociedad. Lo que es más, ambos son excelentes herramientas de integración y ocio: El mó-

vil permite comunicarse mediante voz o mediante mensajes, grabar pequeños vídeos, navegar en Internet, escuchar música, jugar, chatear, etc.

Una de las ventajas fundamentales del teléfono móvil es evidente: contacto continuo con los menores que permite un mayor control por parte de los padres y un mayor sentido de seguridad por parte de los menores. Incluso la funcionalidad de los móviles permite la localización física de los menores si fuera necesario.

En general, la posibilidad de comunicación en cualquier momento y cualquier lugar representa grandes ventajas y facilita la asistencia en situaciones de emergencia en las que ha quedado constatada su eficacia, por ejemplo: rescate de montañistas, accidentes de tráfico, etc.

3.2 Desventajas de la telefonía móvil

Internet no es el único instrumento de comunicación que puede afectar negativamente al bienestar de nuestros niños. Los riesgos potenciales que corren los niños al acceder a Internet a través de los teléfonos móviles siguen siendo los mismos que a través de una línea fija, aunque con retos añadidos. La gran diferencia entre el teléfono móvil e Internet es la propia naturaleza personal de los móviles. Para los padres es difícil supervisar el acceso y los contactos en Internet a través del teléfono móvil como lo harían con el ordenador personal de casa. Los padres, además, no suelen hablar con los hijos

sobre el uso del teléfono móvil. Según la encuesta Eurobarómetro, mencionada con anterioridad, los menores coinciden en que el uso del teléfono móvil da mucha más libertad y está menos supervisado por parte de los padres que el uso que hacen de Internet. De hecho, coinciden en que acudirían en primer lugar a sus amigos, antes que a los padres en el caso de tener cualquier problema.

Existen ya en el mercado teléfonos móviles de tercera generación (3G), que tienen funciones adicionales, como la posibilidad de bajar música de Internet, tomar fotografías, ver televisión y videos de forma rápida, grabar videos, realizar videoconferencias, revisar correos electrónicos, hacer pagos, entre otras. Los móviles de tercera generación transmiten información y datos a velocidades mayores que las de una conexión telefónica a Internet.

Uno de los problemas que se deriva de las aplicaciones disponibles en los teléfonos móviles y que está proliferando alarmantemente es la intimidación y el acoso por medio de SMS o la grabación

de escenas violentas. La intimidación puede causar sentimientos de vergüenza, desprecio y desesperación, y los niños a menudo se niegan a hablar de ello porque piensan que deberían ser capaces de afrontarlos solos.

Algunas señales que podrían indicar que existe un problema son los cambios de humor repentinos e infundados, los cortes y moratones para los que no se da una explicación, un comportamiento demasiado tranquilo o recluso, poco usual para el niño, o intentos persistentes de evitar ir a la escuela con el pretexto de “no sentirse bien”. Es vital que se aborde el tema con los profesores lo antes posible.

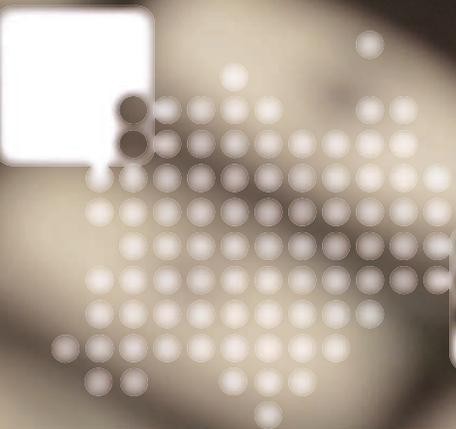
En muchos casos se han detectado problemas de adicción al teléfono móvil, similares a los que pueden desarrollarse a Internet. Este tipo de adicción provoca reacciones desmesuradas ante la imposibilidad de acceder al teléfono (en el caso de castigos por parte de los padres y educadores ante un uso incorrecto) y problemas para concentrarse en los estudios.

RECOMENDACIONES

A la hora de elegir la modalidad de pago, el prepago suele funcionar en un principio como prueba de responsabilidad, pero si se quiere tener un control más directo sobre el uso que el menor hace del teléfono móvil es preferible la modalidad de contrato que permite consultar las llamadas realizadas en la factura.

Los diferentes operadores ofrecen a los padres soluciones particulares para las necesidades específicas (Ver Herramientas de prevención).

Predicar con el ejemplo, en este caso es un consejo evidente, los padres deben mostrarse como roles a seguir realizando sólo llamadas necesarias y durante el tiempo justo.



4

TELEVISIÓN

La televisión dentro del microcosmo tecnológico con el que actualmente conviven niños y adolescentes se ha convertido junto con otros soportes audiovisuales, en elemento incondicional e imprescindible en su rutina diaria. Además hay que tener en cuenta que el entorno social en el que están creciendo nuestros hijos e hijas es complejo y cambiante y que los medios audiovisuales se han convertido, poco a poco, en uno de los canales de socialización más influyentes y potentes.

El papel que juegan los gobiernos es decisivo y deberían garantizar la calidad de los espacios emitidos por los operadores de televisión en horario de protección infantil, velando por el correcto desarrollo físico, mental y moral de los menores de edad. La falta de interés en esta cuestión ha convertido al público infantil y juvenil en consumidor masivo de programas generalistas, entendiendo por generalistas los que no están propiamente diseñados para los menores. Nos encontramos en una fase incipiente en el proceso de desarrollo de la tecnología digital y, por tanto, todavía en un momento en el que los servicios de interactividad y demás posibilidades que, potencialmente podrían ser ofrecidos por dicha tecnología, son escasos y limitados por lo que la supervisión parental y educación en casa y colegio son los perfectos aliados para que la televisión no se convierta en un elemento perjudicial para los menores.

4.1 Ventajas de la televisión

La televisión, desde sus comienzos, se ha convertido en una de las principales fuentes de información para los ciudadanos, los cuales han vivido gracias a ella algunos de los más relevantes hitos en la historia mundial. No hay que olvidar, por supuesto, la parte lúdica y familiar que aporta a nuestra vida diaria ya que, la televisión como elemento de comunión familiar, puede ser muy positivo para conocer los gustos, opiniones y reacciones de los menores y a la vez establecer una reciprocidad para que ellos conozcan los nuestros. Además, compartir estos momentos con nuestro hijos nos permite ayudarlos a entender muchos de los contenidos con los que pueden encontrarse.

Por otro lado, el cambio de televisión analógica a digital nos ofrece una serie de ventajas sobre todo en el ámbito de los canales, los servicios, la imagen y el sonido. La TDT incrementa la oferta de canales, se puede seleccionar el formato panorámico, tanto la imagen como el sonido mejoran notablemente en calidad, podemos ver películas con subtítulos, verlas en versión original o elegir el idioma, acceso a la guía electrónica donde consultar la programación y muchas opciones más que se irán incrementando conforme esta tecnología se vaya explotando.

4.2 Desventajas de la televisión

Son muchos los detractores de la televisión como elemento perjudicial para el desarrollo de nuestros

menores, frenando su capacidad y desarrollo intelectual cuando su consumo es excesivo. De hecho, el exceso de consumo puede tener repercusiones tanto físicas como sociales y psicológicas. En primer lugar el sedentarismo es uno de los principales inductores de la obesidad en nuestra sociedad. La televisión no es el único culpable de este problema pero sí un agravante más. Asimismo, el aislamiento social se produce cuando el aumento de horas dedicadas al consumo audiovisual va en detrimento del tiempo dedicado al cultivo de las relaciones so-

ciales y la televisión se convierte en “refugio” ante esas dificultades relacionales o de otro tipo.

No hay que olvidar la supervisión de contenidos que pueden afectar negativamente al proceso de maduración del menor por diversos motivos: la inadecuación a su edad, el tipo de valores que transmiten, etc. El visionado infantil de escenas violentas incide directamente en la desensibilización (cada vez necesitan observar mayores dosis de violencia para sorprenderse) y la percepción exagerada del peligro existente en la vida real.

RECOMENDACIONES

Es recomendable seleccionar los programas que pueden ver los menores en función de su edad y del grado de relación de sus contenidos con los valores que queremos transmitir desde la familia. Por ello es muy útil conocer el sistema de clasificación de contenidos televisivos, los horarios de protección y de especial protección establecidos, los derechos de los menores frente a la programación y la publicidad, las instancias oficiales donde denunciar irregularidades a este respecto, etc.

Muchas de las recomendaciones son las mismas que ya hemos mencionado en el caso de Internet, como delimitar el número de horas que los menores pueden dedicar a la televisión, establecer horarios, no permitir que dispongan de televisor en su habitación, definir normas claras respecto al tipo de programas que pueden ver y no olvidar que los padres deben educar a través del propio modelo para que aquello que transmitamos sea coherente con los objetivos que queremos lograr con nuestros hijos.

Los niños y jóvenes deben pasar el mayor tiempo posible al aire libre y jugar con otros niños para aprender a socializar.



5

VIDEOJUEGOS



Los videojuegos, como los otros componentes TIC que ya hemos mencionado, pueden servir para el entretenimiento de toda la familia. Utilizados de una manera inteligente pueden servir no sólo como herramienta lúdica sino también educativa. Muchas son las ventajas que veremos a continuación, pero no hay que olvidar que el uso indebido de los videojuegos puede funcionar como lastre en el desarrollo personal e intelectual de los menores.

5.1 Ventajas de los videojuegos

Los videojuegos permiten desarrollar diversas habilidades: aumentan la autoestima, promueven la superación y brindan la oportunidad de expresar sentimientos y emociones. No todos los videojuegos son iguales y encontramos diferentes formas de clasificarlos, dependiendo del contenido ofertado. Dependiendo del tipo (de acción y plataforma, aventuras, deportivos, de estrategia o simulación) estimulan la atención y observación, la capacidad espacial y temporal, la creatividad e imaginación, la memoria, la concentración y el razonamiento lógico y estratégico entre otros.

Como puede verse, son múltiples las ventajas que nos pueden ofrecer los videojuegos, claro eso sí, no hay que olvidar el uso inteligente y dosificado de los mismos, sin dejar de lado otras actividades

al aire libre que promuevan la socialización en beneficio del propio menor.

5.2 Desventajas de los videojuegos

Como ya se ha dejado entrever en el epígrafe anterior, los videojuegos pueden ser muy beneficiosos si no se abusa de su uso. Por ello, hay que ayudar a los menores a ser conscientes del tiempo que pasan jugando a la consola. Una pasividad excesiva (como en el caso del resto de las TIC) puede afectar negativamente a la salud del menor y su proceso de integración en la sociedad, por lo que es importante fomentar la práctica de actividades grupales al aire libre como complemento a los beneficios que pueden ofrecernos las TIC.

Es importante conocer el mercado de los videojuegos y saber que si se adquieren videojuegos no orientados a menores, estos pueden contener elevadas dosis de violencia, escenas sexuales, discriminación y en los que no se respeta los derechos de las personas. No renuncie a sus obligaciones como comprador adulto: piense que la clasificación por edades es meramente orientativa y que un menor puede adquirir en el punto de venta cualquier videojuego sin problemas. Amnistía Internacional ha documentado la facilidad con la que los menores de edad pueden acceder a vide-

ojugos clasificados para adultos. La protección a menores de edad sobre el acceso a videojuegos con contenidos clasificados para adultos o que banalizan violaciones de derechos humanos, se relacionan con varios de los derechos reconocidos en la Convención: derecho a la salud, al bienestar, al desarrollo, a la protección contra toda infor-

mación y material perjudicial para su bienestar y , como no, derecho al juego.¹²

Todas estas cautelas indican que la compra de videojuegos piratas o su descarga ilegal, mas allá de sus implicaciones legales, puede suponer un riesgo a la hora de garantizar la correcta clasificación del producto y la adecuación real de los contenidos.

RECOMENDACIONES

Hay que tener en cuenta que en la mayoría de los establecimientos los videojuegos se colocan siguiendo criterios que no corresponden a la idoneidad de los mismos y no atendiendo a parámetros de contenidos o edad, sino a marcas, temas o plataformas, por lo que hay que ser especialmente cuidadosos cuando se elige un videojuego en el punto de venta.

No olvides que hay una gran oferta de videojuegos con contenido pedagógico que aunque a veces no son los más conocidos no tienen por qué estar reñidos con la diversión y la atracción para el menor.

Adopta criterios responsables respecto a la limitación de tiempo, posturas correctas, distancia ante la pantalla, alternancia con otros juegos, etc. Recuerda también que en las videoconsolas existe la posibilidad de bloqueo y control parental.

Por último, conoce los gustos e intereses de tus hijos: dialoga e infórmate acerca de cuáles podrían ser sus videojuegos preferidos. Escoge videojuegos que fomenten valores positivos y evita aquellos que transmitan lo contrario, pero hazlo con su complicidad para promover la cultura del respeto, el diálogo y la negociación.



6

**RECOMENDACIONES PARA
PADRES Y EDUCADORES**

En esta sección se ofrecerán recomendaciones para padres y educadores, clasificadas por rangos de edad. Algunas de ellas son comunes a los tres grupos ya que se trata de normas generales a tener en cuenta, sin importar la edad.

6.1 Recomendaciones generales para todas las edades

- Colocar el ordenador a la vista de todos en una sala común que facilite la supervisión de la navegación y controlar los usos que hacen de Internet.
- Establecer normas de uso en cuanto al cuándo, cómo y durante cuánto tiempo. Los padres y educadores deben ser los que dirijan el uso de Internet y cerciorarse de que los menores navegan por Internet de un modo seguro.
- Familiarizarse con Internet es quizás el primer paso a dar. No es necesario convertirse en expertos en la materia, sino que con unos conocimientos básicos estaremos más capacitados a la hora de controlar y educar en el uso de Internet.
- Educarlos en el uso de Internet. Como en todo ámbito de la sociedad, Internet tiene unas normas de uso que debemos inculcar para que los menores sean usuarios educados. Indicaciones del tipo: si escribes en mayúsculas es el equivalente a gritar, no amenazar o provocar a nadie, publicar datos falsos de alguien, etc. Estas recomendaciones deben ajustarse a su edad y nivel educativo. Deben conocer lo positivo y negativo de Internet de acuerdo a su edad para que puedan hacer frente a los potenciales peligros y nunca olvidar inculcarles las normas básicas: nunca des información personal, no hables con extraños, no te cites con alguien fuera de Internet, etc.
- Educar acerca de los usos y abusos del móvil es fundamental, por lo que hay que acompañar al menor durante su aprendizaje. Además establecer ciertas reglas tanto en casa como en el aula; deben ser reglas claras y consensuadas estableciendo en que momentos su uso es adecuado y cuáles no. Las reglas deben adecuarse a la edad del menor y su nivel de madurez. Para medir el grado de responsabilidad existen ciertos indicativos como la duración del crédito de la tarjeta o el tiempo y el horario en el que el menor utiliza el móvil.
- Explique a sus hijos que puede hacerse un rastreo de todos los mensajes de texto y de las llamadas, por lo que los que lleven a cabo actividades intimidantes o de acoso siempre pueden ser identificados.

- Eduque a los menores en algunas precauciones básicas, como no dar información personal por teléfono si la persona no se ha identificado o es un desconocido, no responder a llamadas con número oculto o desactivar el Bluetooth™ si no se está utilizando.
- Los niños y jóvenes necesitan afecto, tiempo y atención. Debemos impedir que la televisión y videojuegos se conviertan en su única compañía
- Seleccionar es importante por lo que los niños deben acostumbrarse a elegir lo que van a ver y apagar la tele una vez termine.
- Es manifiesta la necesidad de que los padres se impliquen en el ocio digital del cual participan sus hijos, informándose en este caso sobre los videojuegos a los que acceden y sobre el tiempo que le dedican a los mismos. Es importante que los padres se sensibilicen con el objetivo de que asuman la parcela de responsabilidad que les corresponde, en relación a la protección de los menores en las nuevas tecnologías.

6.2 Recomendaciones específicas por edades

6.2.1 Niños de 5 a 10 años (primaria)

- Navegar junto con los niños a estas edades es un método muy eficaz de control y educación.

A la vez que se convierte en un elemento más para compartir en familia, se van introduciendo las normas de seguridad básicas para los más pequeños.

- Comprueba periódicamente el uso que hacen de la Red, esto puede ayudar a conocer sus intereses y peligros a los que pueden estar expuestos. El historial del navegador nos revela esta información de forma rápida y eficaz.
- Utilice las herramientas de control o prevención y decida que páginas pueden visitar los menores; elabore una lista de favoritos para que los niños no tengan que escribir las páginas en el buscador y accedan a páginas de contenido inadecuado. Los buscadores para niños suelen ser una buena herramienta.
- Estimule a sus hijos a que utilicen Internet; tiene cosas maravillosas que ofrecerles, cuando se usa de una manera inteligente.
- Y por último, para crecer sanos los menores deben leer, hacer deporte y entretenerse con juguetes convencionales que cumplen importantes funciones educativas.

6.2.2 Niños de 11 a 14 años (secundaria)

- Mostrar interés por las aficiones de nuestros hijos y tutelarlos cuando navegan por Internet es

un método muy eficaz para orientarlos en las normas a seguir para garantizar su seguridad. Pedir que nos enseñen fomenta su autoestima y elimina barreras en la comunicación.

- Comprueba periódicamente el uso que hacen de la Red, esto puede ayudar a conocer sus intereses y peligros a los que pueden estar expuestos. El historial del navegador nos revela esta información de forma rápida y eficaz. Los historiales de los navegadores comunes son fácilmente alterables pero existen herramientas que recopilan el historial de navegación sin que los niños tengan acceso al mismo.
- Utilice las herramientas de control y filtros para prevenir el acceso a páginas de contenido inadecuado.
- Se debe enseñar a preservar la intimidad propia y la de otros. Las grabaciones y fotografías que se tomen con el teléfono móvil requieren la autorización de la persona o personas de las que se obtienen para poder difundirlas. Sin olvidar el peligro que supone la difusión de este tipo de material al navegar como ya se ha explicado.
- Para crecer sanos los menores deben leer, hacer deporte y socializar con otros menores de su edad. Debemos impedir que la televisión y videojuegos se convierta en su única compañía.

6.2.3 Adolescentes de 15 a 17 años (bachillerato)

- Los adolescentes tienden a pasar más tiempo en Internet que los niños y sobre todo en actividades más sociales (chat, mensajería instantánea, foros, blogs, etc.), por lo que el riesgo de estar expuesto a algunos de los peligros ya mencionados aumenta. Es primordial vigilar los cambios de conducta y actitud como gérmenes de ciertos comportamientos adictivos.
- La adolescencia es un periodo de rebeldía, sobre todo contra los padres pero los fundamentos de su educación siguen estando ahí. Quizás no podamos controlar todo lo que hacen, pero debemos demostrarles que cuentan con nosotros si lo necesitan. De todos modos, podemos seguir manteniendo cierto control con alguna de las herramientas que se mencionan en el apartado de Herramientas de prevención de esta guía, pero siempre es importante demostrarles que confiamos en ellos.
- Comprueba periódicamente el uso que hacen de la Red, esto puede ayudar a conocer sus intereses y peligros a los que pueden estar expuestos. El historial del navegador nos revela esta información de forma rápida y eficaz. No lo realices a escondidas porque puede parecer que desconfías de ellos, sino como una actuación natural.

- Las redes P2P es uno de los elementos que más utilizan a estas edades. Es importante educarlos y hablarles de la ilegalidad y peligrosidad de vulnerar el copyright, predicando con el ejemplo.
- Relaja los controles paternos y programas de filtrado e intensifica la educación en criterios de selección. A estas edades no podemos controlar toda la información a la que acceden nuestros menores, pero si podemos otorgarles las herramientas para que sepan cómo actuar si se enfrentan a un peligro. Es importante que tengan su privacidad pero sólo en contextos en los que confie.
- Se debe enseñar a preservar la intimidad propia y la de otros. Las grabaciones y fotografías que se tomen con el teléfono móvil requieren la autorización de la persona o personas de las que se obtienen para poder difundirlas. Además, las grabaciones y difusión de imágenes de agresiones entre compañeros en la escuela o fuera de ella, pueden ser una actuación delictiva y así debemos dejárselo claro a los menores, tanto en el colegio con actividades educativas, como en casa.
- Debemos ayudar a que los adolescentes interpreten críticamente y con autonomía los mensajes que le llegan de la televisión, explicándoles que una cosa son los hechos en sí y otra muy distinta, las noticias que de él recibamos.
- Debemos evitar que los menores se aislen. Para crecer sanos los menores deben realizar otro tipo de actividades, como leer, hacer deporte y divertirse con los amigos.



7

LAS TIC
EN LA
ESCUELA



Internet hoy en día está también presente en la escuela y no sólo en función de los proyectos y usos que cada institución desarrolle sino también porque se ha convertido en un medio más de interacción entre los menores. El desafío de los docentes consiste en cómo enseñar a los niños a que aprovechen los recursos que Internet les ofrece y alertarles de las situaciones de peligro. Para ello es importante que los educadores estén bien formados en este área y dispongan de metodología apropiada para la implantación de las TIC en el aula.

Los educadores pueden intervenir en la construcción de pautas para que los niños naveguen seguros por la Red, basándose en sus propias experiencias y así consolidar los conceptos. La autoestima y seguridad son valores que deben desarrollarse y afianzar para frenar los casos de abuso, ya sean impartidos por adultos o menores de la misma edad. Por último los educadores, así como los padres, deben ofrecer una imagen de confianza cuando un menor sufre una situación de acoso, para que el que lo necesite, acuda a ellos sin dudarle e intervenir si creen que el menor lo requiere.

Pautas más específicas de seguridad para el uso de Internet en el aula son:

- Eliminar los privilegios de administrador para controlar qué programas instalan y que sea así el profesor que decida lo que pueden necesitar.

- Software de protección adecuado a las necesidades del centro (cuántas unidades tienen, cuántos alumnos las utilizan, con qué frecuencia, etc.).
- Trabajar in situ las pautas de seguridad que se recomiendan en esta guía con pequeños ejercicios didácticos que se pueden encontrar en las páginas web que se presentan en el apartado de recursos o de elaboración personal por parte del profesorado.
- Como todos los profesores saben, la mejor manera de tener controlados a los alumnos y trabajando en la tarea que se les ha impartido es, por un lado, elaborar tareas de mejora e innovación para que los que acaban enseguida tengan algo que hacer; por otro lado, la monitorización funciona bastante bien en clases dispersas, como suelen ser las de informática, en las que no se puede controlar lo que hacen todos los alumnos a la vez. Una pregunta simple de seguimiento (¿quién ha llegado ya al apartado de los viajes?) nos puede dar una idea del trabajo que están realizando los alumnos, para asegurarnos que están haciendo lo especificado y no “vagando” por Internet.

Asimismo, el uso inadecuado del móvil en las aulas ha generado una reacción por parte de la comunidad educativa, por su vinculación en el desarrollo

de enfrentamientos entre alumnos o por su manejo en horas de clase, desembocando en su prohibición durante el horario lectivo.

7.1 Portal de educación de la Junta de Castilla y León

El Portal de Educación de la Junta de Castilla y León (www.educa.jcyl.es) constituye el punto de encuentro de la comunidad educativa de Castilla y León en Internet.

Este Portal, gestionado por la Consejería de Educación, es un ejemplo de las posibilidades que las TIC ofrecen tanto a alumnos, como padres, profesores y centros educativos suponiendo la apertura a un nuevo escenario de aprendizaje al tiempo que facilita la participación y el diálogo en el seno de la comunidad educativa castellano y leonesa.

El Portal de Educación de Castilla y León ofrece múltiples servicios a todos los miembros de la comunidad educativa en la región y su estructura (varios subportales) se orienta a cada uno de estos colectivos:

- Educacyl: es la página principal del Portal de Educación y contiene información de carácter general (becas, ayudas, oferta educativa, etc.) e información educativa (atención a la diversidad, educación a personas adultas, obras y equipamiento, etc.).

- Alumnado: el escritorio virtual permite al alumnado adaptarse a la Sociedad de la Información poniendo a su disposición todas las herramientas y recursos que necesitan para su labor diaria en el aula como:

- ✓ correo web, agenda personal, aplicaciones on-line que permiten al alumno realizar gráficos, procesador de textos y herramientas para elaborar horarios.
- ✓ Acceso a un disco duro virtual donde los alumnos pueden alojar ficheros de forma remota pudiéndolos recuperar cuando sea necesario.
- ✓ Acceso a la enciclopedia virtual y a la enciclopedia junior (e-Junior), una enciclopedia multimedia on-line que permite al alumno buscar la información que necesita de forma segura.
- ✓ Acceso a cursos de formación a distancia y una revista digital.
- ✓ Configuración: podrá seleccionarse la imagen representativa, así como la ordenación y visualización de iconos.

- Familias: pensado para las familias, ofrece información de admisión de alumnos, calendario escolar, asociaciones de padres y madres, etc.
- Profesorado: enfocado hacia el personal docente, permite consultar información sobre gestión

de personal, actividades de formación y para con el alumnado, etc. El escritorio virtual docente permite el acceso a aplicaciones y recursos para su aplicación en el aula.

- Universidades: dirigido a la comunidad universitaria en su conjunto, contiene, entre otra, información sobre la oferta educativa universitaria

de la Comunidad Autónoma y los programas de fomento de la I+D+i en Castilla y León y programas europeos.

- Consejo Escolar: tiene como objetivo convertirse en una ventana de información, consulta y participación de toda la comunidad educativa en nuestra región.



Portal de Educación
ZONA ALUMNOS
PRIMARIA

Tu Zona Virtual

Usuario: Contraseña: Entrar Aplicaciones Juegos

Lo más NUEVO

Puzzles- Castillos de CyL
Completa los 12 castillos

Encuentra las diferencias
Fíjate bien en estos deportistas

El laberinto
Encuentra la salida

Tiro al blanco
Practica tu puntería

Juguemos al Memory
Actores y actrices.

Descubre la frase oculta
Descubre las películas letra a letra.

Diccionario RAE

22ª edición
Diccionario de la lengua española
© Real Academia Española

Buscar

Fuente:
<http://cibercentros.jcl.es/blogbus/>

Para cualquier duda sobre el uso del Portal de Educación o del Escritorio Virtual para alumnos, escribe un email a soporte@educa.jcyl.es.

Gráfico 8.
Portal de educación de la Junta de Castilla y León



8

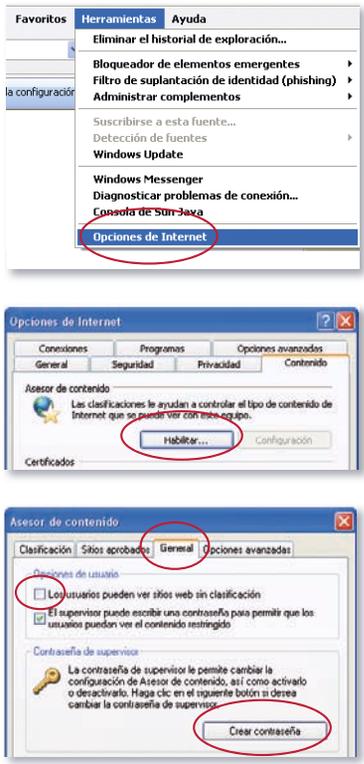
**HERRAMIENTAS DE
PREVENCIÓN**

Las herramientas de prevención no son infalibles por lo que la intervención de padres y educadores es imprescindible. Pueden ayudar pero no sustituir el papel de supervisión y tutela.

8.1 Herramientas de prevención para internet

Tenemos diferentes tipos:

- **Software de filtrado de páginas a través del navegador:** Los filtros de contenido funcionan a través de palabras clave consideradas inapropiadas, no permitiendo el acceso o advirtiendo sobre sus probables contenidos en dicho sitio. Para activar el asesor de contenidos debe seguir los siguientes pasos:



- 1 En el menú de **Herramientas** de tu navegador haz clic en **Opciones de Internet** y selecciona la pestaña de contenido. Aquí encontrarás el **Asesor de contenido**.
- 2 El siguiente paso será **Habilitar** el control de contenido de Internet. Haz clic en **Habilitar**
- 3 En la pestaña **General** selecciona **Crear contraseña**. En el cuadro de **Asesor de contenido** por defecto no está seleccionada la **Opción de usuario** que permite ver sitios web sin clasificación; déjalo así. Haz clic en **Crear contraseña** dentro de la sección **Contraseña de supervisor**.

Crear contraseña de supervisor

Proporcione una contraseña para evitar que los usuarios no autorizados cambien la configuración del Asesor de contenido.

Sólo las personas que conozcan la contraseña podrán cambiar la configuración del Asesor de contenido, así como activarlo o desactivarlo.

Contraseña:

Confirmar contraseña:

Proporcione un indicio que le ayude a recordar su contraseña. Establezca el indicio de manera que otras personas no puedan adivinar la contraseña fácilmente.

Indicio:

4

Como contraseña recuerda que es importante seguir algunos consejos. Es conveniente que sea por lo menos de 8 caracteres y que combine letras, números, símbolos, mayúsculas y minúsculas. Intenta pensar en algo que te sea fácil de recordar pero difícil de adivinar. Debes confirmar la contraseña para asegurarte de que no hay errores y que realmente es la contraseña que has elegido. Por último haz clic en **Aceptar**.

Aquí se puede escribir algo que nos ayude a recordar la contraseña pero que no sea conocido por los hijos.

Asesor de contenido

Clasificación | **Sitios aprobados** | General | Opciones avanzadas

Permitir este sitio web:

Lista de sitios web aprobados y no aprobados:

5

En el mismo cuadro de **Asesor de Contenidos** selecciona la pestaña **Sitios aprobados**. En el espacio asignado para ellos escribe la página web que deseas administrar y haz clic en **Siempre**, si deseas que el sitio sea accesible o **Nunca** si deseas bloquear el acceso al sitio elegido. Finalmente haz clic en **Aceptar**.

En este espacio escriba la dirección de la página que desea administrar

6

Para desactivar el Asesor de contenido sólo tienes que ir a **Herramientas, Opciones de Internet, Contenido** y **Deshabilitar**. Necesitarás introducir la contraseña para deshabilitar esta opción.

En el caso del navegador Mozilla Firefox no incluye por defecto filtros de contenido pero es posible incorporarlos mediante la instalación de plug-ins. La versión última de Mozilla incluye:

- protección antiphishing: avisa a los usuarios de páginas que pueden ser sospechosas de fraude y te ofrecera una página web de búsqueda para localizar la página que realmente quieres.
- protección contra programas espías: no permite que en tu ordenador se instalen ningún tipo de programas sin tu consentimiento.
- limpiar información privada: te permite limpiar todos tus datos de navegación

- Existen en el mercado **programas que pueden instalarse en el ordenador y funcionan de filtro bloqueando páginas web** que contengan determinadas palabras o en su contexto, imágenes nocivas, etc. Tal es el caso de:

- ✓ The Parental Control Bar™ (www.parental-controlbar.org) de WRAAC.org consiste en una barra de herramientas que se instala en el navegador y bloquea el acceso a páginas web de contenido para adultos. Lo que hace esta herramienta es pasar por una serie de filtros cada página que el menor quiere consultar. Los padres son los que tienen la última palabra y ellos mismos pueden decidir si sus hijos pueden tener acceso a una página o no.

- ✓ Site Advisor® (www.siteadvisor.com) de McAfee mejora la seguridad en las búsquedas en Internet ofreciendo información sobre las páginas por las que se navega, avisando de sitios que pueden ser peligrosos por sus contenidos. La ventaja de esta herramienta es que previene de los peligros antes de que ocurran, no es específica para menores pero se puede personalizar.

- **Antivirus:** Un antivirus es un programa informático específicamente diseñado para detectar, bloquear y eliminar códigos maliciosos. Aunque se sigue utilizando la palabra antivirus, estos programas han evolucionado y son capaces de detectar

y eliminar no sólo virus sino otro tipo de códigos maliciosos como gusanos, troyanos y espías. Se debe tener en cuenta que un antivirus debe incluir un completo conjunto de servicios, actualizaciones frecuentes (lo ideal es una vez al día), pero también soporte técnico, resolución urgente de nuevos virus y servicios de alerta. Estos servicios son imprescindibles, utilizándolos obtendrá el máximo rendimiento en seguridad antivirus.

Una vez instalado, es muy recomendable que analices todo tu PC de forma periódica para asegurarte de que tu equipo está completamente libre de virus. El análisis debe incluir todas las unidades del disco duro, los disquetes, los CD's y unidades compartidas.

- **Anti-spyware:** Los spywares o Programas Espía, son aplicaciones que se dedican a recopilar información del sistema en el que se encuentran instaladas para luego enviarla a través de Internet, generalmente a alguna empresa de publicidad. Todas estas acciones se enmascaran tras confusas autorizaciones al instalar terceros programas, por lo que rara vez el usuario es consciente de ello. Es conveniente tener instalado un programa anti-spyware, de forma complementaria a un antivirus, para combatir los efectos de estas aplicaciones, ya que muchas de ellas actúan de manera que abren espontáneamente una página

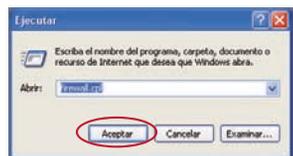
web con contenidos inadecuados (generalmente sexuales o de publicidad de apuestas a través de Internet). Hay anti-spyware gratuito en la Red que puede contener código malicioso. Por eso, se recomienda comprobar la lista de programas confiables que publica VSantivirus (www.vsantivirus.com/lista-nospyware.htm)

- **Firewall o cortafuegos:** Un cortafuegos es un programa que restringe las conexiones sólo a las

direcciones de los equipos autorizados conectados a una red. En otras palabras, se trata de una aplicación informática que actúa a modo de controlador de accesos a nuestro ordenador. Los cortafuegos comprueban qué programas son los que acceden o reciben conexiones de Internet. Actualmente vienen incorporados con el sistema operativo, por ejemplo: Microsoft XP, y también en los principales antivirus.



- 1** Para habilitar el Firewall de Windows, haz clic en **Inicio** y en **Ejecutar**



- 2** Escribe **Firewall.cpl** y haz clic en **Aceptar**



- 3** En la pestaña **General**, haz clic en **Activado (recomendado)** y haz clic en **Aceptar**

- **Filtros para spam o correo basura:** Uno de los grandes problemas que afronta actualmente Internet es la proliferación de correo basura, correo no solicitado y que no aporta ningún beneficio al receptor. Se puede prevenir la recepción de correo basura con algunas prácticas simples como abrir un par de cuentas de correo (uno para uso personal y otro para dar en sitio web o listas de correo), procurar no participar en mensajes encadenados y si reenvía mensajes borre las direcciones de correo que aparecen en el mensaje, utilice listas de distribución o introduzca las direcciones de correo en CCO (con copia oculta). Los filtros para spam forman parte de los servicios de correo en general; simplemente hay que categorizar los correos basura que se reciben como spam. Hay que tener mucho cuidado con este tipo de correos ya que en muchas ocasiones realizan publicidad sobre páginas con contenidos inadecuados.
- **Directorios de contenidos de sitios previamente seleccionados en categorías:** Consiste en una recopilación manual de documentos organizados por temas o contenidos, que pueden mantenerse como directorio:
 - ✓ Proyecto de Google: www.google.com/Top/Kids_and_Teens/International
 - ✓ Proyecto de The Kids and Teens Open Directory Project's posee un directorio en español: www.dmoz.org/Kids_and_Teens/International.
- **Software específico para centros educativos:** Existen en el mercado herramientas útiles para el control y monitorización en el aula. Actualmente las herramientas que existen no son gratuitas pero ofrecen grandes ventajas debido a las funciones que brindan. Algunas de ellas son: transmitir la pantalla del profesor a todas las de la clase, transmitir y recolectar archivos de toda la clase, supervisar a los alumnos mientras trabajan, prevenir el acceso a ciertas páginas o programas, formación de grupos, etc.
- **Buscadores específicos para menores:**
 - ✓ www.curiosos.com: Curiosos no es un sitio infantil, sino un sitio para chicos que incluye de todo, pero todo apto para menores. Un grupo de profesionales que incluyen padres, madres, docentes y diversos especialistas monitorean todos los sitios que se agregan al buscador.
 - ✓ www.educared.net: en la sección de alumnos, el apartado de herramientas y servicios ofrece un buscador de recursos educativos, donde se ofrece un breve comentario a cada página ofrecida y valoración de los usuarios.
 - ✓ www.cuervoblanco.com: página que ofrece navegadores, buscadores y utilidades.

✓ www.onekey.com: “el buscador seguro para los niños”, se asoció con Google para crear lo que califica como la mayor base de datos online de sitios “seguros para los niños”. OneKey usa una combinación de sitios ya filtrados por mano humana con la información ya filtrada por Google para determinar los sitios disponibles para la búsqueda. Permite búsquedas en español.

Si quieres aprender más sobre las herramientas disponibles para combatir virus y otras amenazas de la Red y así poder realizar una navegación segura en Internet, entra en el canal de Seguridad y Privacidad de la Web del Programa Iníciate (www.iniciate.es).

8.2 Herramientas de prevención para teléfonos móviles

Los operadores que funcionan en España ya han abierto brecha en la comercialización de soluciones de telefonía móvil para los más pequeños. Desde dispositivos exclusivos con localizador (para saber dónde están), servicio de cobro revertido (para que llamen aunque no tengan saldo) y mecanismos de restricción de llamadas y mensajes, a servicios de filtrado y uso restringido de contenidos de banda

ancha. Para saber qué servicios son los que ofrece cada operador, contacta con ellos directamente.

8.3 Herramientas de prevención para la televisión

La implantación de la tecnología digital en las emisiones de televisión, en relación con los dispositivos de control parental y sistemas de restricción de acceso a determinados contenidos por parte de los menores de edad se encuentra en una etapa incipiente y que evoluciona lentamente. Es cierto que queda mucho por hacer, pero ya se están dando los primeros pasos para facilitar herramientas de control parental que ayuden a los padres en la tarea de vigilar los programas a los que tienen acceso los menores.

La incorporación de la TDT supone no sólo la mejora en la calidad de imagen y sonido, sino también la multiplicidad de los canales ofertados, así como la puerta de entrada a la interactividad, tanto en contenidos como en servicios prestados a través de la terminal de televisión.

Simplificando algo, para no entrar en tecnicismos, el cambio de la televisión analógica a la televisión digital (a parte del cambio de tipo de señal y procesos de emisión) requiere la existencia de un decodificador para poder “interpretar” la señal recibida. Este

decodificador puede ser externo o estar integrado en el televisor, como ocurre en los nuevos modelos.

El software integrado en el decodificador o televisor, en un principio permite la selección de aquellos canales cuyo acceso se quiere restringir, lo cual se consigue asignando a cada uno de los mismos una clave o contraseña que habrá que introducir cada vez que se quiera tener acceso al canal en cuestión. De momento no permite opciones flexibles, como bloqueo del terminal durante horas previamente definidas o establecer un periodo máximo de tiempo en el cual el televisor puede estar encendido. En algunos decodificadores la restricción del canal al que se le ha asignado la correspondiente clave de acceso puede ser eliminada simplemente reiniciando el decodificador.

Con el tiempo, la interactividad que nos ofrece la TDT permitirá desarrollar herramientas de control parental más efectivas y prácticas, como el filtrado por programas dependiendo de el juicio de los padres o el etiquetado de adecuación de contenidos. Por el momento, la TDT ofrece posibilidades limitadas en este aspecto.

8.4 Herramientas para un uso inteligente de los videojuegos

Con el fin de proporcionar a educadores, compradores y consumidores más confianza y seguridad en lo relativo a los videojuegos, se está implantando el sistema de etiquetado denominado PEGI (Pan European Game Information) compartido por 27 países europeos que clasifica los juegos según su contenido. Resulta importante tener en cuenta esta clasificación por edades y descripción de contenidos que debe aparecer en todas las carátulas de los videojuegos. Esta clasificación le permite saber si el videojuego es adecuado para todas las edades, mayores de 3, 7, 12, 16 o 18 años.

Como suma a esta orientación, a la hora de seleccionar los videojuegos a los que acceden nuestros menores, los productores de consolas ofrecen diferentes opciones de control parental, como restricción de acceso, limitación en el tiempo de juego o identificación del etiquetado PEGI para permitir o denegar el acceso al videojuego en cuestión. Cada modelo ofrece diferentes alternativas, por lo que es recomendable informarse para poder decidir qué modelo se ajusta a nuestras expectativas y necesidades.

Asimismo, te facilitará saber ciertas especificaciones sobre los contenidos del videojuego:

Clasificación	Significado	Clasificación	Significado
	Este símbolo marca la edad a partir de la cual el videojuego es apropiado: 3+, 7+, 12+, 16+ o 18+.		El juego contiene palabrotas o lenguaje inadecuado.
	El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer la discriminación.		El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.
	El juego puede asustar o dar miedo a los niños.		El juego contiene representaciones violentas
	Fomenta el juego o enseña a jugar.		El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales.



9

**GLOSARIO
DE TÉRMINOS**

@: arroba (en inglés significa “at” [en]). En las direcciones de e-mail, es el símbolo que separa el nombre del usuario del nombre de su proveedor de correo electrónico. Por ejemplo: sofia Gonzales10@hotmail.es.

antivirus: programa que busca y eventualmente elimina los virus informáticos que pueden haber infectado un disco duro.

archivo adjunto: archivo que acompaña un mensaje de e-mail. Es apropiado para el envío de imágenes, sonidos, programas y otros archivos grandes. anexo.

attach: Adjuntar un archivo en el correo electrónico. adjuntar.

avatar: Papel que se autoatribuye un usuario en un chat o juego de rol virtual. Frente al alias, que no atribuye una nueva personalidad, el avatar implica comportamientos diferentes a los normales.

backup: Copia de seguridad. Acción de copiar documentos, archivos o ficheros de tal forma que puedan recuperarse en caso de fallo en el sistema.

bajar: pasar un contenido de algún punto de Internet al ordenador del usuario. descargar.

banner: Anuncio de dimensiones relativamente

pequeñas (por ejemplo, a modo de un faldón) que se superpone en ciertos contenidos de una página web con fines publicitarios.

bluetooth: Del inglés, diente azul, antiguo héroe de las sagas vikingas. Estándar de comunicación que permite poner en conexión distintos terminales (teléfonos móviles, ordenadores) por medios inalámbricos.

body: Del inglés, cuerpo. Se utiliza para llamar al texto o parte central de un correo electrónico.

bookmark: anotación, en el navegador, de una dirección de Internet que se almacena para agilizar su uso posterior. En el programa Internet Explorer, se llama “Favoritos”.

browser: Aplicación informática que permite acceder a la información gráfica, textual y multimedia en la WWW (World Wide Web).

buscador, motor de búsqueda: search engine. Es un programa, ubicado en un sitio de Internet, que recibe un pedido de búsqueda, lo compara con las entradas de su base de datos y devuelve el resultado. Algunos de los más conocidos: Google, Yahoo, Altavista, Lycos, Infoseek.

campus: En Internet, reunión física de internautas con objeto de navegar. quedada.

chat: charla. Servicio de Internet que permite a dos o más usuarios conversar on-line mediante el teclado.

chat room: Habitación virtual o espacio en el que chatear. Se suelen dividir en temas o intereses.

chavero: El que chatea con frecuencia.

ciber-: este prefijo, unido a casi cualquier palabra, la relaciona con el mundo de la Internet: cibernauta, ciberpunk, ciberexperiencia, cibersexo, etc.

clíc: Orden dada por medio del ratón. Es una onomatopeya.

clícicar: Apretar cualquiera de los botones de un ratón.

click: Forma inglesa de Clic.

colgar: Por un lado puede hacer referencia el hecho de que el ordenador se quede bloqueado o parado. Colgar o subir un archivo en Internet es transmitir dicho archivo de un ordenador a la Web.

Conéctate: Programa de la Dirección General de Telecomunicaciones de la Consejería de Fomento de la Junta de Castilla y León. Convocatoria pública de subvenciones dirigida a los ciudadanos de la Comunidad Autónoma que deseen darse de alta en algún servicio de acceso a Internet de banda ancha, bien sea mediante tecnología ADSL, cable, LMDS, satélite o cualquier otra que garantice un

acceso de calidad a la Sociedad de la Información para la vivienda.

cookie: pequeño archivo de texto que un sitio web coloca en el disco rígido de una computadora que lo visita. Al mismo tiempo, recoge información sobre el usuario. Agiliza la navegación en el sitio. Su uso es controvertido, porque pone en riesgo la privacidad de los usuarios.

e-mail: correo electrónico o “emilio”(coloquial) es el servicio más básico, antiguo y utilizado dentro de Internet. La mensajería electrónica es el medio más rápido y eficaz de comunicación. Permite intercambiar mensajes, programas, vídeos, imágenes, etc.

firewall: mecanismo de seguridad que impide el acceso a una red. cortafuegos

FYI: For Your Information o Para Tu Información. Código habitual en los correos electrónicos.

gusano: programa que se copia a sí mismo hasta ocupar toda la memoria. Es un virus que suele llegar a través del correo electrónico, en forma de archivo adjunto.

googlear: es un neologismo que es cada vez más corriente entre los usuarios de Internet que utilizan el buscador Google. Su significado se puede traducir por buscar en la Web utilizando el motor de búsqueda Google expresamente.

hacker: "pirata informático", persona que penetra en las redes e intenta tener acceso a zonas o contenidos reservados. En sentido amplio, persona hábil en el uso de las redes, aunque no cometa actos delictivos.

Internet: red de redes. Sistema mundial de redes de ordenadores interconectados. Fue concebido a fines de la década de 1960 por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos; más precisamente, por la ARPA. Se lo llamó primero ARPAnet y fue pensado para cumplir funciones de investigación. Su uso se popularizó a partir de la creación de la World Wide Web. Actualmente es un espacio público utilizado por millones de personas en todo el mundo como herramienta de comunicación e información.

joystick: dispositivo para manejar ciertas funciones de los ordenadores, especialmente en juegos.

link: enlace. Imagen o texto destacado, mediante subrayado o color, que lleva a otro sector del documento o a otra página web. hipervínculo.

Lista de distribución: Relación de direcciones electrónicas que conforman un grupo de trabajo o de interés y a cuyos propietarios se remiten simultáneamente determinados mensajes de correo electrónico.

nanny: Aplicación para restringir el acceso a una serie de contenidos de la Red .

navegador: programa para recorrer la World Wide Web. Algunos de los más conocidos son Netscape Navigator, Microsoft Explorer, Mozilla Firefox, Opera y Neoplanet.

netiquette: conjunto de reglas de etiqueta tácitas dentro de Internet.

nick o nickname: Apodo que se suele utilizar en cualquier tipo de comunicación a través de la Red. apodo

nombre de Usuario (Username): Nombre inteligible que identifica al usuario de un sistema o de una red.

online: en línea, conectado. Estado en que se encuentra un ordenador cuando se conecta directamente con la Red a través de un dispositivo, por ejemplo, un módem.

página web: una de las páginas que componen un sitio de la World Wide Web. Un sitio web agrupa un conjunto de páginas afines. A la página de inicio se la llama "home page".

password: contraseña.

POP-UP: Formato publicitario que consiste en una ventana flotante no abierta por el usuario que aparece en la pantalla del ordenador al acceder a una página. ventana emergente.

realidad virtual: Tecnología informática y de comunicaciones que sumerge al usuario en un entorno virtual de naturaleza espacio-sensitiva por medios artificiales que le permiten actuar con el sistema de forma interactiva.

sistema operativo: programa que administra los demás programas en un ordenador.

software: término general que designa los diversos tipos de programas usados en computación.

spyware: Software instalado en un ordenador que recoge información sobre el usuario que lo utiliza sin su conocimiento, para enviarlo vía Internet a quien luego vende la información o la usa para realizar estadísticas o para posteriores acciones como spam por ejemplo.

surfear: funciona como equivalente de navegar, aunque quizás añadiendo un matiz más de azar y abandono en la navegación.

Troyano (Trojan horse; caballo de Troya): programa que contiene un código dañino dentro de datos aparentemente inofensivos. Puede arruinar parte del disco duro.

URL(Universal Resource Locator): Localizador Universal de Recursos. Es el término técnico que se utiliza para referirse a una dirección de Internet. Cada URL es único y está formado por varias partes. (ej. <http://www.jcyl.es>).

virus: pequeño programa que “infecta” una computadora; puede causar efectos indeseables y hasta daños irreparables.

webmaster: persona responsable de la creación, administración, programación y control técnico de un sitio web.



10 BIBLIOGRAFÍA



Referencias.

1. Tecnologías de la Información y Comunicación.
2. www.unicef.org.
3. (El Internet: Una guía para padres de familia, 2003).
4. IQUA (www.iqua.net): La Agencia de Calidad de Internet es una entidad de ámbito estatal sin ánimo de lucro, que quiere ser un referente común para la Administración, las empresas, etc. que trabajan en la mejora y la calidad de Internet.
5. (Aftab, 2000-2005).
6. ("Seguridad Infantil y costumbres en los menores en Internet," 2002).
7. Programa espía que recopila información del usuario sin su consentimiento y muy relacionado con la publicidad no deseada (pop-ups).
8. El malware tiene una finalidad más destructiva y dañina si cabe que el spyware.
9. El Correo Digital, 2005.
10. Improvisada representación en la que los participantes adoptan el rol de personajes que pueden tener personalidades, motivaciones y trasfondos diferentes a los suyos.
11. EFE, 2008.
12. Convención de los Derechos del Niño de Naciones Unidas (1989).
13. El Bluetooth™ es una tecnología que posibilita la transmisión de voz y datos entre diferentes dispositivos mediante un enlace por radiofrecuencia segura y globalmente libre, por lo que no son necesarios cables para la transmisión.
14. Junta de Castilla y León. "Privacidad y Seguridad en la Web". <<http://cibercentros.jcyl.es/webseguridad>>.
15. Toda la información relativa al funcionamiento del Código PEGI puede consultarse en la Web: www.pegi.info.

Bibliografía.

Aftab, Parry. Internet con los menores riesgos: Guía práctica para madres y padres. Trans. Jorge Flores and Manu Casal: EDEX, 2000-2005.

Agencia de Calidad de Internet. "Internet Segura". 2007. 19/12/2007. <<http://www.iqua.net>>.

Álvarez Marañón, Gonzalo. "Los peligros del chat." Ariadna: El Mundo, 2000.

Amnistía Internacional. "Videojuegos 2007: "Acceder a violaciones de derechos humanos virtuales, un juego de niños"." 2007.

- Angulo Rasco, José Felix, María José Betanzo Sánchez, and María Dolores Gómez Dominguez. "Uso seguro y saludable de Internet para menores." Pantallas Amigas, 2006.
- Basile, Héctor S. "Adicción a Internet. Ciberadicción." Asociación de Psiquiatras Argentinos: APSA, 2006.
- Buró Federal de Investigaciones. "Una Guía Por Los Padres Sobre La Seguridad En El Internet." BFI.
- CEACCU. "¿Pantallas Amigas? Niños y niñas ante el consumo de televisión y de nuevas tecnologías."
- Deborah, Muir. "La violencia contra los niños en el Ciberespacio." ECPAT Internacional, 2005.
- Educatecno, et al. "Internet Segura para la navegación de niños y adolescentes." Gobierno de la ciudad de Buenos Aires, 2007.
- EEIG, European Opinion Research Group. Illegal and Harmful Content on the Internet. Brussels: European Comission, 2004.
- EFE. "Detenido en Pamplona un menor acusado de estafar en la Red 7.000 euros." elmundo.es 09/01/2008.
- "El Internet: Una guía para padres de familia." Ed. Departamento de Educación de los Estados Unidos. Washington, D.C., 2003.
- "Ética Cibernética: enseñe a sus hijos una conducta apropiada cuando usan el Internet." La Prensa San Diego. San Diego: La Prensa San Diego, 2007.
- Fundació Catalana per la recerca i la innovació. "Decálogo de los derechos de la Infancia en Internet." Aula Virtual: Junta de Andalucía, 2004.
- Gobierno de Navarra. "Guía para una buena relación de los menores con la televisión y las otras pantallas." COAN, 2007.
- Gómez del Pozuelo, Natalia. "Por un uso responsable del móvil." Noticias de Alava 2006.
- "Hacia la Europa basada en el conocimiento: La Unión Europea y la sociedad de la información." Bruselas: Comisión Europea, 2002. Ed. Oficina de Publicaciones de la Comisión EuropeaComisión.
- Inteco. "Alerta-Antivirus". 21/01/2008. <<http://www.alerta-antivirus.es/virus/ipce.php>>.
- "Internet para todos pero... Decálogo de los e-derechos de los niños y niñas." Extremadura: Centro de Investigación de Derechos Humanos de Extremadura, 2003.
- "Internet segura: por una navegación e interacción responsable." Gobierno de la ciudad de Buenos Aires, 2007.
- "Internet seguro para nuestros hijos". 2007. Red.es. 19/10/2007 2007. <<http://www.telecentros.es/secciones/guia-practica/internet/ocio-cultura/?ficha=consejos-internet>>.
- "Jóvenes, Música e Internet." Childnet International, 2005.
- Junta de Castilla y León. "Privacidad y Seguridad en la Web". <<http://cibercentros.jcyl.es/webseguridad>>.
- "La Guardia Civil detiene a dos menores por practicar acoso escolar a través de Internet." El Correo Digital 15/11/2006.

“La Prevención de la Anoréxia y Bulimia en Internet.” PROTEGELES, 2005.

Madrid López, R. I. “La adicción a Internet.” Psicología Online, 2000. Ed. Anonymous.

Marquès Graells, Pere. “Ventajas e inconvenientes del uso de Internet en educación”. Universidad Autónoma de Barcelona, 1999: Departamento de Psicología Aplicada, Facultad de Educación. <<http://dewey.uab.es/pmarques/ventaweb.htm>>.

Ciencia, Ministerio de Educación. Investigación en tecnologías de las información y comunicación para la educación: CNICE.

“Navegar sin miedo... pero con cuidado.” Gobierno de Aragón, 2007.

Observatorio de la seguridad de la información. “Protección Legal de los menores en el uso de Internet.” Ed. Área Jurídica de la seguridad y las TIC: INTECO, 2007.

O'Dogherty de la Riva, M^a de los Llanos, and Mónica María López Gil. “OFSI: Observatorio común hacia la creación de una Internet como lugar educativo y positivo para todos y todas.” Luces en el laberinto audiovisual = Luces no labirinto audiovisual : Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación. Ed. José Ignacio Aguaded Gómez. Huelva: Grupo Comunicar : Universidad de Huelva, Grupo de Investigación Agora, 2003.

Orange. “Guía de ayuda para familias sobre el uso y las prestaciones de los teléfonos móviles, Internet y televisión.”

Pedrero Pérez, E. J. “Recursos de tratamiento en Internet para conductas adictivas.” Trastornos Adictivos: www.doyma.es, 2002. 69-82. Vol. 04. Ed. Anonymous.

“¿Quién pone las reglas del juego?”. Institut d'Educació de l'Ajuntament de Barcelona; Projecte Educatiu de Ciutat de Barcelona, 2006.

Rodríguez González, Carmen Pilar, and M^a José Betanzo Sánchez. “Safeborders hacia el uso seguro de Internet.” Luces en el laberinto audiovisual = Luces no labirinto audiovisual : Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación. Ed. José Ignacio Aguaded Gómez. Huelva: Grupo Comunicar : Universidad de Huelva, Grupo de Investigación_n Agora, 2003.

“Safer Internet for Children.” Trans. Eurobarometer. European Commission, 2007.

Sahuquillo, María R. “Campeonato de anorexia en la red.” El pais.com 18/12/2007, sec. Tecnología.

“Seguridad Infantil y costumbres en los menores en Internet.” Madrid: PROTÉGELES, 2002.

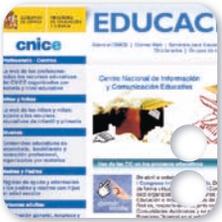
UNICEF. “Enredate con UNICEF”. 2007. UNICEF. 18/12/2007. <<http://www.enredate.org>>.

11 ANEXO I



11.1 Páginas web gestionadas por organismos oficiales

	<p>Dirección http://iniciateonline.jcyl.es/moodle</p>	<p>Descripción Iniciativa de la Junta de Castilla y León para reducir la brecha digital que existe actualmente entre los ciudadanos.</p>	<p>Rango Padres y educadores.</p>
	<p>Dirección http://iniciateonline.jcyl.es</p>	<p>Descripción Este canal pretende informar sobre la seguridad y la privacidad en Internet, así como los consejos más útiles a tener en cuenta para todos los usuarios: Precauciones, reglas y consejos prácticos para navegar seguro en la Red.</p>	<p>Rango Padres y educadores.</p>
	<p>Dirección http://www.educa.jcyl.es</p>	<p>Descripción El Portal de Educación de la Junta de Castilla y León constituye el punto de encuentro de la comunidad educativa de Castilla y León en Internet.</p>	<p>Rango Padres y educadores.</p>
	<p>Dirección http://www.educa.jcyl.es</p>	<p>Descripción Escritorio virtual con actividades y juegos para los más pequeños.</p>	<p>Rango Primer ciclo de primaria.</p>

	<p>Dirección http://www.educa.jcyl.es</p>	<p>Descripción Escritorio virtual con actividades, juegos y recursos educativos.</p>	<p>Rango Segundo ciclo de primaria.</p>
	<p>Dirección http://www.educa.jcyl.es</p>	<p>Descripción Recursos educativos y lúdicos para el aprendizaje.</p>	<p>Rango Secundaria.</p>
	<p>Dirección http://chaval.red.es</p>	<p>Descripción "Chaval.es" es una iniciativa especialmente dedicada a los niños y que fomenta la navegación segura. Contenidos lúdicos, juegos on-line, programas y series infantiles de televisión, música y libros, entre otros.</p>	<p>Rango 6 a 13 años.</p>
	<p>Dirección http://www.cnice.mec.es/</p>	<p>Descripción Páginas web recomendadas por el Ministerio de Educación y Ciencia. Incluye recursos educativos para todos los niveles y de todos los áreas.</p>	<p>Rango Todos los usuarios.</p>

	<p>Dirección http://www.pantallasamigas.net</p>	<p>Descripción Pantallas Amigas es una iniciativa para la promoción del uso seguro y saludable de Internet y las nuevas tecnologías online por parte de los menores.</p>	<p>Rango Todos los usuarios.</p>
	<p>Dirección http://www.educacionenvalores.org</p>	<p>Descripción Información y recursos sobre la educación en valores. Apoyo para los profesores en las aulas de enseñanza.</p>	<p>Rango Todos los usuarios.</p>
	<p>Dirección http://www.ciberfamilias.com</p>	<p>Descripción Sitio de reunión para padres y educadores. Asesoramiento sobre el uso de Internet y recursos educativos y lúdicos.</p>	<p>Rango Todos los usuarios.</p>
	<p>Dirección http://www.enredate.org</p>	<p>Descripción Recursos curriculares organizados por bloques de contenidos.</p>	<p>Rango Todas las edades.</p>



Dirección
<http://recursos.pnte.cfnavarra.es>

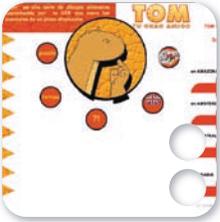
Descripción
Recursos curriculares organizados por bloques de contenidos.

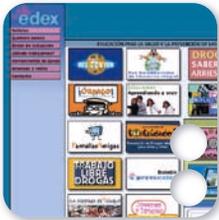
Rango
Todas las edades.

11.2 Páginas web privadas

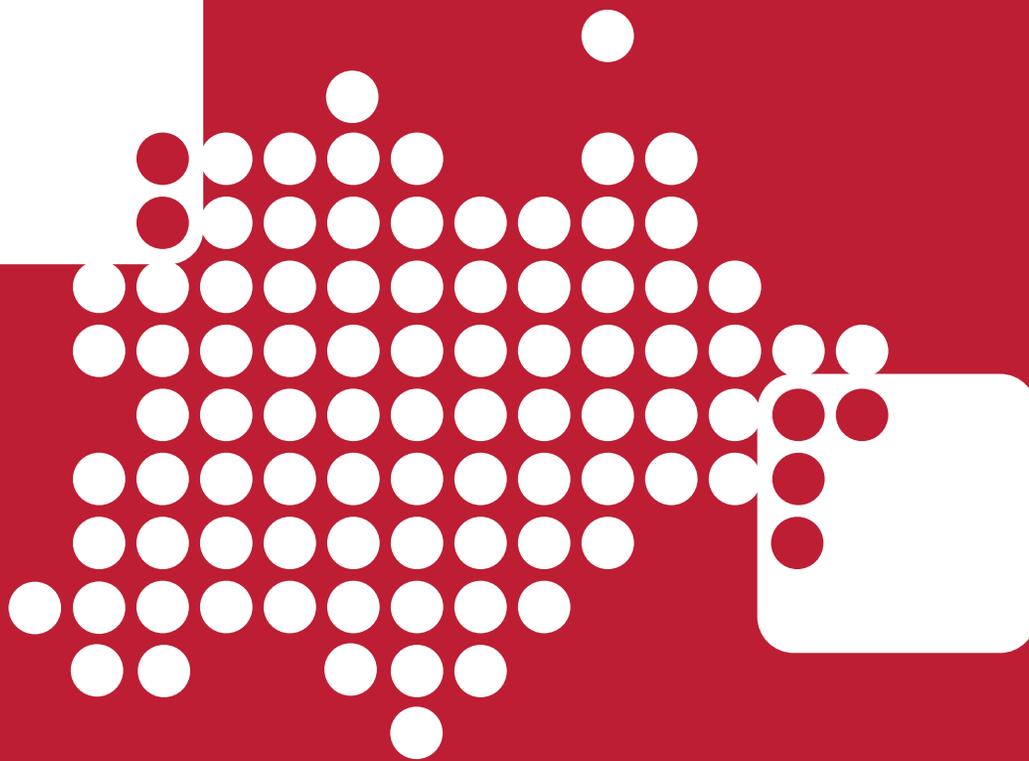
	<p>Dirección http://www.dibujosparapintar.com/</p>	<p>Descripción Surtido de dibujos varios para descargar para niños y jóvenes: láminas, caretas, máscaras, cromos, manualidades...</p>	<p>Rango Niños de primaria y secundaria.</p>
	<p>Dirección http://www.ciencianet.com</p>	<p>Descripción Entra en esta página si quieres sorprenderte, divertirte y encontrar aspectos curiosos y extraños sobre la ciencia.</p>	<p>Rango Todas las edades.</p>
	<p>Dirección http://www.disney.es</p>	<p>Descripción Página de Disney en español, con un montón de juegos y actividades.</p>	<p>Rango Infantil y primaria.</p>
	<p>Dirección http://www.megatrix.es</p>	<p>Descripción Canal de temática infantil.</p>	<p>Rango Primaria y secundaria.</p>

	<p>Dirección http://www.lastresmellizas.com</p>	<p>Descripción Página web para niños con accesibilidad para discapacitados visuales.</p>	<p>Rango Infantil y primaria.</p>
	<p>Dirección http://algoabar.com/recursos</p>	<p>Descripción Recursos educativos de primaria en Flash.</p>	<p>Rango Primaria.</p>
	<p>Dirección http://www.educared.net</p>	<p>Descripción Educación en la Red. Información, recursos y actividades para institutos, profesores, padres y alumnos. Dispone de un buscador especializado por edades y necesidades.</p>	<p>Rango Todos los niveles.</p>
	<p>Dirección http://www.loslunnis.tve.es</p>	<p>Descripción Juegos divertidos y educativos con los Lunnis, los personajes de tve.</p>	<p>Rango Infantil y primaria.</p>

	<p>Dirección http://www.rtve.es/tve/b/tom</p>	<p>Descripción Tom es un dinosaurio que ha viajado por todo el mundo ¿quieres conocer sus aventuras?</p>	<p>Rango Primaria.</p>
	<p>Dirección http://www.santamariadelpilar.es/html/recursos_educativos.htm</p>	<p>Descripción Recopilación de recursos educativos, ordenados por materias y cursos. Lista realizada por el colegio Santa María del Pilar.</p>	<p>Rango Primaria y secundaria.</p>
	<p>Dirección http://www.yazigi.net/villagenacional</p>	<p>Descripción Comunidad digital para los estudiantes de idiomas. Originalmente en inglés pero hay actividades de todos los niveles.</p>	<p>Rango Secundaria y bachillerato.</p>
	<p>Dirección http://www.educar.org</p>	<p>Descripción Portal educativo Latinoamericano e Iberoamericano. Ejercicios, comunidades virtuales de aprendizaje, foros, etc.</p>	<p>Rango Primaria y secundaria.</p>

	<p>Dirección http://www.cuentosparaconversar.net/index.htm</p>	<p>Descripción Divertido portal para niños con múltiples actividades y un “planeta” dedicado a los Derechos del Niño.</p>	<p>Rango Primaria.</p>
	<p>Dirección http://jcpinto.es.en.eresmas.com/index.html</p>	<p>Descripción Recursos educativos y lúdicos para la familia y la infancia.</p>	<p>Rango Todas las edades.</p>
	<p>Dirección http://www.edex.es/default.asp</p>	<p>Descripción Recursos educativos de educación para la ciudadanía y prevención de drogodependencias.</p>	<p>Rango Todas las edades.</p>
	<p>Dirección http://www.anymia.com</p>	<p>Descripción Sitio de orientación sobre la anorexia y la bulimia basándose en resultados de distintas investigaciones científicas.</p>	<p>Rango Padres, Educadores y alumnos de secundaria y bachillerato.</p>

	<p>Dirección http://www.curiosos.com</p>	<p>Descripción Buscador específico para menores.</p>	<p>Rango Todas las edades.</p>
	<p>Dirección http://www.tralala.net</p>	<p>Descripción Horas de juegos educativos y canciones. Actividades (juegos, talleres, pintura, karaokes multilingües...), cuentos para desarrollar la creatividad, la sensibilidad, la lógica, la memoria, la curiosidad y el descubrimiento de miles de canciones de todo el mundo. Es necesario darse de alta pagando una cuota mensual de 5€. Disponen de descuentos especiales según el número de niños y la duración.</p>	<p>Rango De 1 a 8 años.</p>
	<p>Dirección http://www.cuervoblanco.com</p>	<p>Descripción Página que ofrece navegadores, buscadores y utilidades.</p>	<p>Rango Primaria y Secundaria.</p>
	<p>Dirección http://www.onekey.com</p>	<p>Descripción Base de datos on-line de sitios "seguros para los niños".</p>	<p>Rango Todas las edades.</p>



CYL digital



plan **avanza**»»



"UNA MANERA DE HACER EUROPA"
FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL

