

Pack Didáctico Multimedia
Ventanas
Una Aventura REAL en un Mundo VIRTUAL

0.- MARCO DE ACTUACIÓN

Internet forma parte de la vida cotidiana de los menores. El aumento de hogares conectados, un ancho de banda cada vez mayor a un coste reducido, y la aparición constante de contenidos y servicios de calidad está suponiendo tanto una mayor intensidad de uso de la Red por parte de los menores como una reducción de la edad media de incorporación a la misma.

Así, los menores “viven” una parte considerable de su ocio online, nutriéndose de las magníficas posibilidades que la Red les ofrece.

Esta puerta les permite *salir* de casa sin pisar la calle: conocer otros lugares y a otra gente, adquirir nuevos conocimientos, realizar trámites, disfrutar de innumerables opciones de ocio, viajar de forma virtual por todo tipo de centros de diversión, estudio, compras o de noticias. Se convierte así en un punto de acceso interactivo a la *aldea global*, al mundo, a esos millones de páginas de información y esos millones de *viajeros* que interactúan en este ecosistema virtual.

Pero una puerta, además de para salir, también sirve para entrar. Y es ahí donde comienzan los “*peros*” de la Red: ¿qué entra en nuestra casa a través de Internet? No todo el mundo lo tiene claro, de hecho, muchos usuarios ignoran que tienen esa nueva puerta mal cerrada o directamente sin cerradura. Esto es especialmente grave al contratar servicios de banda ancha cada vez más potentes. Pero lo peor es que existe un desconocimiento social abrumador en cuanto a cómo afecta esa desprotección de nuestros hogares a sus miembros más vulnerables: nuestros hijos. Porque no podemos olvidar que los niños usan ampliamente el ordenador (en algunos países hasta el 97% de los menores entre 9 y 16 años) y, si el ordenador dispone de conexión a Internet, estamos dejando a nuestros hijos en un entorno cuyos riesgos desconocemos.

Estos riesgos también se corren en todo tipo de espacios en los que los menores pueden acceder a Internet de una forma no supervisada.

Los peligros de la red admiten varias clasificaciones, pero si atendemos a las causas y consecuencias, podemos pensar en la siguiente:

- Riesgos por **contacto con delincuentes o con personas no deseables** (y aquí podemos incluir también tanto los pederastas -Grooming- como los casos de acoso entre iguales –Ciberbullying-).
- Riesgo por **exposición a contenidos nocivos para la infancia** (sean legales, como la pornografía, ilegales, como la pornografía infantil, o inexactos o peligrosos...) que pueden ser solicitados (porque accedemos a ellos) o no solicitados (vía spam o publicidad intrusiva). Estos contenidos pueden significar daños psicológicos e incluso físicos (como ocurre con el consumo de sustancias vendidas on-line o las dietas milagro).
- Riesgos **económicos y legales** , derivados por ejemplo de los virus, de los fraudes e incluso por acciones propias que vulneren derechos de terceros como la propiedad intelectual o industrial, el derecho al honor y la intimidad..
- Riesgos derivados del **abuso** en la utilización, que en este caso pueden ser comunes con otros medios como los videojuegos, que generan problemas físicos (fatiga visual, problemas musculoesqueléticos...) o de otra índole (dependencia, aislamiento social...).

Por tanto, nos referimos a una realidad que afecta a **los derechos de los niños a la salud, a la seguridad, a la intimidad e indemnidad sexual, y a su proceso de socialización**. No obstante, conviene recordar que según **la Convención de los Derechos del Niño**, los menores **tendrán derecho a la libertad de expresión; y que ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio que elijan**. Por tanto constituye un compromiso para la sociedad, que se corresponde con un derecho de los niños, el hacer de la red un canal seguro de comunicación e información para ellos.

1.- ALGUNOS DATOS

Nada más ilustrativo que unos cuantos titulares reales y recientes:

El periódico de Aragón (Zaragoza):

"El 70 por ciento de los padres se confiesan absolutamente legos en el manejo de internet, de los chats, de las videoconsolas o de los juegos en red, y por tanto no tienen criterio de cómo administrarlo".

Ecodiario. El economista (Madrid)

Más del 15 por ciento de los 465.000 jóvenes entre 14 y 25 años de la capital sufre un alto riesgo de padecer una adicción al teléfono móvil, a Internet y a los juegos electrónicos, según señaló hoy el director general de Adicciones del Ayuntamiento, Francisco Babín, durante la presentación del Simposio Internacional sobre adicciones a nuevas tecnologías que se celebra hoy y mañana en el Hospital Clínico San Carlos.

Elmundo.es/elmundosalud/2008/12/05/neurociencia/

Un total de 1706 estudiantes de entre 12 y 19 años participaron en una prueba para el diagnóstico de la ludopatía. Los datos mostraron que un 15% de los chicos y un 5% de las chicas respondieron afirmativamente a dos o más preguntas de detección de juego patológico.

El Correo -6 de febrero de 2009-:

Según el recientemente terminado Informe Panda Software, un 72% de los niños entre 10 y 14 años usan Internet en España, y el 44 % de ellos confiesa que se ha sentido acosado sexualmente por desconocidos con quienes ha contactado a través de la red. Un 14,5% ha programado una cita con un desconocido a través de internet, un 16% ha facilitado su dirección y un 30% ha facilitado su teléfono a través de internet.

2.- OBJETIVOS

El Pack “Ventanas” tiene como objetivo **fomentar un uso más seguro y saludable de Internet por parte de los menores entre 8 y 12 años** (2 últimos ciclos de Primaria y primer curso de Secundaria).

Esta finalidad se persigue mediante dos actuaciones específicas:

- La educación e información de los **menores**, para quienes va destinado el CD-ROM multimedia con **juegos y dibujos animados**.
- La sensibilización y la formación de los **adultos**, a quienes va dirigido el libreto adjunto que, además de una **guía didáctica** para el mejor aprovechamiento educativo del CD-ROM, contiene un **manual de ayuda** para la comprensión de los riesgos potenciales de la Red y las estrategias preventivas.

La edad seleccionada en el perfil de los niños destinatarios del producto tiene una clara intencionalidad preventiva.

2.- METODOLOGÍA

La actuación preventiva hacia los niños y niñas está marcada por dos líneas maestras:

- el énfasis en estrategias de **comunicación educativa**, utilizando recursos audiovisuales pensados para fijar ideas clave y abrir el espacio para el diálogo y la interiorización de las situaciones presentadas por parte de los menores.
- la potenciación de las **habilidades para la vida** en los menores como herramientas necesarias para evitar y afrontar situaciones con las que pueden encontrarse: autoconocimiento, pensamiento crítico, empatía, pensamiento creativo, manejo de la tensión...

Se incluyen también de manera transversal otros aspectos educativos, en especial, la integración de colectivos minoritarios que por su etnia o discapacidad se encuentran en ocasiones en riesgo de exclusión. En este material cuentan con una presencia totalmente normalizada, contribuyendo así a proyectar su plena integración social.

Respecto a los adultos, el material pretende **la identificación sencilla de los indicios de riesgo**, que les deben alarmar, y la manera de poner límite a estas situaciones al inicio de las mismas.

3.- LOS CONTENIDOS

Los aspectos concretos tratados a lo largo del material multimedia se pueden describir siguiendo algunos de elementos que lo componen:

Aventura principal “Ventanas”:

Señala la importancia del mundo próximo frente a universos imaginarios o imposibles que se pueden llegar a construir al otro lado de la pantalla. Lo virtual frente a lo real.

Consejos animados “Navegar sin Naufragar”

Describe, en un lenguaje apropiado, cuáles son las diez normas básicas para evitar o afrontar los diferentes peligros que se pueden encontrar en la red: acoso, pérdida de privacidad, timos o estafas, contenidos inadecuados ...

Consejos animados “De Buenas Formas”

Señala qué aspectos se han de tener en cuenta para que el uso del ordenador (cada vez más horas, en más ámbitos y desde edades más tempranas) no suponga un menoscabo de la salud derivando en problemas visuales o de tipo osteomuscular.

Juego “Amistades en el Chat”

Supone una reflexión sobre el proceso de aproximación a personas desconocidas a través del chat. Hace hincapié en la facilidad con la que los depredadores pueden fingir otra identidad con la que ganarse la confianza del menor.

Los juegos “**Una Aventura de Cine**” y “**Diseño a Medida**”, así como la **frase clave** que se descubre al finalizar los juegos, refuerzan algunos de los aspectos mencionados anteriormente.

4.- CIBERBULLYING

Ciberbullying es el uso de los medios telemáticos (Internet, telefonía móvil, videojuegos conectados on-line...) para ejercer el acoso entre iguales, en su modalidad psicológica. Se excluyen de este tipo de acoso el de tipo estrictamente sexual, y los casos en que intervienen personas adultas.

El ciberbullying comparte con el acoso el nexo común de que se trata de un maltrato entre iguales pero puede tener otras causas y, desde luego, se manifiesta de forma muy diversa, y sus estrategias de abordaje y consecuencias también difieren.

Colgar en Internet imágenes comprometidas o datos que puedan perjudicar o avergonzar a la víctima, crear un perfil o espacio falso a nombre de la víctima, dejar comentarios ofensivos o falsos en foros, dar de alta a una persona para que sea víctima de spam, y enviar mensajes amenazantes por e-mail o sms, son sólo algunas de las formas que puede presentar el ciberbullying.

Conseguir que los menores interioricen la necesidad de ser muy cuidadosos con los datos, que no respondan a provocaciones, o que guarden pruebas de los actos de hostigamiento, son actitudes a despertar entre los usuarios de la red.

Por otra parte, los adultos deben transmitir confianza a los menores, no reaccionar de forma brusca cuando les cuenten algún hecho que pudiera ser constitutivo de ciberbullying, y prestar atención a la gravedad o frecuencia del acoso.

5.- GROOMING.

Grooming es un término que podría traducirse como “engatusar”. Se trata de un conjunto de estrategias por las cuales una persona adulta (pederasta o pedófilo) trata de ganarse la confianza del menor para luego obtener concesiones de índole sexual (desde imágenes hasta un encuentro) normalmente mediante chantaje iniciado haciendo uso de determinadas informaciones o imágenes conseguidas de la víctima.

Si el menor envió, por propia voluntad, engañado o coaccionado, alguna imagen íntima o la mostró por la webcam, el depredador ya tiene su primer elemento con el que empezar una escalada de chantaje que en los casos más graves puede acabar

con un encuentro entre víctima y depredador sexual y que en todo caso supone una gran angustia para el menor.

Este primer elemento de chantaje a veces se obtiene sin ningún comportamiento imprudente del menor, por simple astucia o perseverancia del acosador. Una amenaza contra su familia, una calumnia difundida en la red o entre los contactos de la víctima pueden ser suficientes.

Los estudios (Eurobarómetro 2007) dicen que los menores no recurrirían a los adultos en busca de ayuda, salvo cuando el asunto sea insostenible o muy grave, esto es, como última opción. Es algo que hay que intentar cambiar para que, por ejemplo en casos de Grooming, el chantaje no se inicie o sea parado en sus fases más tempranas, cuando el daño causado es menos grave.

5.- EXCESO DE “VIDA” VIRTUAL.

Padres y madres empiezan a manifestar preocupación por el uso intensivo de Internet por parte de los menores. El abuso de la Red, aún sin contar los casos extremos de adicción, supone en ocasiones un problema porque puede actuar como elemento de aislamiento tanto del resto de la familia dentro del propio hogar como de sus amistades y relaciones sociales. Es preciso incidir en la percepción de esta realidad entre los propios menores.

6.-CONCLUSIÓN

¿Cómo reacciona el menor ante una situación de riesgo?

Según el reciente estudio del INTECO –marzo de 2009-, el 85% de los menores entrevistados -625- que no es capaz de dar una respuesta ante una situación de riesgo que pudiera producirse. Tan sólo el 1% declara expresamente que pediría ayuda a sus padres.

En cambio, cuando se les pregunta a los padres “¿qué crees que haría tu hijo ante una incidencia de seguridad?” más del 30% de los adultos afirman que recurrirían a ellos como primera opción. El dato es contundente: los menores no alertarían a sus progenitores en el caso de tener algún problema en la red, pese a que los adultos consideran, en una medida significativa, que sí lo harían

Es precisamente en esta línea en la que debemos trabajar para tratar de reducir esa discrepancia, ofreciendo herramientas a padres y educadores para corregir ese desfase y lograr que los menores comuniquen a los adultos de su confianza las amenazas que perciban en la red.

Descripción esquemática del pack “Ventanas”

Ventanas contiene:

- Un **CD-ROM multimedia** para los y las menores, con
 - **Aventura animada “Ventanas”**
 - **Juego interactivo 1 “Una aventura de cine”**
 - **Juego interactivo 2 “Diseño a medida”**
 - **Juego interactivo 3 “Amistades en el chat”**
 - **Consejos animados de navegación segura, “Navegar sin Naufragar”.**
 - **Consejos animados sobre ergonomía, “De buenas Formas”.**
- Una **Guía Didáctica** para la mejor utilización del CD-ROM y un **Manual de Ayuda** para saber más acerca de Internet dirigido a madres, padres y profesorado (26 páginas).

