

Subvencionado por



Patrocinado por



En colaboración con



Agencia de Protección de Datos
de la Comunidad de Madrid



Datuak Babesteko
Euskal Bulegoa
Agencia Vasca de
Protección de Datos



Comisión
de Libertades
e Informática

Proyecto CLI - PROMETEO

*Manual Práctico
de Uso de las Tecnologías
de la Información*

9 a 11 años

Apoyado por el Ministerio de Educación, las Consejerías y los Departamentos correspondientes de Andalucía, Catalunya, Euskadi, Extremadura y Madrid.

Equipo Directivo de la CLI:

Junta Directiva de la Asociación.

Equipo de Dirección del Proyecto CLI-PROMETEO:

Antoni Farriols, José Manuel Ferrer, José Carlos Vaquero.

Asesoría Jurídica:

Carlos Valero, Jordi Bacaria, Lola Albo, Ernesto Quílez.

Equipo Informático:

José Manuel Ferrer, Carlos Ramón Ferrer.

Colaboración especial en el diseño de viñetas:

M^a del Carmen Labarquilla.

Otras colaboraciones técnicas:

Javier García Álvarez.

Manuales Prácticos de Uso de las Tecnologías de la Información del Proyecto:

Manual de 9-11. Coordinación: Salustiano Asencio.

Manual de 12-14. Coordinación: Alberto Leal.

Manual de 15-17. Coordinación: Débora Caballero.

Maquetación:

Web y Media Diseñadores s.l.

Dirección del Manual:

Comisión de Libertades e Informática.

Impresión:

Centro Especial de Empleo Ponce de León.

Depósito Legal M-53404-2008

Número de Registro M-000781/2009

Copyright © 2008

Reservados todos los derechos. Se permite su copia y distribución por cualquier medio siempre que se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras y no se realice ninguna modificación de las mismas.

La Comisión de Libertades e Informática (CLI) es una Asociación que trabaja activamente para la defensa del Derecho Fundamental a la Protección de Datos de Carácter Personal con el firme objetivo de concienciar a las Personas, Empresas y Administraciones de su importancia.

Forman parte de la CLI, además de personas interesadas, las siguientes organizaciones:

AI: Asociación de Internautas.

ALI: Asociación de Ingenieros e Ingenieros Técnicos en Informática.

APDHE: Asociación Pro Derechos Humanos de España.

FADSP: Federación de Asociaciones para Defensa de la Sanidad Pública.

UGT: Unión General de Trabajadores.

Proyecto CLI PROMETEO 2008/09

La CLI desarrolla el proyecto CLI-PROMETEO que se dirige a los niños, niñas y adolescentes para fomentar desde la escuela el uso de las tecnologías de la información y, al mismo tiempo, concienciar sobre la protección de datos de carácter personal.

Índice

Capítulo	Contenido	Objetivos	Actividades	Pág.
Introducción.	Presentación del Manual.	Motivación y fomento del uso de las Tecnologías de la Información (TI) y un adecuado uso de los datos de carácter personal.		3
Capítulo 1º Mis aficiones las elijo yo.	Las preferencias en el uso de las TI entre los jóvenes.	Hacer reflexionar sobre la variedad de entretenimientos a su alcance.	¿Tú qué harías?	5
Capítulo 2º Buscando un lugar donde conectarnos a Internet.	Uso de Internet: lugar de conexión.	Concienciar sobre la importancia de dónde conectarse a Internet.	¿Tú qué harías?	7
Capítulo 3º Controlando el tiempo que me conecto a Internet.	Uso de Internet: tiempo de conexión.	Concienciar sobre la importancia de dedicar tiempos a diferentes actividades.	¿Tú qué harías?	9
Capítulo 4º ¿Solo o acompañado?	Uso de Internet: con quién están los jóvenes cuando se conectan.	Concienciar sobre los riesgos de aislamiento que puede generar el uso excesivo del ordenador.	¿Tú qué harías?	11
Capítulo 5º El riesgo de engancharse.	Adicción a las TI por parte de los jóvenes.	Valorar la necesidad de establecer normas de uso, que se deben respetar, consensuadas con los padres.	¿Tú qué harías?	13
Capítulo 6º Mis preferencias en Internet o con el teléfono móvil.	Pautas de consumo en Internet o con el teléfono móvil: información, ocio, contactos, usos comerciales.	Informar sobre las situaciones conflictivas y de riesgo en el uso de las TI.	¿Tú qué harías?	15

Capítulo	Contenidos	Objetivos	Actividades	Pág.
Capítulo 7° Me relaciono con otras personas.	Las relaciones personales (contactos) por medio de Internet.	Valorar la ventaja de las relaciones personales sobre las relaciones on line (en línea).	¿Tú qué harías?	17
Capítulo 8° Mensaje sorpresa.	La información que llega a los jóvenes por medio de Internet y el teléfono móvil.	Discriminar posibles situaciones de riesgo y ayudar a actuar ante las mismas.	¿Tú qué harías?	19
Capítulo 9° La compra por medio de Internet.	Uso comercial de Internet o del teléfono móvil.	Mentalizar sobre los riesgos de comprar por medio de Internet a determinadas edades.	¿Tú qué harías?	22
Capítulo 10° Mis datos personales se los doy a quien yo quiero.	Los datos personales y la permisividad a facilitar los mismos por parte de los niños. La imagen como dato personal.	Concienciar sobre la necesidad de preservar la intimidad en cuanto a la protección de los datos personales.	¿Tú qué harías?	24
Capítulo 11° Tenemos un problema.	Las situaciones conflictivas que se pueden dar por un mal uso de los datos personales.	Entrenar en el buen uso de los datos personales.	¿Tú qué harías?	26
Autoevaluación.	Valoración de las respuestas dadas en las actividades presentadas en el Manual.	Concienciar sobre el uso que se está haciendo de las Tecnologías de la Información.	Cuestionario.	28
Síntesis de consejos.	Selección de consejos aparecidos en el Manual.	Dar la posibilidad a los niños de consultar de forma directa algunos de los consejos aparecidos en el Manual.		29
Consejos para padres, madres, educadores, educadoras y tutores legales.	Adaptación y ampliación de los consejos aparecidos en el Manual.	Dar la posibilidad a padres y educadores de seguir unas pautas que garanticen un buen uso de las TI.		30

Introducción

¿DE QUÉ VA ESTE MANUAL?

Tras realizar un estudio entre más de ocho mil estudiantes de 9 a 17 años, se publica este Manual, junto a otros dos dirigidos a chicos más mayores. Trata del uso que las chicas y chicos de 9 a 11 años hacéis de los videojuegos, MP3, MP4, teléfonos móviles, ordenadores, Internet, es decir, de las Tecnologías de la Información, o como habréis oído por ahí, de las TI. Sabemos que estos aparatos ocupan gran parte de vuestro tiempo. Por eso ponemos en vuestras manos este Manual que esperamos os ayude a entender algunos aspectos muy importantes.

¿QUÉ PRETENDE ESTE MANUAL?

- En primer lugar, informaros sobre temas que os interesan, como es el uso que tanto vosotros como otros chicos y chicas de vuestra edad, hacen de las TI.
- En segundo lugar, ayudaros a que utilizéis bien Internet y la información que se pide y que se da, tanto a través de la Red como a través del teléfono móvil.
- Por último, queremos comentaros la importancia de vuestros datos personales (es decir, vuestro nombre, dirección, teléfono, fotografía, una grabación por el teléfono móvil...) para facilitaros su uso adecuado.
- Todo ello a partir de un análisis conjunto del Manual junto a vuestros padres y profesores.

¿QUÉ OS VAMOS A CONTAR?

El Manual está presentado en once capítulos. Cada capítulo tiene cuatro apartados, que son:

- 1. LOS PROTAGONISTAS:** por medio de dos personajes ficticios, Alicia y Miguel, se van a ir presentando situaciones reales que, según nuestra encuesta, las chicas y chicos de 9 a 11 años han podido encontrar.
- 2. ¿TÚ QUÉ HARÍAS?:** en este apartado se proponen actividades en las que se pide que opinéis sobre vivencias de los protagonistas o sobre vosotros mismos.
- 3. ALGUNOS DATOS:** se muestran algunos datos extraídos de las más de ocho mil encuestas respondidas por chicas y chicos de vuestras edades y mayores, en varias Comunidades Autónomas, que ilustran los temas desarrollados en el capítulo.
- 4. EL CONSEJO:** nos atrevemos a daros consejos sobre los temas planteados en cada capítulo.

Al final del Manual podréis valorar vuestras aportaciones con un cuestionario que esperamos os guste. También se incluye un apartado de Consejos para Padres, Educadores y Tutores Legales.

Capítulo 1

MIS AFICIONES LAS ELIJO YO (ORDENADOR, TELÉFONO MÓVIL, MP3, MP4...)

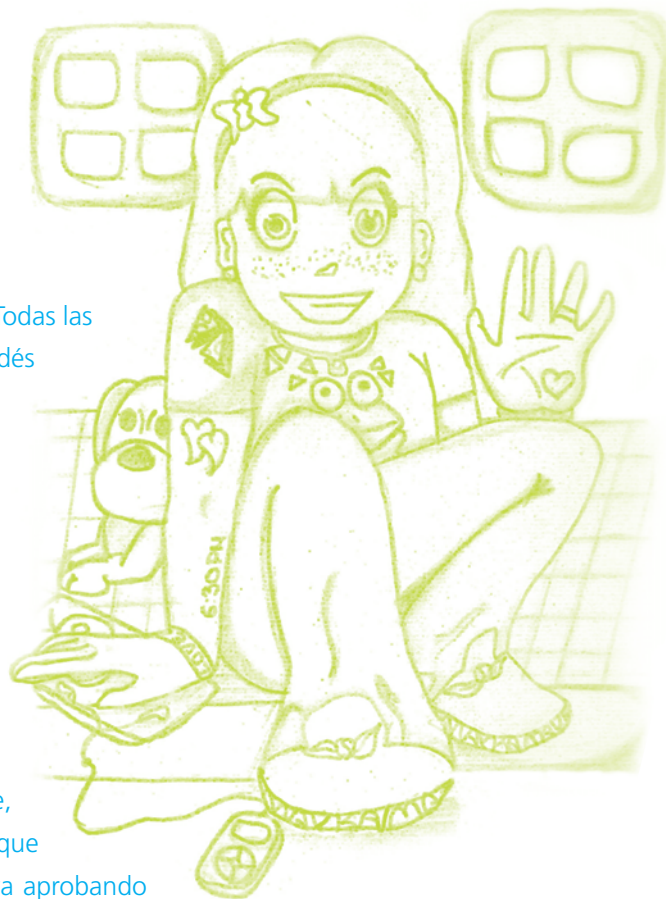
LOS PROTAGONISTAS

Vamos a comenzar presentando a Alicia y a Miguel, dos compañeros de colegio a los que iremos conociendo poco a poco y con los que iremos presentando temas que te van a interesar.

Alicia tiene 10 años, es hija única, está acabando 5º de Primaria. Todas las tardes baja a pasear a su perro, Toby, que es un Setter Irlandés precioso. Le costó mucho que sus padres se lo compraran y la única manera de que no se enfaden es colaborar en la medida de lo posible. Alicia es lo que se dice una buena estudiante, pero algunos de sus compañeros de clase no saben cómo lo hace, porque nunca se pierde una fiesta de cumpleaños y cuando quedan para ir al cine o a un Burguer ella siempre va.

Miguel tiene 11 años, está terminando 6º de Primaria, se pasa el día pendiente de lo que hace su hermano mayor, Ricardo, de 15 años, que está a todas horas con el ordenador encendido o escuchando música. Se supone que el mayor es el responsable, pero a Ricardo sus padres están constantemente regañándole porque nunca hace caso de lo que le dicen y no estudia nada. Miguel va aprobando sin problemas aunque todo el mundo le dice que podría sacar mejores notas.

Como a todas las chicas y chicos, cuando los protagonistas de nuestra historia eran pequeños, les gustaban unos juegos que con el paso del tiempo han ido cambiando. De pequeños los dos han tenido Tamagochis y en cambio ahora juegan con el ordenador, las cosas han cambiado. Antes jugaban con pistas de coches que daban vueltas, ahora las carreras las echan en el videojuego. Pero en cada edad lo han pasado bien con lo que tenían, igual que tú.



Actualmente lo que más le gusta hacer a Alicia es escuchar música en el MP3 y como decía, pasear a su perro. A Miguel lo que más le gusta es meterse en el "Messenger" (programa de mensajería instantánea) para contactar con sus compañeros y con los de su hermano, que en el cole no le hacen caso por ser más pequeño, pero a través del Messenger es otra cosa.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Para comenzar esta sección te vamos a plantear un ejercicio muy sencillo: imagina que tienes que acompañar a tus padres a un viaje de trabajo muy importante y tienes que estar un mes, ¡treinta días!, en un lugar en el que no vas a conocer a nadie, en el que no tendrás conexión a Internet, pero te puedes llevar para entretenerte uno de estos tres lotes. ¿Cuál elegirías?:

- A.** Un ordenador (sin conexión a Internet) con diez videojuegos, un MP3 con tus canciones favoritas ya grabadas y una bicicleta.
- B.** Un MP3 con tus canciones favoritas ya grabadas, tus tres juegos de mesa favoritos y una bicicleta.
- C.** Un ordenador (sin conexión a Internet) con diez videojuegos, un teléfono móvil con 50 euros para gastar en llamadas o mensajes y un DVD (Disco de Video Digital) con tus diez películas favoritas.

ALGUNOS DATOS

Los resultados de nuestro estudio (te lo contamos en la introducción) nos dicen que la mayoría de las chicas y chicos de 9 a 11 años preferís usar el ordenador y el teléfono móvil, más que el MP3, el MP4 o cámaras de fotos (un 74% de uso del ordenador contra un 43% de uso del MP3 o el MP4).



EL CONSEJO

Las Tecnologías de la Información son buenas, lo que sí puede resultar perjudicial es el uso que hacemos de ellas. Al igual que ocurre con la alimentación, lo más sano en nuestro ocio está en la variedad, un uso abusivo de una única actividad puede resultar negativo. En las próximas páginas iremos profundizando en estos temas.

Capítulo 2

BUSCANDO UN LUGAR DONDE CONECTARNOS A INTERNET

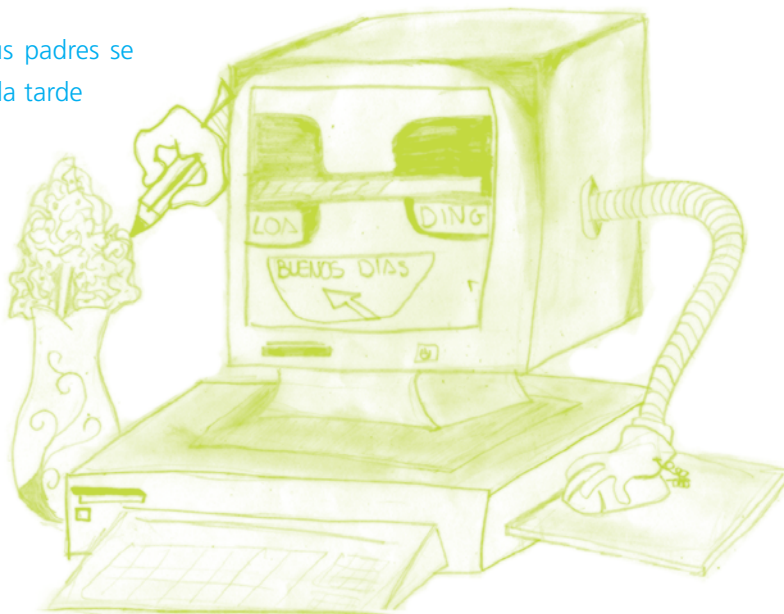
LOS PROTAGONISTAS

Tanto Alicia como Miguel se encuentran con el mismo problema y es posible que también te ocurra a ti. Es el siguiente:

Para conectarse a Internet quieren estar solos, o mejor dicho, no quieren que estén con ellos sus padres. En cambio, los padres temen que sus hijos se conecten sin su compañía y les ponen trabas, sólo les dejan estar una hora, o bien, les controlan las páginas en las que se han metido, etc. A los dos les dicen que no se encierren en la habitación para hablar por *Messenger* o para visitar páginas *web*...

Pero tanto Alicia como Miguel tienen un ordenador en su habitación y es donde suelen conectarse, aunque en ocasiones se juntan en casa de alguna amiga o amigo a los que controlan menos y con la excusa de que van a estudiar, tienen más libertad.

En el caso de Miguel, el amigo al que no controlan sus padres se llama Jorge. Sus padres llegan de trabajar a las ocho de la tarde y su cuidadora ni se mete en lo que hace, por lo tanto, vía libre para hacer lo que quiera. Una tarde el padre se presentó en casa muy temprano y les pilló en la habitación viendo videos en *You Tube* y no estudiando como habían prometido. El video era preocupante porque mostraba a unos niños de unos 12 – 14 años, persiguiendo a un supuesto compañero de clase y riéndose de él. Alguien lo grabó y lo había colgado en la Red. El padre de Jorge se enfadó muchísimo y Jorge intentó defenderse explicándole que necesitaban ver unos ejemplos de videos de acoso escolar para un trabajo de Tutoría y por eso buscaban en la Red.



A pesar de todo, a Jorge le quitaron el ordenador. Sus padres acordaron con él que sólo se lo dejarían usar cuando estuvieran ellos en casa. También le prohibieron que vinieran amigos a casa excepto en fines de semana.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Imagina una situación en la que tienes que buscar en Internet una información para un trabajo de Conocimiento del Medio. El tema que estáis desarrollando, y para el que te han mandado un trabajo individual, no de grupo, es el de la reproducción sexual. Te pedimos que elijas una de estas tres opciones:

- A.** Buscas la información en casa, pero te da vergüenza consultar a tus padres y pides ayuda a tu hermano o hermana mayor (en caso de no tener hermanos mayores recurre a un primo o a un amigo que venga a ayudarte).
- B.** Buscas la información en casa y como no sabes cómo empezar, pides ayuda a tus padres.
- C.** Prefieres ir a casa de un amigo o amiga a buscar la información con él o ella, no hace falta que ningún adulto te ayude en este tema.

ALGUNOS DATOS

Muy pocos de los chicos y chicas de tu edad se suelen conectar a Internet fuera de su casa o del colegio, sólo dos de cada diez. Lo habitual es hacerlo desde casa, o si tienes opción, desde el propio colegio.

EL CONSEJO

Lo idóneo sería que navegaras en Internet sólo si estás en casa con una persona adulta, aunque esto lo deberás negociar con tus padres.

Si tienes un ordenador en tu habitación, comprende que tus padres quieran que la puerta esté abierta ó que la pantalla sea visible para quien entre o esté en la habitación.

Consejos como éstos vienen indicados por la Asociación Española de Pediatría, que engloba a los médicos que se ocupan de chicos de toda España. Te damos esta información para tu reflexión, y nos gustaría que te hicieras las siguientes preguntas:

¿Por qué aconsejan o aconsejamos algo que va contra lo que queréis? ¿Lo hacemos porque no confiamos en vosotros? ¿Habrá razones que no te has planteado, por las que aconsejamos esto? En las siguientes páginas vamos a procurar explicar el sentido de este tipo de control por parte de vuestros padres hacia cómo usáis Internet, sin que penséis que esto supone un control a vuestra libertad ni desconfianza hacia vosotros.

Capítulo 3

CONTROLANDO EL TIEMPO QUE ME CONECTO A INTERNET

LOS PROTAGONISTAS

Nuestra amiga Alicia no tiene un límite de tiempo para usar Internet, tampoco para jugar, ni para ver la tele. Es verdad que estudia un rato todos los días y sus notas hasta ahora han sido muy buenas, así que sus padres no le dicen “deja de hacer esto, o lo otro”, salvo en momentos muy concretos. A Miguel en cambio le dejan utilizar el ordenador un máximo de una hora al día, ya sea para jugar o para meterse en Internet, aunque como lo usa más su hermano, lo de una hora es relativo. Es decir, que Miguel tiene que pelearse con sus padres y con su hermano por el uso del ordenador.

Uno de esos días en los que Alicia se encontró con que no le dejaban conectarse todo el tiempo que a ella le hubiera gustado fue por el siguiente motivo:

Nuestra protagonista acababa de aficionarse a hablar con sus amigas de clase por medio del *Messenger*. Una tarde estaban hablando más de diez niñas, Alicia no se dio cuenta de que era la hora de la cena y ni siquiera oyó que su madre la llamaba. Cuando ésta se presentó en la habitación descubrió que su hija llevaba más de dos horas en el ordenador y que no había hecho los deberes. Discutieron un poco y Alicia dijo que los pensaba hacer por la noche, antes de acostarse, y que tenían que confiar en ella. Como no se pusieron de acuerdo su madre le apagó el ordenador y la niña se quedó llorando porque ni pudo despedirse de sus amigas.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Vamos a plantearte esta vez la siguiente situación: una tarde estás intentando bajar de Internet unas canciones que te han recomendado tus amigos o amigas. Llevas un buen rato buscando pero no consigues encontrarlas. En un momento dado tus padres dicen que tienes que dejar ya el ordenador porque llevas mucho tiempo. Ellos no saben lo que estabas haciendo pero tienes que dejarlo. ¿Cómo actuarías tú?:

- A.** Te enfadas un poco y les explicas a tus padres que normalmente no estás mucho tiempo y para una vez que te pasas del límite establecido parece que no confían en ti.
- B.** Pides a tus padres que te enseñen cómo se baja la música, o que te ayuden a buscar las canciones que te interesan y así ahorras tiempo y te aseguras cómo hacerlo bien en otra ocasión.
- C.** Te enfadas mucho porque es totalmente injusto que hagan esto y sales de la habitación dando un portazo.

ALGUNOS DATOS

¿Sabías que aproximadamente la mitad de los chicos y chicas de tu edad se conectan a Internet solamente los fines de semana? Medido en horas, de cuatro a seis horas a la semana. Eso quiere decir que parece que lo normal viene a ser una media de una hora al día, como máximo. Tan sólo dos de cada diez chicos o chicas de tu edad pasan de ese límite. A partir de los 12 años sí pasan algo más tiempo en la Red.

EL CONSEJO

¿Alguna vez te has planteado si es malo estar mucho tiempo viendo la televisión? ¿Te has planteado si es malo estar mucho tiempo jugando a los videojuegos? ¿O mandando fotos tuyas a tus amigos por Internet? Además, ¿qué es mucho tiempo? ¿Una hora? ¿Tres horas?

Desde aquí no pretendemos darte una charla sobre cuánto es mucho tiempo para estar con un videojuego, viendo la televisión o conectado a Internet, pero sí procuraremos ayudarte a que pienses por ti mismo y consigas formular tu propia opinión.

Lo primero es que lo ideal sería que el límite de tiempo lo pusierais juntos entre tus padres y tú, que lo negociarais. Tú debes saber qué es lo que puedes hacer y lo que no, pero tus padres son los responsables de tu educación y también saben lo que te interesa.

En segundo lugar, mucho tiempo es todo aquello que te impida hacer otras cosas que debes hacer, como estudiar, hacer deberes, charlar con tu madre o con tu padre, salir un rato a la calle... mucho tiempo puede ser también un pequeño ratito de nada si es que tú no sabes utilizar esos ratitos para otra cosa. Nuestro tiempo de ocio debemos emplearlo en actividades diversas. Por lo tanto, si tus padres te plantean un límite de una hora, piensa que posiblemente es razonable y lo hacen por tu bien.

Dicho de una forma un poco más clara: *Es importante adaptar la utilización de los ordenadores a tus horarios escolares y de estudio.*



Capítulo 4

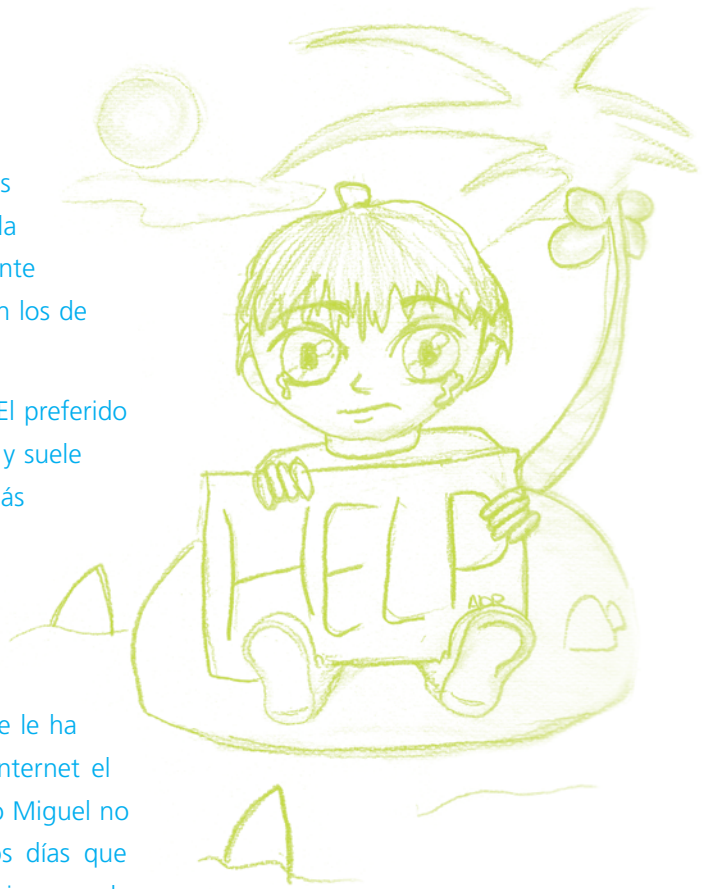
¿SOLO O ACOMPAÑADO?

LOS PROTAGONISTAS

Hay cosas que nos gusta hacer acompañados y cosas que nos gusta hacer solos. Por ejemplo, Alicia hace los deberes ella sola excepto los de Inglés porque su madre lo maneja perfectamente y siempre le ayuda, pero a Miguel le gusta que le ayuden con los de Mates porque no le gustan y son los que más le cuestan.

Si hacemos deporte, tenemos que estar con otras personas. El preferido de Alicia es el tenis. Su padre le enseñó a jugar de pequeña y suele bajar a jugar con él los fines de semana. En cambio, lo que más le gusta a Miguel es el fútbol, cuando no puede echar un partidito con los amigos, no le importa bajar a la pista con su padre a darle al balón. Pero hay actividades que nos gusta hacer solos, o al menos que no estén nuestros padres.

Por eso, en este capítulo vamos a presentar un problema que le ha surgido a Miguel. Su hermano se ha conseguido bajar de Internet el último videojuego de fútbol, todo el mundo habla de él, pero Miguel no puede jugar hasta que su hermano lo deja. Ya hace varios días que cuando Miguel se consigue sentar delante del ordenador a jugar es la hora en la que sus amigos de la urbanización salen a la calle, con lo cual él no va porque quiere jugar un rato; configura a la selección española con los jugadores que le apetece y participa en competiciones europeas o en mundiales. En alguna ocasión sus amigos le han dicho que ya que no baja a la calle, pues que jueguen algún campeonato todos juntos, pero Miguel cree que si les deja subir, sus padres se van a enterar de que está usando el ordenador todos los días y se va a acabar el chollo. Además, él piensa que tiene que aprender un poco más, para cuando juegue contra otros poder ganarles. Nuestro amigo lleva varios días así y está empezando a resultar un poco extraño. Hasta uno de sus mejores amigos le ha dicho que se está volviendo un "raro", con eso de no querer bajar a jugar.



¿TÚ QUÉ HARÍAS?

¿Cuál de estas tres actividades elegirías para pasar la tarde de un sábado, suponiendo que te dejaran hacer cualquiera de ellas?:

- A.** Me quedaría en casa con mi mejor amiga o amigo, visitando páginas *web* de deportes, de música o de videojuegos.
- B.** Me iría de excursión con mis amigos en bicicleta, nos llevaríamos bocadillos y unos refrescos.
- C.** Estaría toda la tarde yo solo o sola, jugando con dos videojuegos que me han pasado: un simulador de rallyes y uno de lucha.

ALGUNOS DATOS

Parece que lo más frecuente es conectarse a Internet sin compañía, aunque las chicas y chicos de 9 a 11 años lo hacéis más con hermanos que con vuestros padres. Aún así, aproximadamente cuatro de cada diez chicos o chicas de tu edad, sí navegan con sus padres de forma habitual.

EL CONSEJO

Con el ordenador nos puede dar la sensación de que estamos con otras personas (*Messenger*, videojuegos interactivos...), pero en realidad estamos solos. Cuando nos comunicamos con los amigos a través del *Messenger*, cuando competimos en un videojuego o incluso cuando jugamos con otros a través de la Red, parece que estamos con ellos, pero estamos solos.

Si nos permites el atrevimiento, *cuando llegue un punto en el que prefieras la compañía del ordenador o de la máquina a la de los amigos, eso puede ser preocupante*. Por eso te ofrecemos los siguientes consejos:

Te animamos a que compartas tu interés por la informática, por los ordenadores o por los videojuegos con tus hermanos, con tus padres, con tus tíos...

Algunas veces descubrirás que *navegar o chatear con tus amigos junto a tus padres tiene sus ventajas*, porque te darás cuenta de que van a confiar más en ti cuando luego lo quieras hacer solo. Puede estar bien que de vez en cuando les invites a comunicarse contigo por Internet.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

En esta ocasión vamos a imaginar una situación en la que un amigo a quien conoces muy bien se pasa el día “enganchado” a los videojuegos. Este chico o chica dice que no puede dejarlo porque en cuanto deja de jugar está pensando en cuándo va a poder jugar otro rato. Te pedimos que intervengas y que elijas una de estas tres opciones:

- A.** Intentaría convencerle para que baje a jugar a otras cosas pero si no quiere le dejo, ya bajará otro día.
- B.** Intentaría hablar con mi amigo para hacerle ver que no puede seguir así, que no puede estar todas las tardes haciendo lo mismo y que se va a volver un “raro” si no sale.
- C.** Le dejaría. Es cosa suya, además, se lo pasa muy bien porque esos juegos a los que está “enganchado” son muy divertidos.

ALGUNOS DATOS

Los datos nos dicen que no es fácil hablar por el teléfono móvil o conectarse a Internet el tiempo que uno tiene pensado. ¿Sabes que más de la mitad de las chicas y chicos mayores de 11 años no son capaces de controlar el tiempo que pasan al teléfono móvil o en Internet?

EL CONSEJO

A estas alturas del Manual ya te habrás acostumbrado a que nos metamos un poco en tu vida y espero que nos permitas darte algunos consejos algo directos. Ahí van:

No es aconsejable que a tu edad estés navegando por Internet (particularmente en chats) durante la noche. Después de la cena, ya son horas en las que con 10 ó 11 años, debes haber acabado los deberes o el estudio y estar descansando.

En general, debes construir junto con tus padres unas normas para navegar por Internet, sin pretender obtener de ellos todo lo que a ti te interesa pero también transmitiéndoles cosas que te gustaría que te dejaran hacer. Como decía Alicia, el ordenador, el teléfono móvil o los videojuegos no te deben impedir hacer otras cosas que sí son obligatorias y necesarias para ti.

Capítulo 6

MIS PREFERENCIAS EN INTERNET O CON EL TELÉFONO MÓVIL

LOS PROTAGONISTAS

Una mañana de viernes se juntaron en el recreo varias niñas y niños del colegio donde estudiaban Alicia y Miguel. En ese grupo había chicas y chicos de 5° y de 6° de Primaria. Estaban charlando sobre lo que iban a hacer el fin de semana. Nuestros dos protagonistas se encontraban curiosamente en el grupo, aunque eran de cursos diferentes. Poco a poco la conversación se centró en el tema de Internet y de los teléfonos móviles.

La mayoría de los chicos preferían usar el ordenador e Internet para jugar, algunos incluso contaban a sus compañeros cómo había que bajarse algún juego de moda. Las chicas usaban Internet para buscar información de cosas curiosas o para trabajos del colegio, como vimos en el capítulo anterior con Alicia. Lo que a todos les gustaba mucho era escuchar música y ver videos en *You Tube*, aunque no a todos les dejaban sus padres.

Miguel contó cómo se metía a través del *Messenger* en las charlas de los amigos de su hermano Ricardo, que tenían 15 y 16 años. Les decía que se enteraba de muchas cosas muy divertidas y que hasta le dejaban opinar. A los amigos de Ricardo les hacía gracia la presencia de Miguel en estas conversaciones y le provocaban.

Lo que nunca hubieran imaginado es que Miguel les dijera a los de su clase cómo había que entrar en el grupo para que curiosearan y se enteraran de cosas de mayores. Y así lo hizo. Les dio a todos la dirección y la contraseña de su hermano Ricardo pero les pidió que no participaran en esas conversaciones porque se iban a enfadar con él como se enteraran. Lo malo es que nuestro amigo no midió las consecuencias de lo que estaba haciendo porque lo que pidió a su grupo de más de diez niñas y niños era algo casi imposible. Alguno le delataría. Pero esto y lo que le ocurrió a Miguel cuando su hermano se enteró lo veremos en otro capítulo.



¿TU QUÉ HARÍAS?

Como en anteriores ocasiones te vamos a proponer que elijas una de las tres opciones siguientes para pasar toda una tarde. En esta ocasión sólo puedes contar con el ordenador:

- A.** Estaría toda la tarde escuchando música y viendo videos por Internet. Si supiera, tal vez me animara a grabar algún video gracioso para colgarlo en la Red.
- B.** Visitaría páginas *web* interesantes que me puedan servir para trabajos del colegio. Si me encuentro temas curiosos, me grabaría fotos o reportajes en mi ordenador.
- C.** Me pasaría la tarde en el *Messenger* con los amigos. Sería estupendo que apareciera alguien desconocido para que nos contara cosas nuevas.

ALGUNOS DATOS

La realidad nos indica que más de la mitad de vosotros habláis con amigos por medio del teléfono móvil, *Messenger*... y aunque a muchos os gusta escuchar o bajar música (casi un 25% es lo que más hacéis), un 30% declararéis que lo que más tiempo os ocupa es buscar información para trabajos del colegio.

EL CONSEJO

Entramos en el terreno de lo que nos gusta hacer en Internet o con el teléfono móvil. Los consejos deben ser claros porque así podrás evitar riesgos innecesarios.

En primer lugar, no te enfades con tus padres porque quieran comprobar qué haces en el ordenador y sobre todo en Internet. Hay páginas que no están indicadas para tu edad y todo tiene su motivo, por mucha curiosidad que te pueda provocar. Cuando hablemos del capítulo de contactos (Capítulos 7 y 8) y de compras por Internet (Capítulo 9) te daremos más información sobre ello.

De todas formas, si encuentras contenidos que puedas considerar desagradables, peligrosos o simplemente raros, no trates de seguir "investigando" por tu cuenta, avisa a tus padres o a algún adulto antes de continuar. No olvides que, igual que con otras actividades, siempre has recurrido a tus padres o hermanos; en Internet también ellos te pueden y te deben ayudar; por ejemplo, si quieres buscar información sobre algo.

Por último, aunque lo habrás oído una y mil veces, debes tener cuidado con el contenido de los juegos que te descargas o que te pasan los amigos. No todos son divertidos, los hay peligrosos y violentos y sinceramente, no son con los que mejor te lo vas a pasar.

Capítulo 7

ME RELACIONO CON OTRAS PERSONAS

LOS PROTAGONISTAS

Un día se juntan en el *Messenger* más de veinte compañeras y compañeros de diferentes clases de 5° y de 6°. En esa conversación hablan entre Alicia y Miguel, casi nunca se habían cruzado la palabra en el colegio, pero hablando por la Red resulta que han encontrado tema de conversación que a los dos les atrae, los perros, y llevan más de veinte minutos cambiando información sobre el *setter* irlandés que tiene Alicia, porque Miguel también intentó tener un perro pero no le dejaron.

Como decimos, charlan sobre el *setter* de Alicia, pero también sobre gatos, caballos... uno de los compañeros de Miguel tiene caballos, y cuenta a los demás cómo les va a visitar los fines de semana o cómo sale a pasear con ellos. Alicia cuenta a todos cómo consiguió tener su perro y el esfuerzo que le supone sacarlo a pasear todas las mañanas, pero dice que le compensa porque cada día cuando llega a casa, Toby le recibe con mucho cariño y además es un animal precioso.

Miguel está tan interesado que le pide a Alicia que le mande fotos. Una de ellas se la pone de fondo de pantalla en su teléfono móvil. Está totalmente decidido a convencer a sus padres para que le dejen tener uno.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Imagínate que te encuentras en la situación de Miguel y Alicia y necesitáis hablar más porque, como a Miguel, te puede interesar saber cómo ha conseguido Alicia que le compren el perro o como a ella, te apetece hablar más sobre el tema porque te encantan los perros y quieres ayudar a un amigo. ¿Qué harías?:

- A.** Piensas que lo mejor sería hablar al día siguiente en el colegio, pero crees que te dará vergüenza.
- B.** Al día siguiente, en el recreo, continuaría la conversación con mi compañero o compañera.
- C.** No hablaría con él o con ella al día siguiente porque no querría que me vieran mis amigos de clase. Una cosa es contactar por medio del *Messenger* y otra es cara a cara.



ALGUNOS DATOS

No podemos negar lo que nos dicen los resultados de las encuestas, pero nos preocupa que las preferencias de los chicos y chicas de 9 a 11 años para conocer a gente sean en primer lugar el ordenador, es decir, correos, *chats*, etc. En segundo lugar, el teléfono móvil y por último, verles en el parque, en la calle o en el colegio. Curiosamente, estos resultados se mantienen parecidos hasta los 17 años.

EL CONSEJO

Chatear por Internet tiene sus ventajas: puedes comunicarte con varias personas al mismo tiempo, puedes pensar lo que dices, no te da corte hablar con gente que conoces poco, pero *debes valorar también las ventajas que supone el contacto con los demás cara a cara*, lo que quieras contar lo dices enseguida, puedes ver las reacciones de los demás, si les gusta, si les hace gracia.

El ordenador te va absorbiendo poco a poco, y como tienes la sensación de que puedes hacer cualquier cosa, hay chicos y chicas que prefieren su compañía a la de los amigos. Pero si te ocurre eso, al final te aísla.

No pretendemos extender más los consejos en este capítulo, pero sí te pedimos que seas tú quien reflexiones y busques las ventajas que puede tener relacionarse con los amigos o amigas "cara a cara" en lugar de hacerlo a través de la Red. Las puedes escribir a continuación:

Capítulo 8

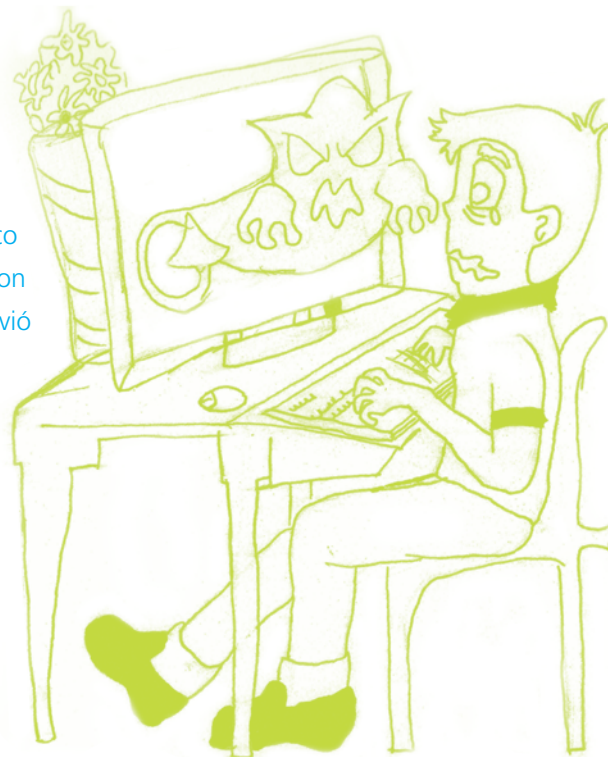
MENSAJE SORPRESA

LOS PROTAGONISTAS

Un sábado por la tarde, en su casa, Alicia encuentra que se conecta al *Messenger* alguien a quien no reconoce, no es ninguna de sus amigas ni amigos, primero esta persona que dice llamarse Guillermo le hace una invitación a Alicia para hablar con él. Ella le da paso y como el tal Guillermo cuenta cosas divertidas le responde, porque no le ve ningún riesgo, pero llega un momento en el que se toma demasiada confianza y le envía unas fotos extrañas en las que se le ve en la playa con unas chicas y le pide a Alicia que ella también le mande alguna foto suya.

Además da la impresión de ser más mayor, de unos 17 ó 18 años. Nuestra amiga pide consejo al resto del grupo. Eso de mandarle ese tipo de fotos sin previo aviso ya le resulta un poco sospechoso. Claro que en ocasiones se mandan fotos divertidas con las amigas, o incluso alguna vez a chicos de clase, a Miguel le envió una foto con su perro, pero a Guillermo no le conoce. Algunas de sus amigas le aconsejan que no le responda más y alguna otra más atrevida le dice que ella sí seguiría hablando con él si ese chico le ha caído bien. También algún chico opina. Nuestro querido amigo Miguel también iba a dar su opinión, además convencido de que le iba a hacer caso, pero a Miguel le pasa algo que le impide participar. Veamos.

Mientras que a Alicia le ocurre lo que contamos, Ricardo, el hermano mayor de Miguel, está *chateando* con sus amigos, se están contando planes para el día siguiente en el colegio, hablan de los profesores, y de pronto interviene Jorge, que no se puede contener. (Jorge es aquel amigo al que se supone que sus padres castigaron por visitar páginas de acoso escolar en *You Tube*). Te acordarás que Miguel se fue de la lengua y dio a sus



amigos la dirección de *Messenger* y la contraseña de su hermano. Pues bien, como decía, Miguel en ese momento se encuentra con Jorge en su casa y le dice que no lo haga, que les van a pillar, pero tampoco le insiste mucho así que se meten en la conversación de los mayores, con lo que Jorge y Miguel están al mismo tiempo en el *Messenger* con Alicia y los demás y por otro lado con Ricardo y los suyos. El caso es que Ricardo se da cuenta, se enfada muchísimo y llama por el teléfono móvil a su hermano. Le dice que vuelva a casa enseguida, por lo que Miguel, asustado, le hace caso y deja todo lo que estaba haciendo. Ya no se acuerda ni del problema de Alicia. Su hermano tiene muy mal genio y mejor no enfadarle más. Cuando se ven, Ricardo le hace chantaje, “o le da todos sus juegos o se lo cuenta a sus padres”, “por supuesto el uso del ordenador para Miguel queda prohibido hasta nueva orden”. Miguel acepta estas condiciones por miedo a que se enteren sus padres.

Lo que más rabia le da a Miguel es que al final no se enteró de lo que iba a hacer Alicia y no pudo ni darle su opinión, porque en casa de Jorge andaba en dos conversaciones a la vez, la de sus amigos y la de los amigos de su hermano y cuando pasó todo esto tuvo que irse a casa en el momento clave ya que su hermano se enteró de la trampa.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Seas chico o chica, en este momento te vamos a pedir que ayudes a Alicia. Es decir, que te pongas en su lugar, le vas aconsejar y puedes imaginar que ella va a hacer exactamente lo que tú le digas:

- A.** Le diría al tal Guillermo que haga el favor de no enviar ese tipo de fotos, para que le quede claro que si seguimos hablando es sin sorpresas.
- B.** Le diría al desconocido que dejara la conversación automáticamente y si yo fuera ella avisaría a mis padres de lo ocurrido.
- C.** Yo pienso que no pasa nada. Ya cortaré la conversación si me envía o si me pide algo más comprometido.

¿Alguna vez te has encontrado con que alguien que tú no conocías quería contactar contigo, o conoces a alguien que le haya pasado? Te pedimos que si es así, lo detalles a continuación:

A quién le ocurrió:

Qué ocurrió:

Cómo se actuó:

Qué consecuencias tuvo:

Qué has aprendido del incidente:

ALGUNOS DATOS

Aunque no es frecuente que a vuestra edad hayáis recibido a través de Internet o del teléfono móvil cosas como insultos, amenazas, fotos desagradables ó temas sobre drogas, sí os lo vais a encontrar cada vez más en los próximos años, al menos así lo indican los chicos mayores de 12 años. Lo que sí es frecuente que veas, es publicidad no buscada para venderte cosas que te gustan.

EL CONSEJO

Situaciones parecidas a las que se plantean en este capítulo se dan de verdad, te pueden haber pasado a ti, o si no, seguro que le han pasado a alguien que tú conoces. ¿A quién no le han llamado por teléfono para ofrecerle un producto maravilloso?, ¿te has preguntado quién ha dado vuestro teléfono y vuestro nombre a esas personas que llaman para vender algo?, o ¿por qué de pronto entran en el *Messenger* personas que no conoces?

En ocasiones estas invasiones no se producen porque alguien les haya dado tu dirección sino porque hay formas de conseguir esa información de forma prohibida, con trampa. Por todo esto es importante que tengáis en cuenta las siguientes indicaciones:

No contestes mensajes extraños, ni en Internet ni por el teléfono móvil; no abras siquiera aquellos que adjuntan ficheros y cuyo origen desconozcas. Al igual que haces cuando llaman a la puerta de casa y no sabes quién es, tienes que actuar en la Red: "No abras la puerta".

Por medio del Messenger nos podemos confundir, al chatear con supuestos amigos que no resultan tales, prestar especial atención a los contenidos sexuales. Desconfía de la información que te llegue sin que tú la busques.

Y por supuesto, *debes avisar a tus padres siempre que algún amigo del chat te pida informaciones o costumbres tuyas o de tu familia, o simplemente, no des esa información. Dos capítulos más adelante te hablaremos algo más de la información que no hay que dar por medio de la Red.*

Capítulo 9

LA COMPRA POR INTERNET

LOS PROTAGONISTAS

Una tarde, Miguel está tumbado en la cama de su habitación escuchando música con los cascos. Mientras, observa como en la pantalla del ordenador, al que está conectado su hermano, aparece algo que le llama la atención. Decide fijarse un poco sin que le vea, porque además aceptó no tocar el ordenador por el lío aquel del *Messenger*. El caso es que ha visto un dibujo de un juego del que todo el mundo habla, pero que nadie se atreve a pedir a sus padres porque tiene contenidos violentos. Ricardo está muy interesado en lo que lee en la pantalla y parece no darse cuenta de que su hermano pequeño le está observando desde su cama. De pronto, Miguel ve en el monitor que pone algo así como:

“para descargar el juego introduce tu número de cuenta”.

Rápidamente sabe que lo que hace su hermano es comprar dicho juego, y lo que más le llama la atención es que teclea el nombre de su padre, da la dirección de la casa y algunos datos más. Miguel no está seguro de que eso esté bien o mal hecho, al fin y al cabo Ricardo tiene 15 años, pero se acaba de mosquear cuando su hermano saca del bolsillo una tarjeta de crédito y teclea unos números en la pantalla. Lo tiene claro, le ha quitado la tarjeta a su padre y va a comprar el juego del que tanto se habla.



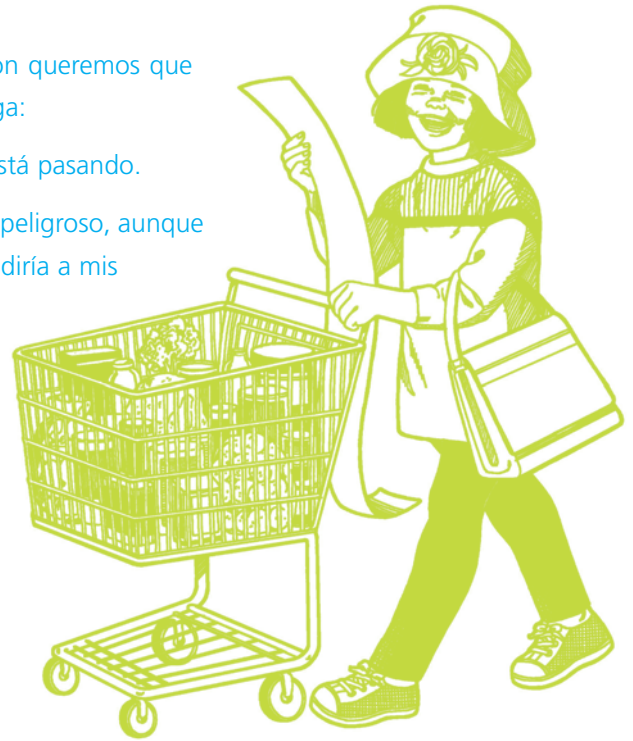
¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Si antes te pedimos que te pusieras en el lugar de Alicia, en esta ocasión queremos que actuaras como si fueras Miguel, piensa que tu opinión será lo que él haga:

- A.** Directamente se lo diría a mis padres para que supiesen lo que está pasando.
- B.** Hablaría inmediatamente con Ricardo para hacerle ver que eso es peligroso, aunque sé que mi hermano se enfadaría conmigo. Si eso no resulta se lo diría a mis padres.
- C.** Le dejaría seguir y continuaría observando para ver qué ocurre. Si consigo el juego, también podré jugar yo el día de mañana.

ALGUNOS DATOS

Lo de comprar por Internet es real. tres o cuatro de cada diez chicos y chicas de 12 a 17 años consultan catálogos de compra-venta, aunque finalmente muy pocos dan el paso de comprar a través de Internet. Como decíamos antes, a más de la mitad de los mayores les llega mucha publicidad no deseada.



EL CONSEJO

Los consejos que te damos a continuación son muy directos y sencillos. Enlazan directamente con los últimos capítulos, que hacen referencia a los datos personales. Estos consejos están claramente relacionados con la situación planteada poco más atrás, y si los sigues podrás evitar momentos desagradables:

No entres nunca en sitios de pago que te soliciten el número de una tarjeta de crédito, tu nombre, dirección, teléfono, o los de tus padres.

Si tienes que solicitar algún producto o hacer alguna compra por Internet pide a tus padres que la hagan por ti. Es importante que nunca des tus datos. Tampoco debes dar datos de otros, les puedes meter en un lío importante.

Capítulo 10

MIS DATOS PERSONALES SE LOS DOY A QUIEN YO QUIERO

LOS PROTAGONISTAS

Antes de nada, tenemos que recordar que hace dos capítulos Alicia tenía una decisión que tomar y al final la tomó, aunque su amigo Miguel se enteró tarde. Cortó todo tipo de comunicación con aquel intruso de las fotos. Por cierto, que era eso lo que nuestro amigo le hubiera aconsejado si hubiera podido porque aquello no le gustaba nada.

En esta ocasión, Alicia ha convencido a su madre para que le deje suscribirse a una revista que habla de música, moda, hacen test sobre tu personalidad, y cosas de esas. Su madre le ha ayudado a entrar en la página *web* de la revista y ha dado con ella los primeros pasos para suscribirse. Cuando cree que ya ha terminado, sale de la habitación de su hija y la deja curioseando noticias de la propia revista que habla de actores famosos y de músicos de moda. Pero sin esperarlo se abre una ventanita en la que a la chica le piden que dé su dirección de correo para confirmar definitivamente la suscripción a la revista. Alicia introduce la dirección pensando que será para confirmar los datos que han dado hace un rato, cree que no merece la pena molestar a su madre por eso. A continuación, le aparece otra ventana en la que le piden, que para asegurarse el tipo de contenidos que le tienen que enviar, diga qué es lo que le gusta hacer, sus hobbies, etc. Alicia no está segura pero pone que le gustan los animales, la música y nadar. A continuación en la pantalla le indican que puede enviar una fotografía, que podrá ser seleccionada e incluida en la revista.

Eso le hace acordarse del intruso de hace unos días y ni se lo plantea, por lo que cierra las ventanitas y sigue con otras cosas que tenía pendientes.

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Vas a imaginar que te metes en la página web de tu equipo de fútbol favorito, o si no te gusta el fútbol, en alguna página de deporte que te pueda atraer, como de tenis, de baloncesto, de gimnasia rítmica o de fórmula 1.

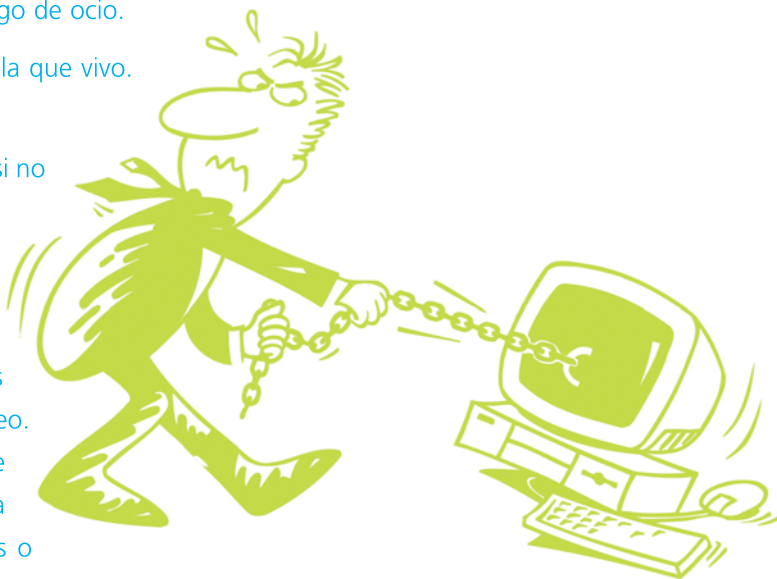
Tienes que introducir una serie de datos porque quieres que te envíen información de tus deportistas favoritos, fotos, así como para poder acceder a zonas reservadas a los socios del equipo o del club. Se supone que es algo gratuito, pero quieren tener información de cuánta gente se conecta, así como de los lugares de España en los que la población está interesada en ese equipo o en ese deportista.

Estás con tus padres y ellos te indican que des los datos que creas que son necesarios. Vamos a ver cómo actuarías:

- A.** Daría mi nombre, mi edad, la ciudad en la que vivo y no me importaría decirles las cosas que me gusta hacer, ya que es algo de ocio.
- B.** Tan solo daría mi nombre, mi edad y la ciudad en la que vivo. No les hace falta saber nada más.
- C.** Daría toda la información que me pidiesen porque si no puede que no me envíen lo que yo busco.

ALGUNOS DATOS

Nuestro estudio nos indica que pocos de vosotros dais vuestros datos personales a través de la Red, muy pocos mandáis por correo fotos o la contraseña de vuestro correo. También sabéis distinguir en qué situaciones no debéis dar determinada información, pero es curioso que una mayoría importante sí los daría para participar en sorteos o promociones, lo cual tiene sus riesgos.



EL CONSEJO

No es lo mismo tener que dar datos personales porque tú tienes interés en un tema y buscas una página *web* en la que te los piden, a tener que darlos porque de repente, sin tú buscarlo, te ofrecen algo atractivo mientras estás conectado a Internet. Es como si tú llamas por teléfono para comprar algo o bien te llaman para ofrecerte un juguete estupendo. De la primera forma te fías, de la segunda no.

Pero en general, *no debes dar tus datos personales si no estás seguro de quién los recibe o si consideras que no son necesarios. Descubrirás a los que quieren tus datos con malas intenciones porque no te dicen para qué los quieren, porque no dicen quiénes son o porque no piden permiso a tus padres.*

No te fíes de las personas que quieran saber demasiadas cosas. No des ninguna información de ti ni de tu familia sin hablar antes con tus padres. Cuidado con las fotos. En Internet se "cuelgan" muchas fotos sin el consentimiento de los que en ellas aparecen y a veces no se hace con buenas intenciones.

Capítulo 11

TENEMOS UN PROBLEMA

LOS PROTAGONISTAS

En el capítulo 9º Ricardo intentaba comprar un juego porque después de procurar bajarlo de forma gratuita, no hubo manera. Al final, Miguel no dijo nada por miedo, lo que le faltaba para que su hermano mayor le hiciera la vida imposible. Pues bien, el chico consiguió comprarlo porque era imposible descargárselo. Devolvió la tarjeta a su padre sin que se diera cuenta y en ese momento nadie se enteró de nada, excepto su hermano, claro. Al cabo de unos días se montó una tremenda porque llegó una factura enorme que nadie sabía de dónde venía. Hasta estuvo la policía en casa, porque el padre de Ricardo, alarmado, les llamó, ya que en el banco tampoco podían aclararle nada, tan sólo que era una compra hecha por Internet y que había sido correctamente autorizada. El padre preguntó a sus hijos, porque sospechaba que habían hecho algo que no debían. Por eso, al final Ricardo confesó.

Le prohibieron utilizar el ordenador salvo para una emergencia, y siempre en presencia de su padre o de su madre, por supuesto se lo quitaron de su habitación.

Nuestros amigos han pasado por situaciones que como podrás comprobar son parecidas a las que te pueden pasar a ti, como se dijo al principio de este Manual, los protagonistas podrían ser reales, porque las cosas que les pasan son totalmente posibles, no hay grandes aventuras porque en Internet ya te puedes encontrar grandes aventuras con sólo navegar por la Red, pero hemos visto que hay que tener cuidado porque las corrientes nos pueden llevar a mal puerto.

Es verdad que en alguna ocasión hemos puesto a Alicia y a Miguel ante situaciones de mayores, que es difícil que con 9, 10 o 11 años te puedan ocurrir, pero seguro que tienes hermanos, primos, amigos o conocidos que sí las han vivido, y creemos que es conveniente que sepas cómo actuar.



¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Es el último ejercicio que te planteamos y queremos que sea diferente. En esta ocasión te vas a inventar tú la situación y las posibles respuestas. Tan sólo tienes que pensar que es como si hicieras un ejercicio para ayudar a los demás.

Se trata de lo siguiente: piensa en algo que te haya pasado a ti o a alguien que conozcas que se haya metido en un verdadero lío o que se pudiera haber metido en él, por haber dado datos que no debía, por haber colgado alguna foto en la Red, porque le hayan engañado por teléfono, por comprar algo que luego ha sido un timo, porque has entrado o han entrado en alguna página web de contenidos violentos, sexuales, racistas o algo de ese tipo, o por cualquier cosa que pienses que pueda ser interesante.

Vas a escribir esa situación de forma breve y vas a poner tres posibles soluciones, también con pocas palabras: la solución A será más o menos buena, quien la tome no estará haciendo las cosas mal aunque las podría hacer mejor, la solución B será la ideal, quien la escoja estará haciendo las cosas bien y la C será una mala solución, quien elija eso no estará actuando correctamente.

La situación es la siguiente:

A mí o a mi le pasó lo siguiente:

.....

.....

.....

Ahora plantea tres posibles soluciones y marca, con sinceridad, la que tú escogerías:

- A.** (opción regular)
- B.** (opción buena)
- C.** (opción mala)

ALGUNOS DATOS

¿Sabes que sólo tres de cada diez chicas y chicos de 12 a 14 años saben que existen unos organismos oficiales que cuidan de lo que pasa con nuestros datos personales? Sabemos que tenemos unos derechos, pero también tenemos que saber que existe una Ley que regula nuestros derechos, obligaciones y el uso que se hace de los datos personales.

Autoevaluación

En la siguiente tabla puedes recoger todas tus valoraciones del apartado ¿TÚ QUÉ HARÍAS? que han ido apareciendo en cada capítulo y calcular tu puntuación final.

En el capítulo...	Si tu respuesta ha sido.....	Puntos obtenidos en este capítulo
1	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
2	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
3	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
4	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
5	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
6	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
7	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
8	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
9	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
10	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	
11	A = 2 puntos. B = 1 punto. C = 3 puntos.	

TOTAL DE LOS PUNTOS OBTENIDOS:
(mínimo 11 puntos; máximo 33 puntos)

Si tienes:

De 11 a 15 puntos: casi no usas las Tecnologías de la Información (ordenadores, Internet, videojuegos, teléfono móvil...) o lo haces de forma muy prudente. A día de hoy no estás en riesgo de tener problemas por un mal uso de estas Tecnologías.

De 16 a 21 puntos: estás haciendo un buen uso de las Tecnologías de la Información. Seguramente sigues unas normas que deben ser beneficiosas para ti y para tu formación como persona en el futuro.

De 22 a 27 puntos: en ocasiones abusas de las Tecnologías de la Información. Puedes tener algunos problemas si no controlas el tipo de actividades que te gustan o el uso que haces de ellas.

De 28 a 33 puntos: probablemente estés enganchado a las Tecnologías de la Información, con el riesgo que eso conlleva. Por tu edad, necesitas seguir unas normas de uso del ordenador, Internet, videojuegos o el teléfono móvil, que a día de hoy parece que no tienes establecidas.

Síntesis de consejos para las chicas y chicos de 9 a 11 años

A continuación te vamos a insistir en algunos de los consejos que han ido apareciendo a lo largo de este Manual. Hemos elegido aquellos que consideramos más importantes según los resultados de las encuestas aplicadas a muchos compañeros de tu misma edad. Los hemos ordenado en función del caso que les hacéis y por tanto nos gustaría que prestaras una especial atención a los que están en los primeros lugares de la lista.

Valora las ventajas del contacto con los amigos “cara a cara”, más que a través de la Red o del teléfono móvil.

No debes dar tus datos personales si no estás seguro del destinatario o si consideras que no son necesarios.

Las Tecnologías no son malas, lo que sí puede resultar perjudicial es el uso que hacemos de ellas. Lo saludable en nuestro ocio está en la variedad.

No te enfades con tus padres porque quieran comprobar qué haces en el ordenador y sobre todo en Internet.

Debes tener cuidado con el contenido de los juegos que te descargas o que te pasan los amigos.

No contestes mensajes extraños, ni en Internet ni por el teléfono móvil. Ojo con la publicidad no deseada: “no abras la puerta”.

Si tienes que solicitar algún producto o hacer alguna compra por Internet pide a tus padres que la hagan por ti. Es importante que nunca des tus datos o los datos de otros por miedo, les puedes meter en un lío importante.

Navegar o *chatear* con tus amigos junto a tus padres tiene sus ventajas, porque te darás cuenta que van a confiar más en ti cuando luego lo quieras hacer solo.

Lo ideal sería que el límite de tiempo ante el ordenador o el teléfono móvil lo pusierais juntos entre tus padres y tú, que lo negociarais. Sin obsesionarte porque “sólo” puedas estar una hora al día por ejemplo.

En general, debes construir junto con tus padres unas normas para navegar por Internet.

Consejos para madres, padres, educadoras, educadores y tutores legales

En vuestras manos tenéis el resultado final de un largo proceso de investigación que nos ha llevado a encuestar a más de diez mil alumnos de varias Comunidades Autónomas del Estado Español. Este Manual, dirigido a las niñas y niños de 9 a 11 años, junto a otros dos Manuales, de 12 a 14, y de 15 a 17 años, completan unas guías que esperamos sean de interés y ayuda tanto a los niños, como a sus educadores y por supuesto, a las familias.

A continuación vamos a exponer, en síntesis, algunos de los consejos que han ido apareciendo en las páginas anteriores.

DE CARÁCTER GENERAL

1. En general, es conveniente construir unas reglas de uso de los ordenadores, videojuegos, de Internet, así como del teléfono móvil, consensuadas con los hijos.
2. Debemos ser capaces de controlar el uso de las Tecnologías de la Información al menos al mismo nivel que nuestros hijos y si esto no es posible, procurar tener unos conocimientos básicos que les hagan percibir que podemos ayudarles en lo que hacen.
3. Si nuestros hijos tienen ordenador en su habitación, la pantalla debe ser visible para quien entre en la misma.
4. Consensuar con ellos unos límites de uso del ordenador o del teléfono móvil, adaptándolos a sus horarios de estudio. Es importante evitar que la chica o el chico estén en Internet (especialmente en *chats*) durante la noche.
5. Motivarles para que realicen sus propias búsquedas sobre temas de interés. Navegar o *chatear* de vez en cuando con ellos para inducirles a una mayor confianza en vosotros.

SOBRE EL USO QUE SE HACE DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

6. Para muchos de los niños y niñas, los videojuegos son la vía de entrada en Internet. Pero, ¿conocemos cómo son los videojuegos, sus contenidos? ¿sabemos a quiénes enganchan? ¿cómo es la personalidad de los niños o niñas que se enganchan? Debemos prestar atención a estos temas, es conveniente ver de qué van estos juegos antes de que ellos los usen, como quien escucha las letras de un disco porque intuye que incitan a la violencia, hay que estar informados y mostrarse cercanos a los hijos, interesándonos en lo que les gusta.
7. Hablar habitualmente con los chicos tratando de dialogar sobre los sitios que consultan en la Red y en cualquier caso, supervisar las páginas *web* a las que entran. Utilizar los sistemas de protección disponibles para evitar que entren a sitios no aptos para menores.
8. Hablarles de los peligros del *chat*, donde se pueden confundir al *chatear* con supuestos amigos, que no resultan tales, prestando especial atención a los contenidos sexuales y violentos.
9. Dedicar especial atención a los juegos que los hijos suelen recibir, intercambiar o copiar. No todos son divertidos, los hay peligrosos y violentos.
10. Enseñarles a no solicitar productos sin autorización familiar y controlar las facturas telefónicas.



SOBRE LOS DATOS PERSONALES

11. Enseñar a los hijos a no dar datos que puedan identificarles ni a pedir datos que pongan en compromiso a otros, como la dirección, teléfono, nombre, colegio en el que estudian, ni mucho menos datos sobre su imagen como la fotografía o grabaciones con el teléfono móvil. Ellos acaban de aterrizar pero en la Red hay gente experta que sabe cómo atraer su atención.
12. No pueden tratarse los datos de los menores de 14 años sin solicitar la autorización de los padres. Está prohibido utilizar al menor para obtener datos innecesarios sobre el resto de la familia, como pueden ser los ingresos, preferencias de ocio o la profesión.
13. Debemos saber que existe una Ley Orgánica que regula todos estos derechos y obligaciones, que es la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal. Igualmente existe en tu Comunidad Autónoma la correspondiente legislación sobre Protección de Datos, derivada del Estatuto de Autonomía.
14. Por último, si creemos que se han vulnerado los derechos de los menores, debemos denunciarlo ante la Agencia de Protección de Datos más cercana. En este sentido, es conveniente fomentar la confianza hacia nuestros hijos para que nos cuenten posibles situaciones anómalas.

RELACIÓN DE CENTROS EDUCATIVOS
QUE HAN PARTICIPADO EN EL PROYECTO
CLI PROMETEO 2008-09

ANDALUCÍA

I.E.S. Aurantia	Almería
I.E.S. La Janda	Cádiz
I.E.S. Cárbula	Córdoba
I.E.S. Villanueva del Mar	Granada
I.E.S. Delgado Hernández	Huelva
I.E.S. Iulia Salaria	Jaén
I.E.S. Martín Rivero	Málaga
I.E.S. Néstor Almendros	Sevilla

CATALUNYA

C.E.I.P. Jacint Verdaguer	Barcelona
C.E.I.P. Pere Vila	Barcelona
Col·legi Lestonnac	Barcelona
Escola Thau	Barcelona
I.E.S. Salvador Espriu	Barcelona

EUSKADI

C.E.P. Angel Ganivet-Izarra-Sta. Lucia LHI	Álava
C.E.P. Lateorro LHI	Álava
C.E.P. Aitor Ikastola LHI	Guipuzcoa
C.E.P. Harri Berri Oleta LHI	Guipuzcoa
I.E.S. Egape Ikastola BHI	Guipuzcoa
I.E.S. Lezo BHI	Guipuzcoa
C.E.P. Atxondo LHI	Vizcaya
C.E.P. Barrutia LHI	Vizcaya
C.E.P. Derio LHI	Vizcaya
C.E.P. Maestro Zubeldia LHI	Vizcaya
C.E.P. San Gabriel LHI	Vizcaya
C.E.P. Urretxindorra LHI	Vizcaya
C.E.P. Velázquez-M.Cervantes LHI	Vizcaya
C.E.P. Zaldue LHI	Vizcaya
I.E.S. Ategorri BHI	Vizcaya
I.E.S. Balmaseda BHI	Vizcaya
I.E.S. Barrutialde BHI	Vizcaya
I.E.S. Bengoetxe BHI	Vizcaya
I.E.S. Derio BHI	Vizcaya

EXTREMADURA

C.E.I.P. Ntra. Sra. de La Caridad	Badajoz
Colegio Claret	Badajoz
I.E.S. Sáez de Buruaga	Badajoz
I.E.S. Tamujal	Badajoz
I.E.S.O. Vía Dalmacia	Cáceres

MADRID

Colegio Sagrado Corazón	Madrid
I.E.S. Cervantes	Madrid
I.E.S. Isabel La Católica	Madrid
I.E.S. José de Churriguera	Madrid
I.E.S. Prado de Santo Domingo	Madrid



Comisión
de Libertades
e Informática

C/ José Ortega y Gasset 77, 2ªA - 28006 Madrid
Tels. 914 023 204 · 915 237 566 · Fax 915 238 621
secretaria@asociacioncli.es · www.asociacioncli.es