

CONSTRUIR UNA EUROPA PARA Y CON LOS NIÑOS



www.wildwebwoods.org

A través del bosque salvaje del Web (Through the Wild Web Woods)

Un juego en línea para niños
sobre la seguridad en Internet

Manual del profesor

Construir una Europa para y con los niños
www.coe.int/children



COUNCIL OF EUROPE CONSEIL DE L'EUROPE



www.wildwebwoods.org

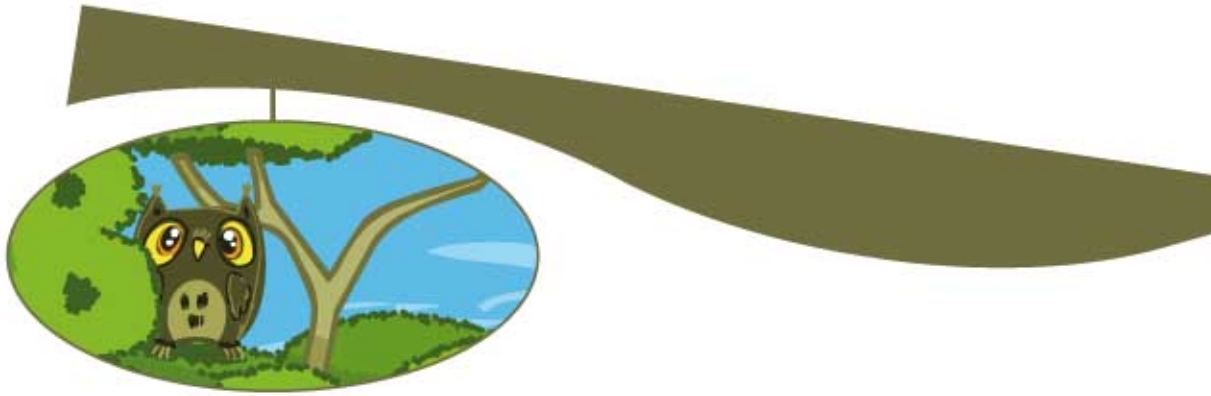
A través del bosque salvaje del Web (Through the Wild Web Woods)

Un juego en línea para niños
sobre la seguridad en Internet

Manual del profesor

Construir una Europa para y con los niños
www.coe.int/children





Versión inglesa

Through the Wild Web Woods –
An online Internet safety game for children

Teachers guide

Versión francesa

A travers la forêt sauvage du Web –
Jeu en ligne pour les enfants sur les dangers d'Internet

Manuel de l'enseignant

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede ser traducida, reproducida o transmitida, en forma alguna y por ningún medio, ya sea electrónico (CD-ROM, Internet, etc.) o mecánico, incluida la fotocopia, grabación o utilización de cualquier sistema de almacenamiento o recuperación de información, sin la autorización expresa por escrito de la División de Información Pública y Publicaciones, Dirección de Comunicación (F-67075 Estrasburgo Cedex o publishing@coe.int).

Este folleto se imprimió con el generoso apoyo del Gobierno de Finlandia.

Diseño de la portada: Departamento de Producción de Documentos y Publicaciones,
Consejo de Europa

Ilustraciones de Nils Kunath, Netzbeuwegung (Ettlingen, Alemania)

© Consejo de Europa, Febrero 2010

Índice

<i>Introducción – Sobre el juego</i>	5
<i>Lección 1 – Cómo empezar – Una guía para jugar al juego</i>	9
<i>Lección 2 – Identidad en línea</i>	19
<i>Lección 3 – Aprender sobre los derechos de los niños</i>	23
<i>Lección 4 – Adicción</i>	25
<i>Lección 5 – Privacidad</i>	27
<i>Lección 6 – Seguridad</i>	29
<i>Lección 7 – Los derechos de los niños en el mundo real</i>	31
<i>Lección 8 – La ciudad virtual Cometa</i>	33
<i>Lectura seleccionada</i>	35

Sobre el juego

Introducción



El juego de Internet "A través del bosque salvaje del Web" (Through the Wild Web Woods) se creó en el marco del programa "Construir una Europa para y con los niños" del Consejo de Europa, y está concebido para ayudar a los niños de 7 a 10 años a comprender cómo funciona Internet y a adquirir los conocimientos necesarios para convertirse en usuarios prudentes de Internet.

El objetivo de este juego también es ayudar a los niños a entender el concepto básico de los derechos humanos, aprender sobre sus propios derechos y respetar los derechos de los demás. Pretende ayudar a los niños a adquirir suficientes conocimientos para que puedan protegerse a sí mismos contra la violencia.

El juego, explota las ventajas que ofrece Internet en cuanto al aprendizaje interactivo y la exploración, al tiempo que aborda las cuestiones de la seguridad electrónica y los derechos humanos. En el juego, los jóvenes jugadores tratan de llegar a la ciudad virtual (Cometa), un lugar de diversión, paz y libertad. Para llegar a la ciudad virtual, tienen que atravesar el Wild Web Woods, que está plagado de aventuras y, algunas veces, de peligros. Los jugadores viajan a través de cuatro ciudades para llegar a la ciudad virtual, y por el camino pueden conseguir monedas que les permiten el acceso al siguiente nivel. Existen monedas de Información, Vida Privada, Sensibilización y Seguridad. Cada vez que los jugadores consiguen una moneda se les proporciona información importante sobre la seguridad electrónica y los derechos de los niños.

Durante el desarrollo del juego, se confronta a los niños con dilemas que les exigen pensar detenidamente en sus acciones. Una de las cuestiones clave de seguridad electrónica, la confianza, se plantea de manera constante a lo largo del juego. Por lo tanto, conviene preparar material de enseñanza adicional sobre este tema.

A medida que Internet se hace más omnipresente, nuestros hijos también lo utilizan con más confianza. No hay duda que Internet tiene muchas ventajas, pero también existen riesgos asociados. Estos riesgos se clasifican con frecuencia en tres ámbitos clave: contacto, contenido y conducta.

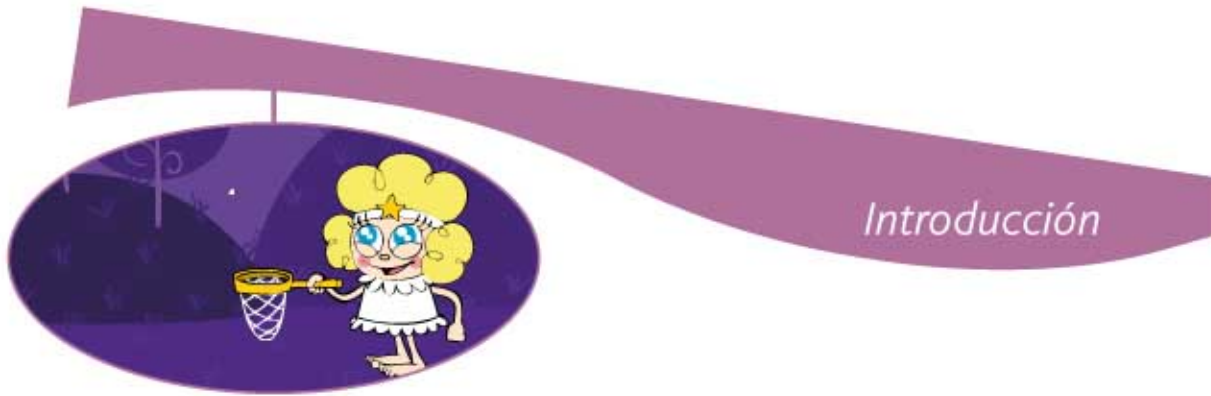
El **contacto** hace referencia a la comunicación en línea de niños o jóvenes con personas inapropiadas. Se han realizado estudios que muestran que, algunas veces, esto puede conducirlos a que conozcan en el mundo real a las personas con las que mantienen contacto en línea. Internet también facilita el contacto entre muchas personas al mismo tiempo; lamentablemente, esto ha dado lugar a un comportamiento de intimidación similar al que se observa en el terreno de juego de las escuelas, y muchos niños también son víctimas en la actualidad de intimidación electrónica. Además, el fenómeno de la interconexión social significa que existe un potencial mucho mayor de que los niños formen parte de grupos de personas de diferentes edades, lo que puede plantear desafíos en lo que respecta a la conveniencia de este contacto.

C El contacto también incluye la selección de los niños y jóvenes como objetivo por parte de organizaciones comerciales que pretenden explotarlos. Los niños y jóvenes necesitan comprender que tal vez no estén comunicándose con la persona con la que creen que lo están haciendo cuando están en línea.

El **contenido** trata del material al que los niños y jóvenes puedan tener acceso fácilmente a través de Internet, pero que se regularía y sería más difícil de obtener para ellos en el mundo real. También es importante comprender que los propios niños generan cada vez más material, y que un comentario hiriente o inapropiado dirigido a una persona sin pensarlo puede difundirse a millones de personas y quedarse para siempre en Internet.

La **conducta** hace referencia al modo en que los niños se comportan en línea. Lamentablemente, muchos niños y jóvenes reconocen que se comportan de un modo muy diferente en línea en comparación con la vida real. Los estudios realizados han demostrado que, debido a la falta de contacto visual directo en la comunicación en línea, los jóvenes suelen desinhibirse y tal vez muestren tipos de comportamiento que no considerarían en el mundo real. Esto supone un gran desafío para los padres y educadores. Los niños y jóvenes necesitan comprender que su comportamiento en línea puede tener consecuencias en la vida real.

Dado que los niños pueden acceder a Internet cada vez de más formas, por ejemplo, a través de juegos y teléfonos móviles, es importante comprender que la seguridad electrónica no consiste en prohibirles que utilicen determinados tipos de tecnología, sino que hay que responsabilizarles y facilitarles situaciones de aprendizaje que les permitan adoptar el comportamiento necesario para protegerse cuando están conectados. Los niños encontrarán un modo de acceder a las tecnologías que desean utilizar, y si no lo hacen desde la escuela o desde casa, se las ingeniarán para hacerlo de otro modo. La utilización de este juego le permitirá transmitir a sus alumnos los mensajes importantes sobre la seguridad electrónica de un modo interesante y atractivo.



Actividades anteriores al juego

Antes de que los niños empiecen a jugar al juego, podrían realizar las siguientes actividades generales sobre Internet.

¿Qué es Internet? (5 minutos)

Pida a los niños que trabajen en parejas para encontrar una explicación de lo que piensan que es Internet. Pídeles que piensen en cómo funciona y díales que tendrán que compartir sus reflexiones con el resto de la clase.

El lado positivo y negativo de Internet (10 minutos)

Pida a los niños que trabajen en grupos más grandes, y enumere y analice los aspectos positivos de Internet. ¿Para qué la utilizan? ¿Cuáles son algunos de sus sitios preferidos? Para aquéllos que consideren difícil esta actividad, algunos apuntes podrían ser: jugar, comunicarse, ver la televisión, buscar información, hacer compras, etc. Proporcione a los niños notas autoadhesivas para esta actividad y, como clase, pueden agrupar sus resultados en las tres categorías ya mencionadas: contenido, contacto y conducta.

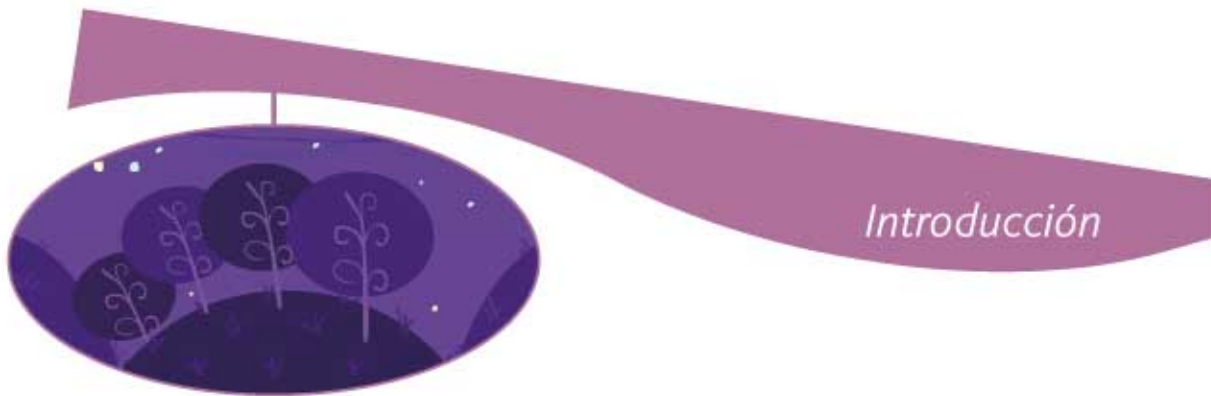
Entonces pídeles que piensen en todos los aspectos de Internet que no son tan positivos. Anímeles a ser totalmente honestos, y muéstreles cómo crear un mapa conceptual o permítales que utilicen otro método que prefieran para anotar sus ideas. Pida a cada grupo que elija uno de sus puntos positivos sobre Internet y lo comparta con los demás. Haga lo mismo para los aspectos negativos, pero pida también a los alumnos que piensen en cómo podrían protegerse más eficazmente a ellos mismos y a los demás contra esos peligros. Explíqueles que jugarán a un juego en línea en el que se pondrán de relieve algunas de las preguntas que han formulado.

Conexión (1 minuto)

Pregunte a los niños cómo se conectan a Internet. ¿Lo hacen del mismo modo? Muchos niños están empezando a utilizar dispositivos móviles, y algunos niños tienen formas bastante ingeniosas de conectarse.

En un minuto, ¿cuántas formas diferentes de conectarse a Internet pueden enumerar los niños?

Ordenador fijo, ordenador portátil, Playstation, Xbox, Wii, PSP, iPod, teléfono móvil, Nintendo DS ...



Introducción

Comparta algunas de las conclusiones de estas actividades de preparación al juego; esto podría contribuir a una exposición en clase sobre Internet.

"A través del bosque salvaje del Web" (Through the Wild Web Woods) fue creado para el Consejo de Europa por (www.netzbewegung.com), un organismo interactivo establecido en Ettlingen (Alemania).



Cómo empezar – Una guía para jugar al juego

Lección 1



Esta lección tiene por objeto explicar cómo utilizar el juego y describir paso por paso las diferentes etapas.

Vaya al sitio Web: www.wildwebwoods.org

Seleccione la lengua en la que desea jugar al juego. En la actualidad, el juego está disponible en más de 20 lenguas.

Espere que se descargue el juego. Aparecerá la página inicial (véase más abajo).

Llegado este punto, existen varias opciones disponibles.



Sobre este juego proporciona información sucinta sobre los objetivos del juego y sobre cómo se ha elaborado.



Lección 1

Como funciona explica las bases y facilita información sobre el objetivo del juego y cómo navegar a través de él.

Descargar el juego permite al jugador descargar un juego al que ha jugado antes – se puede archivar un juego y empezar más tarde desde un punto específico.

Visitar la ciudad virtual Cometa como invitado ("Visit the e-city Cometa as a guest") permite al jugador ir directamente a la ciudad virtual como invitado. Aquí verá las embajadas de Eslovaquia y Suecia y podrá conseguir las monedas de la ciudad virtual. Aunque el jugador pueda ver los diferentes juegos, no podrá jugar a ellos, ya que sólo está registrado como invitado.

Empezar el juego – pulse en *Empezar el juego* para comenzar –merece la pena pasar un poco de tiempo a hablar de esta sección en grupo o en clase. Necesitará al menos 20 minutos para que su clase domine el concepto. No obstante, el juego puede archivar en cualquier momento.

W@b, la arañita, aparecerá y dará indicaciones útiles sobre cómo proceder. Lo primero que hay que hacer es conectar el ordenador a Internet. Esto se hace enchufando los cables en los lugares apropiados. Los jugadores sabrán cuándo lo han hecho, ya que el monitor y el enrutador ("router") se encenderán, y aparecerá la luz que indica que el ordenador está encendido.



Introducir información "personal"

Llegado a este punto, explique a los niños lo que va a suceder y permítales que creen sus propias cuentas para juegos de ordenador. Se pedirá a cada jugador que introduzca su seudónimo, su edad y su país.

El seudónimo y la edad se introducen utilizando el teclado; el país se elige a partir de un menú desplegable. Una vez que han introducido esta información, pueden revisar lo que han hecho antes de pulsar en OK.

Tal vez desee iniciar entonces un debate sobre el tipo de información que los niños deseen difundir en Internet. Cuando elijan un seudónimo, es mejor no elegir un nombre que pudiera ayudar a identificarlos. Esto puede examinarse más detenidamente con otros niños. ¿Se les ocurren algunos nombres?

Podría jugar a un juego corto en el que todos los alumnos eligen un seudónimo. Una vez que lo han hecho, vea si los otros niños pueden identificarlos por el seudónimo. Explique a los niños que es mejor utilizar información que sólo conocería un verdadero amigo.

Vea asimismo la lección 2 sobre la identidad en línea, y la lección 5 sobre la privacidad para obtener más información e ideas sobre actividades en clase en relación con esta cuestión.

Género

A continuación, los jugadores deben decidir si quieren jugar al juego como un chico o como una chica. Una vez más, existe la posibilidad de analizar las consecuencias de proporcionar información falsa en línea, fundamentalmente, porque si ellos deciden asumir otra identidad, otros podrían hacer lo mismo.



Elegir un personaje

Entonces se pide a los jugadores que elijan un personaje para sí mismos para jugar al juego. Pueden elegir un guarda forestal, un caballero, un mago y un pirata, y elegir su color de pelo, piel y ojos.



Jugar al juego

Ahora están listos para jugar. Espere que se abra la puerta; entonces aparecerá W@b y explicará lo que se ha hecho. Los jugadores necesitan conseguir una llave y abrirse camino a través del bosque hasta la puerta de la ciudad. Tienen que tener cuidado con no chocar con ninguno de los extraños habitantes del bosque, ya que entonces perderán la llave y tendrán que volverla a conseguir (se les envía al principio).

Los jugadores identificarán inmediatamente la llave y un pergamino. Utilizando los cursores, pueden desplazarse hasta los objetos y conseguirlos.

El juego consta de tres niveles: Entretenia, Infotopía y Comunicadia. Una vez que los jugadores han superado todos los niveles, pueden entrar en la ciudad virtual Cometa.

A medida que los jugadores superan los niveles, encontrarán pergaminos y monedas que tienen que conseguir para seguir avanzando. A continuación se proporciona más información al respecto. Los niños mueven su personaje utilizando los cursores del teclado. Los niños que tengan dificultades con sus capacidades motrices quizás necesiten recibir más ayuda aquí.

Se tardará al menos una hora en jugar a todo el juego, y los juegos individuales pueden archivar para que los jugadores puedan retomar el juego en otra sesión a partir del lugar en el que lo dejaron. Los juegos se archivan pulsando en cualquier momento sobre *Archivar el juego*, e introduciendo el seudónimo del jugador.





Lección 1

Pergaminos

A lo largo del juego, los jugadores pueden conseguir pergaminos. Existen seis pergaminos diferentes:

- el Pergamino del conocimiento
- el Pergamino de la protección
- el Pergamino de la participación
- el Pergamino de la justicia
- el Pergamino de la educación
- el Pergamino de la salud.

Éstos representan diferentes derechos de los que los niños deben disfrutar. Los jugadores pueden ayudar a otros niños con los que se encuentren durante el desarrollo del juego utilizando estos pergaminos. El primer pergamino es el *Pergamino del conocimiento*. El *Pergamino del conocimiento* les indica a los niños cuáles son sus derechos. En esta primera sección, verán asimismo el *Pergamino de la protección*, que confiere a los niños el derecho a ser protegidos contra todas las formas de violencia. Los jugadores que puedan salvar y ayudar a todos los niños que se encuentran podrán jugar a un juego llamado "Scroll-Run" ("A la caza del pergamino") en la ciudad virtual.

En el cuadro que figura a continuación se muestran los seis pergaminos diferentes que pueden conseguirse durante el juego, y el modo en que pueden utilizarse para ayudar a los personajes de cuentos de hadas con los que se encontrarán los jugadores.

Los niños que tengan dificultad para leer necesitarán ayuda para entender lo que dicen el texto y los pergaminos. Ésta es una buena oportunidad para analizar con los niños lo que esto significa, y ayudarles a comprender mejor cómo utilizar los pergaminos para ayudar a otros niños en el juego.



Derechos seleccionados de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño

Pergamino	Explicación	Nivel	Personaje al que hay que ayudar
Conocimiento	Tienes derecho a conocer cuáles son tus derechos. Los adultos también deberían conocer los derechos de los niños para poder protegerlos.	1 – Entretenia	Príncipe apuesto / Rana
Protección	Los niños tienen derecho a ser protegidos contra todas las formas de violencia. Esto también significa que los adultos no pueden decir cosas que hagan sentir a los niños despreciables o que rebajen su autoestima.	1 – Entretenia	Hansel y Gretel
Participación	Tienes derecho a expresar tu opinión y a que los adultos te escuchen y tomen en serio lo que dices.	2 – Infotopía	Cenicienta
Justicia	Tienes derecho a ayuda legal y a un trato justo en un sistema de justicia que respete tus derechos.	2 – Infotopía	Alí Babá
Educación	Tienes derecho a una buena educación. Tienes derecho a ir a la escuela y a que te motiven, y a llegar al nivel más alto de escolarización que puedas. Tu educación debería ayudarte a desarrollar tus talentos y habilidades, para que llegues a ser un adulto responsable y tolerante que viva pacíficamente y respete los derechos de los demás. Si tienes necesidades especiales debido a una discapacidad, tienes derecho a recibir ayuda especial para completar tus estudios y disfrutar de todos tus otros derechos.	3 – Comunicadia	Pulgarcito
Salud	Tienes derecho a una buena atención sanitaria, a agua limpia, a alimentos nutritivos, y a un entorno limpio y salubre. Tienes derecho a recibir información que te permita mantenerte sano. También tienes derecho a jugar y divertirse, y a participar en la vida cultural.	3 – Comunicadia	La niña de los fósforos



Lección 1

Monedas

Existen cuatro monedas que los jugadores deben conseguir en cada uno de los diferentes niveles del juego. Cuando un jugador consigue una moneda, hay una tarea asociada a ésta. El jugador sólo puede acceder al siguiente nivel cuando haya conseguido las cuatro monedas. Es importante recordar a los niños que deben leer atentamente las explicaciones que vienen con cada moneda, ya que contienen mensajes importantes sobre la seguridad electrónica y los derechos de los niños.



Entretenia

- Moneda-Seguridad – ésta se refiere a las ofertas que son "demasiado buenas para ser ciertas" que los jugadores podrían encontrar en Internet. Se anima a los jugadores a que traten de jugar a algunos juegos "gratis", pero no tardan en comprender que las cosas no son lo que parecen. Se hace hincapié en que hay que tener mucho cuidado al descargar cualquier fichero de Internet, y que no hay que olvidar amenazas como los virus.
- Moneda-Información – esta moneda se centra en la adicción y recuerda a los jugadores que, si bien los juegos de ordenador son buenos, pueden crear adicción si se juega con demasiada frecuencia.
- Moneda-Vida privada – los jugadores deben jugar a un juego llamado "Coge una estrella" –una vez terminado, se les pide que introduzcan un seudónimo. Esto hace que los jugadores empiecen a pensar en la información personal y en qué información puede proporcionarse. Se puede dar un seudónimo, pero no mucho más.
- Moneda-Sensibilización – esta moneda se centra en cuestiones relativas a la intimidación, y a la calidad y validez de la información que circula en Internet. No se puede creer todo lo que se ve en línea.





Infotopía

Una vez más, los jugadores tienen que encontrar el camino para llegar a la puerta de la ciudad. Deben tener cuidado con las orugas gigantes y necesitan coger una manzana por el camino. Los jugadores utilizarán la manzana para arrebatar a un cuervo la llave de la puerta de la ciudad.

- Moneda-Seguridad – se centra en las contraseñas y pone énfasis en la importancia de no divulgarlas. Recuerda a los jugadores que una buena contraseña contiene letras y cifras.
- Moneda-Vida privada – tras haber tecleado "Blancanieves", aparecen dos sitios Web. Al pulsar en el primer sitio, el jugador llega al Blog-Príncipe, en el que Blancanieves ha dejado un mensaje con demasiada información personal. Sería muy fácil identificarla o localizarla.
- Moneda-Información – hace referencia a los motores de búsqueda y proporciona información sobre los marcapáginas ("bookmarks"). Los jugadores tienen que teclear "Blancanieves".
- Moneda-Sensibilización – ésta permite al jugador pulsar en un segundo sitio Web que trata exclusivamente del detergente Blancanieves. Aquí se proporciona información sobre la sensibilización del consumidor y también se hace un comentario sobre la efectividad de los motores de búsqueda.



Comunicadía

Los jugadores tienen que encontrar la puerta de la ciudad a través de un laberinto de hielo. Deben mover los bloques de hielo para llegar a la salida.

- Moneda-Seguridad – los jugadores pueden jugar al juego "Sir Spam Me Not" ("No me bombardees con spam"), y tienen que filtrar o separar los spam de los correos procedentes de fuentes de confianza.
- Moneda-Vida privada – se centra en el chateo con una simulación de una sala de chat en la que los jugadores hablan con Cenicienta. Se pide a los jugadores que faciliten sus direcciones. Reciben asesoramiento sobre por qué deberían tener cuidado al chatear y pensar en la información que podrían estar proporcionando.



Lección 1

- Moneda-Información – hace referencia a los correos electrónicos y a sus ventajas. También hace alusión al correo basura.
- Moneda-Sensibilización – se centra en los spam y en cómo combatirlos.

Una vez concluidos los tres niveles, los jugadores pueden entrar en la ciudad virtual Cometa. La ciudad virtual es una ciudad para niños en la que éstos pueden divertirse y obtener información, asesoramiento y protección. Pueden compartir sus sueños, ideas y preocupaciones, encontrar maneras fáciles de superar los problemas y crear su propio mundo de ensueño.



Se deben conseguir seis monedas en la ciudad Cometa. Cada una de ellas se centra en un derecho del niño diferente. Éstas deberían resultar familiares a los niños, puesto que ya las han visto en los diferentes niveles y en los pergaminos que han conseguido. Véase la lección 8 para más información sobre la ciudad virtual Cometa.

Actividades

Riesgos en Internet (10 minutos)

Pida a los niños que vuelvan a sus grupos de trabajo y que piensen en algunos de los riesgos asociados con la utilización de Internet. ¿Qué podría ir mal? Utilice notas autoadhesivas para que los niños anoten sus pensamientos y agrupe los riesgos en tres categorías: contenido, contacto y conducta.

Discusión (15 minutos)

Hable sobre algunas de las cuestiones que se han planteado en relación con las monedas.

Seguridad – hay que tener cuidado al descargar ficheros de Internet; pueden contener virus. (Véase asimismo la lección 6 para una discusión y actividades).

Vida privada – siempre hay que proteger la información personal, y tener cuidado con la cantidad de información que se da. (Véase asimismo la lección 5 para una discusión y actividades).

Identidad en línea

Lección 2



La comunicación en línea es cada vez más popular entre los jóvenes, que son ávidos usuarios de las nuevas tecnologías que permiten que ésta tenga lugar con más rapidez y eficacia. La comunicación en línea exige que un usuario tenga una identidad en línea. La comunicación en línea se considera con frecuencia anónima, y los niños y jóvenes reconocen abiertamente que dicen y hacen cosas en línea que nunca soñarían con decir y hacer en el mundo real. En un estudio reciente se señaló que un joven dijo: "¿Cómo me va a pasar algo si estoy aquí sentado tranquilamente en mi habitación?"

Como padres y profesores, animamos a nuestros hijos a sentirse seguros en la escuela y en el hogar: éste es el tipo de entorno en el que queremos que crezcan. Sin embargo, la noción de que un niño esté protegido utilizando Internet en el hogar sin una supervisión apropiada es equivocada, y puede poner en peligro a los niños. Los padres y los profesores necesitan darse cuenta de los posibles riesgos a los que los niños y jóvenes se enfrentan en línea.

Antes de empezar a jugar a "A través del Wild Web Woods", se pide a los jugadores que elijan una identidad para sí mismos. Eligen un seudónimo y también se les pide que proporcionen una pequeña cantidad de información personal –su edad y el país en el que viven. Señale a los niños que deben tener cuidado con la cantidad de información personal que introducen en línea, ya que es fácil realizar búsquedas en Internet y es posible unir distintas informaciones para identificar o localizar a alguien. En esta fase, hay que indicar que, cuando se inscriban a un nuevo servicio o sitio de interconexión social, no deben proporcionar información en cada campo. Sólo deben rellenarse los campos marcados con un asterisco, aunque la mayoría de las personas tienden a facilitar mucha información adicional, pero innecesaria.



Elegir un seudónimo

Cuando los niños tengan que elegir el seudónimo, díales que no elijan algo que sea demasiado evidente para los demás. Si pueden ser identificados fácilmente por su seudónimo, entonces será igualmente arriesgado que utilizar su verdadero nombre. Deberían pensar en el tipo de seudónimo que elijen, ya que los seudónimos pueden dar una impresión equivocada sobre una persona y que podría ser arriesgado.

Internet brinda una maravillosa oportunidad a los niños y jóvenes de experimentar con su propia identidad, y esto puede ser una experiencia muy positiva. No obstante, deben pensar detenidamente en quién puede acceder a la información que proporcionan en línea sobre sí mismos y sobre los demás.

Actividad

Se pide a los jugadores que elijan un personaje para ellos mismos para jugar.

Esto les ofrece una oportunidad ideal para iniciar una discusión sobre la privacidad y el tipo de información que los niños podrían difundir en línea.

Asumir otra identidad en línea (30-45 minutos)

Pida a los niños que creen un perfil de sí mismos que estarían dispuestos a introducir en Internet. ¿Qué tipo de información incluirían? Díales que, dado que los usuarios pueden pretender ser quienes ellos quieren en Internet, muchas personas con las que nos comunicamos en línea no son en realidad quienes dicen que son. Solo porque alguien diga que es un niño sueco de trece años no significa que sea verdad. Algunos niños son muy confiados y les cuesta entender que otros podrían no ser tan sinceros con respecto a su identidad.

Una vez que los niños han creado sus propios perfiles, si es necesario, pídales que trabajen en grupos para identificar aspectos positivos y negativos de proporcionar una falsa identidad en línea. Una vez que hayan hablado de este tema a fondo, dé a los niños la oportunidad de cambiar su identidad/perfil si creen que es mejor hacerlo.

Diferencias entre el mundo real y el mundo virtual (20-30 minutos)

Pida a los niños que enumeren las diferencias entre hablar con alguien en línea y en la vida real. Hágales comprender que, en el mundo real, no solemos entablar una conversa-



ción con un desconocido, mientras que, en el mundo en línea, algunas personas hablan fácilmente con personas que nunca han conocido. En el mundo real, las personas tienen la ventaja de ver con quién están hablando, mientras que éste no es el caso en línea. ¿Qué otras diferencias encuentran los niños?

Existen algunas reglas básicas que ayudarán a los niños a protegerse en línea.

- No conviene encontrarse con nadie a quien sólo hayas conocido en Internet. Si tienes intención de hacerlo, háblalo primero con tus padres o con un adulto de confianza, y acude a la cita sólo si ellos están de acuerdo en acompañarte.
- Si te sientes incómodo por cualquier cosa en línea, cuéntaselo a un adulto de confianza.
- Sé sincero y protege tu información privada cuando estés en línea, pero recuerda que no todas las personas son tan honestas como tú.



Aprender sobre los derechos de los niños

Lección 3



A medida que el juego se desarrolle, los jugadores conseguirán pergaminos que se centrarán en diferentes derechos de los niños. Una vez que los niños hayan jugado a al menos una parte del juego, habrán visto y conseguido uno o más pergaminos. Esto ofrece una gran oportunidad a los niños para reflexionar sobre cuáles piensan que son realmente sus derechos. ¿Qué derechos no son negociables?

Es de lamentar que Internet haya proporcionado un nuevo medio para decir cosas hirientes o crueles sobre los demás. En cierta medida, el hecho de no ver a la persona con la que se habla o sobre la que se habla puede llevar a muchos usuarios a ser mucho más directos de lo que lo serían en una conversación cara a cara.

Las instalaciones generadas por los usuarios en Internet han dado lugar a un nuevo fenómeno denominado "sexting", por el que los niños y jóvenes envían a amigos imágenes sexuales de ellos mismos y de otras personas. Aunque la mayoría dice que esto es algo que harían en la vida real, el hecho de que tengan fácil acceso a la tecnología necesaria para encontrar vídeos y fotografías y cargarlos a continuación, significa que tomar una imagen y publicarla inmediatamente es un proceso sencillo.

Actividad

Discusión (30 minutos)

¿Cuáles creen los niños que deberían ser sus derechos? Permítales que utilicen notas autoadhesivas para escribir sus ideas. Utilizando los temas de los diferentes pergaminos que los niños ven en el juego (conocimiento, protección, participación, justicia,



Lección 3

educación y salud), pídeles que clasifiquen sus ideas en las seis categorías. Entable una conversación sobre los derechos de los niños tal como están estipulados en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño y subrayados en el juego, utilizando el cuadro de la pág. 14. El juego anima a los jugadores a ser buenos ciudadanos cuando surgen oportunidades de ayudar a otros.

Cada pergamino puede utilizarse para ayudar a los personajes que los niños encontrarán a lo largo del juego. Pregúnteles si han utilizado los pergaminos de este modo. No tienen la obligación de ayudar a los personajes con los que se encuentran, pero si no lo hacen, no podrán jugar al juego "A la caza del pergamino" cuando lleguen a la ciudad virtual.

El manual *Compasito – Manual on human rights education for children* del Consejo de Europa contiene asimismo ejercicios y actividades de derechos humanos para los niños.

Los derechos de los niños e Internet (30-45 minutos)

Teniendo en cuenta los derechos de los niños comentados en el juego, pregunte a los niños qué derechos consideran más importantes cuando utilizan Internet. ¿Qué normas creen que deberían establecerse? Divida a los niños en grupos de cuatro y pídeles que determinen un código de conducta para utilizar Internet. Al final de la sesión, pida a cada grupo que exponga sus ideas al resto de la clase.

Actividad de extensión (1 hora) (para niños más capaces o mayores)

La discusión sobre los derechos de los niños brinda una excelente oportunidad para entablar un debate:

- elija uno de los derechos de los niños;
- divida a la clase en tres grupos (dos pequeños y uno grande) y explique que un grupo apoyará la afirmación elegida, mientras que el otro apoyará la afirmación opuesta. El tercer grupo decidirá quién proporciona el argumento más convincente y votará a un ganador;
- conceda a los grupos tiempo para construir sus argumentos (dependiendo de la edad y de la capacidad de los niños, tal vez necesiten el apoyo de un adulto en esta actividad);
- inicie el debate, concediendo a cada grupo tiempo para presentar su argumento, y dé a los miembros del tercer grupo la oportunidad para formular preguntas, y
- pida al tercer grupo que vote a un ganador.

Adicción

Lección 4



Dado que cada vez más niños y jóvenes pasan tiempo jugando a juegos en línea, existe una preocupación creciente acerca de la adicción a este tipo de actividad. Muchos juegos en línea son muy absorbentes y atractivos para los jugadores. En la actualidad, los padres afirman que sus hijos dedican cada vez más tiempo a jugar a estos juegos.

Actividad

*¿Cuánto tiempo dedico a.....?
(hasta una hora más para recopilar datos)*

Remita a los niños a la sección de "A través del Wild Web Woods" en la que conocen a Rapunzel.

Rapunzel no ha sido secuestrada; jugaba a juegos de ordenador todo el día y acabó siendo adicta a ellos. Tanto le gustaban los juegos que se escondió en una vieja torre, para que nadie pudiera molestarla. Por eso nunca fue al peluquero.

¿Qué harían si uno de sus amigos se encontrara en la misma situación?
¿A quién podrían pedir ayuda?

¿Cuántos niños juegan a juegos en línea? ¿Cuánto tiempo juegan a ellos cada vez? ¿Sabían realmente el tiempo que pasan? Pídeles que escriban un diario durante una semana para determinar cuánto tiempo dedican a diversas actividades (incluidas actividades al aire libre –la lista podría acordarse de antemano en clase). ¿Pueden crear un gráfico que muestre el tiempo que dedican durante una semana a diversas actividades?





¿Les sorprenden los resultados a los niños? Explique que se pueden jugar a juegos en línea, pero hable sobre la necesidad de tener un equilibrio de actividades, y no sólo centrarse en juegos o en utilizar el ordenador.

Nota: Tal vez haya muchos niños en clase que dediquen mucho tiempo a jugar a juegos en línea. Es importante no señalar inadvertidamente a alumnos concretos. No debería pedirse a los niños que escriban sus nombres en los gráficos.

JUEGOS DE TORRES | WORLD WIDE WOODS

www.juegosdetorres.mal

JUEGOS DE TORRES

Tus Juegos Más Nuevos | Tus Juegos Más Recientes | Tus Juegos Más Viejos

Tus Rúbricas

0. YoCouldBe
1. YoNewest
2. YoNewer
3. YoNow
4. YoNotSoNew
5. YoNotSoNew
6. YoMediNew
7. YoSports
8. YoMayBeNew
9. YoOlderNew

McMan Lista Máximas Puntuaciones	
1. Rapunzel.....	7000204567
2. Rapunzel.....	6000204537
3. Rapunzel.....	1000203434
4. Rapunzel.....	1000199434
5. Rapunzel.....	1000179434

Metrí Lista Máximas Puntuaciones	
1. Rapunzel.....	3000204567
2. Rapunzel.....	2000204537
3. Rapunzel.....	1000203434
4. Rapunzel.....	1000199434
5. Rapunzel.....	0999917943

Maze Invader Lista Máximas Puntuaciones	
1. Rapunzel.....	5000204567
2. Rapunzel.....	5000104537
3. Rapunzel.....	4870200000
4. Rapunzel.....	4000199939
5. Rapunzel.....	1115009401

Yo Best Players

2007



Rapunzel

2006



Rapunzel

Privacidad

Lección 5



Dado que cada vez es más fácil que los niños y jóvenes creen contenido en línea, los profesores se enfrentan al desafío de explicar los riesgos asociados. Los niños deben ser conscientes de que, cuando introducen algo en línea, es imposible recuperarlo.

Por supuesto, pueden suprimir información que han introducido en su perfil, pero no pueden estar absolutamente seguros de que la información no haya sido copiada ya por otros. Muy a menudo, los niños no conocen las propiedades de privacidad de sus cuentas en línea. Es importante recordarles que su perfil en línea debería ser privado (es decir, sólo pueden visualizarlo las personas a las que ellos autoricen). Lamentablemente, los niños y jóvenes no suelen pensar en su audiencia, y no son realmente conscientes de quién podría estar mirando su perfil.

Cuando los niños llegan a Infotopía, pueden leer un blog (diario en línea). Éste contiene información introducida por Blancanieves. Ésta ha proporcionado demasiada información personal que podría ponerla en peligro.

Actividad

Blog-Príncipe (30 minutos)

Examine el contenido del blog que figura a continuación y proporcione a los niños una copia. Pídeles que subrayen los datos personales que Blancanieves no debería haber incluido. ¿Pueden crear una entrada "segura" al blog?

Vuelva a insistir en que Internet se basa en la democracia, y en que todas las personas tienen el mismo derecho a unirse a la misma. Internet se creó para todo el mundo y puede ser utilizada por todo el mundo. Esto significa que cualquier persona puede ver la información que se introduce en línea, a menos que esté cuidadosamente protegida.



Lección 5

Pregunte a los niños que examinen sus propios perfiles (si tienen uno) y que piensen en la información que incluyen. ¿Les importaría que la vieran sus padres o las personas que los cuidan?

Contraseñas (45 minutos)

Mientras se trata la cuestión de la privacidad, aproveche para hablar sobre las contraseñas. Los niños podrán averiguar más sobre las contraseñas cuando lleguen a Infotopía. Pida a los niños que incluyan la siguiente información en un cartel para explicar a los demás por qué las contraseñas son tan importantes.

- Una contraseña es igual que un secreto –¡no la comuniques a nadie!
- No utilices tu nombre –¡es demasiado fácil identificarte!
- No archives tu contraseña en el ordenador, aunque tu ordenador te lo pida; si otra persona utiliza el mismo ordenador, puede visitar el sitio utilizando tu contraseña.
- Combina letras y cifras, pero asegúrate de que te acordarás de tu contraseña la próxima vez que te conectes.
- Nunca escribas tu contraseña en un papel que cualquier persona pueda ver.



Seguridad

Lección 6



Internet es un medio muy fácil para acceder a todo tipo de material. Pueden descargarse libros, películas y música de un modo tanto legal como ilegal. Se cree que muchos niños no respetan los derechos de reproducción o la propiedad intelectual, pero los estudios indican que no se trata tanto de que a los niños no les importen estas cosas, sino de que no las entienden.

Otro problema al que pueden enfrentarse los niños al descargar materiales son los virus. En general, la mayoría de los adultos tienen cuidado al descargar cualquier fichero, pero los niños no tienen las mismas preocupaciones y rara vez reflexionan antes de instalar un programa informático o de poner música o vídeos que pueden haber encontrado en fuentes en línea dudosas.

En diversas etapas del juego, se recuerda a los niños que deben ser sumamente cuidadosos al descargar ficheros de Internet.

Las descargas pueden contener virus o programas espía. Es como la historia de Jack y las alubias mágicas: plantas algo en tu ordenador y no para de crecer. Al final puede destruir todo tu ordenador. Asegúrate de instalar un escáner de virus y descarga ficheros únicamente de sitios en los que realmente confías.

Actividad

Un ordenador seguro (45 minutos)

Pida a los niños que diseñen un cartel en el que se muestre un ordenador seguro. ¿Qué elementos deben incluir? (como protección antivirus, antispam o filtros de spam, protección contra programas espía, contraseñas, etc.). Al llegar a esta etapa, los niños habrán terminado la mayor parte del juego, y habrán comprendido bien los principales elementos necesarios para proteger su ordenador y su información.

Los derechos de los niños en el mundo real

Lección 7



A lo largo del juego, se han brindado a los niños oportunidades de ayudar a los demás utilizando los pergaminos que han conseguido. Ahora que han comprendido mejor los derechos de los niños, ¿qué piensan que pueden hacer para ayudar a aquéllos que no gozan de algunas de las libertades que ellos mismos tienen en el mundo real?

Actividades

Elegir una organización no gubernamental (ONG) (hasta 1 hora)

Pida a los niños que recuerden a algunos de los personajes del juego que necesitaban ayuda. ¿Quiénes eran y por qué necesitaban ayuda? En el juego, los niños podían "utilizar un pergamino" para mejorar la situación, pero ¿qué podrían hacer en la vida real para ayudar a aquéllos que son menos afortunados que ellos mismos?

Anime a la clase como grupo a iniciar una discusión sobre las necesidades de otras personas y, cuando sea necesario, proporciónales algunos ejemplos de niños a quienes se ha privado de sus derechos.

Presente a los niños una serie de ONG apropiadas a su propio entorno, o pídale que propongan algunas (4 como máximo). Pida entonces a uno o dos niños que expliquen al resto de la clase la labor que realiza cada ONG elegida. Entonces los niños tienen que votar a su ONG preferida, es decir, a aquélla a la que querrían apoyar en su labor encaminada a proteger a los niños y sus derechos.

Una vez elegida la ONG, intercambie impresiones con los niños cómo pueden ayudar, por ejemplo, mediante la recaudación de fondos, campañas de sensibilización, trabajo voluntario, etc.



Lección 7

Intercambiar conocimientos con otros en la escuela (1 hora)

Tome las seis categorías de conocimiento, protección, participación, justicia, educación y salud, y divida la clase en seis grupos. Pida a cada grupo que diseñe un cartel para sensibilizar a otros miembros de la escuela sobre cada uno de estos derechos. Hábleles sobre formas de hacer efectivo el cartel: tendrá que ser llamativo y utilizar una combinación de texto e imágenes. ¿Cómo pueden diseñar un cartel que tenga los máximos efectos?



La ciudad virtual Cometa

Lección 8



Cuando los niños hayan concluido los tres niveles del juego, llegarán a la ciudad virtual Cometa. Cometa se describe como un lugar "en el que los niños pueden divertirse, compartir sus sueños e ideas; refleja el mundo en el que les gustaría vivir".

Una vez dentro de Cometa, existen seis monedas virtuales que han de conseguirse: diversión virtual, escuela virtual, hogar virtual, ayuntamiento virtual, parlamento virtual y tribunal virtual. Una vez hayan conseguido todas las monedas, los niños se convierten en ciudadanos virtuales de Cometa y sus nombres se inscriben en el Salón de la Fama.

Si los niños han conseguido rescatar a todos los personajes con los que se encuentran en el bosque (utilizando los pergaminos), entonces podrán jugar al juego "A la caza del pergamino". Si no lo han hecho, podrán mirar el mapa (pulsando en la brújula situada en la esquina superior derecha de la pantalla) y ver los personajes a los que no han podido rescatar. Al pulsar en un personaje, se les enviará a la parte correspondiente del juego en la que pueden utilizar el pergamino.

Actividad

Presentación (30 minutos para planificar la actividad; al menos 1 hora para crear la presentación)

Una vez que los niños hayan concluido el juego, comprenderán mejor los derechos de los niños. Entable un diálogo sobre el modo en que estos derechos se aplican a nivel local, es decir, en la escuela. ¿Tiene la escuela un consejo escolar? ¿Cómo se escuchan las opiniones de los niños? La ciudad virtual contiene numerosos paralelismos con la democracia a nivel escolar, al centrarse en la justicia, el derecho a participar, y el respeto por otros y por sí mismos.



Sobre la base de los conocimientos que han adquirido sobre los derechos de los niños y la seguridad electrónica, divida la clase en grupos de seis y pídeles que creen una presentación (ésta puede ser para los padres, el consejo escolar u otras clases) para demostrar sus conocimientos y educar asimismo a los demás. Permita que los niños utilicen el medio que deseen, pero pídeles que piensen en su audiencia. ¿Cómo pueden conseguir el máximo efecto? Anímelos a asegurarse de que todos los miembros del grupo tienen un papel que desempeñar.

Esta actividad permitirá a los niños demostrar lo que han aprendido, al tiempo que contribuirá a que otras personas conozcan mejor el juego y las cuestiones que se abordan en el mismo.

Actividad

*La ciudad ideal (10 minutos para las explicaciones;
una hora al día lectivo siguiente para la discusión)*

Pida a los niños que piensen en su ciudad ideal en la vida real. Pídeles que realicen una breve redacción para describirla (1 ó 2 páginas como máximo). Analice los textos en clase y pida a los niños que voten la ciudad que más les gusta. Envíe el texto al alcalde de la ciudad. Si es posible, traduzca el texto al inglés o francés, y envíelo al Consejo de Europa. Se publicará en el sitio Web del Consejo de Europa y su clase recibirá un pequeño obsequio del Consejo.

Kometa@coe.int



Lectura seleccionada



Living and learning democracy: introducing quality assurance of education for democratic citizenship in schools, División de Publicaciones del Consejo de Europa: 2008

How all teachers can support citizenship and human rights education, División de Publicaciones del Consejo de Europa: 2008

Teaching democracy – A collection of models for democratic citizenship and human rights education, División de Publicaciones del Consejo de Europa: 2008

Compasito – Manual on human rights education for children, publicación División de Publicaciones del Consejo de Europa: 2008

Compass – Manual sobre educación en los derechos humanos con jóvenes, División de Publicaciones del Consejo de Europa: 2002

The Internet literacy handbook – A guide for parents, teachers, young people, División de Publicaciones del Consejo de Europa: 2006 (Puede consultarse una versión flash en línea actualizada en el sitio Web: <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

Crear una Europa para y con los niños

Publicaciones



Violence reduction in schools training pack: 2009

Campaign pack – Raise your hand against smacking!: 2009
ISBN 978-92-871-6624-1

International justice for children: 2008
ISBN 978-92-871-6534-3

*Eradicating violence against children –
Council of Europe actions: 2008*
ISBN 978-92-871-6432-2

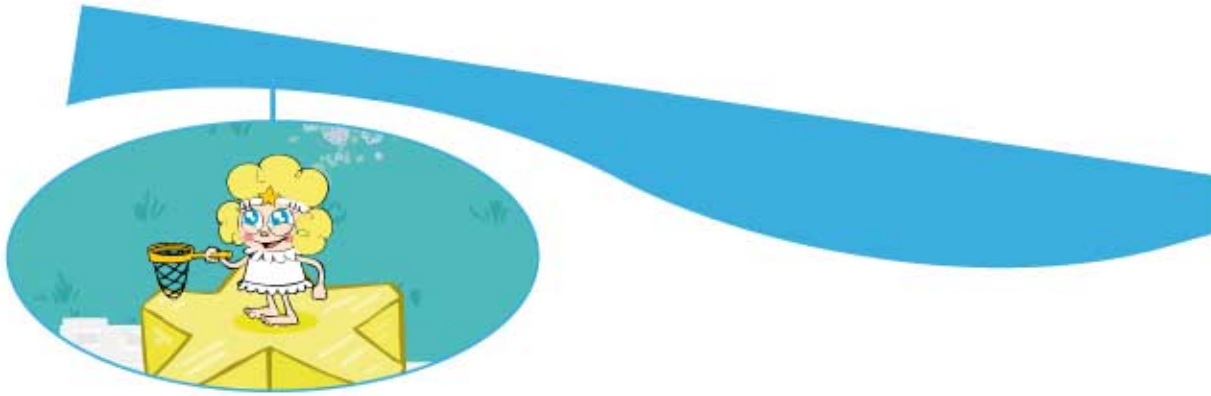
*Off the books – Guidance for Europe's parliaments on law reform to eliminate corporal
punishment of children: 2008*

Eliminating corporal punishment – a human rights imperative for Europe's children: 2007
ISBN 978-92-871-6182-6 (nueva edición)

Abolishing corporal punishment of children – Questions and answers: 2007
ISBN 978-92-871-6310-3

Parenting in contemporary Europe – A positive approach: 2007
ISBN -92-871-6135-2

Highlights (Conferencia de Mónaco): 2007



The Internet literacy handbook: 2006

ISBN 978-92-871-5939-7

(Puede consultarse una versión flash en línea en el sitio Web: <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook>)

Violence reduction in schools – How to make a difference: 2006

ISBN 978-92-871-5870-3

El programa "Crear una Europa para y con los niños" del Consejo de Europa se lanzó para promover y asegurar el respeto de los derechos de los niños en Europa, y para proteger a los niños contra todas las formas de violencia. Para más información, consulte el sitio Web: <http://www.coe.int/children>

Los títulos ISBN pueden solicitarse a la División de Publicaciones del Consejo de Europa, <http://book.coe.int>

Para todos los demás, dirijase a: children@coe.int



El Consejo de Europa creó un juego en línea, "A través del bosque salvaje del Web" (Through the Wild Web Woods), para ayudar a los niños a aprender las normas básicas de seguridad en Internet. El juego utiliza cuentos infantiles conocidos para orientar a los niños a través de un laberinto de peligros potenciales de camino hacia la fabulosa ciudad virtual Kometa, y al mismo tiempo les enseña a proteger su identidad y datos personales, a participar de un modo seguro en salas de chat, a reconocer páginas web y juegos en línea con contenido perjudicial, a adoptar una actitud crítica hacia la información que encuentren en Internet, y a proteger sus ordenadores contra los spam y los virus. El juego también desarrolla conceptos y valores fundamentales de la labor del Consejo de Europa, tales como la democracia, el respeto por los demás y los derechos del niño.

El juego, creado sobre todo para los niños de 7 a 10 años de edad, está disponible en 22 lenguas (albanés, alemán, búlgaro, esloveno, español, finlandés, francés, griego, holandés, húngaro, inglés, italiano, letón, lituano, maltés, polaco, portugués, romaní, rumano, ruso, serbio y turco), y en la actualidad se están preparando otras versiones lingüísticas. Los docentes y educadores podrán descargar e imprimir este manual del profesor a partir de nuestra página Web. Además este manual les servirá de guía para abordar con los alumnos los temas de la seguridad en Internet o los derechos del niño.



El Consejo de Europa

El Consejo de Europa es una organización internacional fundada en 1949 y, en la actualidad, cuenta con 47 Estados miembros. Su misión es promover los derechos humanos, la democracia y el Estado de derecho. Establece unos principios democráticos comunes basados en el Convenio Europeo de Derechos Humanos y otros convenios y recomendaciones sobre la protección de las personas, que incluye, por supuesto, a los 150 millones de niños que viven en Europa.

El programa "Construir una Europa para y con los niños" tiene por objeto la promoción de los derechos de los niños y la protección contra la violencia. El programa incluye acciones en temas como la violencia en el hogar y en la escuela, la educación sobre los derechos humanos, los niños e Internet, y la justicia y la infancia. Puede consultar nuestra página Web para obtener más información sobre nuestras convenciones, reuniones y publicaciones, así como nuestro juego en línea "Through the Wild Web Woods".

"Construir una Europa
para y con los niños"

Council of Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
www.coe.int/children
children@coe.int