Protección de la Infancia en Línea: Directrices para los niños

www.itu.int/cop

RECONOCIMIENTOS

Esta Guía ha sido preparada por la UIT y un equipo de autores de instituciones destacadas activas del sector de las TIC, y no habría sido posible sin su tiempo, entusiasmo y dedicación.

La UIT expresa su agradecimiento a todos los autores siguientes, que han aportado su tiempo y valiosos análisis: (por orden alfabético)

- Cristina Bueti (UIT)
- María José Cantarino de Frías (Telefónica)
- John Carr (*Children's Charities' Coalition on Internet Safety*)
- Dieter Carstensen, Cristiana de Paoli y Mari Laiho (*Save the Children*)
- Michael Moran (Interpol)
- Janice Richardson (Insafe)

Los autores agradecen particularmente los estudios y comentarios detallados de Kristin Kvigne (Interpol).

La UIT da las gracias asimismo a Salma Abbasi de eWWG por su valiosa participación en la iniciativa Protección de la Infancia en Línea (PIeL).

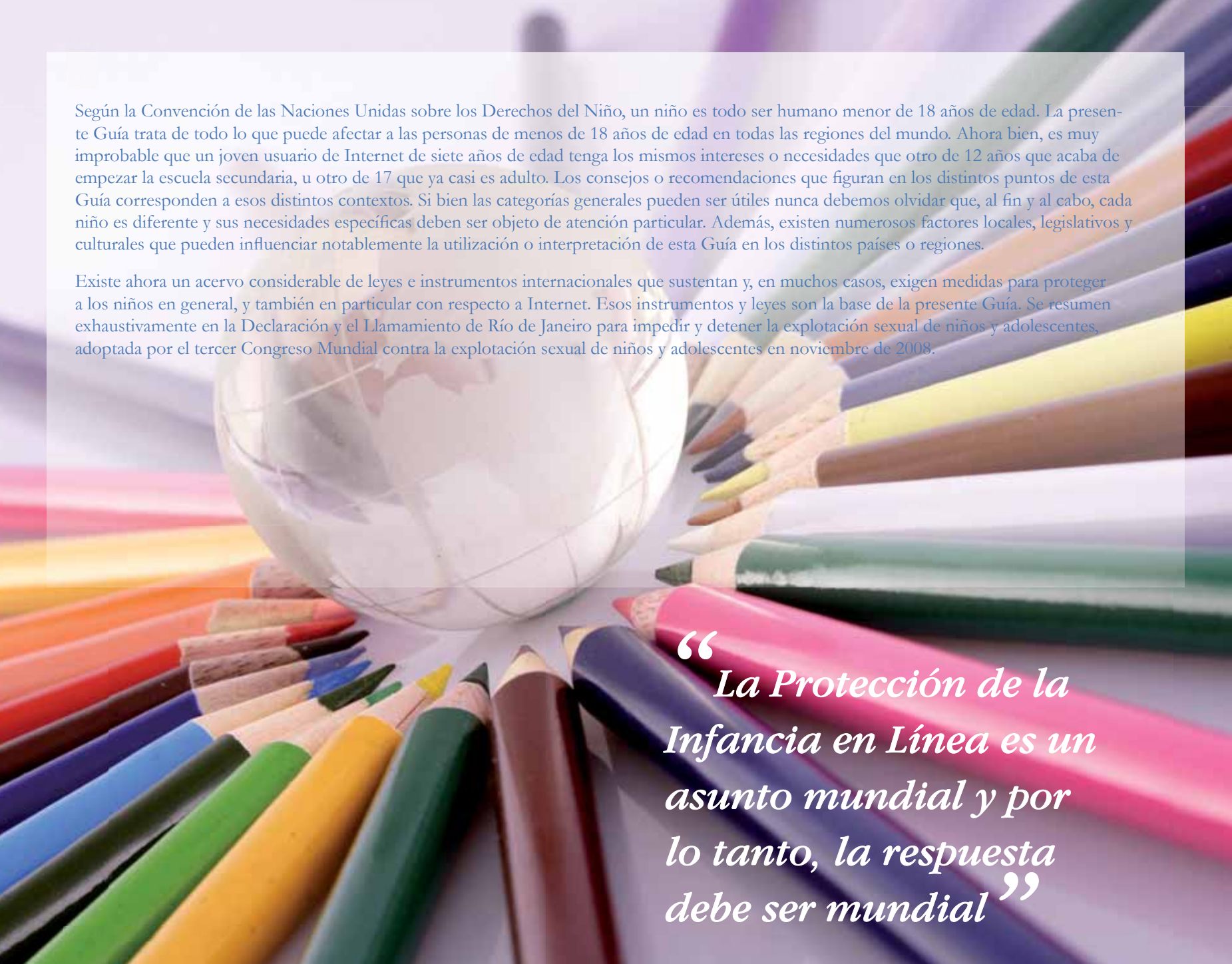
En la dirección http://www.itu.int/cop/ figura información y materiales adicionales sobre este proyecto de Guía, que se actualizará periódicamente.

Si tiene algún comentario o desea facilitar información adicional, diríjase a Cristina Bueti en la dirección cop@itu.int

Índice

Según la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, un niño es todo ser humano menor de 18 años de edad. La presente Guía trata de todo lo que puede afectar a las personas de menos de 18 años de edad en todas las regiones del mundo. Ahora bien, es muy improbable que un joven usuario de Internet de siete años de edad tenga los mismos intereses o necesidades que otro de 12 años que acaba de empezar la escuela secundaria, u otro de 17 que ya casi es adulto. Los consejos o recomendaciones que figuran en los distintos puntos de esta Guía corresponden a esos distintos contextos. Si bien las categorías generales pueden ser útiles nunca debemos olvidar que, al fin y al cabo, cada niño es diferente y sus necesidades específicas deben ser objeto de atención particular. Además, existen numerosos factores locales, legislativos y culturales que pueden influenciar notablemente la utilización o interpretación de esta Guía en los distintos países o regiones.

Existe ahora un acervo considerable de leyes e instrumentos internacionales que sustentan y, en muchos casos, exigen medidas para proteger a los niños en general, y también en particular con respecto a Internet. Esos instrumentos y leyes son la base de la presente Guía. Se resumen exhaustivamente en la Declaración y el Llamamiento de Río de Janeiro para impedir y detener la explotación sexual de niños y adolescentes, adoptada por el tercer Congreso Mundial contra la explotación sexual de niños y adolescentes en noviembre de 2008.



“La Protección de la Infancia en Línea es un asunto mundial y por lo tanto, la respuesta debe ser mundial”

Prefacio

Ha llegado el momento de presentarles esta Guía preliminar elaborada con la valiosa ayuda de numerosos especialistas.

Con la generalización de Internet de banda ancha, la Protección de la Infancia en Línea es fundamental y exige una respuesta mundial coordinada. Las iniciativas locales e incluso nacionales son muy importantes, pero Internet no tiene fronteras y la cooperación internacional será fundamental para ganar la batalla que debemos librar.

Los propios niños, utilizando sus ordenadores y sus dispositivos móviles, pueden ser de gran ayuda en la lucha contra la ciberdelincuencia y las ciberamenazas, y les agradezco mucho su ayuda.

Dr. Hamadoun I. Touré

Secretario General de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT)

Resumen Ejecutivo

La sociedad de la información en la que crecen los niños y los jóvenes de hoy en día ofrece un mundo digital instantáneo en el que se entra con sólo pulsar el botón del ratón. A través de un computador o un dispositivo móvil con conexión a Internet se tiene acceso a un nivel sin precedentes de servicios e información. Los impedimentos relacionados con el costo de estos dispositivos y del acceso a Internet están disminuyendo rápidamente. Todos estos adelantos técnicos ofrecen a los niños y a los jóvenes oportunidades incomparables de explorar nuevas fronteras y conocer a personas que residen en lugares lejanos. Los niños y los jóvenes se están realmente convirtiendo en ciudadanos digitales de un mundo en línea que no conoce límites ni fronteras.

Por lo general, ésta es una experiencia positiva y educativa que permite a las nuevas generaciones conocer mejor las diferencias y los puntos en común de los diversos pueblos del mundo. Ahora bien, los niños y los jóvenes deben ser conscientes de algunos aspectos negativos que presentan estas tecnologías.

Entre las actividades perniciosas cabe citar la intimidación y el acoso, la usurpación de identidad y el abuso en línea (por ejemplo, mostrar contenido perjudicial e ilícito a niños o seducirlos con fines sexuales, o bien producir, distribuir y poseer de material pedófilo).

Estas amenazas que acechan a niños y jóvenes son un problema que deben abordar todas las partes interesadas, empezando por los propios niños.

Aunque todos los proveedores de servicios en línea deben hacer todo lo técnicamente posible para lograr que Internet sea un lugar seguro para niños y jóvenes, en última instancia la mejor forma de defensa es conseguir que sean conscientes de los peligros que acechan en línea y que comprendan que siempre existe una solución a cualquier problema que puedan encontrar en línea. Por consiguiente, la educación y sensibilización de niños y jóvenes reviste una importancia monumental.

Las presentes directrices se han preparado en el contexto de la iniciativa de Protección de la Infan-


ABCDEFGHIJKLM
2345678901234567
LOVE LOVE LOVE LOVE
1 2 3

cia en Línea (COP)[1] con el fin de sentar las bases de un mundo salvo y seguro no sólo para los niños de hoy en día sino también para las futuras generaciones. La finalidad es que estas directrices sirvan de referencia y se adapten y utilicen con arreglo a la legislación nacional y las costumbres locales. Por otra parte, como se mencionó en la página 4, convendría que en estas directrices se trataran cuestiones que afectan a todos los niños y jóvenes menores de 18 años, aunque las necesidades son distintas en cada grupo de edad. En realidad, cada niño es único y merece una atención individual.

Estas directrices generales para niños y jóvenes han sido preparadas por la UIT, gracias a la contribución de un equipo de autores procedentes de importantes instituciones del sector de las TIC, por ejemplo, *Save the Children*, Interpol, Telefónica, CHIS e INSAFE.

En la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño[2] y, concretamente, en los resultados de la CMSI, se reconoce la necesidad de proteger a los niños y los jóvenes en el ciberespacio. En el Compromiso de Túnez se reconoció "el papel de las TIC en la protección y en la mejora del progreso de los niños" y la necesidad de reforzar "las medidas de protección de los niños contra cualquier tipo de abuso y las de defensa de sus derechos en el contexto de las TIC".

Mediante la publicación de las presentes directrices en el marco de la Iniciativa COP se invita a todas las partes interesadas, incluidos niños y jóvenes, a promover la adopción de políticas y estrategias de protección del menor en el ciberespacio y a proporcionar acceso seguro a las extraordinarias oportunidades y recursos que están disponibles en línea.

Se espera que además de contribuir a la creación de una sociedad de la información más integradora, esta iniciativa también permita a los países cumplir sus obligaciones de protección y respeto de los derechos de los niños, tal como figura en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, adoptada en la Resolución 44/25 de la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 y en el documento sobre los resultados de la CMSI.

[1] www.itu.int/cop
[2] http://www.unicef.org/crc/


e
WWW

1. Antecedentes

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, aprobada en 1989, es el instrumento jurídico más importante y significativo para defender y promover los derechos de los niños y los jóvenes. En la Convención se destacan las necesidades reales, tanto en lo que respecta a la vulnerabilidad y medidas de protección como al fomento y reconocimiento de las capacidades de todos y cada uno de los niños y jóvenes.

En la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), que se celebró en dos fases, a saber, en Ginebra del 10 al 12 de diciembre de 2003 y en Túnez del 16 al 18 de noviembre de 2005, se aprobaron los documentos de resultados de la CMSI, en los que se establece el sólido compromiso de "construir una sociedad de la información centrada en la persona, abierta a todos y orientada al desarrollo, en la que todas las personas puedan crear, consultar, utilizar y compartir información y conocimientos".

En la CMSI los líderes de la comunidad internacional encargaron a la UIT la creación de confianza y seguridad en la utilización de las TIC (Línea de Acción C5). En los resultados de la CMSI se reconoce específicamente la necesidad de proteger a los niños y los jóvenes en el ciberespacio. En el Compromiso de Túnez se indica

"el papel de las TIC en la protección y en la mejora del progreso de los niños" y la necesidad de reforzar "las medidas de protección de los niños contra cualquier tipo de abuso y las de defensa de sus derechos en el contexto de las TIC".

Por otra parte, en el documento sobre los resultados del tercer Congreso Mundial contra la Explotación Sexual de Niños y Adolescentes, celebrado en Brasil en 2008[3], la comunidad mundial de niños y jóvenes declaró lo siguiente: "solicitamos reglas firmes de seguridad en Internet que se propaguen tanto en sitios web como dentro de las comunidades. Con tal fin, llamamos a que haya un mayor desarrollo de manuales para niños, maestros, padres y familiares que aborden las amenazas de Internet y provean información suplementaria sobre la explotación sexual de los niños".

Las tecnologías en línea ofrecen muchas posibilidades de comunicar, aprender nuevas aptitudes, ser creativo y contribuir a crear una sociedad mejor para todos. Sin embargo, también entrañan nuevos riesgos, por ejemplo, pueden exponer a niños y jóvenes a posibles riesgos, tales como contenido ilícito, virus, acoso (en salas de charla), el uso impropio de datos personales o a la seducción de menores.

No existe una solución única e infalible para proteger a los menores en línea. Este problema de carácter mundial requiere la colaboración mundial de todos los segmentos de la sociedad, con inclusión de los propios niños y jóvenes.

3 http://www.ecpat.net/WorldCongressIII/PDF/Outcome/WCIII_Outcome_Document_Final.pdf

Estudio de caso: Declaración de niños y jóvenes

El tercer Congreso Mundial contra la Explotación Sexual de Niños, Niñas y Adolescentes se celebró en Río de Janeiro (Brasil), del 25 al 28 de noviembre de 2008. Asistieron al mismo más de 3.500 participantes, incluidos 300 adolescentes, 150 de los cuales procedían de otros países.

Como resultado del Congreso se publicó un documento titulado "Declaración de Río de Janeiro y Llamado a la Acción para prevenir y detener la explotación sexual de niños, niñas y adolescentes", que contiene la "Declaración de los adolescentes para erradicar la explotación sexual". A continuación se reproducen algunos de los mensajes más importantes emitidos por los niños y jóvenes del mundo

Nosotros, los niños del mundo, felicitamos y agradecemos al Gobierno del Brasil y a los demás gobiernos y agencias responsables por darnos voz a nosotros, los niños, el presente y el futuro del mundo, en este tercer Congreso Mundial.

…..

7. En este momento pedimos que los gobiernos actúen para diseñar leyes y políticas que busquen el beneficio, la protección y el bienestar de los niños, tanto a nivel local como internacional. Sin embargo, no alcanza con permitir a los gobiernos que hagan promesas vacías para reducir este ataque a los niños. En consecuencia, nosotros, los niños, solicitamos que se creen comités de acción para auditar los planes de acción de cada país.

8. También exhortamos a adoptar un Día Internacional en el que los niños lideren el esfuerzo en las campañas de concientización, manifestaciones y marchas. Para aumentar más el alcance de ese día, solicitamos la organización de un Concurso Internacional de arte, ensayos y discursos que culmine ese día

9. Ahora nos concentramos en los medios, en particular Internet, que representa una de las mayores amenazas para millones de niños de todo el mundo.

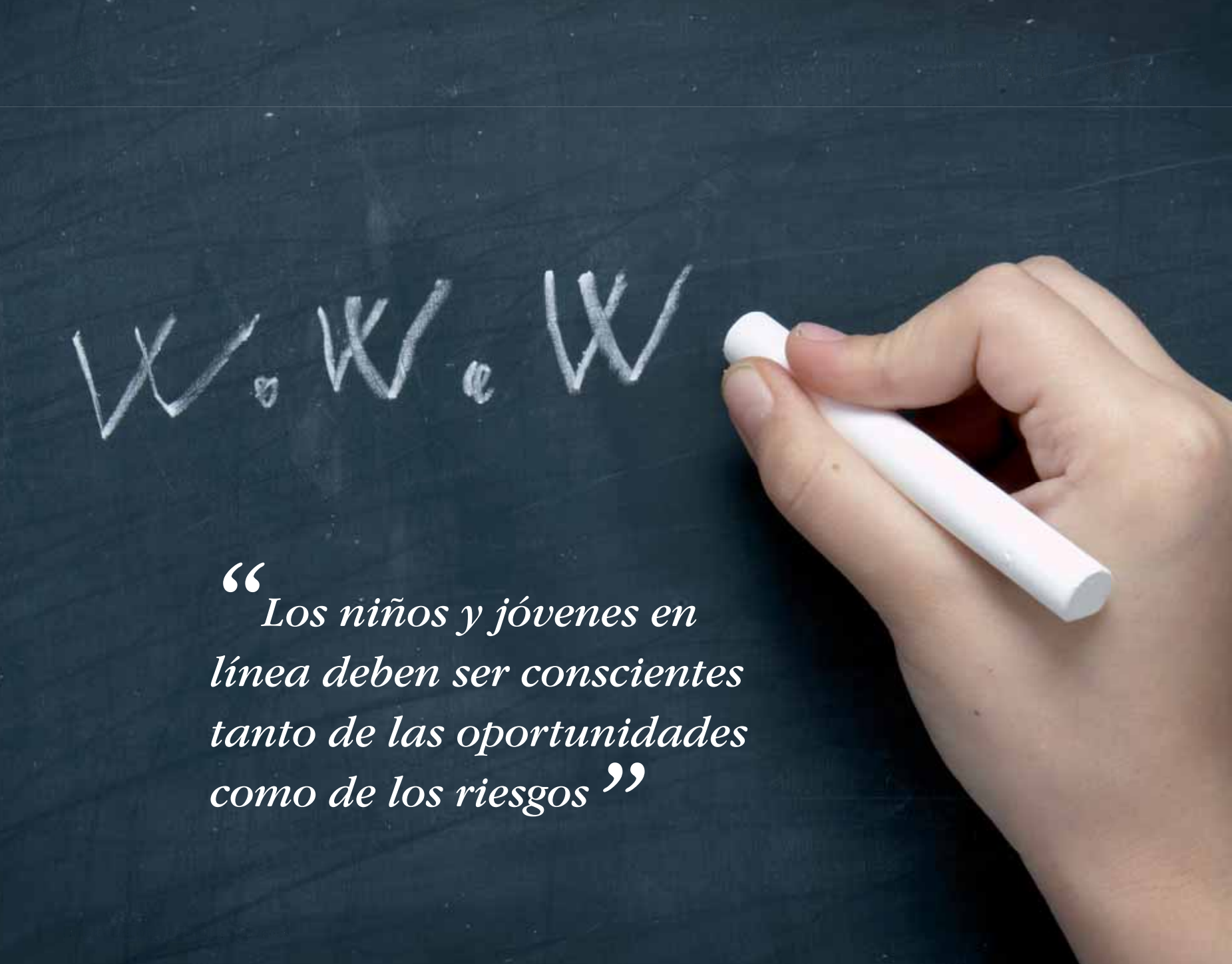
10. Nosotros, los niños, debemos dar a conocer nuestra difícil situación, para que los gobiernos elijan una legislación estricta y punitiva respecto de Internet, especialmente en el caso de la pornografía infantil, que no es más que otra forma de abuso.

11. De la misma manera, solicitamos reglas firmes de seguridad en Internet que se propaguen tanto en sitios web como dentro de las comunidades. Con tal fin, llamamos a que haya un mayor desarrollo de manuales para niños, maestros, padres y familiares que aborden las amenazas de Internet y provean información suplementaria sobre la explotación sexual de los niños.

12. Exhortamos a los medios a recolectar documentos, informes, carpetas, CDs, vídeos y otros materiales para incrementar el conocimiento sobre el tema. Nosotros, los niños del mundo, juramos que seguiremos con vehemencia y pasión estas políticas, y llamaremos a la acción a nuestros gobiernos si no vemos que se toman medidas positivas para dar fin a este fenómeno que hoy en día siguen siendo un flagelo.

...

La "Declaración de los adolescentes para erradicar la explotación sexual" puede consultarse en la siguiente página: http://www.iiicongressomundial.net/congresso/arquivos/Rio%20Declaration%20and%20Call%20for%20Action%20-%20FINAL%20Version.pdf



“Los niños y jóvenes en línea deben ser conscientes tanto de las oportunidades como de los riesgos”

2. Niños y jóvenes en línea

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están cambiando la manera en que los niños interactúan entre sí y la forma en que acceden a la información, expresan sus opiniones y publican y comparten contenido creativo. La naturaleza muy interactiva de muchos servicios Internet resulta especialmente atractiva para los niños y jóvenes. Por regla general, los niños se sienten muy seguros utilizando Internet, y les gusta y lo consideran interesante, divertido, relajante, útil y agradable.[4]

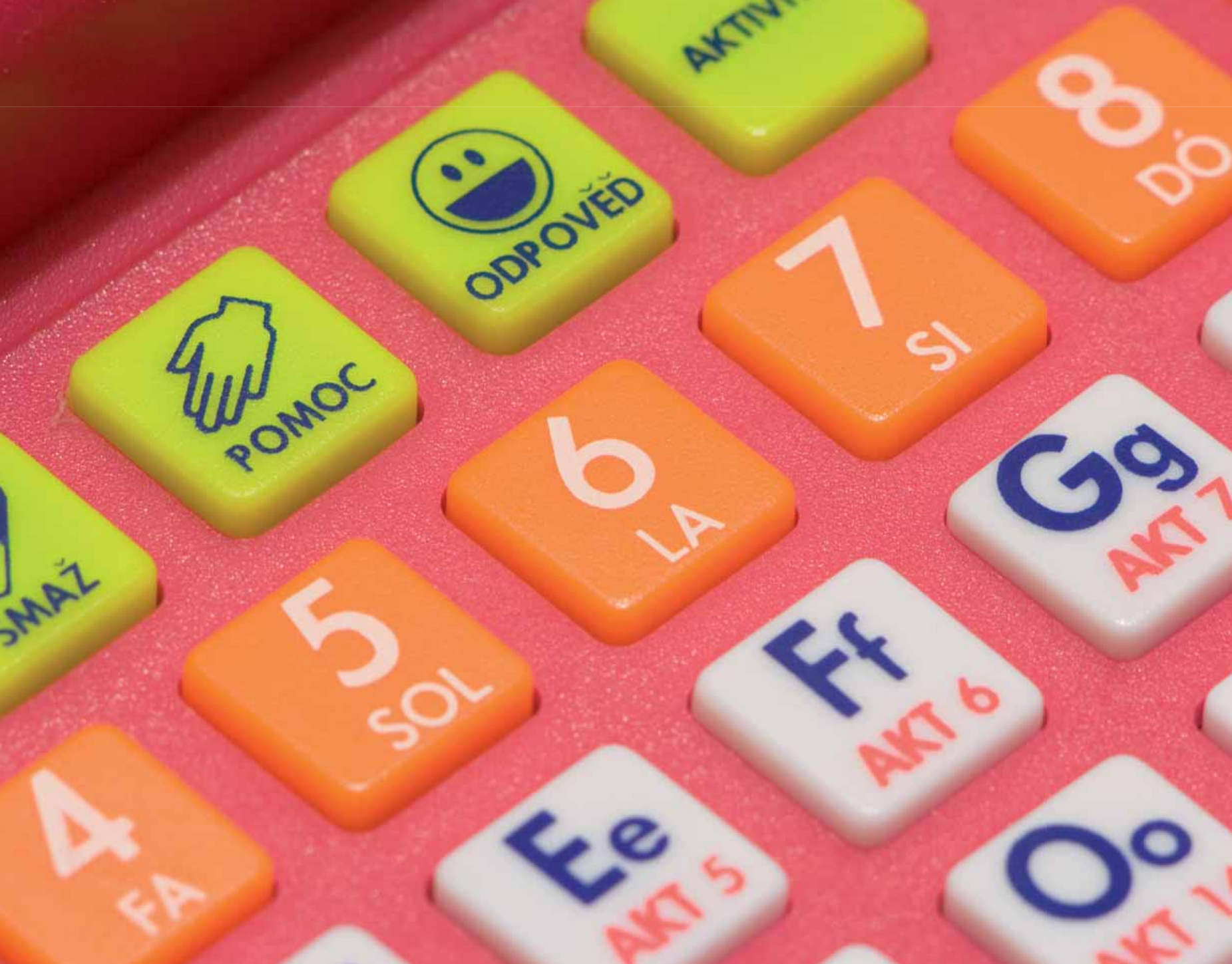
Acceso

Según un estudio realizado en Dinamarca[5] "a medida que crecen los niños utilizan más Internet. El 19% de los encuestados con edad comprendida entre 9 y 10 años respondieron que utilizan Internet a diario, mientras que en edades comprendidas entre los 14 y 16 años este porcentaje se eleva al 80%". En Singapur[6] se observa una tendencia similar, el 56% de los niños entre 5 y 14 años entra en línea todos los días. Al parecer, las actividades favoritas en Internet son la búsqueda de información sobre aficiones y actividades

[4] http://www.childresearch.

[5] http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/news/articles/0409/digital_life.htm

[6] http://www.itu.int/ITU-D/ict/material/Youth_2008.pdf (page 62)


ODPOVĚĎ
POMOC
7
SI
6
LA
5
SOL
4
FA
Gg
Ff
AKT 6
Fe
AKT 5
Oo

de interés personal, los juegos en línea y la búsqueda de información para hacer los deberes.

El acceso fijo en banda ancha tan extendido en los países desarrollados sigue siendo la forma de acceso más habitual para entrar en línea, mientras que en los países en desarrollo, donde esta infraestructura está menos generalizada, el acceso móvil a Internet es el más utilizado, y probablemente lo seguirá siendo. En muchos países los cafés Internet y otros recursos comunitarios son también proveedores de acceso a Internet importantes para los niños y jóvenes, y es muy probable que lo sigan siendo algún tiempo más. En la Unión Europea, el 50% de los niños de 10 años, el 87% de los niños de 13 años y el 95% de los niños de 16 años tienen teléfono móvil.[7] En la región Asia-Pacífico, que registra el mayor crecimiento en cuanto a abonados a telefonía móvil, China e India se han convertido en los líderes de la tecnología, con una tasa de crecimiento, sólo en India[8], de seis millones de móviles por mes. El número de conexiones móviles en el mundo ha alcanzado los cuatro mil millones, de los cuales cerca de 100 millones incluyen banda ancha móvil[9]. No cabe la menor duda de que el acceso a servicios en línea se realizará cada vez más desde dispositivos de bolsillo.

Las ventajas son evidentes; por ejemplo, los teléfonos móviles podrían emplearse para ofrecer diversos servicios educativos a los niños que viven en aldeas y comunidades remotas. El teléfono móvil se podría convertir en un medio esencial para la conexión de niños entre sí con fines educativos y para trabajar en grupo, lo cual es particularmente importante en las comunidades nómadas o que se han desplazado debido a catástrofes naturales, guerras civiles u otros eventos perturbadores.

Dispositivos digitales

Según un estudio reciente sobre los hogares en América Latina, la generación más joven está muy bien equipada[10].

Además de computadores y teléfonos celulares, muchos otros dispositivos electrónicos tienen o tendrán acceso a Internet. A continuación se indican algunos de los dispositivos que los participantes en la encuesta tenían en sus hogares:

Equipos en el hogar	Grupo de 6 a 9 años	Grupo de 10 a 18 años
Computador	61%	65%
Conexión a Internet	40%	46%
Teléfono celular personal	42%	83%

[7] http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/09/596

[8] http://www.tigweb.org/express/panorama/article.html?ContentID=11441

[9] http://gsmworld.com/newsroom/press-releases/2009/2521.htm#nav-6

[10] http://www.generacionesinteractivas.org/?page_id=660

Información

Los niños y adolescentes necesitan acceder a información para hacer las tareas del colegio. Según un estudio realizado en Japón[11], el 70% de los niños utilizan Internet para hacer sus deberes. La biblioteca ha pasado a estar en línea y la posibilidad de buscar y encontrar información fiable y pertinente en cualquier idioma es una gran ventaja que está aprovechando la nueva generación en todo el mundo. Uno de los recursos en línea más utilizados es Wikipedia[12], una enciclopedia gratuita en varios idiomas y basada en la web en la que se puede leer, editar y escribir artículos sobre cualquier tema o asunto que sea de interés. La búsqueda de nueva información no resulta nunca monótona y con el aumento de la localización del contenido disminuyen paulatinamente las barreras lingüísticas.

Redes sociales

La aparición de las redes sociales en línea ha tenido un éxito extraordinario. La variedad de estas redes abarca todas las edades, culturas e idiomas. Tener un perfil en una red social se ha convertido en una parte importante en la vida de muchos niños y jóvenes. Al volver a casa del colegio es muy corriente que los niños sigan en contacto en línea para realizar sus tareas escolares, enviar mensajes SMS y escuchar música (muchas veces, ¡todo al mismo tiempo!). A menudo las redes sociales constituyen un portal único desde donde se puede jugar, charlar con amigos, escuchar noticias y música y expresarse de diversas formas. Es decir, las TIC permiten ser creativo, divertirse, reflexionar y pasar el rato.

Un ejemplo podría ser el de una banda de músicos jóvenes que graban una nueva canción, la cuelgan en MySpace[13] y luego informan a sus amigos y admiradores, que pueden escuchar la canción en línea o descargarla en su lector mp3 o teléfono móvil para escucharla en cualquier parte. Si les gusta la canción, pueden correr la voz entre sus amigos, que luego se lo contarán a otros amigos y así sucesivamente. Con técnicas sencillas y muy poca inversión, esta banda puede llegar a tener muchos admiradores y quizá llegue a gustarle a una empresa discográfica que les ofrezca un contrato. Abundan los casos de grupos de música que publican sus canciones en MySpace y acaban firmando con una casa discográfica. Aunque en realidad este proceso no dista mucho del mundo fuera de línea, una de las ventajas de las TIC es su capacidad de llegar a una mayor audiencia en un periodo de tiempo más corto. Básicamente, el servicio puede tardar un poco de tiempo en arrancar, pero luego alcanza una masa crítica mundial en un breve periodo de tiempo gracias a la capacidad de los niños y jóvenes de compartir de manera instantánea sus experiencias con sus amigos.

Mundos virtuales para niños y adolescentes

En los mundos virtuales, los niños pueden crear un avatar con el que exploran un mundo imaginario donde pueden jugar, charlar y decorar habitaciones virtuales u otros espacios. Según la consultora *K Zero*, a fines de 2009 habrá

[11] http://www.childresearch.net/RESOURCE/RESEARCH/2008/KANOH2_1.HTM

[12] http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

[13] http://www.myspace.com/

unos 70 millones de cuentas (el doble que el año anterior) en mundos virtuales para jóvenes menores de 16 años. La empresa *Virtual Worlds Management*, dedicada a los medios de comunicación y al comercio, estima que existen más de 200 mundos virtuales para jóvenes "activos, previstos o en fase de desarrollo"[14].

Habbo Hotel[15], uno de los mundos virtuales para adolescentes, permite a sus usuarios crear un perfil y un avatar que los representa en el mundo virtual[16]. Todos los usuarios tienen que diseñar su propio avatar con herramientas fáciles de utilizar. La posibilidad de estar representado por un avatar permite a cualquiera, con independencia de su aspecto físico en el mundo real, formar parte de una comunidad donde todos son iguales y no existen prejuicios.

Con esta nueva identidad, el usuario puede expresarse de manera diferente, probar un nuevo perfil o actitud, ser atrevido y franco sobre asuntos que le interesan, e incluso vivir "otra vida" durante algún tiempo.

Huelga decir que si bien es preciso respetar ciertas reglas, la posibilidad de probar una personalidad distinta puede resultar una experiencia divertida.

¿Cuál es tu perfil en línea?

Según un interesante estudio[17] realizado sobre los usuarios de Habbo Hotel, los perfiles digitales de los adolescentes en línea son los siguientes:

Audaz	Persona ambiciosa, de personalidad fuerte y materialista. Valoran el éxito material y, pese a que tienen muchos amigos no tienen en cuenta especialmente los sentimientos ajenos
Rebelde	Valoran la obtención de mucha experiencia vital y les gusta vivir a toda velocidad. Al igual que los atrevidos desean ser "ricos y famosos", pero no están dispuestos a sacrificar los buenos ratos para conseguirlo
Tradicional	Valoran tener una vida convencional y se consideran honestos, corteses y obedientes. Siempre están dispuestos a ayudar a los demás y son menos ambiciosos y hedonistas que los de otros perfiles
Creativos	Tiene muchas cosas positivas en común con los tradicionales, pero se concentran en la creatividad. Valoran mucho la buena educación y tener influencia en la vida, sin dejar por ello de ser activos, sociales y les encanta viajar
Solitario	Son introvertidos y más difíciles de clasificar que los otros tipos de perfiles psicológicos. Rara vez se consideran activos o seguros de sí mismos, pero tienen una actitud más abierta que los tradicionales o los audaces

[14] http://www.nytimes.com/2009/04/19/business/19proto.html?_r=1&emc=eta1

[15] http://www.habbo.com/

[16] Un avatar en los videojuegos es una representación física del jugador en el mismo http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing)

[17] http://www.sulake.com/press/releases/2008-04-03-Global_Habbo_Youth_Survey.html

Los niños y los adolescentes crean perfiles en línea y se comunican con los demás haciendo comentarios o mandando saludos en las páginas del perfil de sus amigos. Al parecer, tener muchos amigos en el perfil da cierto prestigio social, aunque es discutible que ello sea un objetivo en sí mismo. No obstante, el 74% de los jóvenes daneses entre 14 y 16 años afirman que hacen comentarios en el perfil en línea de otras personas[18], y se observa una tendencia similar en las redes sociales de carácter mundial, tales como Facebook[19], Hi5[20] y Bebo[21], donde una gran parte de la interacción consiste precisamente en formular comentarios en el perfil de otras personas.

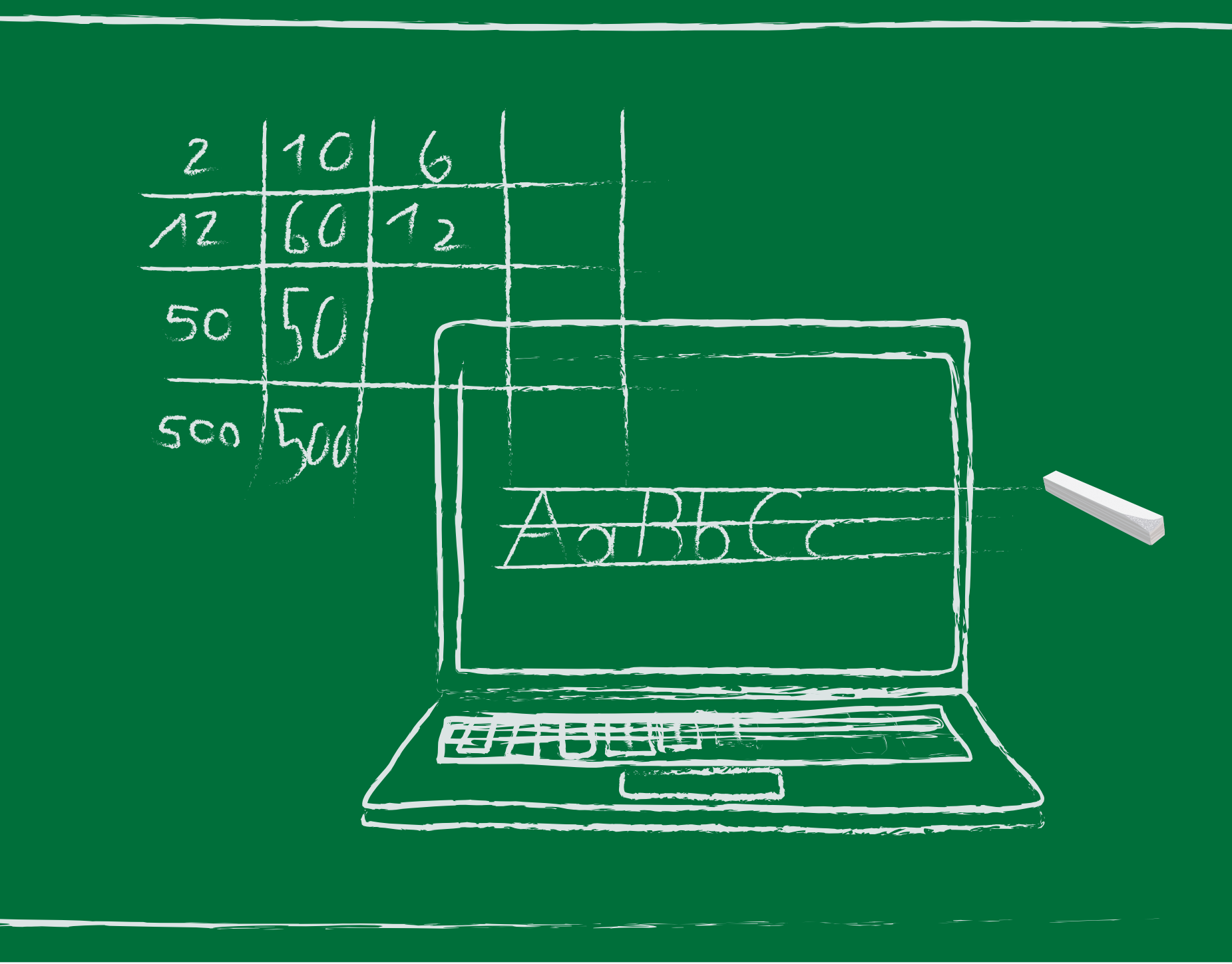
Muchas redes sociales facilitan la creación de grupos temáticos, sobre temas tales como democracia, animales domésticos, juegos, trabajos escolares, música, etc. Aunque muchos de estos grupos no están disponibles en una determinada región, ciudad o país, las TIC desdoblan el mundo, lo presentan en la pantalla y ofrecen la posibilidad de probar formas de participación y de ejercicio de la libertad de expresión que pocas veces se tiene oportunidad en la vida real y cotidiana del mundo de los adultos. La cultura positiva que prevalece en los grupos en línea ayuda a todos a tener buenas experiencias y aumenta la voluntad de conocer a otras personas en línea y aprender cosas nuevas.

[18] http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/news/articles/0409/digital_life.htm

[19] http://www.facebook.com/

[20] http://hi5networks.com/

[21] http://www.bebo.com/


2 10 6
12 60 12
50 50
500 500
Aa Bb Cc

Estudio de caso: el lado positivo de las redes sociales para niños con problemas de aprendizaje

Los aspectos positivos de las redes sociales para niños con problemas de aprendizaje pueden resumirse del modo siguiente[22]:

Mejorar el don de gentes: uno tiene la posibilidad de conocer todo tipo de personas en línea. Dado que la comunicación a través de esta tecnología es menos inmediata que en la vida real o por teléfono, se dispone de más tiempo para pensar antes de responder. Por tanto, se tiene la oportunidad de experimentar con saludos, respuestas, etc.

Interacción social definida/orientada: si bien las tecnologías de comunicación en línea ofrecen cada vez más libertad de interacción, también permiten reducir la interacción social (para limitar su alcance y por razones de seguridad). Algunos ejemplos de interacción restringida en línea son las listas de amigos, los tablones de mensajes o las salas de charla temáticas con moderador y, para los niños más pequeños, la posibilidad de que de vez en cuando los padres ayuden al niño a escribir o leer. Esto puede ayudar a los niños a ganar confianza en sí mismos y mejorar sus aptitudes, lo que contribuirá a ser más independientes a medida que se desarrollen.

Experimentar con su identidad: los niños pueden crear una identidad en línea que sea diferente de la suya. Por ejemplo, a un niño al que le gustan mucho los cómic puede ser en línea "el gurú de los superhéroes" sin que se burlen de él en el colegio. Además puede encontrar un grupo de niños de su edad a los que les guste este aspecto suyo.

Utilización frecuente de las tecnologías existentes y las incipientes/cambiantes: la tecnología evoluciona más rápido que antes. Cuando se aprende a utilizar las nuevas tecnologías (o a las nuevas aplicaciones de las tecnologías existentes) se está en mejores condiciones para adaptarse a las futuras tecnologías. Esto contribuirá a evaluar rápidamente los riesgos que entraña la comunicación a través de estos nuevos métodos y a comportarse de manera que se mantenga el control de la propia seguridad.

[22] http://www.greatschools.net/cgi-bin/showarticle/3120

Juegos

Los juegos de mesa clásicos se juegan ahora en línea, al igual que los famosos "juegos de rol multijugador masivo en línea" (MMORPG). Análogamente a las redes sociales, en estos juegos en línea se juega con jugadores de todo el mundo. De hecho, se trata de una actividad social de interés universal para los jóvenes. El término "jugador en línea" puede evocar la imagen de un adolescente solitario jugando a EverQuest en el sótano de la casa de sus padres. Pero no es así en el caso de Corea del Sur, donde la interacción en grupo constituye una gran tradición cultural, como el estudiar o ir de compras. Los jóvenes van a las salas de PC para desahogarse y pasar el rato. "La comunidad de juegos es muy popular, al igual que el impulso gregario o de asociación", declara Luong. "El aspecto social es una de las razones importantes por las que las personas siguen practicando juegos [en Corea del Sur]" [23].

Ciudadanía digital

La introducción de nuevas tecnologías implica necesariamente comprender cómo utilizarlas adecuadamente. Todos nosotros, incluso los niños y los jóvenes, podemos solicitar que los productores y proveedores integren en dichas tecnologías el mayor número de funciones de seguridad posible, para que podamos tomar decisiones con conocimiento de causa acerca de cuestiones tales como revelar información personal. Ahora bien, los niños y los jóvenes son en última instancia responsables de actuar correcta y respetuosamente en línea. El término de ciudadanía digital se utiliza cada vez más, y consiste no sólo en reconocer los peligros en línea y actuar en consecuencia, sino también en crear espacios y comunidades seguros, saber gestionar la información personal y tener sentido común en Internet, es decir, utilizar la presencia en línea para crecer y dar forma a un mundo de manera segura y creativa, e inspirar a los demás a hacer lo propio[24].

Celebración de una Internet más segura

Cada año se celebra en el mundo la utilización más constructiva y segura de Internet. En esta celebración podrían participar los niños, las escuelas locales, la industria y las partes interesadas pertinentes que colaboran en la divulgación de las oportunidades de obtener una experiencia positiva en línea. Para acceder a la información más reciente sobre estos eventos se recomienda buscar en línea "día de Internet segura" + "nombre del país".

[23] http://www.msnbc.msn.com/id/17175353/

[24] http://www.digizen.org/


“Compórtate de manera inteligente, responsable y segura en línea, al igual que en el mundo real”

A continuación figura una lista de cuestiones que debes considerar al debatir acerca de la "ciudadanía digital"

Cortesía digital: normas de conducta o de procedimiento electrónicos

- No basta con crear normas y políticas, debemos aprender a ser un ciudadano digital responsable en esta nueva sociedad.

Comunicación digital: intercambio electrónico de información

- Todos debemos tener la oportunidad de acceder a información en cualquier instante y desde cualquier lugar.

Alfabetización digital: proceso de enseñar y aprender la tecnología y su utilización.

- Tenemos que aprender a utilizar las nuevas tecnologías de manera rápida y adecuada. Debes ser instruido en el mundo digital.

Acceso digital: plena participación electrónica en la sociedad.

- La exclusión digital, sea del tipo que sea, no fomenta el crecimiento de los seres humanos en la sociedad electrónica. No debe haber trato preferencial entre las personas por razones de sexo. El acceso electrónico tampoco debe estar determinado por la raza o los problemas físicos o psíquicos. Es necesario resolver el problema de las ciudades o poblaciones con escasa conectividad. Para ser ciudadanos productivos, necesitamos comprometernos con el principio de acceso digital equitativo.

Comercio digital: compra y venta electrónica de productos.

- Los niños y los jóvenes deben aprender a convertirse en consumidores eficaces en una economía digital segura.

Legislación digital: responsabilidad ante las acciones y los actos en el mundo electrónico.

- La legislación digital trata de la ética de la tecnología. Existen ciertas normas de la sociedad en virtud de las cuales ciertos actos se consideran ilegales. Esta legislación se aplica a todo aquel que trabaja o juega en línea.

Derechos digitales y responsabilidades: que se aplican a todos los integrantes del mundo digital.

- En el mundo digital se han de abordar, debatir y comprender los derechos digitales fundamentales. Estos derechos también implican responsabilidades. Los usuarios, con inclusión de niños y jóvenes, deben contribuir a definir cómo utilizar debidamente la tecnología. En una sociedad digital estas dos esferas van de la mano para que todos seamos productivos.

Seguridad digital (autoprotección): precauciones que han de tomarse en el mundo electrónico para garantizar la seguridad.

- En toda sociedad, hay individuos que roban, destruyen la propiedad o perturban la vida de otras personas, y la sociedad digital no es una excepción. Para la propia seguridad en una comunidad no basta confiar con el prójimo. En nuestras casas ponemos cerrojos en las puertas y alarmas contra incendios para lograr cierto nivel de seguridad. Esto mismo también es aplicable al mundo digital para obtener protección y seguridad. Necesitamos protección antivirus, copia de seguridad de los datos y control de nuestros equipos. En tanto que ciudadanos responsables, debemos proteger nuestra información contra las fuerzas externas que pueden causarnos problemas y daños.

Fuente: http://www.digitalcitizenship.net/Nine_Elements.html

"Todos los niños y jóvenes del mundo tienen derecho de tener una experiencia segura en línea"

3. Lo que debes saber sobre la seguridad en línea

DIRECTRICES DE SEGURIDAD EN INTERNET

Los mensajes sobre la seguridad en Internet destinados a los niños y jóvenes deben ser oportunos, estar dirigidos a un grupo de edad determinado y tener en cuenta los aspectos culturales, los valores y la legislación de la sociedad en la que viven.

La iniciativa COP ha identificado tres grupos principales de usuarios jóvenes de Internet. Estos grupos corresponden en general a las principales fases de desarrollo del niño hacia la edad adulta. Por consiguiente, las presentes directrices pueden considerarse una escalera por la que se asciende en fases progresivas. Ahora bien, no podemos insistir demasiado en este hecho ya que cada niño requiere y merece una atención individual. No existe una solución única para todos, por lo que no se debe suponer ni dar nada por sentado.

Primer grupo de edad: de 5 a 7 años

Es en estas edades cuando se tiene las primeras experiencias con la tecnología. Conviene que el niño esté vigilado en todo momento por sus padres o por un adulto. En este grupo de edades, resulta particularmente útil el software de filtrado u otras medidas técnicas al utilizar Internet. También conven-

dría considerar la posibilidad de limitar el acceso del niño a Internet, por ejemplo, creando una lista de sitios web seguros y adecuados a su edad, que haría las veces de un jardín vallado. La finalidad es ofrecer a los niños de estas edades los fundamentos básicos de la seguridad, buenos modales y comprensión de Internet. Es probable que los niños de estas edades no sean capaces de comprender mensajes sofisticados. Los padres o adultos responsables de niños deberían consultar las directrices COP para padres, tutores y profesores en las que se describen las formas más idóneas de ayudar a los niños más pequeños a estar a salvo en línea.

Segundo grupo de edad: de 8 a 12 años

Éste es un periodo de transición difícil para el niño. Normalmente durante este periodo los niños se convierten en jóvenes con mayor capacidad para formular preguntas. Su curiosidad les lleva a explorar y rebasar límites en busca de sus propias respuestas. En estas edades es cuando descubren todo lo que existe en línea. El impulso de buscar que sienten es muy fuerte. Durante la infancia cabe esperar que el niño analice las barreras y evolucione a través de este tipo de aprendizaje. El software de filtrado u otras medidas técnicas pueden resultar particularmente útiles cuando los niños de estas edades utilizan Internet. Una característica importante de este grupo de edad es que los niños carecen de sentido crítico respecto al contenido y al entablar contactos, lo que los hace especialmente vulnerables a los depredadores y entidades comerciales que desean atraer su atención.

El último grupo de edad: mayores de 13 años

Este grupo abarca el periodo de edad más grande y corresponde al grupo de jóvenes denominado adolescentes. Los niños de este grupo crecen con rapidez y pasan de ser niños a convertirse en jóvenes adultos. En este periodo de sus vidas, desarrollan y exploran sus propia identidad y sus gustos. Muchos de ellos son capaces de utilizar la tecnología con mucha destreza sin la supervisión o intervención de un adulto. El software de filtrado resulta cada vez menos útil y pertinente, aunque sigue siendo una herramienta importante, en particular para algunos adolescentes que permanecen vulnerables durante cierto tiempo.

Debido a su desarrollo hormonal y a su creciente sentido de madurez física, los adolescentes atraviesan varias fases en las que siente un fuerte impulso de encontrar su propio camino, escapar al control de los padres o adultos cercanos y buscar amistades de su edad. La curiosidad natural sobre cuestiones sexuales puede dar lugar a que algunos adolescentes se encuentren en situaciones difíciles y por ese motivo es muy importante que comprendan cómo estar seguros en línea.

En las directrices COP se reconoce la dificultad de crear mensajes que atiendan las necesidades de todas las edades dentro de los grupos definidos. La legislación y las costumbres locales son aspectos muy importantes en este tipo de cuestiones.

La Iniciativa de Protección de la Infancia en Línea está dispuesta a ayudar de buen grado en la adaptación y localización del contenido de estas y otras directrices COP. A tal efecto, diríjase a cop@itu.int.

Directrices para los niños y jóvenes

"Reglas INTELIGENTES"

Utilizar Internet es divertido. Para divertirte al máximo tienes que protegerte.

1. En Internet puedes hacer muchas cosas. Puedes jugar, charlar con tus amigos, hacer nuevos amigos y encontrar muchísima información útil. ¡Tienes el derecho de disfrutar y explorar todo lo que te ofrece el mundo digital!

2. Ahora bien, tienes que ser consciente de que en Internet también hay cosas desagradables, tales como imágenes y anécdotas que pueden confundirte e incluso asustarte. Tus amigos y las personas adultas de tu confianza no son los únicos que están en el mundo digital. Lamentablemente, hay personas que utilizan Internet cuyas intenciones no son tan buenas, y que incluso quieren hacerte daño, acosarte o intimidarte, a ti y a otras personas. Cuando utilices Internet tienes que saber que existen ciertas reglas básicas para protegerte a ti y a los demás.

3. Tienes derecho a utilizar Internet con toda seguridad y fijar tus propios límites. ¡Compórtate de manera inteligente, responsable y segura como en la vida real!

PON TUS LÍMITES

1. Protege tu privacidad. Cuando estés en un sitio de redes sociales u otro tipo de servicio en línea protege tu privacidad y la de tu familia y amigos. Aunque creas que eres anónimo en línea, recabando información de diversas fuentes se puede obtener mucha información privada sobre ti y la gente que te rodea, incluida tu familia.

2. Si te inscribes en un sitio de red social utiliza la configuración de privacidad para proteger tu perfil en línea de modo que sólo tus amigos puedan verte. En la medida de lo posible, en lugar de tu nombre real utiliza un seudónimo con el que tus amigos puedan reconocerte. Los servicios interactivos, por ejemplo la mensajería instantánea, también disponen de herramientas de privacidad. ¡Utilízalas!

3. Piénsalo dos veces antes de colgar o compartir algo en línea. ¿Estás seguro que quieres compartirlo con todo el mundo en línea, es decir con tus amigos y con gente desconocida? Una vez has colgado información, fotografías u otro material en Internet, quizá no puedas borrarlo o impedir que otros lo utilicen después. Nunca sabes dónde puede acabar.

4. Ten cuidado con las apariencias porque no todo lo que se dice es verdad. Lamentablemente, si parece demasiado bueno para ser verdad, probablemente no lo sea. Compara la información con otras fuentes fiables.

5. Tú tienes derechos, como las demás personas, a las que tienes que respetar. Nunca te dejes acosar o intimidar. Las leyes y expectativas de un comportamiento decente y aceptable son válidas tanto en línea como en la vida real.

N

QUEDAR EN EL MUNDO REAL CON AMIGOS QUE TE HAS HECHO EN LÍNEA

1. A veces los contactos que uno hace en línea se convierten en amigos.

2. Piénsalo bien antes de quedar en el mundo real con un amigo que has hecho en línea. Si al final decides reunirte en el mundo real con un amigo en línea, acude a la cita con alguien de tu confianza. Pídele a tus padres o a otro adulto de tu confianza que te acompañen para evitar problemas en caso de que la cita sea decepcionante.

3. Ten presente que el amigo que has hecho en línea puede ser una persona muy distinta de lo que crees.


A

ACEPTAR INVITACIONES O AMISTADES

1. Muchas de las personas que comunican contigo en línea ya son probablemente tus amigos en la vida real. Además puedes entrar en contacto con los amigos de tus amigos. A veces ésta puede ser una experiencia positiva, pero si en realidad no los conoces ¿estás dispuesto a considerarlos "amigos" y compartir exactamente la misma información que con tus viejos y mejores amigos?

2. La conexión en línea te permite comunicar con gente que no conoces. Puedes recibir una invitación de un extraño que desea incluirte en su lista de contacto y ver tu perfil. Rechazar invitaciones de desconocidos no es nada malo. No olvides que el objetivo de las redes sociales no consiste en acumular cada vez más y más contactos.

REACCIONA

1. Protégete contra el contenido que te disguste o angustie. No accedas o compartas enlaces a tales sitios. Si ves algo que te resulta molesto, habla de ello con tus padres o con alguien de tu confianza.

2. No hagas caso de las malas conductas y abandona toda conversación o sitio con contenido inadecuado. Al igual que en la vida real, hay personas que se comportan de manera agresiva, insultan y provocan a los demás, o quieren compartir contenido nocivo. Muchas veces lo mejor es no hacerles caso y bloquearlos.

3. Bloquea a todo aquel que te envíe mensajes de correo electrónico o comentarios que te resulten groseros, te importunen o te amenacen. Aunque el mensaje te resulte ofensivo y te haga sentir incómodo, guárdalo para mostrárselo a un adulto que te aconseje si lo consideras necesario. No tienes por qué sentirte avergonzado del contenido de esos mensajes.

4. Estate siempre alerta cuando alguien, sobre todo un desconocido, quiere hablarte de sexo. Recuerda que nunca puedes estar seguro de la verdadera identidad o de las intenciones de esa persona. Hablar de temas sexuales con un niño o un adolescente es un acto grave, por lo que debes comunicárselo a un adulto de tu confianza, para que tú o la persona adulta informe al respecto.

5. Si alguien te ha engañado o has caído en una trampa para hacer actividades sexuales o transmitir imágenes sexuales tuyas, debes contárselo a una persona adulta de tu confianza que te dará buenos consejos y te ayudará. Ningún adulto tiene derecho a pedirle esas cosas a un niño o adolescente: ¡la responsabilidad siempre es del adulto!

CUÉNTALE A ALGUIEN TUS PROBLEMAS

1. Si cuando estás en línea hay algo que te preocupa o te resulta problemático, cuéntaselo a alguien de tu confianza. Tus padres u otra persona adulta puede ayudarte y darte buenos consejos sobre lo que debes hacer. ¡No hay problema que no tenga solución! También puedes llamar al teléfono de asistencia a menores de tu país.

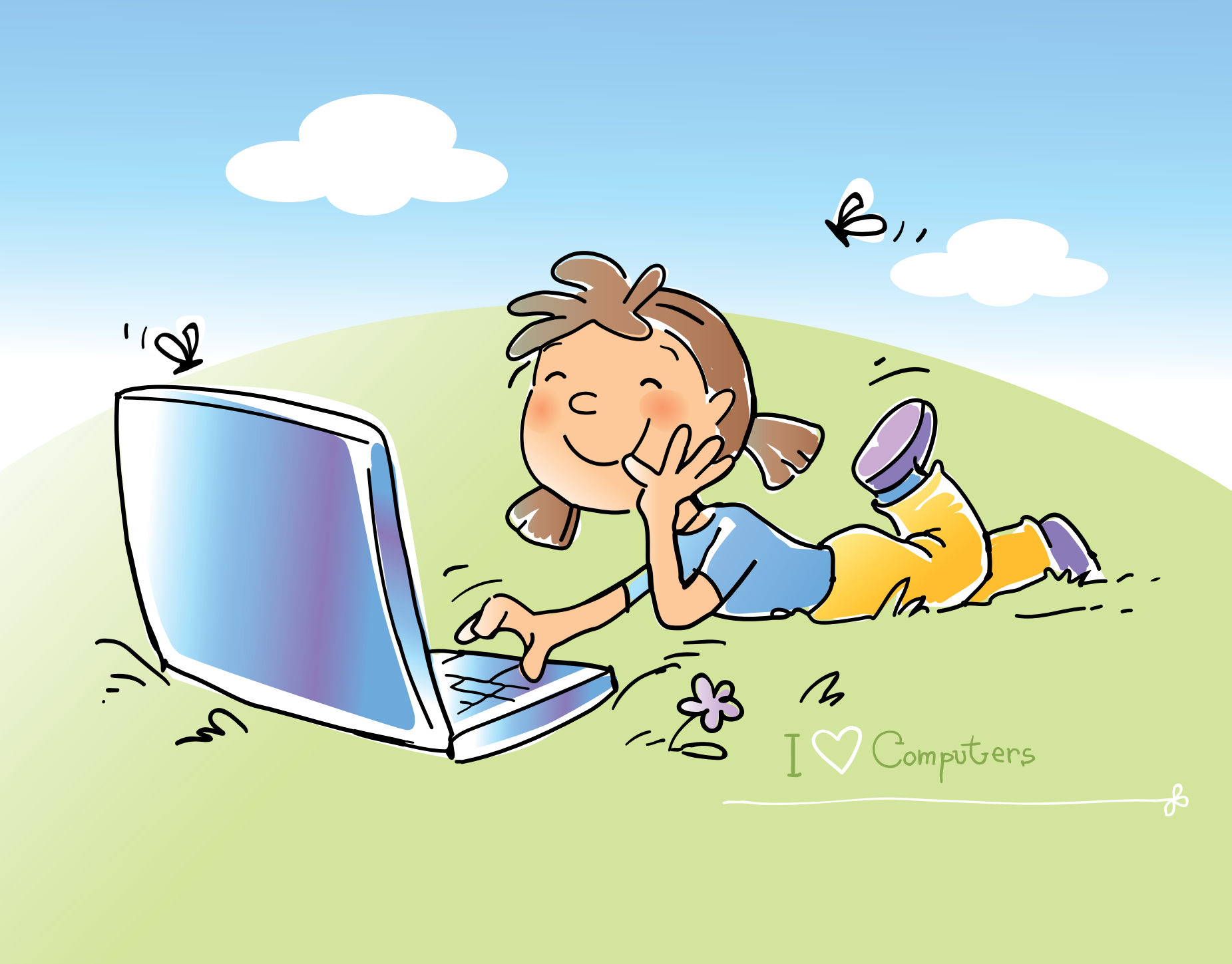
2. Puedes informar sobre contenido o actividades perjudiciales o inadecuados que encuentres en la web al proveedor del sitio desde el que recibiste el correo electrónico.

3. También puedes informar sobre contenido ilícito a la línea de asistencia de Internet o a la policía.

4. Puedes informar sobre actividades ilícitas o posiblemente ilegales a la policía local.

5. Además de protegerte a ti mismo, también debes proteger tu computador o teléfono móvil. Al igual que las reglas INTELIGENTES, conviene que recuerdes ciertos consejos que te servirán para proteger tu computador y tu teléfono móvil.

[25] por ej., CHI disponible en: www.childhelplineinternational.org


I ♡ Computers

Aprende a utilizar con seguridad tu computador

1. Asegúrate de tener instalado y saber utilizar un cortafuegos y un programa antivirus. ¡No olvides actualizarlos!
2. Aprende el sistema operativo de tu computador (Windows, Linux, etc.), en particular cómo instalar parches y mantenerlo actualizado.
3. Si hay instalados controles parentales, habla con tus padres para poneros de acuerdo acerca del nivel de control que corresponde a tu edad y tus necesidades. No trates de desactivarlo.
4. Si recibes un fichero de un desconocido, NO lo abras. Este es el mecanismo que utilizan los troyanos y los virus para infectar tu máquina.
5. Acostúmbrate a tu máquina y a la manera en que funciona, de modo que te permita reaccionar si observas algo inusual.
6. Aprende a verificar dónde estás conectado, por ejemplo aprende a utilizar herramientas similares a "Netstat".

Por último, una forma de asegurarte de que tus padres están de acuerdo con tu vida en línea es llegar a un acuerdo por escrito con ellos. La finalidad es tranquilizarlos al saber que conoces los riesgos que entraña el mundo en línea, que sabes comportarte y eres consciente de lo que haces, y que tus padres sepan lo que realmente haces cuando estás en línea. Debe ser un acuerdo mutuo entre tú y tus padres. Al final de estas directrices (Apéndice 1) figura un ejemplo de contrato, aunque puedes encontrar en línea otros ejemplos distintos de Contrato Familiar de Seguridad en Internet.

Tus derechos en línea

- Tienes derecho a utilizar las tecnologías para desarrollar tu personalidad y aumentar tus capacidades;
- Tienes derecho a proteger tu identidad;
- Tienes derecho a participar, divertirte y acceder a información adecuada para tu edad y personalidad;
- Tienes derecho a expresarte libremente y ser tratado con respecto, y debes respetar al prójimo en todo momento.
- Tienes derecho a criticar y discutir toda información que leas o te llegue en línea;
- Tienes derecho a decir NO si alguien te pide que hagas algo que te hace sentir incómodo cuando estés en línea.

Directrices para niños de edad comprendida entre 5 y 7 años

Muchos niños de este grupo de edad no son capaces de leer o comprender este tipo de directrices. Por ese motivo, los padres o un adulto deben vigilarlos de cerca en todo momento cuando utilicen Internet. El software de filtrado u otras medidas técnicas pueden resultar especialmente útiles para los niños de estas edades. Conviene considerar la posibilidad de limitar el acceso de estos niños a Internet, por ejemplo mediante la creación de una lista de sitios web seguros que sean adecuados para su edad. El objetivo es suministrar a los niños de estas edades los rudimentos básicos sobre la seguridad en Internet, las normas de comportamiento y la comprensión. Los niños de estas edades no suelen ser capaces de entender mensajes sofisticados.

Los padres o los adultos responsables del niño deben consultar las directrices COP destinadas a padres, tutores y profesores para saber cómo mejorar la seguridad del niño en Internet. Por otra parte, en el apartado titulado "Fuentes adicionales de lectura y consulta" se indican enlaces útiles e interesantes a recursos en línea para niños de estas edades.

Directrices para niños de edad comprendida entre 8 y 12 años

Puedes hacer muchas cosas en línea. Aunque la mayoría son muy divertidas, otras no resultan tan bien como esperabas y puede suceder que no sepas cómo reaccionar en un momento dado. En esta sección figuran consejos realmente útiles para ayudarte a estar en línea con toda seguridad.

Charlar con amigos por el IM, en salas de charla y en sitios de redes sociales son quizá las mejores formas de mantenerte al corriente. También es divertido hacer nuevos amigos en línea, donde puedes conocer gente que le gustan las mismas películas o deportes que a ti. Sin embargo, aunque son muchos los aspectos positivos de estar en contacto con tus amigos en línea, conocer gente en línea tiene sus riesgos, sobre todo cuando no los conoces de antemano en la vida real.

Acuérdate de los siguientes consejos sencillos que te ayudarán a charlar en línea con seguridad:

1. Ten cuidado de con quien confías en línea. Una persona puede hacerse pasar por otra.
2. Elige a tus amigos. No hay nada malo en tener muchos amigos, pero si tienes demasiados resulta difícil saber quién ve las cosas que has colgado en línea. Nunca aceptes amigos que no sabes realmente quienes son ni estás seguro de sus intenciones.
3. Mantén privados tus datos personales. Utiliza un seudónimo en lugar de tu nombre real cuando te conectes a un sitio o a un juego en el que participan muchísimas personas desconocidas. Consulta a tus padres antes de darle a alguien tu nombre, dirección, número de teléfono u otros datos personales.
4. Configura tu perfil como privado. Si no sabes cómo hacerlo, pregunta a tus padres. Esto es muy importante.
5. Guarda en lugar seguro tu contraseña. No se la digas a nadie, ni siquiera a tus amigos.
6. Si deseas quedar con alguien que has conocido en línea, consulta antes a tus padres y pídeles que te acompañen. Queda siempre en un lugar público bien iluminado donde haya muchas personas alrededor, preferiblemente durante el día.
7. Si alguien te escribe cosas que te resultan groseras, te dan miedo o que no te gustan, cuéntaselo a tus padres o a una persona adulta de tu confianza.

Cómo comportarse en línea

A veces es fácil olvidar que la persona con la que uno está charlando por IM, jugando con ella o escribiendo en su perfil es una persona real. Resulta más fácil decir y hacer ciertas cosas en línea que en la "vida real". Ciertas cosas pueden herir los sentimientos de las personas, hacerles pasar vergüenza o sentirse inseguras. Es importante ser amable y educado con los demás en línea: párate a pensar cómo afectará a los demás tu comportamiento.

Consejos

Trata a los demás como a ti te gustaría que te tratasen . No utilices un lenguaje ofensivo ni digas cosas que pueden herir la sensibilidad de los demás.

Aprende a "comportarte en línea". Conoce lo que puedes decir o hacer en línea y lo que no. Por ejemplo, si escribes un mensaje en MAYÚSCULAS, alguien se lo puede tomar como que le estás gritando.

Si alguien te dice groserías o algo que te haga sentir incómodo, no le respondas. Sal de la sala de charla o del foro sin pensártelo dos veces.

Si lees algo con un lenguaje ofensivo, ves imágenes repugnantes o algo que te asusta, cuéntaselo a tus padres o a una persona adulta de tu confianza.

Juegos en línea

Jugar en línea y utilizar consolas o juegos en un computador puede resultar muy divertido, pero debes ser consciente de cuánto tiempo pasas jugando y con quién. Es importante que cuando charles con otros jugadores protejas tu privacidad y no les des tus datos personales o información privada. Si no estás seguro de si el juego es adecuado para tu edad, consulta a tus padres o a una persona adulta de tu confianza o averigua si tiene límites de edad y consulta las críticas.

Consejos

1. Si otro jugador se comporta mal o te hace sentir incómodo, bloquéalo de tu lista de jugadores. También puedes informar de ello al administrador del sitio del juego.
2. Limita el tiempo que dedicas al juego para que puedas hacer otras cosas, tales como tus deberes, ayudar en las tareas domésticas y salir con tus amigos.
3. Mantén la privacidad de tus datos personales.
4. No olvides dedicar algo de tu tiempo en el mundo real a tus amigos, tus deportes favoritos y otras actividades.

Intimidación

En el "mundo en línea" son válidas las mismas reglas que en el "mundo real" sobre cómo tratar al prójimo. Lamentablemente, no todas las personas tratan bien a los demás en línea y tú, o un amigo tuyo, puedes ser objeto de amenazas o intimidación. Es posible que alguien se burle de ti o haga correr rumores sobre ti en línea, te envíe mensajes repugnantes e incluso te amenace. Esto te puede suceder en el colegio o en la calle, a cualquier hora del día, y de gente que tú conoces o de desconocidos. Como consecuencia de ello, quizá te sientas sólo o inseguro.

Nadie tiene derecho a intimidar a otra persona. Como esto es algo muy serio, la intimidación es ilegal y puede ser investigada por la policía.

Consejos

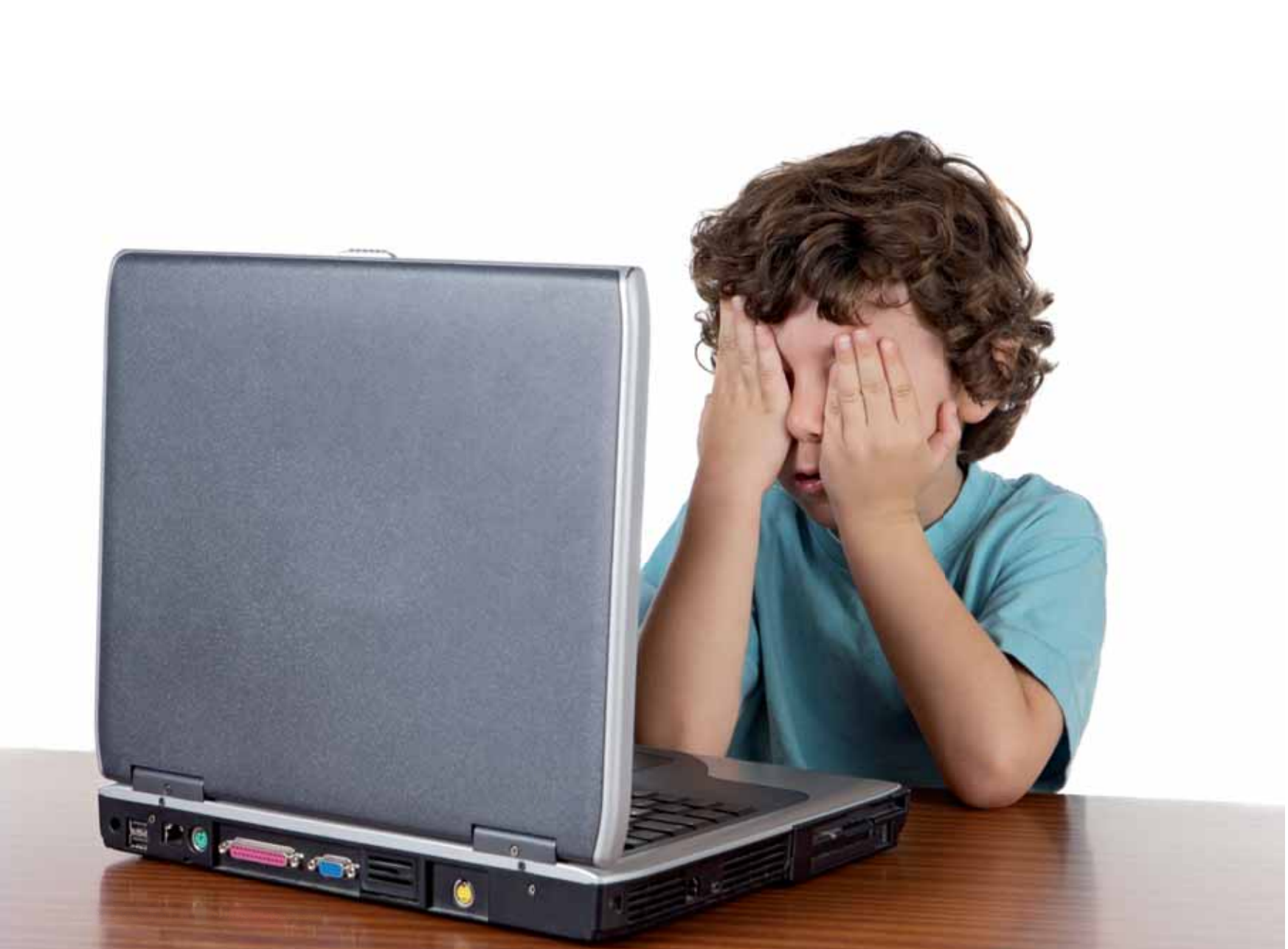
Si estás siendo víctima de intimidación en línea:

1. No hagas caso de lo que te dice la persona que trata de intimidarte y no le respondas. Si no les respondes es muy probable que se harte y te deje en paz.
2. Bloquea a la persona. De este modo dejarás de recibir mensajes o texto de dicha persona.
3. Cuéntaselo a alguien: a tu padre, a tu madre o a otra persona adulta de tu confianza. No borres las pruebas, ya que pueden resultar útiles para encontrar a la persona que te intimida. Guarda como pruebas los textos, los mensajes de correo electrónico, las conversaciones en línea o el correo vocal.
4. Informa al respecto:
   - a tu escuela: donde saben lo que hacer en caso de intimidación;

- a tu PSI y/u operador de teléfono, o al administrador del sitio web: ellos saben qué medidas tomar;
- la policía: si hay amenazas contra tu seguridad, la policía te ayudará.

Si un amigo tuyo es víctima de intimidación

A veces es difícil saber si un amigo está siendo víctima de intimidación, porque quizá no se lo haya contado a nadie. Si está siendo víctima de intimidación, a veces puedes darte cuenta porque pasa mucho menos tiempo charlando en línea contigo, recibe muchos mensajes SMS o se muestra triste o preocupado después de estar frente al computador o consultar los mensajes en su teléfono. Quizá incluso deje de salir con los amigos o pierda interés en la escuela o en las actividades sociales.



Ayuda a parar la intimidación

1. ¡Enfréntate a ellos y denúncialos! Si te enteras o ves que están intimidando a un amigo tuyo, ayúdale e informar al respecto. A ti también te gustaría que te ayudaran.
2. No reenvíes mensajes o imágenes que puedan herir la sensibilidad u ofender. Aunque no hayas empezado tú, serás cómplice de la intimidación.
3. No olvides que en las comunicaciones en línea debes tratar al prójimo como ti te gustaría que te tratasen.

Tu huella digital

Es fenomenal compartir en línea cosas con tus amigos, por ejemplo vídeos, imágenes y otro contenido que puedan ver muchas personas y formular comentarios al respecto. Recuerda que lo que compartas con tus amigos también podrán verlo otras personas que no conoces. Además podrán verlo durante años. Todo lo que cuelgas en Internet se añade a tu huella digital, y permanece en línea quizá para siempre. Así que piénsalo dos veces antes de colgar algo.

Consejos

1. Mantén privados tus datos personales. Utiliza un seudónimo en lugar de tu nombre real. Consulta a tus padres antes de dar tu nombre, dirección, número de teléfono u otros datos personales.
2. No le digas a nadie tu nombre de usuario ni tu contraseña.
3. Reflexiona bien antes de enviar o colgar algo en Internet. Una vez colgado puede resultar difícil borrarlo.
4. No publiques nada que no quieras que los demás sepan de ti, ni digas nada que no te atreverías a decir en persona.
5. Recuerda que los vídeos y las fotos privadas que envías a tus amigos o que cuelgas en un sitio de relaciones sociales pueden llegar a otras personas y acabar en sitios públicos.
6. Respeta a los demás cuando publiques o compartas contenido. Por ejemplo, una foto que ha tomado un amigo es suya y no tuya, así que debes pedirle permiso antes de publicarla. No olvides anotar de dónde la sacaste.

Contenido ofensivo o ilícito

Al navegar por la web encontrarás distintos sitios con fotos, texto y material de otro tipo, algunos de los cuales quizá te hagan sentir incómodo o te dejen preocupado. Existen varias formas de salir de esta situación.

Consejos

1. Cuéntale a tus padres o a una persona adulta de tu confianza si has encontrado material que te resulta ofensivo.
2. Debes saber cómo "escapar" de un sitio web si al efectuar una búsqueda llegas a un lugar desagradable o repugnante. Pulsa Control+Alt+Supr si no puedes salir de esa página.
3. Si el sitio web te parece sospechoso o contiene mensajes de alerta para menores de 18 años, sal inmediatamente. Algunos sitios no están pensados para niños.
4. Verifica con tus padres que el motor de búsqueda está configurado para bloquear material considerado para adultos.
5. Pide a tus padres que instalen software de filtrado para bloquear sitios inadecuados.
6. Pide a tus padres que te ayuden a encontrar sitios divertidos y seguros y guárdalos en tus favoritos.

Directrices para niños mayores de 13 años

Muchísimos niños de estas edades utilizan sitios de redes sociales, juegos en línea y aplicaciones de mensajería instantánea. Para muchos estar en línea no es algo que hagan de vez en cuando o para divertirse, sino que forma parte de su vida cotidiana. Es su forma de mantenerse en contacto y comunicar con los amigos, organizar su vida social y realizar las tareas escolares. A continuación figura información sobre cómo utilizar de manera segura estas plataformas en línea y consejos que pueden servirte de ayuda para crear un espacio seguro y positivo para ti y tus amigos.

Contenido perjudicial e ilegal

Internet es una herramienta fenomenal para satisfacer la curiosidad, el interés y el deseo de conocer nuevos horizontes y explorar nuevos campos de conocimiento. No obstante, Internet es un mundo abierto en el que se pueden divulgar noticias y material de todo tipo. Dada la abundante información y la infinidad de temas disponibles en Internet, es posible que te pierdas y acabes encontrando información falsa o inadecuada para tus necesidades y tu edad. Nos referimos a sitios que, por ejemplo, incitan el racismo o la violencia, o sitios con contenido pornográfico o pedófilo. Uno puede caer en estos sitios por casualidad, por ejemplo al realizar búsquedas sobre otros temas, o desde mensajes de correo electrónico, programas P2P, foros, salas de charla y, sobre todo, a través de los muchos canales de redes sociales.

Por consiguiente:

1. antes de comenzar una búsqueda, ten una idea clara de lo que quieres buscar;
2. para obtener resultados más precisos, utiliza las funciones avanzadas de búsqueda, es decir, por temas, que ofrecen casi todos los motores de búsqueda (por ejemplo, deportes, salud, cine, etc.);
3. utiliza tu sentido crítico cuando realices tus tareas y trata de determinar si el sitio web que encuentras es fiable: ¿al acceder al sitio se abren automáticamente otras páginas? ¿Puedes encontrar lo que buscas en el sitio? ¿Es fácil

encontrar al autor? ¿Puedes saber quién es el autor de la página o el artículo que estás viendo? (siempre puedes buscar información sobre el autor y/o propietario). Asegúrate de haber anotado correctamente la dirección web del sitio; algunos sitios utilizan un nombre similar al de otro para aprovechar la oportunidad de un error ortográfico. ¿El nombre del sitio web está bien escrito o tiene errores ortográficos? ¿Se indica la fecha de la última actualización? ¿Contiene avisos de carácter jurídico (por ejemplo, la privacidad)?

4. si navegando por Internet caes en un sitio que contiene material violento, racista, ilícito o pedófilo no olvides que puedes informar al respecto a la policía o a un teléfono de asistencia. Trata de averiguar a quién puedes informar sobre ello en tu país; tus padres o una persona adulta de tu confianza pueden ayudarte a rellenar el informe. También tienes que hablar de ello con alguien y contarle cómo te sientes después de lo que te ha ocurrido;
5. a veces el contenido sexual (imágenes, vídeos, etc.) que hay en Internet puede ser pornográfico y contener material sexual destinado a adultos que no es adecuado para tu edad.

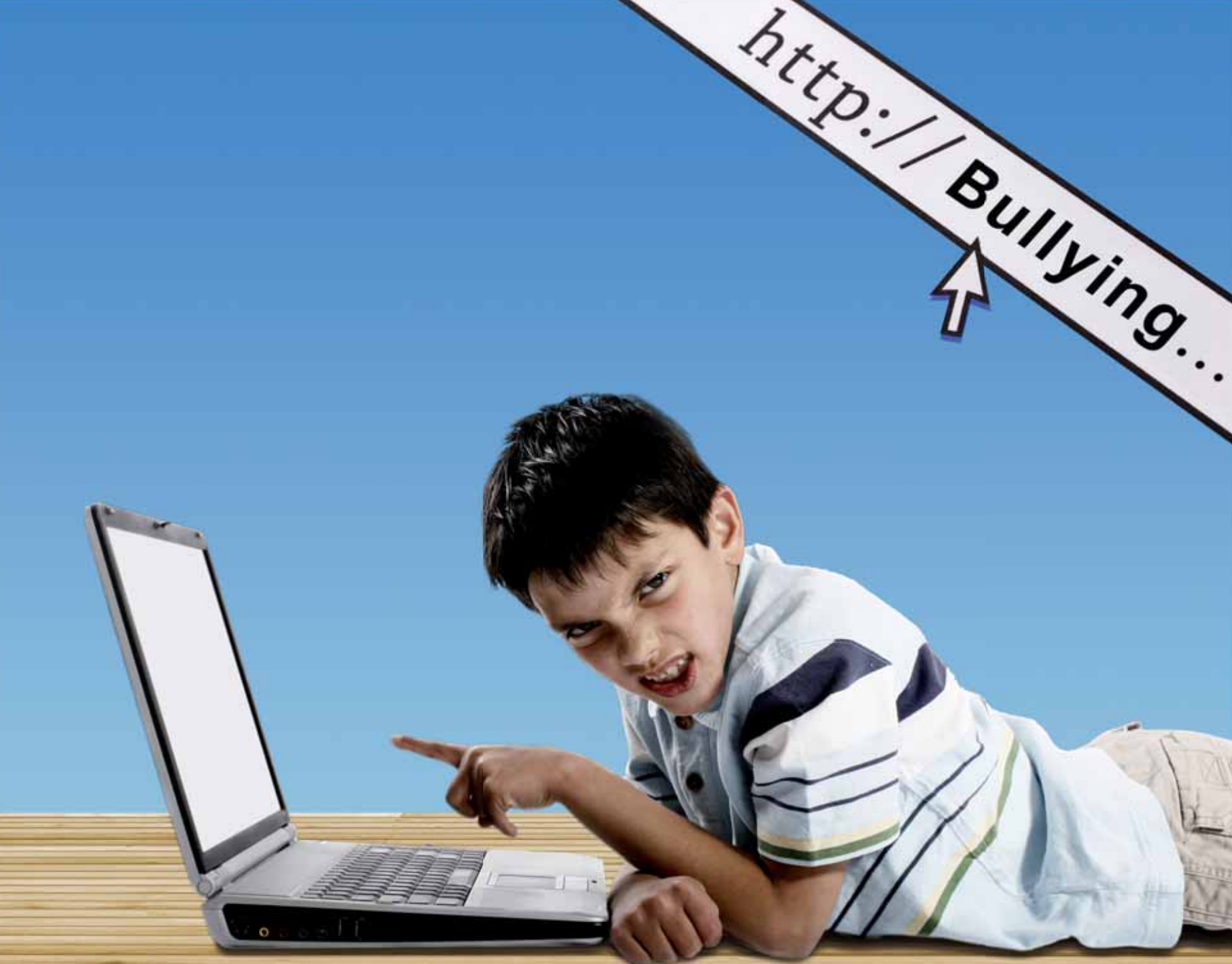
Qué es la seducción en línea

Ciertas personas con intenciones abusivas utilizan Internet y los teléfonos móviles para entrar en contacto con niños y niñas, sobre todo mediante mensajes SMS y MMS, salas de charla, programas de mensajería instantánea, grupos de noticias, foros, juegos en línea y, principalmente, en los espacios de redes sociales, donde se puede obtener información acerca de la edad y sexo del usuario desde los perfiles que ellos compilan.

Los depredadores sexuales utilizan Internet para contactar niños y adolescentes con fines sexuales, y a menudo utilizan una técnica conocida como "seducción". Esta técnica consiste en ganar la confianza del niño o del adolescente recurriendo para ello a sus intereses. Estos depredadores son muy manipuladores y suelen comenzar a hablar de temas sexuales, enviar fotos o utilizar un lenguaje explícito que despierte la sexualidad de su víctima hasta hacerles bajar la guardia. A veces ofrecen regalos, dinero e incluso billetes de transporte para que su víctima se desplace hasta un lugar donde puedan abusar de ella. Además, pueden incluso filmar o fotografiar estos encuentros o, si no llegan a reunirse en el mundo real, el depredador puede persuadir al niño de que tome fotos de carácter sexual, de sí mismo o de sus amigos, o que realicen actos sexuales enfrente de una cámara web para luego retransmitir lo grabado. Muchos niños y adolescentes que han caído en este tipo de trampas de los depredadores carecen de un cierto nivel de madurez emocional o tiene una baja autoestima. Estas características los hacen más susceptibles a este tipo de manipulación e intimidación. Además, no suelen atreverse a contar a los adultos sus encuentros por miedo a pasar vergüenza o que se les prohíba utilizar Internet. En algunos casos, los depredadores les amenazan o les piden que guarden en secreto su relación o lo que ha pasado.

Por consiguiente:

1. Es esencial que conozcas los riesgos y que seas consciente de que en línea no todo el mundo es quien dice ser. Los seductores en línea pueden hacerse pasar por alguien de


http://Bullying...

tu edad con el vil propósito de crear una cierta atmósfera de familiaridad y confianza para encontrase contigo en el mundo real y quizá abusar de ti.

2. Es importante que protejas tus datos personales. En el mundo real nunca darías esa información a desconocidos ni les contarías tus asuntos privados. Aun cuando llegues a tener una buena amistad virtual con alguien, es importante recordar que nunca se sabe quién está en el otro extremo del computador.
3. Para entrar en una sala de charla, un foro o en general una red social, a menudo tienes que rellenar un perfil personal con información más o menos detallada. En tales casos, es fundamental que tengas cuidado de no poner datos que permitan identificarte o localizarte (nombre y apellidos, dirección, nombre de tu escuela, número de teléfono móvil, dirección de correo electrónico, etc.). Cualquiera puede acceder a esta información, por lo que conviene que crees tu identidad utilizando seudónimos o sobrenombres e imágenes ficticias o avatares. Nunca des información personal detallada.
4. Cuando sientas curiosidad sobre temas sexuales o tus sentimientos íntimos, recuerda que si bien en Internet se pueden encontrar muy buenos consejos y excelente información, para este tipo de temas es preferible que te dirijas a personas que ya conoces y que son de tu confianza en el mundo real.
5. Si tratan de seducirte o te metes en una situación delicada, es importante que hables de ello con un adulto o un amigo. Los proveedores de servicio Internet suelen ofrecer a los usuarios la posibilidad de informar sobre este tipo de incidentes, pulsando la opción "informar" o "notificar" un abuso. Otra posibilidad es informar directamente a la policía.

Se recomienda guardar los mensajes de correo electrónico, el texto de la sala de charla, los SMS o MMS (por ejemplo, en la bandeja de entrada), ya que luego pueden entregarse como pruebas a la policía.

Intimidación

A través de servicios tales como correo electrónico, foros, salas de charla, bitácoras, mensajería instantánea, SMS y MMS, y cámaras web se puede estar en contacto con viejos amigos o hacer nuevos desde cualquier parte del mundo y en tiempo real, con el fin de intercambiar ideas, participar en juegos, investigar, etc. Aunque muchos de estos servicios se utilizan de manera positiva, estas mismas herramientas pueden emplearse a veces para ofender, ridiculizar, difamar e incordiar a otros usuarios Internet; es más, las conductas violentas u ofensivas en el mundo real adquieren mayor difusión cuando se filman con un teléfono móvil y luego se intercambian o cuelgan en la red.

¿Qué se entiende por intimidación? La intimidación consiste en perjudicar adrede a otra persona mediante el acoso verbal, la agresión física u otros métodos más sutiles de coacción, por ejemplo la manipulación. En lenguaje común, por intimidar se entiende el acoso por parte de una persona con mayor fuerza física y/o poder social para tratar de someter a su víctima. A veces a las víctimas de la intimidación se les denomina acosados. El acoso puede ser verbal, físico y/o emocional (www.wikipedia.org).

La intimidación se suele producir en escuelas o vecindarios. Lamentablemente, este fenómeno crece

sin cesar y existen formas reales de intimidar en línea, que van desde sitios web ofensivos desde los que se mandan mensajes de texto hasta el envío de fotos no deseadas por teléfonos móviles, etc. Esta forma particular de intimidación, que puede ofender y herir sin recurrir necesariamente a la violencia física, puede tener consecuencias tan graves como las formas tradicionales de intimidación.

Por ese motivo, es importante que conozcas la existencia de este fenómeno, las diferentes formas que puede adoptar, y lo que puedes hacer para no convertirte en una víctima:

1. no divulgues datos privados imprudentemente, ya que ello facilita tu identificación y podrías verte más expuesto a actos de intimidación y acoso por otros jóvenes de tu edad;
2. una vez pública en línea, la información queda fuera de tu control y cualquiera puede emplearla para todo tipo de fines. Debes ser plenamente consciente de ello; lo que puede empezar como una broma inocente puede acabar teniendo consecuencias que incomoden o hieran la sensibilidad de otras personas;
3. es importante abstenerse de reaccionar a las provocaciones recibidas por SMS, MMS, mensajes instantáneos, correos electrónicos ofensivos o difamatorios, salas de charla o en encuentros en línea con otros usuarios. En lugar de ello, debes recurrir a ciertas estrategias que impidan o limiten las acciones de los que tratan de provocarte, por ejemplo:
   - muchos juegos permiten excluir a determinados usuarios (con los que uno no desea jugar);
   - si la sala de charla tiene moderador, puedes guardar el texto ofensivo y transmitírselo a éste;
   - si recibes insultos, puedes informar de ello al proveedor de servicios o, en el caso de que los recibas por el teléfono móvil, a la empresa de telefonía móvil correspondiente;
   - en casos más graves, por ejemplo cuando haya amenazas a la integridad física, se recomienda informar también a la policía;
   - se puede rastrear la cuenta de correo electrónico desde la que se envía un mensaje ofensivo, pero es prácticamente imposible de probar quién lo envió realmente. El matón puede piratear la cuenta de otra persona y utilizarla para enviar mensajes ofensivos, de forma que la culpa recaiga sobre la pobre persona cuya cuenta ha sido utilizada para tales fines;
   - muchos programas de correo electrónico permiten filtrar o bloquear la recepción de mensajes de correo electrónico procedentes de determinadas direcciones.
4. Muchos programas de mensajería instantánea ofrecen la posibilidad de crear listas de nombres que los usuarios pueden bloquear. De esta manera, puedes impedir que ciertas personas se comuniquen contigo. Los sistemas de mensajería instantánea te permiten saber cuándo están en línea tus contactos, en cuyo caso puedes iniciar una sesión de charla con quien te apetezca.

Existen muchos sistemas de mensajería instantánea, tales como ICQ, AOL Messenger y Yahoo Messenger. Los matones saben cuáles son los más populares entre los jóvenes y los utilizan para sus propios fines, tales como sembrar la discordia o provocar controversias en línea. Las conversaciones o discusiones que surgen

en línea pueden acabar a veces en la escuela o en otros lugares del mundo real.

En cualquier caso recuerda que si te sientes incómodo o amenazado es importante que le cuentes a alguien lo que te está sucediendo.

Cuéntaselo a tus padres, a un profesor o a alguien de tu confianza que trabaje en la escuela. Contárselo a tus amigos también podría serte de ayuda.

También puedes informar al proveedor de servicios o al operador de telefonía móvil y, en casos graves, a la policía. No olvides guardar las pruebas de la intimidación, lo cual es realmente importante cuando se lo cuentas a alguien.

La intimidación es inadmisible tanto en línea como en el mundo real.

En muchos países existen organizaciones nacionales o locales que pueden ayudarte en estos casos.

En algunos países como Canadá, la ciberintimidación se considera delito. En muchos países es delito amenazar, acosar o asediar, ya sea en la vida real o en línea.

Recuerda una cosa importante: en inglés el término matón (*bully*) tenía en su origen un significado distinto del actual, de hecho, hace 500 años significaba "amigo" o "familiar". ¡Cuánto cambian las cosas!

Defiende tu privacidad

Hoy en día resulta relativamente sencillo crear una bitácora o un sitio web personal. Si deseas participar en una sala de charla, en un foro o en una red social en general, protege previamente tu perfil personal que contiene información más o menos detallada. Cada sitio tiene sus propias reglas. Antes de escribir información personal en la base de datos de un sitio web o al inscribirte en el mismo, averigua cómo podría utilizarse dicha información, es decir, si se publicará toda o en parte y dónde. Si consideras que te solicitan demasiada información, o si no conoces el sitio web o desconfías del mismo, no des tus datos. Busca otro servicio similar que te pida menos información o prometa tratar tu información con más cuidado. En la medida de lo posible, se recomienda utilizar un seudónimo y no dar más datos. Sobre todo es importante que comprendas claramente lo que puedes compartir con los demás y lo que no. Todo lo que pongas en línea queda inmediatamente fuera de tu control y a disposición de cualquier usuario:

1. Cuando tengas que dar tus datos personales asegúrate de que quien los solicita es quien dice ser y que es de confianza; recuerda que antes de dar información sobre tus amigos debes pedirles permiso ya que podría disgustarles que des su dirección de correo electrónico u otros datos a otras personas.
2. No estás obligado a dar toda la información que se te pide; sólo tienes que rellenar los campos obligatorios. En cualquier caso, antes de dar tus datos lo mejor es buscar el máximo de información posible sobre la persona, el servicio o la empresa con la que estás tratando. Por ejemplo, comprueba si el sitio solicita tus datos para luego enviarte publicidad o si la idea es comunicarlos a otras empresas. Si no quieres que hagan ni una cosa ni la otra, deselecciona las casillas correspondientes. Si no te permiten esta opción deberías considerar la posibilidad de no utilizar dichos servicio.
3. Envía fotos personales y vídeos sólo a gente que tú conozcas, ya que tu imagen es una parte de tus datos personales y debes asegurarte de que no se distribuirá indiscriminadamente. Lo mismo cabe decir de las imágenes de los demás. No olvides que es prác-

ticamente imposible determinar dónde puede acabar una imagen; antes de fotografiar o filmar a alguien debes pedirle permiso.

4. Cuando quieras inscribirte en un determinado servicio, trata de recordar estos consejos: utiliza una contraseña difícil de adivinar para que nadie pueda entrar en tu cuenta; utiliza una dirección de correo compleja, si es posible con números y letras (por ejemplo, mrx-3wec97@... .com), para que no puedan adivinarla los remitentes de correo basura u otras personas que deseen enviarte mensajes no deseados; comprueba que tienes activada la protección contra el correo basura (para mensajes entrantes) y antivirus (para ficheros adjuntos a los mensajes de correo electrónico) y actualízalos regularmente; utiliza dos direcciones de correo electrónico, una estrictamente personal para tus contactos en la vida real (amigos, familiares, etc.) y otra para rellenar los formularios de inscripción en línea que piden datos personales (perfiles de usuario, anuncios de concursos, juegos en línea, etc.) a la que, como sabes, podrían tener acceso desconocidos.
5. No abras los ficheros adjuntos de remitentes que no conoces ni programas cuyos posibles efectos desconoces, ya que podría tratarse de un detector de teclado (capaz de guardar todas las teclas pulsadas en el teclado con el fin de averiguar contraseñas, códigos numéricos, números de tarjetas de crédito, etc.), un rastreador de correo electrónico (que obtiene acceso a las direcciones de correo electrónico de los contactos almacenados en el PC de la víctima), o un rastreador de información (que extrae información importante, por ejemplo claves de registro de los programas más importantes instalados en el PC). Sin que tú te des cuenta, estos programas envían toda esta información por Internet a destinatarios desconocidos.
6. Participa únicamente en actividades con las que te sientas seguro. Si algo "te da mala espina", o sientes que algo no va bien, o no estás plenamente convencido, o si piensas que el precio es inadecuado, lo mejor que puedes hacer es desistir. Tienes derecho a criticar y poner en entredicho todo lo que encuentres en línea. Recuerda que las cosas no siempre son lo que aparentan.

Respeta el derecho de autor

Lo maravilloso de la web es que ofrece posibilidades infinitas de encontrar y acceder a todo tipo de material utilizando los motores de búsqueda y luego descargarlo, gratis o previo pago, al PC o al teléfono móvil para utilizarlo fuera de línea.

No todo lo que encuentres en línea puedes utilizarlo como quieras, ya que hay mucho contenido protegido por el derecho de autor o por derechos de propiedad.

El software punto a punto (*Peer to Peer*, P2P) permite compartir e intercambiar ficheros directamente con otros usuarios de Internet, sin ningún costo adicional de conexión. El material que más buscan y descargan los jóvenes son música, películas, vídeos y juegos, que suelen estar protegidos por el derecho de autor y la legislación. En muchos países la descarga y distribución ilegal de contenido protegido con derecho de autor es delito y está penalizado en la legislación. Ten en cuenta que es posible rastrear la participación en la descarga ilegal de material. Ha sucedido alguna vez que los padres reciben una enorme factura por el material que ha descargado uno de sus hijos, de tal forma que si la familia se niega a pagar pueden interponerse otras acciones jurídicas. Algunos países están contemplando la posibilidad de prohibir la utilización de Internet a aquellas personas que se les haya atrapado en reiteradas ocasiones tratando de acceder sin autorización a material protegido por el derecho de autor. Recuerda que cuando utilices material que es fruto del esfuerzo de otras personas, tales como artículos o tesis doctorales, debes indicar las correspondientes fuentes. Si no lo haces te tacharán de plagiador, lo que podrá causarte grandes problemas.

Recuerda:

1. Eres libre de utilizar, modificar y distribuir programas libres que no están protegidos por el derecho de autor.
2. Por otra parte, existe software denominado *shareware* que puedes utilizar gratuitamente durante un periodo de prueba.
3. Tu privacidad y tu PC podrían verse comprometidos por virus y otros "software maligno". Lo mejor es, por tanto, instalar y actualizar continuamente sistemas de protección, tales como programas antivirus, antimarcación y corta fuegos. Asegúrate siempre de leer el manual del programa que estás utilizando para evitar cometer los errores que se enumeran a continuación.
4. En general, en el material protegido por el derecho de autor suele aparecer una frase estándar, por ejemplo "todos los derechos reservados" u otra similar; en los casos en los que no aparece, lo mejor es no arriesgarse.
5. Los programas de comunicación punto a punto (P2P) que utilizas para compartir y descargar ficheros también entrañan ciertos riesgos. Uno debe comprender cabalmente cómo funcionan para poder utilizarlos sin riesgo alguno de seguridad:
   a. no siempre se descarga lo que uno creer estar descargando: Muchas veces bajo el título de una canción o vídeo se esconde otro tipo de material. Por ejemplo, en casos más graves puede contener imágenes pedófilas. Lee el manual del programa que utilizas para saber cómo puedes detectar ficheros falsos y conectarte únicamente a fuentes fiables: pide a tus amigos que te indiquen las fuentes que debes utilizar y las que debes evitar;
   b. antes de abrir un fichero descargado pásale el antivirus; es bastante frecuente que el fichero descargado contenga virus y programas espía que pueden comprometer tu PC, tus datos personales y tu privacidad;
   c. no compartas todo tu disco duro: comprueba tu configuración para sólo compartir las carpetas que deseas y recuerda que compartir ficheros protegidos por el derecho de autor es delito.

Comercio electrónico

Se pueden comprar productos en línea o con el teléfono móvil. Las compras pueden efectuarse con tarjeta de crédito o, cuando se utiliza un teléfono móvil, por deducción del crédito del abono. Existen espacios en línea destinados a comprar y vender todo tipo de productos a precios muy competitivos.

Una diferencia fundamental entre el comercio en línea y el tradicional es que en el primero resulta difícil identificar quién se encuentra del otro lado de la transacción y, por tanto, existe el riesgo de fraude. Uno de los peligros más comunes es el de la "peska" (*phishing*), que se produce al responder a un correo electrónico falso (un correo basura) que parece proceder de una fuente acreditada, por ejemplo un banco o una empresa de tarjetas de crédito. Te piden introducir mucha información personal, por ejemplo, los datos de una cuenta bancaria, contraseñas, fecha de nacimiento, etc, que luego utilizan para sus propios fines.

Otro problema del comercio electrónico es el de la venta de productos y servicios para los que existen restricciones de edad. Por ejemplo, en muchos países es ilegal vender o proporcionar bebidas alcohólicas o tabaco a menores. Por lo general, el juego sólo está autorizado a personas mayores de cierta edad. Ahora bien, en el mundo en línea es muy difícil determinar la edad del comprador del producto o servicio. La práctica que utilizan muchas empresas es pedir a la persona que marque una casilla para confirmar que tiene la edad requerida.

En ciertos países algunas empresas están empezando a integrar sistemas de verificación de la edad en sus procedimientos de venta, pero esto es muy reciente y la tecnología limitada. No obstante, es una práctica que se utiliza cada vez más. Al mentir acerca de tu edad para comprar productos con restricciones de edad podrías estar cometiendo un delito e implicar al vendedor. Podrías perder el producto o servicio que has comprado y acabar con un expediente de antecedentes penales. Así que mejor no lo hagas.

En cualquier caso, existen varias tácticas que pueden ayudarte a reducir los riesgos y aprovechar debidamente las oportunidades que ofrece el comercio electrónico:

1. Selecciona con mucho cuidado el sitio donde deseas comprar y averigua si es fiable. Trata de obtener el máximo de información acerca de ese sitio: nombre, dirección, teléfono, ubicación de la oficina central de la empresa, condiciones generales de venta y, en particular, cómo anular la compra; averigua su política de protección y gestión de datos personales y la seguridad de pago. Además, compara el precio del mismo producto en otros sitios.
2. Existen tarjetas de crédito de prepago u otras en las que se puede poner un límite máximo, que pueden evitarte sorpresas desagradables.
3. Antes de comprar en un sitio en línea, asegúrate de que disponen de un sistema seguro para las transacciones para evitar, por ejemplo, los "analizadores de paquetes" que interceptan datos durante las transmisiones. Aunque mucho sitios cuentan con sistemas que impiden la interceptación de datos en tránsito, los piratas informáticos pueden obtener los datos de tu tarjeta de crédito del servidor de la empresa que los tiene almacenados. Obviamente, si seleccionas otra modalidad de pago te evitarás la posibilidad de que alguien averigüe tu número de tarjeta de crédito.

4. Si recibes un mensaje no solicitado por correo electrónico que contiene ofertas increíbles, es muy probable que sea fraudulento.
5. Si algo parece demasiado bueno para ser verdad, lo más probable es que sea falso y lo mejor en estos casos es olvidarlo.
6. Si efectúas compras por teléfono móvil, en las que no se necesita una tarjeta de crédito, comprueba cuál es el costo real de los servicios, las condiciones del servicio y cómo anularlo.

4. Conclusiones

Si tienes presente estas reglas básicas, serás capaz de sortear la mayoría de los riesgos que puedes encontrarte en línea. Si te sucede una experiencia desagradable o que hiere tu sensibilidad, habla con alguien de tu confianza. Recuerda que tienes el derecho de protegerte y la responsabilidad de actuar adecuadamente, tanto en línea como fuera de línea.

Fuentes adicionales de lectura y consulta

Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, http://www.unicef.org/crc/

Resultados de la CMSI, http://www.itu.int/wsis

Actividades de la UIT sobre ciberseguridad, http://www.itu.int/cybersecurity

Iniciativa de Protección de la Infancia en Línea, http://www.itu.int/cop

Imagine Your Future – a prediction of how the future will be, http://www.elon.edu/e-web/predictions/kidzone/yourfuture.xhtml#kids%27%20predictions

The Internet Big Picture – World Internet Users and Population Stats, http://www.internetworldstats.com/stats.htm

Child-friendly version of 'A World Fit for Children', http://www.unicef.org/specialsession/wffc/child_friendly.html

Opinion polls: What young people think, http://www.unicef.org/polls/

Connect Safely is for parents, teens, educators, advocates - everyone engaged in and interested in the impact of the social Web, http://www.connectsafely.org/

Children and Adolescents Closing Statement at World Congress III Against Sexual Exploitation. http://www.ecpat.net/WorldCongressIII/PDF/Outcome/WCIII_Outcome_Document_Final.pdf

The Children and Young Person's Global Online Charter, http://www.iyac.net/children/index.htm

A number of Childnet's resources for young people, http://www.childnet-int.org/youngpeople/

Información (acceso a sitios en varios idiomas):
http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/index.htm
http://www.getnetwise.org/

Apéndice 1

Contrato de los padres

Sé que Internet puede ser un lugar maravilloso para mis hijos. También sé que debo ayudarles a que su experiencia en Internet sea más segura. A sabiendas de que mi hijos pueden ayudarme en esta tarea, me comprometo a seguir las siguientes reglas:

1. Trataré de saber los servicios y sitios web que utilizan mis hijos.
2. Estableceré normas y pautas razonables para la utilización del computador por parte de mis hijos, las discutiré con ellos y las pondré a la vista cerca del computador a modo de recordatorio.
3. No reaccionaré de manera exagerada si mis hijos me cuentan que han encontrado o hecho algo "malo" en Internet.
4. Trataré de conocer a los "amigos en línea" de mis hijos y su lista de contactos, al igual que trato de conocer sus amigos del mundo real.
5. Trataré de apoyar y supervisar la forma en que mis hijos utilizan Internet, por ejemplo colocando el computador en un espacio común del hogar.
6. Informaré a las autoridades competentes acerca de los sitios y las actividades sospechosas o ilegales que encuentre.
7. Elaboraré o conseguiré una lista de sitios recomendados para niños.
8. Verificaré con frecuencia los sitios web que visitan mis hijos.
9. Investigaré las opciones que existen para filtrar y bloquear material de Internet inadecuado para mis hijos.
10. Hablaré con mis hijos sobre sus andanzas en línea y compartiré sus aventuras por Internet con la mayor frecuencia posible.

Estoy de acuerdo con lo anterior.

Firma de los padres

_____

Fecha

_____

Entiendo que mis padres han convenido en respetar estas reglas y estoy de acuerdo en colaborar con ellos para navegar por Internet juntos.

Firma del niño

_____

Fecha

_____

Contrato del niño

Sé que Internet puede ser un lugar maravilloso para visitar. También sé que es importante para mi seguridad respetar las siguientes reglas cuando navego por Internet. Me comprometo a seguir las siguientes reglas:

1. Siempre que pueda elegiré un seudónimo seguro y prudente que no divulgue información personal sobre mí o mi familia.
2. Mantendré en secreto todas mis contraseñas.
3. Hablaré con mis padres de todos los programas y aplicaciones que utilizo en mi computador e Internet, y de los sitios que visito. Antes de descargar o telecargar un nuevo programa, o inscribirme en un sitio nuevo, consultaré a mis padres para que me den su aprobación.
4. Al considerar la posibilidad de inscribirme en un nuevo servicio en línea, evitaré los que solicitan demasiada información personal y trataré de optar por los que piden menos datos.
5. Trataré siempre de averiguar qué parte de mis datos personales publicará por defecto el servicio en mi perfil y seleccionaré siempre el nivel máximo de privacidad.
6. No compartiré mis datos personales, ni los de mis padres o demás miembros de la familia, bajo ningún concepto ni en ninguna condición, en línea o con alguien que he conocido en línea. Esto incluye, entre otros, mi nombre, dirección, número de teléfono, edad o nombre de mi escuela.
7. Trataré a los demás como a mí me gustaría que me tratasen.
8. Cuando esté en línea me comportaré de manera educada, cuidando mi lenguaje y con respeto. No entraré en polémicas, ni recurriré a amenazas o malas palabras.
9. Consideraré prioritaria mi seguridad, dado que ciertas personas en línea pretenden hacerse pasar por quienes no son.
10. Seré sincero con mis padres acerca de las personas que conozca en línea y les contaré cuando conozca a alguien, aunque no me lo pregunten. No contestaré a los mensajes de correo electrónico o instantáneos enviados por alguien que mis padres no aprueban.
11. Si veo o leo cosas malas, repugnantes o vulgares, cerraré la sesión y se lo contaré a mis padres para que traten de que no me vuelva a suceder.
12. Si recibo imágenes, enlaces a sitios malos, mensajes de correo electrónico o instantáneos con un lenguaje ofensivo o participo en una charla donde las personas utilizan palabrotas o un lenguaje ofensivo o aborrecible, se lo contaré a mis padres.
13. No enviaré nada al portal de alguien que haya conocido en línea sin el consentimiento de mis padres. Si recibo algo de una persona que he conocido en línea, se lo contaré inmediatamente a mis padres (ya que ello significa que han conseguido información privada sobre mí).
14. No haré nada en línea que alguien me pida y que me haga sentir incómodo, especialmente si sé que a mis padres no les gustaría ni lo aprobarían.

15. No llamaré, escribiré una carta ni acudiré a una cita en persona con alguien que he conocido en línea sin el consentimiento de mis padres o sin que me acompañe una persona adulta de mi confianza.
16. Comprendo que mis padres supervisarán el tiempo que paso en línea y que utilizarán software para controlar o limitar los lugares que visito en línea. Esto lo hacen porque me quieren y desean protegerme.

Enseñaré a mis padres todo lo que sé sobre Internet para que podamos divertirnos juntos y aprender cosas interesantes.

Estoy de acuerdo con lo anterior.

_____

Firma del niño

_____

Fecha

_____

Me comprometo a proteger a mis hijos y garantizar su seguridad en línea asegurándome de que se respetan estas reglas. Si mi hijo se encuentra en una situación de inseguridad y me lo cuenta, me encargaré de la situación con madurez y sentido común, sin culpar a nadie, y trataré de resolverla con calma para asegurarme de que en el futuro mi hijo tenga una experiencia en Internet más segura.

Firma de los padres

_____

Fecha

_____

Fotografías:: www.shutterstock.com, Violaine Martin/UIT, Ahone Ayeh Njume-Ebong/UIT

Unión Internacional de Telecomunicaciones
Place des Nations
CH-1211 Ginebra 20
Suiza
www.itu.int/cop

Impreso en Suiza
Ginebra, 2009

En colaboración con:

Save the Children

Telefónica

CHIS

ins@fe