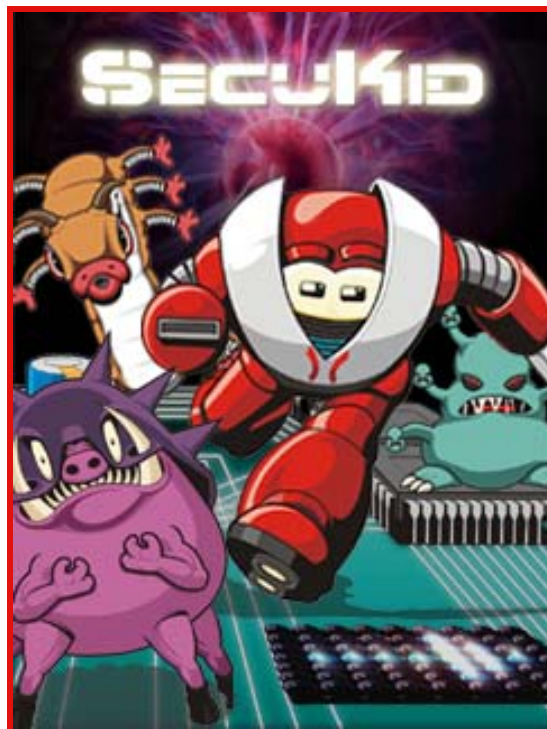


SecuKid: Juego educativo para móviles sobre seguridad en el uso de las TIC dirigido a niños y adolescentes

Presentación y objetivos



1 ANTECEDENTES: ¿POR QUÉ SECUKID®?

INTECO (Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación) – sociedad estatal promovida por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio – y la iniciativa **Pantallas Amigas** presentan **SecuKid®**, un juego de inteligencia para terminales de telefonía móvil que tiene como finalidad transmitir conceptos básicos sobre seguridad en el uso de las TIC a niños y adolescentes a partir de 11 años.

Aetical (Federación de Asociaciones de Empresas de Tecnologías de la Información, Comunicaciones y Electrónica de Castilla y León), en el marco del Programa Déd@lo de sensibilización para fomentar un uso seguro y responsable de Internet por los menores – financiado por el Plan Avanza del Ministerio de Industria, Comercio y Turismo – contribuirá a la difusión y promoción del juego entre los alumnos de 6º de primaria de un centenar de colegios públicos y privados de Castilla y León. El programa llegará a más de 3.000 estudiantes.

1.1 Antecedentes

SecuKid® se desarrolla en el contexto del “*Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*”, elaborado por el Observatorio de la Seguridad de la Información de INTECO a partir de las opiniones de 625 familias españolas (niños de entre 10 y 16 años y su padre, madre o tutor). Fruto de la investigación, surgen las siguientes reflexiones:

(...) la clave pasa por proporcionar a padres e hijos la formación y herramientas adecuadas para que sean capaces de identificar los riesgos a los que se enfrentan y combatirlos efectivamente. Tanto los niños españoles de 10 a 16 años como sus padres poseen la suficiente destreza y cercanía con las TIC como para absorber la información necesaria sobre hábitos y herramientas de seguridad. Se hace necesario, por parte de administraciones públicas y sector privado, reforzar la actividad sensibilizadora dirigida a ambos colectivos, con el objetivo de hacer de Internet un lugar más seguro para los niños.

(...) La acción formativa debe ir orientada a proporcionar pautas concretas para identificar los riesgos y la forma de afrontar los mismos. Ha de proporcionar información eficaz que permita a padres e hijos sentirse seguros y cómodos en la utilización de las TIC. Sólo con un conocimiento profundo de las amenazas existentes en la Red se pueden atacar y combatir.

INTECO, dentro de su compromiso con la promoción y la formación en el uso seguro y la confianza en las tecnologías de la información y la comunicación por parte de los menores, ejerce un papel clave en la difusión de la cultura de la seguridad de la información y, en este contexto, pone a disposición de las familias materiales informativos y didácticos.

En conclusión, **SecuKid®** constituye una herramienta de concienciación sobre la necesidad de una Internet segura, dirigida a niños y adolescentes españoles, y desarrollada en ejecución de la misión de promoción de la seguridad de la información atribuida a INTECO.

1.2 ¿Por qué un juego a través del móvil?

Los niños han nacido inmersos en las nuevas tecnologías, de forma que se aproximan a ellas de forma natural. Por ello, se ha creído conveniente que la acción difusora se canalice, precisamente, a través de un dispositivo tecnológico. Teniendo en cuenta que el 65% de los niños entre 10 y 16 años dispone de teléfono móvil¹ (el porcentaje alcanza el 90% en la franja de edad de 15-16 años), parece que se posiciona como un canal adecuado.

El teléfono móvil permite una presentación atractiva a la vez que educativa, un acceso elevado (dado el alto nivel de penetración del teléfono móvil entre los chavales) y bajos costes de distribución.

La distribución de **SecuKid®** será gratuita. Los menores podrán cargar el juego en su terminal si disponen de conexión *bluetooth* o USB. Para ello, contarán con el apoyo del personal del proyecto Déd@lo, que facilitará la llegada del juego a los centros escolares. En su defecto, también pueden descargárselo en un ordenador accediendo a la dirección www.secukid.es.

Cuando los procedimientos anteriores no sean factibles por las características del terminal, se facilita su descarga directa online. En este caso, aun siendo el juego gratuito, supone un gasto que asciende al coste de la conexión (el que tenga contratado con su compañía, caso de no disponer de tarifa plana) más 0,15 € por el envío de un SMS para formalizar la solicitud de descarga del juego.

2 OBJETIVOS DEL PROYECTO SECUKID

El objetivo general del proyecto es contribuir a la concienciación de los más jóvenes sobre la necesidad de hacer un uso seguro de las nuevas tecnologías.

Este objetivo genérico de concienciación se concreta en la ejecución del proyecto en tres objetivos específicos de carácter didáctico, lúdico y promocional, respectivamente. Es decir, se persigue, en primer lugar, que el menor conozca a qué riesgos se enfrenta en el uso de las TIC; en segundo lugar, que lo haga en un entorno TIC de juego, y por último,

¹ Observatorio de la Seguridad de la Información (INTECO), 2009. Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres

dar a conocer la existencia de iniciativas destinadas a promocionar y difundir la seguridad de la información.

2.1 Objetivo didáctico: que los niños identifiquen algunos de los riesgos a los que se enfrentan en el uso de Internet

Dado que el objetivo general del proyecto es la concienciación de los niños y adolescentes, será esta finalidad didáctica la más relevante. El diseño del juego permite que el jugador sea capaz de identificar los riesgos tecnológicos más frecuentes con los que se enfrenta el menor en el uso de las TIC y la forma de prevenirlos y solucionarlos. La finalidad didáctica y pedagógica rodea y da sentido a todo el juego, combinando enseñanzas de carácter *explícito* con otras de carácter *metafórico*.

Enseñanzas explícitas

El juego comprende cinco fases o niveles a los que se accede tras haber superado la anterior. Dichas fases son las siguientes:

- Fase 1: virus.
- Fase 2: troyanos y gusanos.
- Fase 3: programas espía.
- Fase 4: ciberbullying (acoso entre iguales).
- Fase 5: grooming (acoso ejercido por un adulto con una finalidad sexual explícita o implícita).

Al inicio de cada fase se presenta al jugador un breve texto y una imagen que ofrecen una visión de la situación analizada en cada caso. El texto es breve, para no romper la dinámica lúdica, pero analiza de forma descriptiva el riesgo en cuestión. Esta información aparece siempre antes del inicio de cada una de las fases, y termina con una pregunta que el niño debe responder para pasar de pantalla.

Enseñanzas implícitas

El juego está ambientado en un entorno virtual que simula un ambiente cibernético. Representa, de forma metafórica, la problemática de los riesgos de carácter técnico en Internet: **SecuKid®** es un niño-robot que debe alcanzar un ordenador para superar cada una de las fases. En el trayecto que separa a **SecuKid®** de su objetivo aparecen obstáculos, que deberemos esquivar gracias a diferentes utilidades. En esta metáfora, los obstáculos con los que se encuentra **SecuKid®** son virus, gusanos, troyanos y spyware,

y las utilidades que nos permiten superar estos obstáculos son antivirus, paquete de software legal, parche temporal para el sistema, actualizaciones del sistema, etc.

La idea trata de plasmar el riesgo que representa el malware y cómo éste aparece como “obstáculos en el camino” hacia un buen uso de las nuevas tecnologías.

2.2 Objetivo lúdico: aprender jugando

Sin perjuicio del objetivo didáctico, no se puede obviar que nos encontramos ante un juego, y es importante que los niños se diviertan con él. La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

Cada sociedad ha incorporado a los juegos infantiles sus avances tecnológicos, valores e ilusiones. En la nueva sociedad de las tecnologías digitales, nuestros niños y jóvenes disponen de una nueva familia de juegos para el entretenimiento y el aprendizaje: los videojuegos. Los videojuegos y los juegos para móviles, siempre que sean adecuados, suponen una significativa aportación como fuente de aprendizaje informal.

El juego permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ponerse en el punto de vista de otro, ampliar los horizontes de sí mismo, etc. Los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben asimilar y retener información, realizar razonamientos inductivos y deductivos, construir y aplicar estrategias cognitivas de manera organizada y desarrollar determinadas habilidades psicomotrices (lateralidad, coordinación psicomotriz...) para afrontar las situaciones que se van sucediendo ante la pantalla. Aquí el jugador siempre se implica y se ve obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente, aspecto muy apreciado por los niños y jóvenes.

2.3 Objetivo promocional: dar a conocer la existencia de iniciativas de promoción de la seguridad en el uso de las TIC por los niños

Esta iniciativa permite recordar tanto a los niños y adolescentes, como a sus padres y opinión pública en general, la importancia de la seguridad de la información, así como la existencia de iniciativas impulsadas por entidades públicas, empresas privadas y fundaciones y organismos no gubernamentales dedicados a esta materia.

3 MÁS INFORMACIÓN

www.inteco.es

www.pantallasamigas.net

www.aetical.com/dedalo