Gabriela Fretes Torruella.

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE INDUSTRIA, ENERGÍA Y TURISMO
plan avanza2
@dministración electrónica
CONFIANZA ONLINE
UNIÓN EUROPEA
PROYECTO COFINANCIADO POR EL FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL (FEDER)
Una manera de hacer Europa

REDES SOCIALES PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES

Autora: Gabriela Fretes Torruella

Licenciada en Psicología, Máster en Dificultades de Aprendizaje. Especializada en infancia y adolescencia. Colabora actualmente en la consultoría elcaparazon.net (Dolors Reig).

Las redes sociales diseñadas específicamente para niños y adolescentes son relativamente comunes en el mundo anglosajón, pero en España su entrada es reciente, a partir de 2009. Las características que comparten este tipo de redes son, en primer lugar, el permiso parental para darse de alta y también que los responsables de la red vigilan continuamente para evitar usuarios no deseados o intrusos. Las normas de estos sitios son muy estrictas para evitar cualquier maniobra de acoso para conseguir datos o imágenes de los menores.

A continuación presentaremos las redes sociales infantiles más populares, con sus características principales.

Club Penguin.com: (www.clubpenguin.com/es)

Club Penguin requiere que los padres den su dirección de correo electrónico para activar la cuenta. Ofrece salas de chat supervisadas por moderadores, y además los niños sólo pueden utilizar palabras previamente habilitadas por el sistema. Los diferentes juegos les permiten acumular fichas que después pueden redimir en premios, cuando el servicio es de pago, y coleccionar unas mascotas pequeñas y redondas llamadas pufless. Por lo que he visto, le ha gustado el juego por las posibilidades de interacción y por que cuando cumple tareas y acumula puntos le dan medallas y cartas de felicitación. Club Penguin resultó, pues, ser algo muy diferente a lo que me imaginaba en un principio. Esta red está enfocada para niños de 6 a 14 años.

REDES SOCIALES PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES

BoomBang (http://www.boombang.tv/esp/)

BoomBang es un chat virtual donde es posible hacer amigos, crear una isla, e interactuar de forma divertida con otras personas (reír, llorar, volar, dar flores, tirar cocos, etc.). Es un entorno seguro y controlado por moderadores para garantizar la seguridad de los menores. Dispone de las siguientes medidas para velar por el correcto funcionamiento de la red:

Filtro de lenguaje: no se permiten palabras malsonantes o rebuscadas evitando situaciones no deseadas

Control: los moderadores supervisan todos los días del año las conversaciones y quejas en el chat. El equipo lee cada uno de los emails, para intervenir y resolver cualquier problema, sea de pagos o comportamiento.

Datos personales: no conceden ni comparten los datos personales de los usuarios.

Ignorar Usuario: Con tan sólo un click se puede ignorar a un usuario si su comportamiento o lenguaje te resultan ofensivos.

Webkinz.com:

Webkinz World está en proceso de ser traducido al español, es decir, sólo está traducido algunas secciones. Las mascotas Webkinz son adorables mascotas de peluche que vienen con un Código secreto exclusivo. Con este código, se puede ingresar a Webkinz World y cuidar de una mascota virtual, ganar KinzCash y jugar los mejores juegos para

niños en la red. Las preguntas en Quizzy's están adaptadas de acuerdo a la edad y en general son educativas. La página tiene varios juegos en la sala de juegos que fomentan el aprendizaje:
Booger Gets an A fomenta las habilidades para sumar.
Lunch Letters ayuda a los niños a aprender a escribir y deletrear.
Quizzy's Word Challenge ayuda en la ortografía.
Operation Gumball alienta a los niños a pensar lógicamente.
Webkinz Newz y los W Tales fomentan la lectura, y los concursos estimulan la escritura, la creatividad y la solución de problemas. Los niños también puede aprender sobre dinero en Webkinz World. Ganando KinzCash, pueden aprende a ahorrar y gestionar dinero. Webkinz World también ayuda a enseñar sobre responsabilidad, cuidado de una mascota y a llevarse bien con los demás.
Destacamos también que hay una sección completa dedicada a los padres, explicando las características de la red, resolviendo preguntas frecuentes, etc.
Pandillatelmex.com: Es el portal de La Pandilla Telmex, está en español pero dirigido al público mejicano. Se trata de un sitio hecho especialmente para niños, con secciones de entretenimiento, convivencia y ayuda escolar en compañía de sus personajes favoritos: Marco, Tonito, Redecita y Cablín. También dispone de una sección para las edades preescolares. Pandillatelmex.com es un sitio muy confiable:
No contiene vínculos a otras páginas
Todos los contenidos han sido cuidadosamente seleccionados.
Todos los mensajes enviados por los usuarios son moderados por los administradores, para impedir el intercambio de datos personales.
El sitio de La Pandilla Telmex está diseñado para ser un lugar de entretenimiento, aprendizaje y un espacio de expresión para los niños. A través de sus secciones cada uno encontrará algo que le interese: desde enviar sus propios chistes y consultar la ayuda escolar, hasta escuchar música de La Pandilla y hacer su propia red de amigos.

REDES SOCIALES PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES

ScuttlePad (http://www.scuttlepad.es/):

ScuttlePad es una red social pensada para niños, con la intención de enseñar a los pequeños a acercarse a las redes sociales en un mundo cada vez más conectado.
El sitio está dedicado específicamente a niños de entre 6 y 12 años, y busca la participación de los padres en el proceso desde el primer momento. El proceso de registro solicita edad, nombre de pila, color favorito y la dirección de correo de los padres, entre otros datos básicos.

Según Chad Perry, fundador y CEO de ScuttlePad, el sitio no intenta incorporar añadidos llamativos como juegos o puzzles, como en otras redes, sino que sirve como terreno de aprendizaje.

El sitio sólo muestra información muy básica de los usuarios como nombre de pila, fotografía, estado y país. Los usuarios pueden subir fotografía, enviar mensajes, crear actualizaciones de estado y comentar el contenido de otros usuarios. Perry afirmaba que la omisión de los apellidos era muy importante para muchos de los padres con los que habló durante la creación del sitio.

Una función importante del sitio es algo que denomina “comunicación guiada”. Las imágenes no solo se revisan personalmente por parte de los empleados de ScuttlePad para asegurarse de que sean apropiadas, sino que cualquier comunicación que tenga lugar en el sitio está guiada por una “herramienta de frases” que funciona de un modo similar al de una función de texto predictiva en un teléfono móvil. Sin embargo, en lugar de teclear, los usuarios tienen una serie de palabras entre las que escoger para crear frases. Como señala la empresa en su nota de prensa, la herramienta “puede dar como resultado estados algo tontos como ‘Estoy ayudando a la radio’, pero los usuarios no pueden publicar nada ofensivo ni demasiado personal”.

Comunidad Clan (http://www.rtve.es/infantil/):

Comunidad Clan está diseñada para fomentar que los menores se familiaricen con las nuevas herramientas que ofrece Internet y encuentren un espacio para aprender de manera divertica. En esta comunidad virtual los niños pueden elegir entre las principales estrellas del canal como avatar. Los padres podrán controlarán en cada momento con

quién se relaciona el niño y, además, serán los encargados de aceptar las invitaciones.
Una vez registrados en la web de RTVE, se pueden crear perfiles anónimos para los hijos e hijas. De esta manera se crea un entorno totalmente anónimo y seguro en el que los menores pueden hacer amigos y enviarse mensajes prefijados.
Habbo.es: Habbo es un mundo virtual en el que los adolescentes pueden conocer a otros utilizando unos personajes totalmente personalizados. Este mundo virtual tiene su base en un Hotel que da acceso a varias Salas Públicas creadas por Habbo en las que los usuarios pueden chatear y a otras Salas Privadas, en este caso creadas por los propios usuarios. En estas últimas, se les da la opción a los usuarios de decorarlas con muebles virtuales o incluso de adoptar una mascota virtual y pasar a cuidarla en una de sus salas.
Habbo es una comunidad en movimiento en la que regularmente tienen cabida desde eventos, juegos y competiciones a visitas de actores y músicos famosos en la vida real. O, incluso, iniciativas para promover la seguridad online.
Habbo es moderado las 24 horas del día por un equipo de Moderadores específicamente entrenado para ello. Los usuarios que tengan algún problema de seguridad o de cualquier otro tipo pueden obtener la ayuda de estos Moderadores en cualquier momento haciendo clic en el icono '?', un botón accesible todo el tiempo que uno pase dentro del Hotel de Habbo.
Además, Habbo cuenta con varios filtros de seguridad para impedir que en los chats se utilicen términos ofensivos o inapropiados. Esos filtros incluso dificultan que los usuarios puedan intercambiar información personal (como números de teléfono, direcciones postales, etc.).
Los usuarios pueden registrar una cuenta, conectarse a Habbo e interactuar con otro usuario de forma totalmente gratuita. Por otro lado, los Habbos pueden optar por comprar elementos que proporcionan el juego, tales como muebles virtuales o suscribirse al Habbo Club para lograr artículos adicionales. Sin embargo, esto es totalmente voluntario.

REDES SOCIALES PARA COLECTIVOS ESPECIALES

A continuación presentamos tres proyectos de redes sociales para niños con enfermedades u hospitalizados (adaptado de El Caparazón, disponible en http://www.dreig.eu/caparazon/2009/10/03/redes-sociales-comunidades_especiales/). Hay que decir que no encontramos en España propuestas similares.

Red Nacional Acercándote @l Mundo (Argentina, http://www.chicos.net/red/)

Esta red, una iniciativa de la asociación civil chicos.net, brinda a chicos y chicas aislados por problemas graves de salud un espacio de entretenimiento y un canal de comunicación con sus pares, sus familias, escuelas e instituciones.
Es una comunidad virtual de niños enfermos, y que por ello –ya sea temporaria o permanentemente– no concurren a la escuela común. Acercándote @l Mundo pretende incorporar al programa a los niños enfermos de todo el país, y para ello coordina una compleja base de datos, que incluye a instituciones que atienden a chicos que padecen enfermedades severas prolongadas o limitaciones físicas duraderas, escuelas hospitalarias y domiciliarias y otras instituciones de salud, además de donantes de computadoras y de otros servicios necesarios para la finalidad del programa (transporte, conectividad, etc.) e instituciones que acompañan al niño y a su familia a través de asistencia técnica o capacitación, y voluntarios.
Una faceta muy interesante en la que trabaja actualmente es la conformación de la Red de, con un fuerte apoyo de la Escuela Hospitalaria N° 2 del Hospital de Pediatría Garrahan. Las escuelas hospitalarias, para las que se diseñó el instructivo “Uso de Nuevas Tecnologías en la Escuela”, reciben semanalmente actividades lúdico-

educativas para su trabajo, y a su vez pueden enviar material propio sobre sus experiencias y producciones para publicar en el sitio del programa.
Desde cualquier computadora conectada a internet, previa suscripción realizada por uno de los padres o un profesional de la institución, los niños pueden hacer uso gratuito de la sección Chicos y encontrar actividades recreativas, interactivas y educativas que se actualizan constantemente, además de chatear con sus pares.
Livewire (Australia, http://www.livewire.org.au)

En 2009, se lanzó en Australia Livewire, que ha sido calificada por algunos medios de comunicación como el "Facebook para los chicos enfermos", y es la primera red social de este tipo en Australia, donde casi medio millón de jóvenes de entre 10 y 21 años viven con una enfermedad crónica, grave, o una discapacidad. Como en MySpace o Facebook, los usuarios puede jugar, encontrar blogs o entrar en chats.

"Livewire es mucho más seguro, no estaría cómoda hablando de mi enfermedad en Myspace o Facebook" –dijo la adolescente de 13 años Annie Grindrod, que tiene artritis–. Estás hablando con gente que ha pasado por lo mismo que tú has pasado y ha pasado tiempo en el hospital, y está bien simplemente poder hablar con ellos", declaró a Reuters.
Livewire recluta a sus miembros de entre los casos que le envía su matriz, la Fundación de Niños Starlight, y a través de los hospitales que atienden discapacidades o casos crónicos.
Zora (Estados Unidos,http://ase.tufts.edu/devtech/campzora.html)

La investigadora Marina Umaschi se volcó a investigar la forma en que los entornos virtuales pueden promover el desarrollo en niños hospitalizados, y para su tesis doctoral desarrolló Zora, un mundo virtual al que muchos chicos y chicas se pueden conectar para crear y programar una ciudad tridimensional y sus propios personajes. Zora está funcionando para los pacientes que han sido trasplantados en el Hospital de Boston y luego vuelven a sus casas. Desde allí se comunican entre ellos, con los médicos y con las enfermeras.
Extraemos de una entrevista a Marina Umashi:
—¿Qué es exactamente el programa Zora? Hay quienes dicen que tiene que ver con Second Life…

—Sí, es muy parecido. La diferencia con Second Life es que en Zora los chicos pueden crear un mundo virtual pero les damos todas las herramientas para que ellos creen desde un principio. Pueden crear los personajes y programarlos, involucra un nivel de competencia tecnológica más importante que lo que hay en Second Life, porque está desarrollado con ciertos objetivos pedagógicos. En Second Life los objetivos son más sociales.

—¿Cuáles son esos objetivos pedagógicos?

—En inglés se llama positive technological development framework. En los años 60 y 70 la pelea era para que los chicos desarrollaran computer literacy, es decir que los chicos aprendieran lo básico para usar el software, como tipear o manejar aplicaciones concretas. Luego se vio que eso no servía, porque las aplicaciones cambian y en los chicos no cambió nada ese aprendizaje. Lo que ellos necesitaban era aprender las herramientas básicas que les permitieran aprender con tecnología. Entonces apareció Seymour Paper, que empezó a hablar de technological fluency: que los niños puedan ser fluidos con la tecnología como se puede ser fluido en un idioma o lengua madre. A esto queremos llegar. Pero siempre se lo limita a la parte cognitiva e intelectual y las computadoras están en todo el mundo de los chicos, no sólo en lo que respecta al intelecto y a la escuela.

Lo que propongo es positive technological development, es decir que se incluya lo social, lo afectivo y el comportamiento entre las competencias a adquirir. Yo lo llamo las 6 “C”: que los chicos desarrollen competencia, pero que también puedan usar la tecnología para “care” (cuidar a otros); para “conect” (conectarse con otros); para “character” (que tiene que ver con todo lo que preocupa de la seguridad o no en el mundo virtual); para contribuir al mundo (hoy no es suficiente con crear un buen programa de matemática: con eso ¿en qué estás ayudando al mundo?). Si todo esto funciona tendríamos lo que se llama civic participation, es decir hacer un mundo mejor”.