

Guía para el uso seguro de juguetes conectados.

Consideraciones para familias antes y después de su compra



is4k INTERNET
SEGURA
FOR KIDS

ÍNDICE

1. ¿QUÉ ES UN JUGUETE CONECTADO?

2. ¿PARA QUÉ RECOGEN ESTOS JUGUETES NUESTROS DATOS?

3. JUGUETES CONECTADOS: ¿A QUÉ NOS EXPONEMOS?

4. ¿CÓMO ELIJO UN JUGUETE CONECTADO PARA MI HIJO/A?

5. ¿CÓMO CONFIGURO EL JUGUETE PARA QUE SEA MÁS SEGURO?

6. ¿CÓMO LES ENSEÑO A JUGAR CON MÁS SEGURIDAD?

7. ¿CÓMO PUEDO SABER MÁS SOBRE JUGUETES CONECTADOS?

La presente publicación **pertenece al INCIBE** (Instituto Nacional de Ciberseguridad) y está bajo **licencia Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional de Creative Commons**. Por esta razón está permitido **copiar, distribuir y comunicar públicamente** esta obra bajo las condiciones siguientes:

- **Reconocimiento.** El contenido de esta publicación se puede reproducir total o parcialmente por terceros, **citando su procedencia** y haciendo referencia expresa al **INCIBE** y la iniciativa **Internet Segura for Kids (IS4K)** y sus sitios web: <https://www.incibe.es> y <https://www.is4k.es>. Dicho reconocimiento no podrá en ningún caso sugerir que INCIBE presta apoyo a dicho tercero o apoya el uso que hace de su obra.
- **Uso No Comercial.** El material original y los trabajos derivados **pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos** mientras su uso no tenga fines comerciales.
- **Compartir Igual.** Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede **distribuirla bajo esta misma licencia**.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. **Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de INCIBE** como titular de los derechos de autor.

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es_ES

1. ¿QUÉ ES UN JUGUETE CONECTADO?

Son aquellos juguetes que poseen **funciones de conectividad para interactuar** con otros dispositivos domésticos, como tabletas y móviles, o para **intercambiar datos** a través de Internet.

Pueden por ejemplo **responder** a órdenes o preguntas, **captar imágenes** a través de cámaras integradas o incluso **conectarse al móvil** a través de aplicaciones.

¿QUÉ NO ES UN JUGUETE CONECTADO?

Existen **otros juguetes tecnológicos** que no poseen la capacidad de 'conectarse', **como por ejemplo un coche dirigido por radio control o un muñeco que reacciona a las órdenes, pero sin conectarse a Internet ni a un dispositivo.**

Tampoco incluimos en esta definición otros productos de **ocio digital** como videoconsolas, reproductores mp3, así como dispositivos dirigidos inicialmente a un usuario adulto, como smartwatches, móviles o tabletas.

FUNCIONALIDADES MÁS COMUNES

Los juguetes se pueden **clasificar por las funciones** relacionadas con la conectividad que poseen, y que son **relevantes por motivos de seguridad.**



Grabar o transmitir imágenes en tiempo real: **por ejemplo drones y otros vehículos teledirigidos con cámara, que muestran las imágenes en otro dispositivo.**



Grabar, reproducir o reconocer la voz del menor para interactuar con el juguete, **como un robot que sigue órdenes, o la posibilidad de comunicarse con otros usuarios.**



Interactuar con una aplicación en un móvil o una tableta: **con la que el menor puede ampliar las funciones del juguete, jugar contra otros usuarios, compartir fotografías del juego, etc.**



Navegar o comunicarse a través de **Internet**: **por ejemplo tabletas o móviles infantiles, relojes o pulseras que permiten enviar mensajes, etc.**

¿QUÉ OFRECEN ESTOS JUGUETES?

Los juguetes conectados proporcionan **nuevas funcionalidades** para el juego interactivo y el aprendizaje. Siempre debemos **escoger** aquellos que sean **seguros y adecuados** a la edad y madurez del menor.

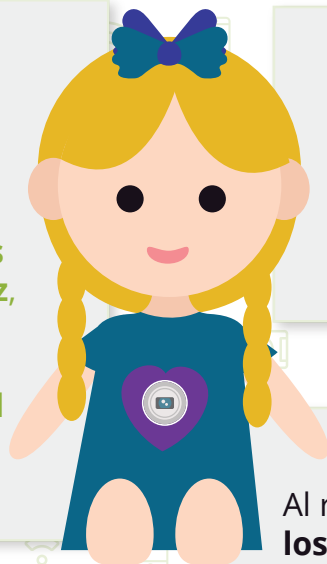


2. ¿PARA QUÉ RECOGEN ESTOS JUGUETES NUESTROS DATOS?

1. RECOGIDA DE DATOS

Muchos juguetes conectados **utilizan información personal** del menor **durante el juego**.

Pueden por ejemplo, **hacer preguntas** que el niño responde **grabando su voz**, **guardando imágenes** de sus cámaras integradas, **recopilando** las diferentes **elecciones** que hace el niño durante el juego o a través de una aplicación vinculada.



2. ENVÍO DE DATOS

Los juguetes conectados necesitan de una **conexión a Internet** o a otro dispositivo conectado **para poder enviar los datos** que recogen.

Por ejemplo, si el juguete hace una pregunta al niño mediante un altavoz integrado, **puede enviar la respuesta** a través del WiFi y el **fabricante la registra en sus sistemas**.

3. ALMACENAMIENTO

El fabricante debe especificar en la política de privacidad quién es el **responsable de la información** que se va a **recopilar**, **para qué va a ser utilizada** y **cómo pueden ejercerse los derechos**. **Conoce los derechos** que te otorga la normativa de protección de datos.

 **Cómo puedes ejercerlos.**

4. USO DE LOS DATOS

Al recopilar y almacenar información, habitualmente **se crea un perfil con todos los datos recogidos** durante el juego: **edad, gustos, intereses, localización, etc.**

Esto puede tener **más de un objetivo**:



Personalizar la experiencia del juego: el juguete **adapta sus reacciones y respuestas** al perfil del niño, a sus gustos, para **perfeccionar la interacción** entre ambos.



Publicidad dirigida: basándose en ese perfil, pueden **ofrecer anuncios** de otros productos atractivos para el menor, **a través de la aplicación** del juego, su **página web** o **e-mails promocionales**.



Venta y transmisión de datos personales: el **fabricante proporciona estos perfiles** de datos a otras empresas, para que los utilicen según sus propios **objetivos comerciales**.

En la **Política de privacidad** debe especificarse cuál es el **objetivo de la recogida de datos** y los **posibles usos** a los que estarán destinados. El **usuario acepta estas condiciones al utilizar el juguete o su aplicación vinculada**.

3. JUGUETES CONECTADOS: ¿A QUÉ NOS EXPONEMOS?

RIESGOS DEL PROPIO JUGUETE

Los juguetes conectados **poseen sensores, micrófonos o cámaras** que **permiten la interacción y el intercambio** de información con el menor y con otros dispositivos.

En el caso de **no ser suficientemente seguros**, pueden **permitir** que una persona ajena consiga **conectarse** directamente con el juguete o con el dispositivo vinculado que utilizamos para jugar (móvil o tableta).

De este modo, **podría acceder a las imágenes o grabaciones** del menor, **conseguir información personal** o incluso **entrar en contacto** con él.

OTROS RIESGOS:

Otro riesgo añadido es que el menor haga un mal uso del juguete, **exponiéndose a sí mismo o a otras personas a estos riesgos**.

Por ejemplo, utilizando la cámara o el micrófono de su juguete para **grabar sin permiso** a otras personas, burlarse de ellas, etc.



RIESGOS POR EL ALMACENAMIENTO DE DATOS

En muchas ocasiones **los juguetes amplían sus posibilidades de juego** gracias a la **conexión** a través de **Internet** con los sistemas del fabricante, donde se **registra la información** recogida por el juguete:

- Datos personales del menor y de su familia
- Información sobre sus gustos, sus horarios y su localización
- Imágenes y vídeos grabados en el entorno doméstico o familiar

Si se hace un **mal uso de esa información**, se filtrará en Internet o alguien fuera capaz de acceder a ella sin permiso, además de la **pérdida de privacidad** que supondría, se podría **dañar la reputación** del menor y de su familia o incluso alguien podría **utilizarla en su contra**.

RIESGOS A NIVEL SOCIOEDUCATIVO

Algunos juguetes conectados **permiten el contacto con personas desconocidas** durante el juego, **por ejemplo para comunicarse con otros jugadores** que estén conectados al mismo tiempo. Esta actividad puede permitir que el niño **contacte con desconocidos**, que pueden no ser menores o tener un **propósito malintencionado**.

Además, este tipo de juguetes, debido a la interacción que crean con el menor y especialmente aquellos que incluyen pantallas o acceso a juegos en línea, **pueden favorecer a su vez un riesgo de uso excesivo y de acceso a contenidos inapropiados**.

4. ¿CÓMO ELIJO UN JUGUETE CONECTADO PARA MI HIJO/A?

¿PARA QUIÉN ES EL JUGUETE?

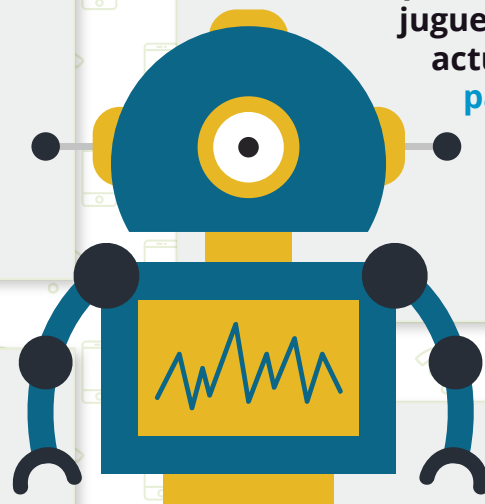
Valorar la edad recomendada para el uso de cada juguete, y si realmente tiene la madurez necesaria para **utilizarlo con seguridad**.

En cualquier caso, es recomendable **acompañar al menor en el juego** para mostrarle **cómo jugar de forma responsable**.

COMPRA CON RESPONSABILIDAD

Este tipo de juguetes **requiere una compra informada**, es decir:

- **Reflexionar** sobre los motivos para la compra, si realmente **tiene una función educativa** o va a mejorar el **entretenimiento** del menor. **Comprar un juguete conectado por un capricho no es responsable**.
- **Valorar las características** del juguete antes de tomar una decisión, **anteponiendo siempre el bienestar y la seguridad** del menor por encima de otras motivaciones de compra.



¿EN QUÉ DEBO FIJARME?

Son dispositivos tecnológicos, por lo que es necesario **leer las especificaciones técnicas**, donde se detallan las **funcionalidades del juguete** y cuáles son sus **medidas de seguridad**, la **disponibilidad de actualizaciones**, siendo lo ideal que **posea algún tipo de control parental**.

Por último, es deseable que tenga **un botón de apagado** que permita desconectar totalmente el juguete cuando no se esté utilizando.

¿Y SI TENGO DUDAS?

Siempre **puedes informarte** a través de la **web del fabricante**, o consultando **páginas web** en las que **expertos y usuarios** cuenten su experiencia y su opinión acerca del juguete.

En el comercio puedes solicitar **asesoramiento** por parte del personal especializado antes de realizar tu compra.



En la **política de privacidad**, se debe concretar qué **clase de datos** se van a recoger durante el juego, **cómo se van a tratar** y **dónde se van a almacenar**.

5. ¿CÓMO CONFIGURO EL JUGUETE PARA QUE SEA MÁS SEGURO?

PASOS BÁSICOS PARA LA SEGURIDAD FAMILIAR

Si el juguete se conecta a otro dispositivo (como móviles y tabletas), es importante que esté **configurado de forma segura**. De igual forma, debemos **asegurar nuestra conexión WiFi** para **bloquear el acceso** a otras personas.

Infórmate sobre cómo hacerlo **llamando gratis** a la **Línea de ayuda en ciberseguridad de INCIBE 017** o en

www.osi.es **Línea de Ayuda en Ciberseguridad**

CONTROLES PARENTALES

Algunos juguetes **incorporan herramientas de seguridad específicas**, como **control de tiempo de juego** para evitar un uso excesivo.

En otros casos, podemos utilizar el **control parental** del móvil o la tableta para **limitar el acceso** a otras aplicaciones, o **las compras** sin autorización.



CONFIGURA TU JUGUETE DE FORMA SEGURA

Utilicemos todos **los recursos** que ofrezca el juguete para **mejorar su seguridad**. Por ejemplo:



Cambiaremos contraseñas y códigos por defecto para la conexión con otros dispositivos. De otro modo, **cualquiera** que haya tenido un juguete de ese tipo **conocerá las claves** genéricas y **podrá conectarse** al nuestro.



Procuraremos **mantener las actualizaciones** de la aplicación al día para ir **corrigiendo los fallos de seguridad** que pudiera tener.



Siempre que las opciones del juguete lo permitan, **apagaremos el juguete** cuando no lo estemos utilizando para **evitar que siga recogiendo datos** cuando no lo necesitamos.

PROTECCIÓN DE DATOS

No olvides que **tu juguete puede guardar información personal** durante el juego.

De forma periódica, comprueba y elimina los registros de mensajes y otros datos personales almacenados en los sistemas del fabricante. Cuando el juguete ya no se vaya a seguir utilizando **de manera definitiva**, solicita **eliminar la totalidad de los datos** así como tu cuenta de usuario.

Consulta el manual del juguete, su **política de privacidad** y la de la app vinculada para **obtener instrucciones** sobre cómo hacerlo.

6. ¿CÓMO LES ENSEÑO A JUGAR CON MÁS SEGURIDAD?

ACOMPÁÑALE EN EL JUEGO

Disfrutar de **tiempo de ocio en familia** siempre es **positivo**, pero tratándose de juguetes complejos como son los que tienen conexión a Internet, esta buena práctica es fundamental.

De tu mano y con tu ejemplo, **aprenderá a jugar de forma segura.**

SUPERVISA SU ACTIVIDAD

Observa su experiencia de juego, fijándote en aquellas **conductas** que puedan **suponer un riesgo**, para tratar de corregirlas.

Por ejemplo, **enseñarle a no decir o hacer** algo delante del juguete que no quisiera que lo oyera o viera un desconocido.

MUÉSTRALE CÓMO PEDIR AYUDA

Aunque puede **parecer lo más sencillo**, por miedo o por vergüenza **no siempre lo es.**

Ofrécele anticipadamente **formas sencillas de comunicarse** contigo o con otros adultos de confianza si algo no va bien, **muéstrate abierto al diálogo sin culpabilizar.**

Y recuerda, siempre podéis contar con

017

TU AYUDA EN CIBERSEGURIDAD

EDÚCALE EN EL RESPETO

El **desarrollo de habilidades sociales y valores saludables** también tiene lugar **durante el juego.**

Debemos recordar que tienen en sus manos **juguetes** con los que **pueden hacerse daño** a sí mismos, **o herir u ofender a las personas** de su entorno, **por ejemplo, grabando una conversación ajena** para reírse de esas personas.

ENSÉÑALE A PENSAR DE FORMA CRÍTICA

El **fomento del pensamiento crítico** forma parte de esas habilidades sociales, y le permitirá **afrentar los riesgos con mayor madurez y conocimiento.**

Explícale por qué **debe desconfiar de mensajes o peticiones de desconocidos**, o las **estrategias** que hay detrás de los **mensajes publicitarios.**



7. ¿CÓMO PUEDO SABER MÁS SOBRE JUGUETES CONECTADOS?

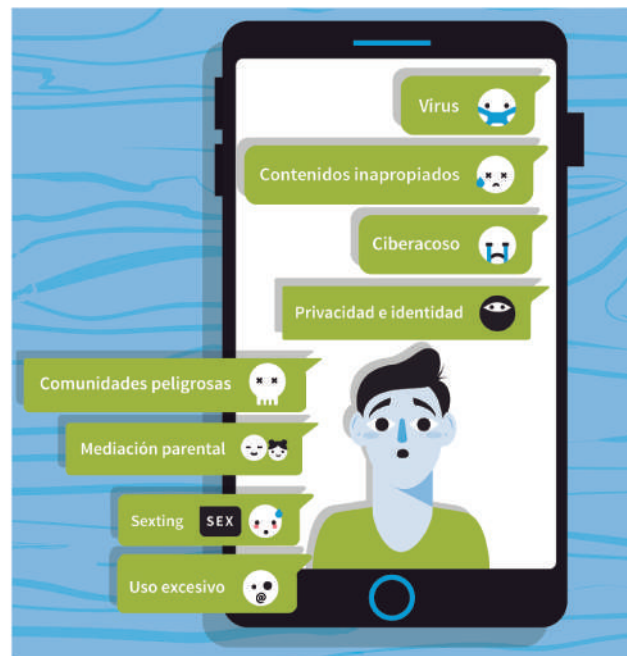
ENLACES DE INTERÉS

Encuentra **más información** en estas **páginas de referencia**:

- Internet Segura for Kids www.is4k.es
- Asociación Española de Fabricantes de Juguetes www.aefj.es
- Oficina de Seguridad del Internauta www.osi.es
- Agencia Española de Protección de Datos www.aepd.es
- Tú decides en Internet www.tudecideseninternet.es

Servicios de Consumo de tu Ayuntamiento, Diputación o Comunidad Autónoma www.aecosan.mssi.gob.es

TU AYUDA EN
CIBERSEGURIDAD



Recuerda la **importancia de mantenerte actualizado**, estar al día de las **novedades** en cuanto a **protección en Internet para menores**, y conocer las **mejores medidas de prevención y actuación**.

Además, **conversar habitualmente** con tus hijos te será útil para **conocer sus intereses y preocupaciones** sobre estos temas.

LÍNEA DE AYUDA EN
CIBERSEGURIDAD DE INCIBE

Siempre que lo necesites, **Internet Segura for Kids de INCIBE** está para ayudarte.

Puedes contactar con nosotros por teléfono o mensaje, **tu consulta es gratuita y confidencial**.



is4k INTERNET
SEGURA
FOR KiDS



GOBIERNO
DE ESPAÑA

VICEPRESIDENCIA
TERCERA DEL GOBIERNO
MINISTERIO
DE ASUNTOS ECONÓMICOS
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO
DE DIGITALIZACIÓN
E INTELIGENCIA ARTIFICIAL


INSTITUTO NACIONAL DE CIBERSEGURIDAD



Cofinanciado por la Unión Europea
Mecanismo «Conectar Europa»



Asociación Española de
Fabricantes de Juguetes