



Trabajadores de la instalación Ciberland, por la que está previsto que pasen esta semana cerca de 1.700 escolares.

JESÚS GARZARON

Por un uso digital responsable

Mapfre y la Policía Nacional ofrecen hasta el sábado en Antoniutti un paseo por Ciberland, pasillo lúdico que informa y advierte de los riesgos de pantallas e internet

CARMEN REMÍREZ Pamplona

TANTO si sabe qué significa 'nomofobia' como si no, merece la pena un paseo por Ciberland. Este pasillo lúdico y visual que forma parte de un proyecto itinerante de Fundación Mapfre y Policía Nacional, en colaboración con el Ayuntamiento de Pamplona, invita a la reflexión de jóvenes y no tan jóvenes acerca de nuestra

relación diaria con internet, pantallas, información y ocio. Nomofobia, por ejemplo, es el término que se utiliza para nombrar una actitud que a pocos nos es ajena: "el miedo irracional, intranquilidad, ansiedad y gran malestar que siente una persona por no disponer del teléfono móvil y la incapacidad de apagarlo incluso en lugares donde su uso está prohibido". La muestra establece un recorrido de unos 20 minutos sobre pre-

guntas, juegos, cuestionarios o paneles informativos en los que se abordan de forma interactiva distintas cuestiones relativas a los discursos de odio, noticias falsas, suplantación de identidad (phishing) o una situación de grooming (hacerse pasar por un menor en internet para chantajear a otros menores).

Ayer a mediodía se inauguró la estancia en Pamplona, con la presencia de los medios de comunicación, responsables de Fundación Mapfre, políticos y policías, y la primera remesa de alumnos, escolares de 2º de Bachillerato del colegio Jesuitas. Hasta el sábado,

está previsto que sean 1.700 los alumnos que pasen por Ciberland. La visita es gratuita y, además de los pases previstos para los centros escolares, está abierta a todos los públicos en horario de 8.30 a 14 horas y de 15 a 18.30 horas de martes a viernes. El sábado abre de 10.30 a 14 horas y de 15 a 20.30.

En el recorrido, quienes forman parte de él participan en dinámicas de "quiz", tratan de adivinar si una información es falsa o no y cuantifican en horas el tiempo diario que dedican al móvil, a descansar, a los videojuegos o a las redes sociales.