

Vida&futuro

CONTACTENOS • editorvida@comercio.com.pe

EN EE.UU. NO QUIEREN BANDA ANCHA

Un estudio dice que los usuarios prefieren conectarse a Internet vía telefónica por decisión propia y no por la ausencia del servicio de banda ancha en sus barrios.

BAJE GRATIS EL ADOBE READER 9

www.adobe.com/products/acrobat/readstep2.html. Descargue desde esta página el último lector de PDF de la empresa Adobe.



ESPERANZA: Un procedimiento experimental que detecta células cancerosas en la sangre puede brindar a los médicos una respuesta en tiempo real sobre cuál es la terapia más efectiva en cada caso.

FAMILIA. INICIATIVA DE LA OPS Y AGENCIA DE COOPERACIÓN ALEMANA PARA ACORTAR LA BRECHA DIGITAL

Padres deben vigilar la relación entre menores y los videojuegos

■ Presentan guía para proteger a niños de contenido inadecuado

■ Sugieren constante supervisión y saber qué tipo de juegos usan sus hijos

Nadie puede negar que, con el paso del tiempo, los videojuegos se están haciendo cada vez más populares. Se ha vuelto común ver a muchos niños y adolescentes en cabinas de Internet utilizando los juegos en red y no es extraño encontrar cada vez más hogares con una consola de videojuegos. Sin embargo, la falta de información y control adecuados permite que los más jóvenes queden expuestos a contenido violento o de temática sexual explícita que no está de acuerdo con su edad.

Por ello, la Organización Panamericana de la Salud (OPS) y la Agencia de Cooperación Alemana (GTZ) desarrollaron el documento "Videojuegos y violencia: guía para la acción", como parte del proyecto Fomento al Desarrollo y Prevención de la Violencia. Se trata de un documento dirigido a los padres de familia, medios de comunicación y municipalidades para comprender los desafíos e inconveniencias de esta nueva tecnología y tomar las deci-



GUÍA. Consulte otras recomendaciones aparecidas en este documento visitando nuestro blog: <http://blogs.elcomercio.com.pe/vidayfuturo>

siones convenientes para aprovechar al máximo las potencialidades y oportunidades que ofrecen los videojuegos y evitar los riesgos producto de su mal uso.

A TRAVÉS DE MUNICIPALIDADES Esta importante información será transmitida a la población

de diversas maneras: los municipios se encargarán de organizar talleres informativos y de capacitación; y una versión en PDF de la guía estará disponible en la página web de la OPS (www.per.ops-oms.org) y en las correspondientes de los 10 concejos que participan en este proyecto.

Buscan acción de las autoridades

Esta guía forma parte de un proceso iniciado por la OPS y GTZ junto con las municipalidades de Comas, Independencia, Miraflores, Lince, Pueblo Libre, Rimac, Surco, Surquillo, Ventanilla y Villa El Salvador.

En noviembre del 2007 se realizó un sondeo sobre el uso de videojuegos a 684 escolares de secundaria en seis distritos de Lima. El 83,5% dijo que sí les gustan los videojuegos; y la mayoría usa juegos no adecuados para su edad.

Por eso están solicitando a las autoridades poner atención a los videojuegos, propiciar el diálogo y aprobar una ley de regulación de contenidos de riesgo para los menores de edad, adoptar un sistema de clasificación de los juegos e implementar campañas de información para padres con el fin de reducir la brecha tecnológica entre ellos y sus hijos.

CONSEJOS PARA PADRES

Según una investigación realizada el año pasado, nueve de cada diez menores juegan sin supervisión adulta. Por ello, en el documento se dan recomendaciones para que los padres de familia mejoren la relación de sus hijos con los videojuegos.

Se sugiere controlar la clasificación de los videojuegos y agruparlos según la edad del público para el cual están pensados. Existen las clasificaciones Información Pan-europea de Juegos (PEGI) y Tabla de Clasificación del Software de Entretenimiento (ESRB).

Sin embargo, puede que la información de la clasificación no sea la correcta o no lo convenga a usted. En ese caso, es indispensable que usted use el videojuego. No es necesario pasar horas frente a este, solo necesita jugar un poco para tener en cuenta ciertos indicadores. "Por ejemplo, si se trata de un videojuego violento hay que tener en cuenta si el personaje mata a los enemigos, cuánta sangre sale, el vocabulario que utiliza, las armas que porta, etc.", dice el documento elaborado por el psicólogo Federico Tong.

También se recomienda jugar con los hijos y tomar en cuenta sus reacciones ante diferentes escenarios y explicarles que algunas cosas no se deben hacer o que se hacen porque no es más que un juego.

Asimismo, aconsejan supervisar a los hijos, en especial si juegan en línea, y tratar en lo posible de evitar una adicción a los videojuegos y, sobre todo, no culpar a estos por los problemas de conducta en los más jóvenes. "(Si piensa lo contrario) hay que ser responsable y actuar como es debido, haciéndose cargo del asunto como padre o madre y hablando con los hijos para abordar el problema", aclara el texto.

notas breves

■ TERRIBLE PREDICCIÓN

Temperaturas extremas seguirán subiendo

WASHINGTON [AP]. Según Andreas Sterl, autor de un nuevo estudio sobre el cambio climático, temperaturas extremas como las presentadas en 1995 (41°C en Chicago) y en el 2003 (40°C en Francia) serán recordadas como "agradables y frescas", pues asegura que en el futuro las temperaturas subirán más. Un modelo creado por Sterl en computadora muestra que, para finales del siglo, las temperaturas por las canículas —períodos del año en que es más fuerte el calor— subirán el doble de rápido en comparación con las temperaturas cotidianas promedio. Según sus pronósticos, Chicago podría alcanzar los 46°C en el 2100; en París el calor podría acercarse a 43°C y en Lyon ubicarse cerca de 46°C.



ALERTA. La temperatura en el futuro nos pasará factura.

■ PRONÓSTICO DEL TIEMPO

Instalan sistema de detección de rayos

PANAMÁ [DPA]. Panamá dispone desde ayer de un sistema de detección de descargas eléctricas para contribuir al perfeccionamiento de los pronósticos sobre riesgos de tormentas y el examen en tiempo real de las condiciones del clima. El sistema posee dos sensores de precisión, con capacidad de detectar los rayos que viajan de nube a tierra, en un perímetro de 350 kilómetros a la redonda.

■ ADVERTENCIA AL G-8

Necesitan esfuerzo adicional para la protección del clima

BERLÍN [EFE]. Los países del G-8 no alcanzarán las metas que se han fijado para la protección del clima sin grandes esfuerzos adicionales, según un estudio del consorcio de seguros Allianz y el Fondo Mundial para la Naturaleza (WWF). "Ninguno de los ocho países ha tomado suficientes medidas para mantener por debajo de 2 grados centígrados el calentamiento global de la Tierra", dijo en Berlín Regina Günther, experta en clima y política energética del WWF en Alemania.

endestaque

CONCURSO. SOLO CUATRO CONCRETARÁN SUEÑO DE VIAJAR AL ESPACIO

El anhelo de ser astronauta

Inusitado interés despertó la singular convocatoria de la Agencia Espacial Europea (ESA) para que los aspirantes a integrar el Cuerpo Europeo de Astronautas puedan concretar su anhelo de volar al espacio e integrar las futuras misiones tripuladas que se realizarán tanto a la Estación Espacial Internacional, la Luna y otras expediciones estelares.

Según informó la ESA, un total de 8.413 aspirantes de 18 países europeos quedaron aptos para pasar a la siguiente fase de selección de la cual saldrán finalmente cuatro escogidos que integrarán el Cuerpo Europeo de Astronautas.

Esta fase incluye una serie de tests psicológicos que se administran mediante la red, de las cuales la ESA ha puesto unos cuantos ejemplos en su página web que están a disposición

La Agencia Espacial Europea ha puesto en su página web ejemplos de las pruebas de evaluación para los internautas que quisieran resolverlas

tanto de los aspirantes como del público en general, quienes incluso pueden dar sus sugerencias.

El test incluye una serie de ejercicios desarrollados en Flash que ponen a prueba la memoria visual, la capacidad de cálculo mental, la habilidad con las matemáticas, la capacidad de concentración, el nivel de inglés, la percepción visual y los conocimientos técnicos de los candidatos.

Tras esa preselección, los candidatos pasarán por una serie de procedimientos adicionales de selección. Al final del proceso, se invitará a los cuatro seleccionados a comenzar el entrenamiento básico en el Centro Europeo de Astronautas en Colonia, Alemania. El resultado final del proceso de selección será anunciado oficialmente en el 2009.

Los aspirantes seleccionados deben tener, además, conocimientos en biología, física, química y medicina, haber demostrado una capacidad destacada en tareas de investigación, en aplicaciones y en el terreno educativo, entre otros.

ZONABLOGS

Resuelva los test en línea para los astronautas en:

<http://blogs.elcomercio.com.pe/vidayfuturo>



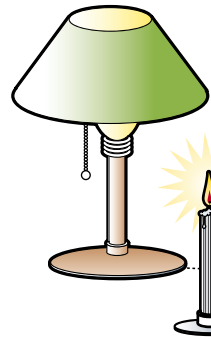
AL COSMOS. Un total de 8.413 europeos postulan para ser astronautas.

aprende jugando

Experimentos para hacer en casa. Puedes comparar la brillantez de dos fuentes de luz, en este caso una vela y una lámpara, con el sencillo experimento que te presentamos a continuación.

Cuestión de brillo

1 Pon una lámpara y una vela encendida en un lado de la mesa y en el otro extremo una hoja de cartulina blanca (sujétala con libros como indica la figura). Coloca delante un lápiz de manera vertical.



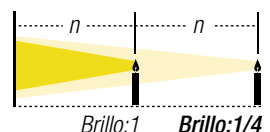
2 El lápiz proyectará dos sombras sobre el cartón, una más débil que la otra. Acerca la fuente de luz más débil, presumiblemente la vela, al cartón hasta que ambas sombras lleguen a ser igual de negras.

3 Una de las fuentes es más brillante que la otra. ¿Pero cuánto más? Para saberlo mide cuántas veces más lejos de la cartulina está una que la otra.

Cuando las sombras sean igual de oscuras la intensidad de la luz será la misma

El dato

Una vela colocada a doble distancia de un objeto lo iluminará con una luz cuatro veces más débil.



Es decir, para que un objeto esté igual iluminado a doble distancia, deberás colocar cuatro velas. A triple distancia serán necesarias nueve velas (3 x 3). A cuádruple distancia, 16 (4 x 4).

Podemos usar este dato para comparar el brillo de dos fuentes diferentes. Si la lámpara está tres veces más lejos de la cartulina que la vela, su brillo será nueve veces mayor (3 x 3).

OBSERVACIÓN DE VOYAGER 2

Dicen que Sistema Solar tiene forma oblonga

WASHINGTON [REUTERS]. El Sistema Solar al parecer no es un círculo perfecto, sino que tiene una forma un poco aplastada y alargada, de acuerdo con información enviada por la nave espacial Voyager 2, que explora los límites exteriores de este sistema, dijeron los científicos.

Lanzadas en 1977, las sondas no tripuladas Voyager 1 y Voyager 2 están en los límites de la heliósfera, la enorme 'burbuja' magnética alrededor de nuestro Sistema Solar, creada por el viento solar cuando se enfrenta al delgado gas en el espacio interestelar.

El Voyager 2 cruzó este límite en agosto del 2007 a 12.500 millones de kilómetros del Sol.

El Voyager 1 había cruzado el límite en diciembre del 2004 a unos 16.000 millones de kilómetros de distancia del Voyager 2 y a casi 1,6 millones de kilómetros más lejos del Sol.

Los científicos piensan que esto indica que la 'burbuja' formada en el espacio interestelar por la heliósfera, la cual se extiende hasta muy pasada la distante órbita de Plutón, no es perfectamente circular, y el Sistema Solar tiene una forma un poco oblonga.