

Interland: el juego gratuito de Google que enseña ciberseguridad de verdad

Porque la mejor defensa empieza en la infancia, y aprender jugando es más efectivo que cualquier charla.

Hay una conversación que muchos padres aplazan indefinidamente. La de sentarse con sus hijos a hablar de qué pasa realmente en internet: los engaños, los datos personales, el ciberacoso, los peligros de compartir demasiado. No porque no les importe, sino porque no saben muy bien cómo empezarla sin sonar alarmistas o, peor aún, sin perder la atención de un niño de diez años a los treinta segundos.

Google lleva años trabajando en una respuesta a ese problema. Y la respuesta no es un manual, ni un vídeo educativo, ni un folleto. Es un videojuego.

Se llama **Interland**, forma parte de la iniciativa **Be Internet Awesome**, y es una de las herramientas de concienciación digital más inteligentes que existen para el público juvenil. Gratuita, accesible desde cualquier navegador, disponible en español, y tan entretenida que muchos adultos acaban jugando solos después de probársela a sus hijos.

¿Qué es Interland exactamente?

Interland es un juego de aventuras en 3D, de bajo consumo técnico (funciona sin problemas en móviles antiguos y Chromebooks), desarrollado por Google en colaboración con organizaciones expertas en seguridad online como ConnectSafely, iKeepSafe y el Family Online Safety Institute. Su objetivo es enseñar ciudadanía digital e higiene de seguridad a través de la experiencia práctica, no de la teoría.

El mundo del juego está dividido en cuatro islas temáticas, cada una enfocada en un pilar distinto de la seguridad en internet:

- **Torre del Tesoro:** contraseñas, protección de datos personales y navegación segura.
- **Río de la Realidad:** identificación de desinformación, phishing y contenidos falsos.
- **Montaña Mindful:** privacidad, gestión de la información propia y límites digitales.
- **Reino Amable:** comportamiento positivo en línea, gestión de ciberacoso y denuncia de conductas dañinas.

En cada isla, el jugador encarna a un «Internaut» y se enfrenta a retos concretos: bloquear hackers, esquivar phishers, combatir acosadores digitales o resistir la tentación de compartir información personal sensible. Al superar cada isla, se puede obtener un certificado descargable e imprimible como reconocimiento del logro.

Interland 2: En junio de 2024, Google anunció una segunda versión del juego con gráficos mejorados, nuevos niveles con escenarios más complejos que requieren pensamiento crítico, y funciones colaborativas que permiten a los jugadores trabajar en equipo. La experiencia se ha vuelto aún más dinámica y adaptada a la realidad digital actual.

Por qué funciona: aprender haciendo, no escuchando

El gran problema de la educación en ciberseguridad para niños y adolescentes es que, en la mayoría de los casos, se transmite como advertencia. «Ten cuidado con esto», «no hagas aquello», «desconfía de lo otro». Es información válida, pero difícilmente se interioriza cuando se recibe de forma pasiva.

Interland invierte ese modelo. El jugador no recibe instrucciones: se enfrenta directamente a situaciones que reproducen los peligros reales. Cuando un personaje del juego intenta robar tu información con un enlace sospechoso, tienes que reconocerlo y actuar en consecuencia. El error tiene consecuencias dentro del juego, y eso lo hace memorable de una manera que ningún cartel informativo puede igualar.

Este enfoque, conocido en pedagogía como aprendizaje experiencial, está ampliamente respaldado por la investigación en educación. Los conceptos que se practican activamente se retienen con mucho mayor profundidad que los que se escuchan o leen.

«No necesitas hackear un ordenador para destruir la seguridad de alguien. Solo necesitas que esa persona no sepa reconocer un engaño.»

Para los padres: una herramienta, no una sustitución

Interland no está pensado para que los niños jueguen solos y ya. Su mayor potencial aparece cuando se convierte en el punto de partida de una conversación. Google ha desarrollado junto al juego una **Guía Familiar gratuita** que introduce cada isla con vocabulario accesible, actividades para hacer en familia y formas concretas de trasladar lo aprendido en el juego a la vida real.

La dinámica ideal es simple: juega con tu hijo. Observa en qué situaciones duda, en cuál se equivoca y en cuál acierta con seguridad. Eso te dirá más sobre su comprensión real de la seguridad digital que cualquier pregunta directa. Y cuando cometa un error en el juego —cuando caiga en una trampa de phishing o comparta demasiada información— tendrás el contexto perfecto para explicarle por qué eso mismo puede pasarle fuera de la pantalla.

Lo que el juego enseña, isla por isla

En la Torre del Tesoro aprenden que una contraseña débil es como dejar la puerta de casa abierta. En el Río de la Realidad entienden que no todo lo que parece real en internet lo es, practicando la verificación antes de actuar. En la Montaña Mindful descubren que la privacidad no es paranoia sino sentido común. Y en el Reino Amable aprenden que el comportamiento online tiene un impacto real en personas reales.

Recurso adicional: Be Internet Awesome (beinternetawesome.withgoogle.com) incluye también vídeos, libros para colorear, planes de lección para docentes y una guía familiar descargable. Todo gratuito y disponible en varios idiomas.

Quién debería jugar (y a partir de qué edad)

El juego está diseñado principalmente para niños entre 7 y 12 años, pero en la práctica su rango es más amplio. Niños de 6 años con cierta fluidez digital lo disfrutan con acompañamiento adulto, y muchos adolescentes de 13 o 14 años lo encuentran útil aunque las mecánicas les resulten sencillas.

Para adolescentes más mayores, el valor no está tanto en los retos del juego como en la conversación que genera. Jugar juntos y comentar los escenarios —«¿y tú qué harías si te llegara un mensaje así?»— sigue siendo un ejercicio de concienciación eficaz incluso cuando la mecánica arcade no supone ya un desafío real.

En entornos educativos, varios docentes lo utilizan como introducción a unidades de ciudadanía digital. Las islas se pueden explorar en cualquier orden, lo que permite adaptar la sesión al tema que se esté trabajando en clase ese día.

La ciberseguridad es cultura, y la cultura empieza en casa

En 2026, los ataques digitales más sofisticados no explotan vulnerabilidades técnicas. Explotan la falta de criterio. La capacidad de reconocer un engaño, de desconfiar de lo que parece urgente, de verificar antes de actuar, es exactamente el tipo de hábito mental que un juego como Interland empieza a construir desde edades tempranas.

No hay ninguna aplicación de control parental, ningún filtro de contenido y ningún software de seguridad que sea tan efectivo como un niño que sabe lo que está mirando. La protección técnica es necesaria, pero insuficiente si no va acompañada de educación. Y esa educación es mucho más fácil de empezar cuando viene envuelta en algo que los niños quieren hacer de todas formas: jugar.

Interland no resuelve el problema de la ciberseguridad infantil. Pero abre la conversación de la mejor forma posible: sin que nadie se sienta obligado a escuchar una charla.

Tu próximo paso (son solo 20 minutos)

Busca «Interland» en tu navegador o entra directamente en beinternetawesome.withgoogle.com. Juega una isla con tu hijo esta semana. Después, descarga la Guía Familiar y úsala como punto de partida para hablar de lo que habéis vivido en el juego. No necesitas saber de tecnología para tener esa conversación. Solo necesitas estar presente.

Si este artículo te ha sido útil, compártelo con otros padres. Una familia informada es una familia más difícil de engañar, y eso beneficia a todos. Visita el blog para acceder a más recursos gratuitos sobre seguridad digital aplicada.

Isaac Ruiz Romero