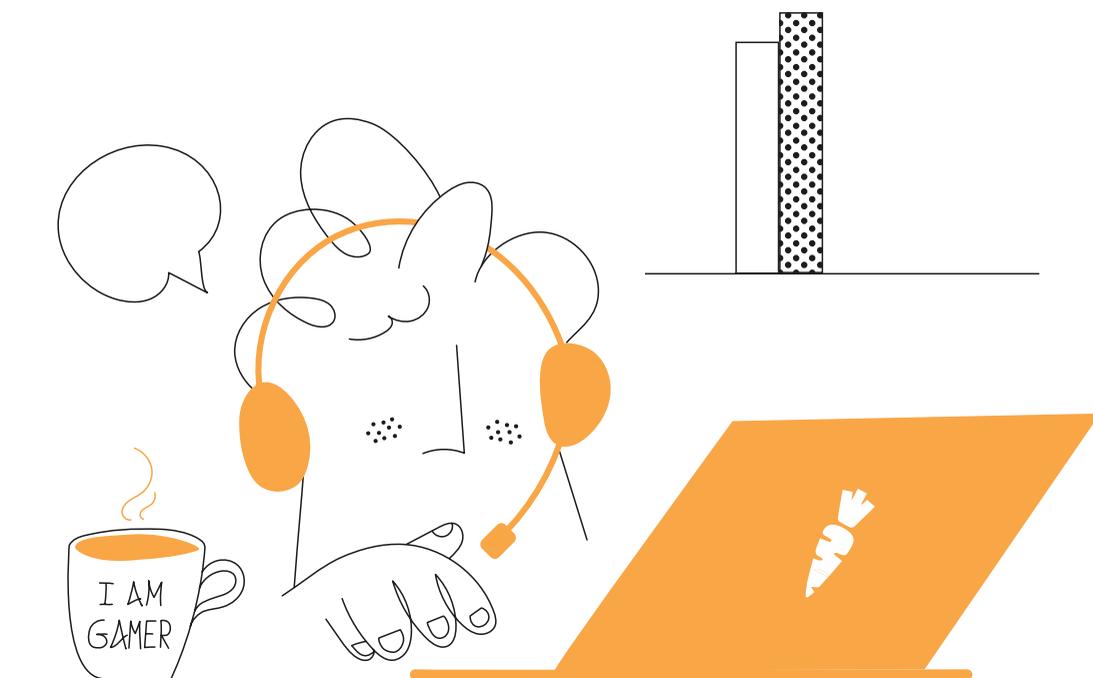


13-15 AÑOS

Internet en familia: pautas para un uso seguro



Para madres, padres
y otras personas adultas

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

BERDINTASUN, JUSTIZIA
ETA GIZARTE POLITIKETAKO SAILA

DEPARTAMENTO DE IGUALDAD,
JUSTICIA Y POLÍTICAS SOCIALES

Índice de la colección

01.

Internet en familia: pautas para un uso seguro de Internet por niños y niñas de 0 a 3 años.

02.

Internet en familia: pautas para un uso seguro de Internet por niños y niñas de 4 a 6 años.

03.

Internet en familia: pautas para un uso seguro de Internet por niños y niñas de 7 a 9 años.

04.

Internet en familia: pautas para un uso seguro de Internet por niños y niñas de 10 a 12 años.

05.

Internet en familia: pautas para un uso seguro de Internet por adolescentes de 13 a 15 años.

06.

Internet en familia: pautas para un uso seguro de Internet por adolescentes de 16 a 18 años.

Los tres documentos anexos informativos son los siguientes:

Glosario de términos

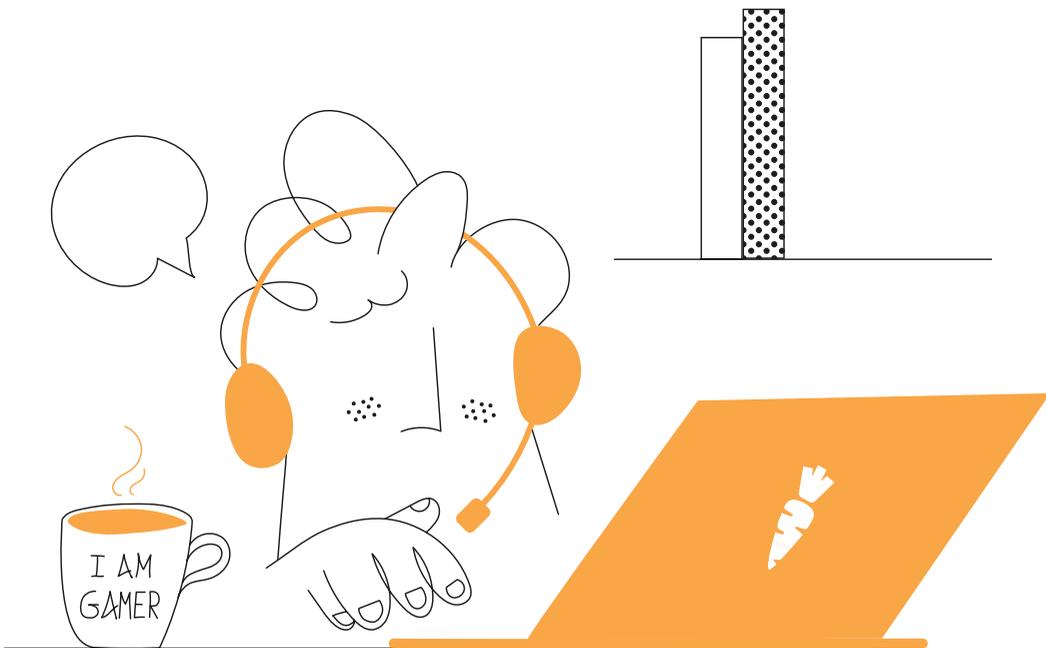
Busca la definición de los términos mencionados en estas guías.

Recursos de interés

Links a diferentes sitios de internet relacionados.

Bibliografía

Usada en la elaboración de esta colección.



Índice

Pág. 06
Introducción

Pág. 08
**¿Cómo son
a esta edad?**

Pág. 08
**¿Cómo les
podemos ayudar
en su desarrollo?**

Pág. 09
**¿Cómo
les afectan
las TRIC?**

Pág. 24
En resumen

Pág. 26
**También te puede
interesar**

Pág. 27
**¿Jugamos
en familia?**

Pág. 28
Glosario

Pág. 32
**Recursos
de interés**

Pág. 40
Bibliografía



Introducción

Las Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación (TRIC) tienen una presencia cada vez mayor en todos los ámbitos de nuestra sociedad.

Utilizamos Internet para múltiples actividades de nuestro día a día: enviamos y recibimos imágenes, vídeos y mensajes, leemos prensa online, vemos series desde plataformas digitales, compramos productos en tiendas online, gestionamos nuestras cuentas bancarias a través de aplicaciones, nos relacionamos con las administraciones públicas a través de teletramitación, descargamos aplicaciones para hacer deporte, instalamos videojuegos, etc.



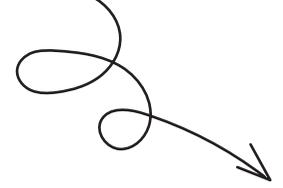
Internet es una gran plaza pública digital global, de la que también son partícipes los niños, niñas y adolescentes. En ella aprenden, contrastan, construyen su identidad, conocen gente, experimentan, se exhiben y asumen riesgos. Es un espacio de grandes posibilidades que plantea también algunos riesgos. Es crucial que, como responsables de la crianza, ayudemos a nuestros y nuestras menores a prevenirlos.

Así como tenemos claro que es fundamental enseñarles a cuidarse en el mundo real (mirar a ambos lados antes de cruzar la calle, no fiarse de personas desconocidas, no dar información que pueda perjudicarnos, alejarnos de las personas que nos tratan mal, no ir con grupos de personas violentas o malintencionadas...), debemos ser conscientes de que **es preciso educarles también para que vivan de forma prudente su vida en el mundo virtual.**

Los peligros existentes en el mundo digital también están presentes en el mundo físico o real (estafas, control obsesivo, abuso sexual, acoso entre iguales...), pero hay que saber reconocerlos para poder prevenirlos. Y, en ocasiones, las personas adultas no somos capaces de intuir los riesgos digitales porque no conocemos ni tenemos experiencia de uso de las plataformas y las aplicaciones online en las que se mueven nuestros chicos y chicas.

En estas guías vamos a tratar de aportar conocimiento sobre los riesgos aparejados al uso que hacen los y las menores de las TRIC, y ofrecer algunas pautas de actuación que ayuden a educarles digitalmente para un uso responsable y seguro.

“ Ni los peligros ni los problemas son nuevos. Son los desafíos de siempre en un nuevo entorno, por lo tanto, como responsables de la crianza, es nuestro deber acercarnos y comprender este medio (las herramientas que utilizan) para poder ayudar a los y las menores. ”



¿Cómo son a esta edad?

La adolescencia es una etapa clave en la formación de una emocionalidad madura, pero mientras tanto, suele constituir una etapa difícil y tumultuosa. Si bien es difícil resumir las posibles inquietudes que la acompañan, lo que se espera de alguien que transita por la adolescencia es cierto desorden en el manejo de sus emociones, irritabilidad, entusiasmos intempestivos, timidez, inseguridad, y una serie de emociones que, a menudo, tienden a la tristeza. Tienden a «probar» distintos modelos de pertenencia y de comunidad. Se encuentran en un periodo de tránsito entre la infancia y la madurez y esto les produce inestabilidad y confusión.

En esta etapa se establece un distanciamiento de la familia. Sus iguales ejercen gran influencia y se convierten en referencia. Generalmente hay un cambio brusco de comportamiento, quieren cambiar las normas anteriormente establecidas y decae la responsabilidad ante las tareas impuestas. Toman sus propias decisiones siguiendo sus criterios, alejándose de lo establecido en el entorno familiar.

¿Cómo les podemos ayudar en su desarrollo?

Es necesario tener paciencia y voluntad para entender lo que les ocurre. Trabajar la empatía, ponerse en su lugar para entender el conflicto. No se trata de ceder en todo lo que demandan, pero entender que es una etapa llena de cambios y de contrastes emocionales nos ayudará a gestionar mejor los conflictos que surjan. Hacer el ejercicio de acordarse de como eras tú a esa edad (necesidad de independencia, construcción de identidad, probar cosas nuevas..) facilitará la comprensión.

Es importante escuchar sus demandas y necesidades, y tratar de llegar a acuerdos antes de negar sistemáticamente. Se puede otorgar libertad, pero hay que establecer límites. La sobreprotección impide vivir nuevas experiencias, equivocarse y aprender del error. Es importante que experimenten y aprendan.

Si nos presentamos como personas autoritarias la confianza y el diálogo se verán perjudicados. Por el contrario, si el menor o la menor se siente escuchado/a y respetado/a, el canal para abrirse y buscar apoyo será mucho mayor. Es importante que sienta que le entiendes, en su comunicación verbal y no verbal, que le escuchas activamente. Solo de este modo se atreverá a contarte lo que le preocupa y si tiene algún problema.

¿Cómo les afectan las TRIC?

En esta etapa la mayoría de los y las adolescentes disponen de acceso a Internet, tanto a través de ordenadores como, en muchos casos, a través de teléfonos móviles personales. Esto les permite navegar libremente por diferentes aplicaciones y plataformas que pueden entrañar algunos riesgos.

A continuación, se presentan algunos de los riesgos que pueden surgir en el uso de las aplicaciones en línea en esta etapa, como son el interés por las apuestas, la posibilidad de compartir de forma imprudente imágenes de contenido sexual (sexting), la suplantación de identidad, el abuso sexual (grooming), el ciberacoso (ciberbullying) en redes sociales, o el acceso al porno.

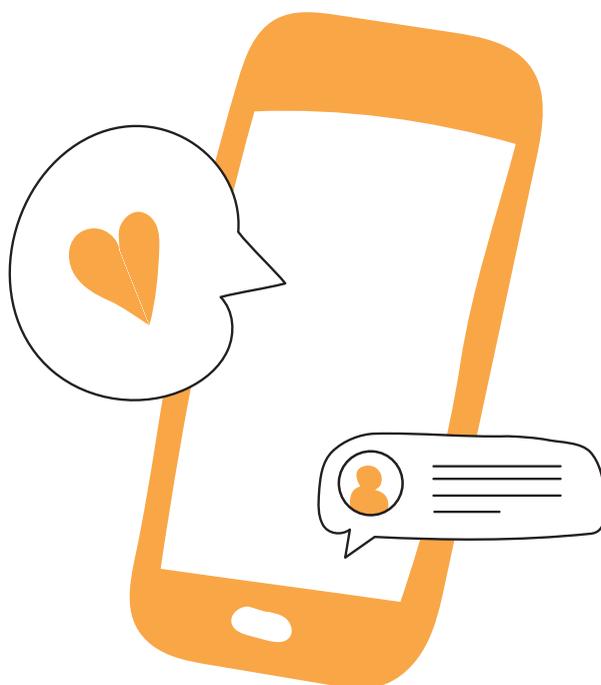
Apuestas on-line ¿qué podemos hacer para protegerles?

Existen muchas plataformas y aplicaciones online donde, bien a través de juegos de azar, póquer online o apuestas deportivas de todo tipo, se puede apostar dinero. Basta con tener conexión a Internet y facilitar un número de tarjeta.

La normativa impide jugar y realizar apuestas online a personas menores de 18 años, pero, como sucede con las redes sociales y otro tipo de aplicaciones, no existe un control a la hora de introducir la edad verdadera y acceder a las aplicaciones de apuestas. De hecho, según uno de los últimos estudios del Ministerio de Sanidad, el 10% de los y las jóvenes de entre 14 y 18 años realiza apuestas online.

Los factores que generan esta nueva tendencia entre las personas jóvenes están relacionados con la facilidad de acceso a las plataformas, pero también con la aceptación que este tipo de actividades tiene entre la población juvenil (se ha convertido en una práctica de ocio más) y la agresiva publicidad que, de este tipo de plataformas, se puede encontrar cuando se navega por Internet.

Todos estos factores provocan que las y los jóvenes, inconscientes del peligro que puede haber detrás de esta práctica, se sumen cada vez en mayor número.



Existen algunas circunstancias que pueden favorecer que el menor o la menor realice apuestas online

- **Personales:** la falsa creencia de que las apuestas son una manera inmediata, fácil y sin riesgo de ganar dinero.
- **Ambientales:** tener acceso fácil a dinero.
- **Fisiológicas:** inquietud e irritabilidad.
- **Emocionales:** apatía, desgana o, en algunos casos, lo contrario: euforia.

Las apuestas online pueden generar adicción. Para valorar si una persona tiene problemas de adicción al juego, se debe observar si presenta 4 o más de los siguientes síntomas en un período de 12 meses:

- Necesita apostar dinero, cada vez más para conseguir satisfacer su necesidad.
- Se muestra intranquilo/a o nervioso/a cuando baja la intensidad en las apuestas.
- Intenta dejar de apostar, pero no lo logra.
- Siente obsesión por las apuestas, recuerda con regularidad apuestas pasadas.
- Apuesta cuando se siente mal.
- Cuando pierde dinero reincide en las apuestas para recuperarlo.
- Relativiza su implicación en el juego.
- Baja su rendimiento escolar.
- Pide préstamos para seguir apostando.

Factores de riesgo que pueden influir para que una persona sea adicta a las apuestas:

Factores individuales

Las creencias erróneas sobre las probabilidades de ganar pueden predisponer a los y las jóvenes al problema del juego. Iniciar el juego a una edad temprana puede empeorar el pronóstico.

Contexto familiar

La permisividad excesiva o, en el extremo opuesto, el autoritarismo, junto con la normalización de las apuestas online en el ambiente familiar, pueden fomentar esta problemática en menores.





Influencias sociales

La participación de amigos/as en las apuestas incrementa considerablemente el riesgo. También pueden influir la falta de alternativas de ocio y la presencia de una amplia oferta y accesibilidad a las apuestas en su entorno.

Factores específicos de internet

La conexión constante a internet y la falta de filtros parentales en los contenidos pueden hacerles sentirse tentados/as por estas actividades.

Cómo prevenir las apuestas online

“Lo más importante para evitar la adicción a las apuestas online es la intervención de las personas responsables de la crianza, desde el refuerzo positivo:”

- Crear una visión crítica de las apuestas online.
- Transmitir que el juego online no es la solución a los problemas que puedan tener. Puede ayudarles que les cuentes cómo te sientes al respecto, si estás triste, ansioso/a, etc. y decirles qué vas a hacer para solucionarlo, sin tener que acudir a ningún dispositivo electrónico.
- No proporcionarles tarjetas ni datos bancarios (números de tarjeta y titular) y controlar los movimientos en la cuenta.
- Predicar con el ejemplo. No puedes decirles a los y las menores «no juegues» si tú lo estás haciendo.
- Generar un ambiente familiar en el que tengan cabida otras opciones de ocio y entretenimiento.

¿Cómo formar para una visión crítica de las apuestas online?

Es vital que, como responsable de la crianza, estés informado/a y conozcas el mundo digital, donde están los y las menores. Esta es la única manera de que puedas informarles de los riesgos a los que se exponen.

Hay que enseñarles a gestionar el dinero y a que sean conscientes del valor de las cosas, a buscar espacio y equilibrio para la desconexión a Internet, a que ocupen el tiempo en otro tipo de actividades lúdicas o culturales, a que asuman responsabilidades, para aumentar su madurez, y a que potencien su espíritu crítico (les ayudará a ser menos influenciados por su entorno).



Las redes sociales ya están aquí ¿cómo podemos evitar los peligros?

El sexting

Se conoce como «sexting» el envío de mensajes, fotos o vídeos de naturaleza sexual a través de dispositivos electrónicos como móviles u ordenadores. Implica compartir contenido íntimo de forma digital.

Es importante tener en cuenta que esto puede tener consecuencias legales y sociales, especialmente si se comparte sin el consentimiento de las personas involucradas, o si hay menores de edad implicados. El sexting puede afectar a la privacidad y a la reputación, por lo que es crucial ser consciente de los posibles riesgos, y actuar con responsabilidad al compartir contenido íntimo en línea.

Pautas para transmitir a los y las menores

- Piensa bien antes de subir imágenes a las redes sociales, sobre todo si son comprometedoras.
- No compartas imágenes que hayas recibido y que puedan ser comprometedoras para otras personas. Además de ser inapropiado y poco respetuoso puede tener consecuencias legales.
- Elimina directamente imágenes que puedan comprometer tu privacidad.
- Evita solicitar o enviar imágenes comprometedoras para evitar que se haga un mal uso de ellas.
- El sexting no es exclusivo de jóvenes; las personas adultas también deben actuar con responsabilidad.

Ejemplo de un caso de Sexting

En un centro escolar, a la clase de segundo de la ESO le toca gimnasia. Al finalizar la clase se dirigen al vestuario y cuando se han quitado la ropa para ducharse, alguien coge el móvil y le hace una foto a otra persona desnuda sin que esta se dé cuenta. Seguidamente comparte la foto en el grupo de WhatsApp de clase y la sube a Instagram. Han pasado 15 minutos y al salir del vestuario la persona que aparece desnuda en la foto enciende el móvil y comprueba que su foto tiene 50 «me gusta» 30 comentarios y 15 mensajes de WhatsApp. Y esto es solo el principio... Es fácil imaginar el recorrido que tendrá esa imagen según vaya pasando el tiempo...

El Grooming

El grooming es el proceso mediante el cual una persona adulta busca ganarse la confianza de un o una menor a través de Internet con fines sexuales. Los groomers suelen hacerse pasar por amigos o amigas para manipular a los y las menores, llevándoles a participar en actividades sexuales o a compartir contenido explícito.

Es crucial informar a los y las menores sobre los riesgos de las relaciones en línea y fomentar una comunicación abierta con la familia para prevenir las situaciones de grooming y para acabar con ellas en caso de que se produzcan.

Cómo prevenir el Grooming

- Conversar sobre los peligros en línea y la importancia de cuidar la seguridad en Internet con las y los menores.
- Colocar el ordenador en un lugar visible y compartido para supervisar su uso.
- Asegurarnos de tener un antivirus actualizado para prevenir virus.
- Informarnos sobre los controles parentales en los dispositivos electrónicos de la casa, activarlos y hacer seguimiento de esos controles.
- Configurar y comprender el uso seguro de la webcam.
- Animarles a respetar las restricciones de edad en redes sociales.
- Hablarles sobre la importancia de no compartir información privada y analizar bien los mensajes de personas desconocidas.
- Invitar a los y las menores a comunicarse, y a buscar ayuda de personas adultas de confianza si se sienten incómodos con alguna relación en línea.
- Enseñarles a utilizar el sentido común mientras navegan por Internet y por las redes sociales. No debieran hacer online lo que no harían en la calle.

Ejemplo de un caso de Grooming

Un adolescente de 14 años juega a un juego online con la opción de multijugador. En el chat del juego una persona comienza a hacerle preguntas. En principio los comentarios son en relación al juego, pero poco a poco se empieza en generar una situación de confianza. La otra persona le pregunta su edad, dónde vive, y después le comenta que es una chica de 14 años que, casualmente, vive en un municipio cercano. La conversación se va volviendo cada vez más íntima y se dan el número de WhatsApp. Las conversaciones por WhatsApp se repiten durante los días siguientes hasta que deciden quedar.

Este es un claro ejemplo de cómo se puede llegar a dar un caso de Grooming, ¿Quién es realmente la persona con la que ha contactado el adolescente? ¿Tiene realmente 14 años? ¿Cuáles son sus intenciones?



Sextorsión – extorsión sexual

En la sextorsión (extorsión sexual) una persona es chantajeada con imágenes (fotografías o vídeos) «comprometidas», normalmente de contenido sexual, que generalmente han sido previamente obtenidas y compartidas sin su consentimiento. La sextorsión se alimenta, precisamente, de las imágenes que compartimos, enviamos y subimos a través de Internet, las redes sociales y los servicios de mensajería.

La víctima es coaccionada para entregar más imágenes eróticas o pornográficas, entregar dinero o alguna otra contrapartida, e incluso para tener relaciones sexuales con alguien, bajo la amenaza de difundir las imágenes originales si no accede a las exigencias de quien le chantajea

Cómo prevenirlo

- Es imprescindible transmitir a los y las menores la importancia de no enviar imágenes comprometidas (para mantener el control sobre ellas), así como la de controlar y filtrar el uso de la webcam para proteger su intimidad.

Si se da el caso de sextorsión

- Hay que ofrecer un ambiente seguro y de confianza a la víctima, recopilar pruebas de sextorsión y reportarlo a las autoridades lo antes posible.
- Denuncia rápidamente, es crucial; brinda apoyo y compañía a la víctima durante el proceso.

“Asegurad a los y las menores que la familia siempre está dispuesta a ayudar en situaciones de riesgo.”

Phishing

El phishing es un tipo de estafa en línea donde los y las ciberdelincuentes se hacen pasar por entidades legítimas (bancos, administraciones, empresas de servicios...) para engañar a las personas y obtener información confidencial, como contraseñas y datos bancarios.

Esto se logra a través de correos electrónicos, mensajes de texto o sitios web falsos que parecen auténticos, pero que buscan robar información personal. Es esencial tener cuidado con los mensajes inesperados y verificar la autenticidad de los enlaces para protegerse contra el phishing.

Pautas para prevenir el Phishing a transmitir a los y las menores

- Desconfiar de correos electrónicos y mensajes inesperados.
- Verificar la autenticidad del remitente.
- Evitar hacer clic en enlaces recibidos por correo electrónico o SMS, y trata de llegar a la página en cuestión a través de un buscador.
- Mantener tu software de seguridad actualizado.
- Revisar la seguridad de los sitios web antes de subir información.
- Configurar filtros anti-phishing en tu correo y navegador.
- Limitar la información personal en redes sociales.
- Informar a las autoridades correspondientes de posibles intentos de phishing.

Fraping

Hacer «fraping» es tomar el control de las redes sociales de otra persona sin su conocimiento o consentimiento, y realizar publicaciones, comentarios o cambios en su perfil.

Las consecuencias de esta acción se traducen en la violación de la privacidad, conflictos personales, daño a la reputación, implicaciones legales, problemas en el centro educativo, y dificultades emocionales para la persona afectada.

Pautas a transmitir a los y las menores para evitar el fraping

- Usar una contraseña difícil y única.
- Cerrar sesión en dispositivos compartidos.
- Ajustar las configuraciones de privacidad.
- Configurar notificaciones de inicio de sesión.
- Revisar la actividad reciente en su cuenta.
- No compartir la contraseña con nadie.
- Cambiar la contraseña si se sospecha que alguien pueda estar utilizando tu cuenta.

A través de este código QR los y las menores pueden realizar diferentes test para comprobar si su navegación es segura.



Tests de autoevaluación

Escanea el código QR o haz click en él

Ciberbullying

¿cómo podemos ayudarles?

Las manifestaciones y los canales para llevar a cabo el acoso entre iguales han cambiado con el tiempo. Han aparecido nuevos canales y herramientas que aceleran la propagación de los mensajes de violencia y facilitan la incorporación y el aumento de personas agresoras. Este fenómeno es denominado ciberbullying.

El ciberbullying o acoso digitalizado tiene una naturaleza y unas motivaciones diferentes a las del bullying. El ciberbullying se produce cuando una persona joven es amenazada, hostigada, humillada, molestada o se convierte en el punto de mira de otra persona joven a través de Internet, teléfonos móviles u otras tecnologías telemáticas de la comunicación, de forma reiterada. El anonimato y la sensación de impunidad son factores que alientan el abuso por medios telemáticos.

El ciberbullying aparece, en gran medida, porque las personas jóvenes pasan más tiempo en soledad, existe mayor empleo de los medios tecnológicos y menor supervisión familiar.

Tipologías del ciberbullying

- Acoso por mensajería instantánea, email, Whatsapp y redes sociales.
- Robo de contraseñas (fingiendo ser otra persona diferente).
- Espacios web creados para calumniar y humillar a alguien (a veces se crean webs para poder insultar a otras personas o páginas diseñadas para molestar a otro grupo).
- Envío de fotografías y vídeos inadecuados por correo electrónico, teléfonos móviles o redes sociales.
- Encuestas en Internet las utilizan para puntuarse: quién tiene más o menos éxito, quién es más o menos inteligente, etc.
- Acoso a través del chat en juegos multiusuario.
- Envío de programas informáticos dañinos.
- Envío de pornografía y otros mensajes basura.
- Suplantación de identidad.

¿Por qué suceden estos episodios?

La persona acosadora

Las características comunes de las personas acosadoras son la falta de empatía o incapacidad para ponerse en el lugar de otra persona y la no creencia de que sus actos repercuten en lo que sienten aquellas personas a la que agrede.

A veces la motivación puede venir provocada por la rabia, la frustración, la necesidad de venganza, el aburrimiento o incluso desde la inconsciencia de estar provocando dolor.

La víctima

Si es difícil determinar el perfil de una persona acosadora más difícil es determinar las características de las víctimas sin estigmatizarlas.

Una de las características más compartidas es la carencia de asertividad, esto es, la dificultad para saber comunicar sus necesidades y hacerse respetar por los demás.

La situación de sentirse acosado/a refuerza un sentimiento de vulnerabilidad que puede traducirse en estrés emocional.


[YouTube](#)



**Testimonio persona
agresora**



**Testimonio
víctima**

Escanea el código QR o haz click en él.

Factores de riesgo que pueden favorecer que una persona sea víctima

- Poseer rasgos físicos o culturales distintos a los de la mayoría de los/las integrantes del grupo (minorías étnicas, raciales y culturales).
- Sufrir alguna discapacidad física o psíquica.
- Tener baja autoestima o muestras de inseguridad.
- Presentar señales físicas como golpes o rasguños.
- Tener una bajada en su rendimiento escolar.
- Ser ridiculizada, con motes.
- Tener dificultad para hablar en el grupo y para participar en las dinámicas.
- Tener un auto-concepto y/o imagen propia negativos.
- Tener baja autoestima y no aceptar el aspecto físico propio.
- Tener poca habilidad para los juegos, deportes y dinámicas de clase.
- A menudo estar solo o sola, fuera del grupo. Los momentos de tiempo libre prefieren pasarlos en soledad.
- Prefiere estar cerca de los adultos constantemente.
- En algún momento llora y demuestra dolor físico o psíquico. Tristeza, humor inestable.
- Fingir dolores o enfermedad para evitar algunas situaciones o entornos.
- Sufrir problemas de sueño.
- Cambios en los hábitos alimentarios: comer compulsivamente, o le falta el apetito.
- Se muestra nervioso o nerviosa cuando llegan mensajes o llamadas de teléfono.
- Le faltan cosas (dinero, ropa...).
- Sus pertenencias, a menudo, se encuentran tiradas por el suelo, escondidas o rotas.



En el ámbito específico de las nuevas tecnologías:

- Haber compartido su contraseña.
- Haber dado datos personales en Internet.
- Pensar que Internet es un sitio seguro.
- Tener antecedentes como víctima de bullying, tanto en la educación reglada como en otros ámbitos
- No le importa quedar con personas desconocidas que ha conocido en la red.
- Compartir fotos o vídeos personales con otras personas que ha conocido por Internet.
- Aceptar como amistades, en Internet, a personas que no conoce o con las que no tiene confianza.
- Estar excluido e excluida de las redes sociales de sus iguales en el grupo.

Factores de riesgo que pueden favorecer que una persona sea agresora

- Presentar falta de empatía o incapacidad para ponerse en el lugar de otras personas.
- Tener baja autoestima o percepción negativa de sí misma.
- Realizar agresiones físicas frecuentes y/o graves (patadas, empujones, ...).
- Demostrar falta de respeto a la autoridad, docentes, padre, madre...
- Sufrir fracaso escolar.
- Justificar situaciones de acoso entre iguales protagonizadas por otras personas.
- Justificar la violencia, especialmente la indirecta.
- Destacar constantemente defectos físicos o de acción de algún compañero o compañera.
- Extender y dar credibilidad a rumores negativos (uso de móviles, pintadas...).
- Amenazar verbalmente de forma pública y privada. Realizar llamadas violentas o amenazadoras (por teléfono).
- Insultar, humillar y ridiculizar en público.

En el ámbito de las nuevas tecnologías:

- No haber sido objeto de supervisión parental sobre el uso de Internet.
- Ser una persona reservada en lo referente a su actividad en Internet.
- Tener varias cuentas en las redes sociales.
- Disponer de ordenador o Smartphone con conexión a Internet en espacios no vigilados.
- Presentar irritabilidad cuando no está conectado/a Internet.
- Usar el móvil constantemente.

Cómo actuar ante un caso de ciberacoso

Acciones de protección a la víctima:

- Aconsejarle que guarde pruebas de lo que está sucediendo.
- Decirle que siempre estamos dispuestos a escucharle, que es un problema colectivo y no suyo.
- Explicarle que no es culpable de la situación.
- Animarle a que hable con las personas responsables de su crianza.
- Continuar con la comunicación familia-grupo educativo para facilitar el conocimiento del problema y el abordaje del mismo.
- Intentar que informe sobre cómo van las cosas durante esta primera fase del proceso.
- Procurar que no perciba la preocupación de las personas adultas, pero sí su interés.
- Potenciar su seguridad personal.
- Hacer que el o la menor tome conciencia de sus cualidades personales.
- Realizar un seguimiento de su relación con las TRIC.

Acciones para ayudar a la persona agresora:

- No evadir el problema y conversar sobre lo que pensamos.
- Comunicarle que esas situaciones no deben seguir pasando.
- Hacerle notar que es muy importante afrontar la situación.
- Informarle sobre las consecuencias negativas de las situaciones de acoso entre iguales, tanto para víctimas como para agresores/as.
- Hacerle saber la importancia de pedir disculpas y reparar el daño.
- Establecer comunicación familia-grupo educativo para el conocimiento del problema y abordaje del mismo.
- Hablarle sobre sus otras y otros amigos y sobre cómo ocupan su tiempo.
- No hacerle sentir culpable, pero ayudarle a que cambie su manera de comportarse.

Una vez se tiene conocimiento del acoso, se tratará de averiguar a través de las pruebas que existan, quién ha sido la persona o personas que ha causado el ciberacoso. Hay que tener en cuenta que algunas eliminan las conversaciones, los mensajes y, en definitiva, las pruebas. De todas maneras, la policía puede recuperarlas.

Si se da en el entorno escolar lo mejor es poner todo en conocimiento del centro para que este pueda realizar la investigación lo más objetivamente posible.

Si el responsable de la crianza sospecha que el o la menor están acosando a otro/a, es recomendable pedirle el móvil.

Si ante esta petición tiene un comportamiento agresivo, puede ser una señal de que está acosando. De todas formas, antes de tomar medidas, es necesario verificarlo puesto que es muy grave acusar a alguien de hacer algo que no ha hecho.

Si notas que el menor o la menor tiene un comportamiento anormal y no sabes qué le pasa, se cierra en banda, puedes llamar a:

- **116111 ZEUK ESAN**

Servicio de ayuda a la infancia y la adolescencia.
GOBIERNO VASCO Dpto. Igualdad, Justicia y Políticas Sociales,
Tlf. anónimo y gratuito: 116111. Email: zeukesan@euskadi.eus.

- **AEPAE**

Asociación española para la prevención del acoso escolar.
Tlf: 900 018 018. Email: contacto@aepae.esla.

- **La fundación INCIBE**

(Instituto Nacional de Ciberseguridad) a través del teléfono corto, 017;
los canales de mensajería instantánea en WhatsApp (900 116 117)
y Telegram (@INCIBE017) o también a través del formulario web.

Consecuencias legales de humillar, acosar o vejar a una persona por Internet

- Quien difunda, revele o ceda a terceros vídeos íntimos sin permiso se puede enfrentar a penas de entre 3 meses y un año de cárcel.
- Medidas de alejamiento, o prohibición para comunicarse con la víctima.
- Prestación de servicios en beneficio de la comunidad (hasta 100 horas que podrían ampliarse a 200).
- Libertad vigilada, consistente en un seguimiento de los y las menores, imponiéndole además reglas determinadas de conducta (hasta dos años, aunque puede ampliarse por más tiempo).
- Privación de libertad a los y las menores con permanencias de fin de semana en centro o domicilio (hasta ocho fines de semana, ampliables a dieciséis) o internamientos en centro cerrado o semiabierto hasta dos años, ampliable en función de la gravedad del caso.

Los móviles ya están aquí y con ellos el WhatsApp y Telegram ¿Cómo los hacemos más seguro?

WhatsApp

WhatsApp es una aplicación a través de la cual intercambiamos imágenes, vídeos, memes, mensajes, etc. También podemos editar las imágenes con dibujos, textos, etc. Es la aplicación más conocida y utilizada en Europa.

En WhatsApp también encontramos los llamados «estados». Son visibles durante 24 horas por nuestros contactos. Pueden ser pequeños vídeos o un montaje sucesivo de imágenes. Recuerda configurar la privacidad también para los estados.

Tienes tres opciones de configuración de tu privacidad:

- **Mis contactos:** cualquier actualización aparecerá en los móviles de todos nuestros contactos de forma indiscriminada.
- **Mis contactos, excepto...:** los estados serán vistos por todos nuestros contactos, salvo los que especifiquemos.
- **Solo compartir con...:** escogeremos uno a uno los contactos que puedan acceder a nuestro vídeo o fotografía.

Riesgos de WhatsApp

- Es una aplicación muy fácil de utilizar, pero también, por ser tan intuitiva, hace que bajemos la guardia. Enviamos información personal, números de cuentas bancarias, fotografías personales... sin darnos cuenta de que estamos desprotegiendo nuestra intimidad.

Actualmente existe la opción de «eliminar para todos» alguna imagen o texto enviado que queremos recuperar, pero, si entre el momento en que lo enviamos y el momento en que lo intentamos eliminar las personas destinatarias ya se han guardado la foto o han hecho una captura de pantalla, se habrá perdido el control sobre ella y sobre su difusión.

- Posibilidad de acceder a grupos o canales que comparten contenido inapropiado para la edad.

Es importante analizar bien los grupos a los que se nos invita, y valorar si realmente interesa compartir información personal en grupos donde hay gente desconocida.

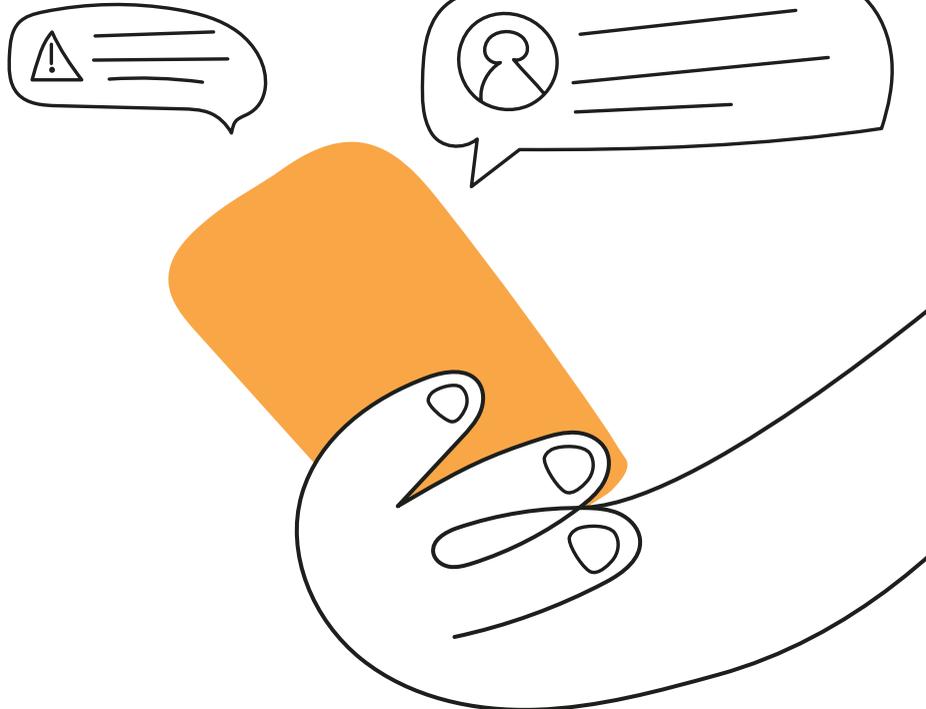


Centro de seguridad
Whatsapp



Video tutorial privacidad
Whatsapp

Escanea el código QR o haz click en él.



Telegram

Telegram es una aplicación similar a WhatsApp, conocida por su enfoque en seguridad y privacidad. Permite enviar mensajes, fotos, videos y documentos. Ofrece chats secretos con cifrado de extremo a extremo, autodestrucción de mensajes y funciones como grupos, canales, stickers y llamadas de voz y video. También almacena datos en la nube y está disponible en diversas plataformas. Telegram destaca por su enfoque en la privacidad y la amplia gama de funciones que ofrece.

Pero, al igual que Whatsapp, permite enviar información personal, números de cuentas bancarias, fotografías personales o acceder a grupos o canales que comparten contenidos que, en ocasiones, pueden ser inapropiados para la edad.

Por eso es importante recordarles que lo que envíen (imágenes, textos, audios o videos) aunque lo eliminen, seguirá estando en el dispositivo del receptor, por lo que deben pensar dos veces si realmente deben hacer el envío.

Hay que ayudarles a analizar bien los grupos a los que son invitados, y a entender el riesgo de compartir información personal en grupos donde hay gente desconocida.

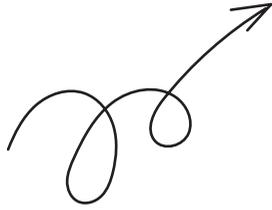


Centro de seguridad
Telegram



Video tutorial privacidad
Telegram

Escanea el código QR o haz click en él.



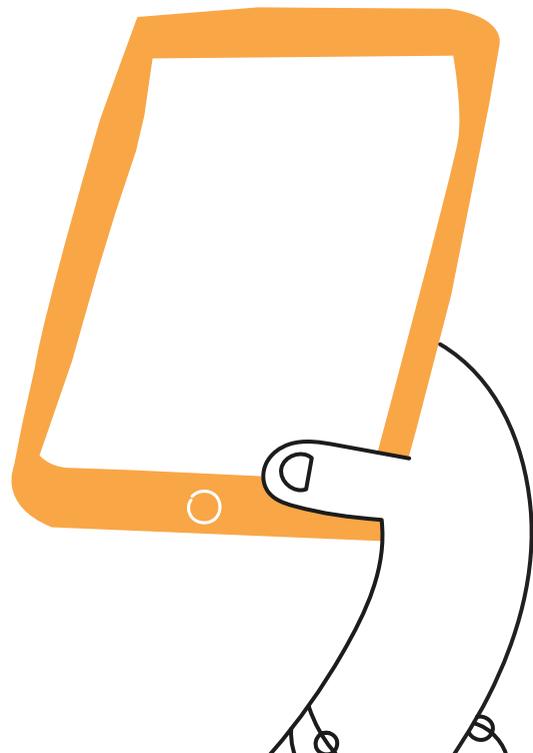
Pornografía, cada vez más accesible ¿cómo lo afrontamos?

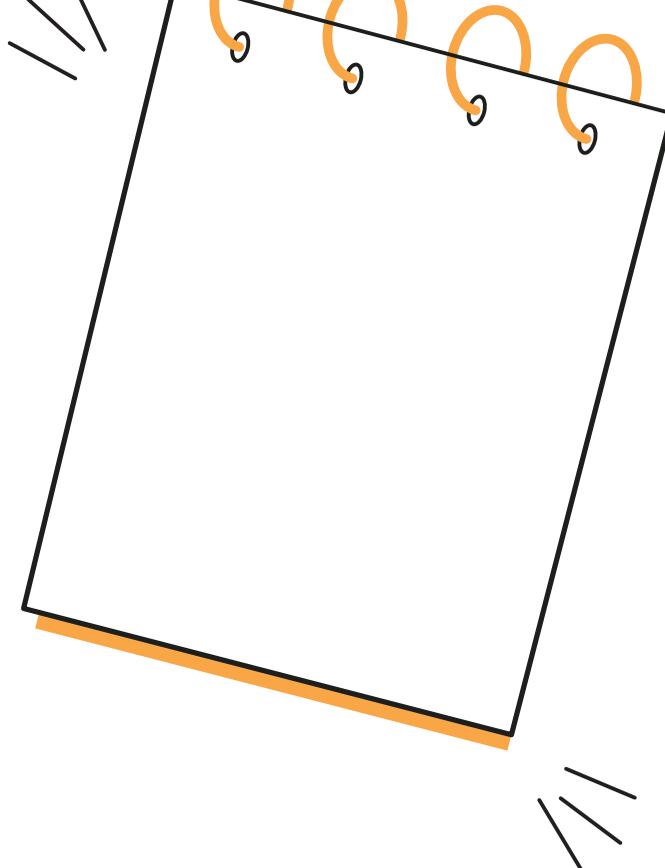
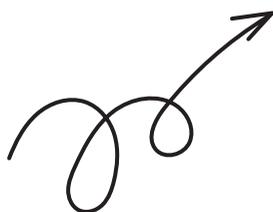
La mayoría de los y las adolescentes a esta edad tiene un teléfono móvil, tiene conexión a Internet y, por lo tanto, posible acceso a la pornografía. Están en una edad en la que, al contrario de lo que sucede en la etapa anterior, su capacidad para entender todo lo que rodea la pornografía es mayor. Una edad en la que se pueden realizar análisis más profundos en torno a la pornografía, tomando como base las relaciones reales y las que se representan en los diferentes formatos que se pueden encontrar en la red.

Si les sorprendes viendo pornografía a esta edad es importante abordar la situación con calma. Es importante no juzgar o culpabilizar, es más, hacerlo puede ser contraproducente, y podría hacer que tengan actitudes defensivas e incluso bloquear el diálogo en torno a la educación sexual. Se encuentran en una etapa de alta curiosidad sexual y es normal que intenten satisfacerla.

Se puede dialogar sobre lo que estaban viendo, y ayudarles a reflexionar de forma crítica sobre los aspectos negativos que muestran este tipo de contenidos: desigualdad de género, estereotipos, violencia explícita en las relaciones sexuales....

Se pueden ofrecer alternativas a este tipo de contenidos; porno ético, la lectura erótica...que traten la sexualidad de un modo más saludable.





En resumen

01.

Llega la autonomía

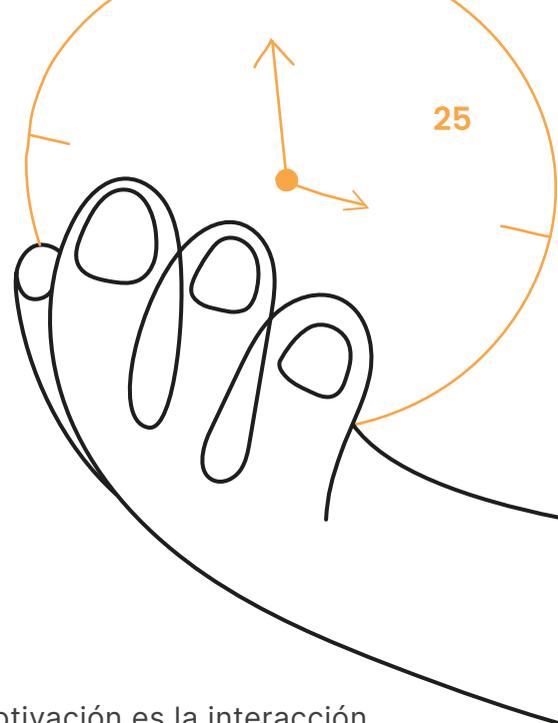
Los controles parentales desaparecen. Es importante centrarse en su responsabilidad para interactuar y seleccionar contenidos. Se les debe dotar de herramientas que fortalezcan su sentido crítico ante contenidos violentos o pornográficos.

02.

Acceso a aplicaciones y apuestas online

Es importante conocer la base del funcionamiento de las aplicaciones y sus características para poder educarles, ofreciéndoles pautas de precaución y responsabilidad ante estas aplicaciones.

“Es importante trabajar con ellos y ellas un sentido crítico basado en el respeto, en el modo de utilizar, seleccionar e interactuar a través de estas plataformas. Utilizándolas siempre de un modo constructivo y nunca para ser cómplice o motivador de daños a otras personas.”



03.

Redes sociales

Las redes sociales son parte de su día a día, su principal motivación es la interacción, el envío de contenidos, y cierta tendencia a la exposición.

04.

Ciberbullying

Es en esta franja de edad es cuando los casos de ciberbullying, debido al acceso de las y los adolescentes a las redes sociales, se intensifican. Es importante trabajar la prevención y prestar atención a los indicadores que nos pueden ayudar a detectar un caso de acoso o ciberbullying.

05.

Importancia de mantener una reputación positiva y de cuidar la imagen

Es necesario incidir en que cuiden la imagen de sí mismos que trasladan a través de Internet, y hacerles conscientes de las consecuencias que puede tener tanto en la actualidad como en el futuro.

06.

Nuevas normas

Siguen avanzando en el desarrollo de su libertad y autonomía respecto a las normas establecidas en edades anteriores. No obstante, es importante llegar a acuerdos de uso y pactos de responsabilidad en los que participe toda la familia.

“Es necesario recordar que compartir imágenes de una persona sin su consentimiento es ilegal.”

También te puede interesar

Guía 10-12 años

¿Cómo podemos prevenir la adicción a las nuevas tecnologías?

Se acercan las redes sociales ¿las conocemos? ¿cómo las hacemos más seguras?

Tik tok ¿conocemos la red de moda? ¿podemos hacerla más segura?

Pornografía y la facilidad de acceso ¿lo controlamos?



Guía 16-18 años

¿Cómo podemos trabajar la violencia de género que se da través de la TRIC?

Fake News ¿sabemos cómo identificar las noticias falsas?

Compras online ¿sabemos cómo funcionan?

Inteligencia artificial ¿un nuevo peligro?



¿Jugamos en familia?



¿Que sabes del Sexting? ¡Ponte a prueba!

Actividad interactiva basada en una serie de preguntas y respuestas, ayuda a recapacitar acerca de los posibles riesgos asociados a esta práctica y a saber cómo reaccionar ante posibles solicitudes de material íntimo o difusiones incontroladas del mismo.



Juego de mesa: de mayor quiero ser... ¡Influencer!

Un juego de cartas para toda la familia, que mostrará y ayudará a los y las más jóvenes a entender las pautas de seguridad en el mundo de las redes sociales.



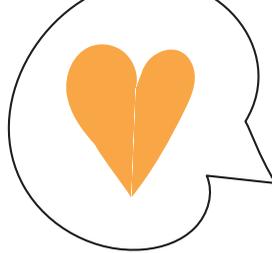
¡Datos blindados!

Juego de cartas para aprender a identificar los riesgos y amenazas de nuestros datos en Internet y cómo poder defendernos.



Papelera de reciclaje de consejos

Ponemos a vuestro alcance varios consejos útiles sobre el reciclado de dispositivos y la eliminación segura de datos personales con esta manualidad recortable para crear una papelera de reciclaje.



Glosario

a

Aplicacion/App

Programa o conjunto de programas informáticos que realizan un trabajo específico, para smartphones y tablets, caracterizados por ser útiles, dinámicas y fáciles de instalar y manejar. Hoy en día existen aplicaciones de todo tipo: noticias, juegos, redes sociales, mensajería instantánea, deportes, idiomas y un largo etcétera.

Apple pay

Es un sistema de pago de Apple utilizando el móvil.

Avatar

Representación gráfica de la identidad virtual de un usuario en entornos digitales.

b

Bing

Es el motor de búsqueda lanzado por la compañía Microsoft en junio de 2009. Como cualquier otro buscador funciona mediante una consulta realizada por un usuario, a la que responde con anuncios, resultados orgánicos, imágenes, vídeos y noticias.

Bio

Espacio situado en el perfil de una red social (por ejemplo Instagram o Twitter) y que está dedicado a ofrecer información,

generalmente de uno mismo, a los otros.

Blog

Un blog es un tipo de sitio web muy popular donde, a modo de revista, su autor (muchas veces un particular) publica periódicamente contenidos (llamados «posts», «entradas» o «artículos») a los que los lectores pueden añadir comentarios.

Bluetooth

El Bluetooth es un estándar de conectividad inalámbrica presente en nuestros dispositivos electrónicos del día a día. Se trata de un estándar inalámbrico que pretende permitir la transmisión de datos entre dispositivos a corto alcance, facilitando las comunicaciones entre ambos, eliminando la presencia de cables o conectores o permitiendo una interacción sencilla y rápida entre los aparatos.

c

Cámara digital

Una cámara digital es una cámara fotográfica que, en vez de captar y almacenar fotografías en película química como las cámaras de película fotográfica, recurre a la fotografía digital para generar y almacenar imágenes.

Chat

Un tipo de comunicación digital que se da a través de la red de Internet entre dos o más personas o usuarios. Los chats son conversaciones que se llevan

a cabo al instante gracias al uso de un software conectado a una red de Internet y se diferencian por ser chats públicos, grupos de conversación en los cuales puede participar cualquier persona o, chats privados, que solo pueden participar usuarios autorizados.

Ciberacoso

También denominado acoso virtual, es el uso de medios digitales para molestar o acosar a una persona o grupo de personas mediante ataques personales, divulgación de información personal o falsa entre otros medios. Los actos de ciberagresión, poseen unas características concretas que son el anonimato del agresor, su velocidad y su alcance.

d

Descarga

Una descarga implica la transmisión de información hacia un equipo o dispositivo. En la actualidad, a través de la Red, se puede llevar a cabo la descarga no solo de libros sino también de documentos de diversa índole, de plantillas, de música, de vídeos, de películas y de series de televisión, de videojuegos, de programas informáticos...

e

Email

El correo electrónico, o e-mail, es un método para crear, enviar y recibir mensajes a través de

sistemas de comunicación electrónica. La mayoría de los sistemas de correo electrónico de hoy en día utilizan Internet, siendo el correo electrónico uno de los usos más populares de Internet.

Etiquetar

Acción con la que identificar una persona en una publicación (fotografía, vídeo, etc.), al enlazar su perfil en la red social a dicha publicación.

f

Followers

Seguidores o personas que son usuarios de tu red social y reciben las actualizaciones que llevas a cabo.

Foro

El Foro virtual es un centro de discusión acerca de un tema en particular, que concentra opiniones de muchas personas de distintos lugares, en forma asincrónica. Esto último significa que la comunicación entre las personas se da sin necesidad de que éstas se encuentren usando la plataforma de manera simultánea.

Fraping

Práctica en línea que implica acceder a la cuenta de alguien en redes sociales sin su permiso y publicar contenido o realizar acciones en su nombre. A menudo, esto ocurre cuando alguien deja su sesión abierta en un dispositivo compartido y otra persona aprovecha la oportunidad para realizar bromas o acciones indebidas en su cuenta.

g

Geolocalización

La geolocalización es la capacidad para obtener la ubicación geográfica real de un objeto, como un radar, un teléfono móvil o un ordenador conectado a Internet.

Google

El epicentro de toda la actividad de Google es el buscador web, por lo que tiene el motor de búsqueda más importante en internet, y el portal al que todo usuario se conecta para realizar cualquier tipo de búsqueda. Cuando un usuario quiere acceder a una página web de la que no conoce su dominio, le basta con hacer una búsqueda a través de Google, lo mismo si quiere un grupo de página web con algún interés en particular. Además del mentado buscador, Google LLC ofrece también una serie de aplicaciones en línea que van desde el [correo electrónico](#) (*Gmail*), la reproducción de videos (*YouTube*) y la búsqueda de direcciones postales en un mapa mundi (*Google Earth* y *Google Maps*), hasta un [navegador](#) propio de Internet (*Google Chrome*) y una [red social](#) (*Google+*), entre muchos otros.

Google Play

O Play Store, como también se conoce, es la tienda de aplicaciones creada por Google donde puedes encontrar juegos, películas, música, libros y más. Está disponible para cualquier dispositivo móvil que cuente con sistema operativo Android.

Grooming

Estrategias que una persona adulta desarrolla para ganarse la confianza de otra persona menor, a través de Internet, con el fin último de obtener concesiones de índole sexual (abusos sexuales).

h

Happy slapping

Grabación de una agresión física, verbal o sexual y su difusión online mediante las tecnologías digitales.

Hater

Personas que de forma sistemática muestran actitudes hostiles o negativas hacia cualquier tema, asunto o persona.

i

Instagram stories

Las «Stories» o historias de Instagram son contenidos audiovisuales de esta plataforma que, a diferencia de las publicaciones normales, son volátiles, es decir, tienen una duración determinada y, tras ese período, desaparecen. En este caso, éstas podrán verse durante 24 horas desde su publicación.

Ipod

Es una línea de reproductores de audio digital portátiles diseñados y comercializados por Apple.

Ivox

Es una plataforma online en la que se pueden reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo, no solo podcasts, pueden ser también programas de radio, audiolibros, conferencias, etc.

m

Malware

El malware, palabra compuesta por «malicioso» y «software», es un programa o aplicación informática que se ejecuta en los equipos de los usuarios con la intención de robar información o tomar el control del sistema. Su principal característica reside en que se instala sin el conocimiento del propietario del equipo y realiza funciones sin que este se dé cuenta. El software malicioso puede llevar a cabo multitud de acciones perjudiciales para los usuarios, como robar información, cifrarla, borrar datos alterar funciones informáticas básicas o monitorizar su actividad.

Meme

Texto, imagen, vídeo u otro elemento que se difunde rápidamente por internet, y que a menudo se modifica con fines humorísticos.

Multijugador

Multijugador hablamos de todos aquellos videojuegos en los que como mínimo participarán dos jugadores, y, la modalidad en la que estos desarrollen el juego podrá variar. Es decir, un juego basado en el modo multijugador puede implicar que los jugadores trabajen de manera cooperativa o por el contrario sean rivales y contrincantes.

n

Navegar

Se le denomina al hecho de usar internet e ir consultando información y utilizando las diferentes aplicaciones que esta ofrece.

Nick

Nick no es otra cosa que un Apodo o Alias que decidimos adoptar para realizar nuestras operaciones en la red. Este Nick o «nombre de usuario» con que decidiremos «bautizarnos» en Internet nos servirá para acceder o registrarnos en Blogs, Webs, Foros, Chats, Comunidades virtuales, etc.

p

Phishing

Mediante identidades falsas, correos electrónicos o sitios web falsos, intentan engañar a las personas para que compartan información confidencial, como contraseñas, datos bancarios o información personal.

Podcast

Emisión de radio o de televisión que un usuario puede descargar de internet mediante una suscripción previa y escucharla tanto en una computadora como en un reproductor portátil.

r

Red

Una red de computadoras es un conjunto de equipos nodos y software conectados entre sí por medio de dispositivos físicos que envían y reciben impulsos eléctricos, ondas electromagnéticas o cualquier otro medio para el transporte de datos, con la finalidad de compartir información, recursos y ofrecer servicios.

Reproductor Mp3/Mp4

Mp3 es un dispositivo que almacena, organiza y reproduce archivos de audio digital. Mp4 permite reproducir, almacenar y borrar archivos de video, imagen y audio..

S

Sexting

El envío de contenidos de carácter sexual (principalmente fotografías o vídeos) a otras personas por medio de dispositivos móviles.

Software

Conjunto de programas de cómputo, así como datos, procedimientos y pautas que permiten realizar distintas tareas en un sistema informático.

Smartphone

Es un dispositivo móvil que combina las funciones de un teléfono celular y de una computadora u ordenador de bolsillo. Estos dispositivos funcionan sobre una plataforma informática móvil, con mayor capacidad de almacenar y capaz de realizar tareas simultáneamente, tareas que realiza una computadora, y con una mayor conectividad que un teléfono convencional.

SMS

Mensaje corto de texto que se puede enviar entre teléfonos celulares o móviles.

Streamer

Un Streamer es una persona con la capacidad comunicativa y tecnológica para realizar transmisiones en vivo a una audiencia específica, los streamers se dedican a mostrar contenido en tiempo real a través de plataformas como Youtube, Twitch o Facebook y son cada vez más relevantes para la industria del entretenimiento digital.

Streaming

Tecnología que permite ver y oír contenidos que se transmiten en directo en internet u otra red sin tener que descargar previamente los datos al dispositivo.

Sextorsión

La sextorsión o extorsión sexual es una forma de explotación sexual, en la cual una persona es inducida o chantajeada —generalmente por aplicaciones de mensajería por Internet— con una imagen o vídeo de sí misma desnuda o realizando actos sexuales, mediante sexting.

SoundCloud

Es una plataforma de distribución de audio en línea en la que sus usuarios pueden colaborar, promocionar y distribuir sus proyectos musicales.

Spotify

Es un servicio digital de música, podcasts y vídeos que te da acceso a millones de canciones y a otro contenido de creadores de todo el mundo.

Skype

Es una aplicación o programa que puedes instalar en tu computador, ordenador o teléfono móvil para comunicarte con personas de cualquier parte del mundo por medio de llamadas, video conferencias y mensajería instantánea.

t**Tableta digital**

Es un tipo de computadora portátil, de mayor tamaño que un smartphone o una PDA, integrado en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa primariamente con los dedos, sin necesidad de teclado físico ni ratón.

Trending topic

El trending topic o tema del momento es una palabra, una frase o un tema que se mencionan en la red social a un ritmo mayor que otros. Estos temas de actualidad se hacen populares

en poco tiempo, ya sea de forma espontánea, a través de un esfuerzo concertado por los usuarios o debido a un evento que impulsa a las personas a hablar sobre este tema específico.

Troll

Persona con identidad desconocida que publica mensajes provocadores, irrelevantes o fuera de tema en una comunidad en línea, como pueden ser un foro de discusión, sala de chat, comentarios de blog, o similar, con la principal intención de molestar o provocar.

u**Usuario/a**

Es una persona que utiliza una computadora o un servicio de red.

V**Videoconsola**

Aparato electrónico que se conecta a un monitor de televisión y en el cual se introducen cartuchos de distintos videojuegos que se controlan mediante un mando conectado al aparato.

Vimeo

Es una red social de Internet basada en videos, lanzada en noviembre de 2004 por la compañía InterActiveCorp. Es una plataforma de vídeo sin publicidad con sede en la ciudad de Nueva York, que proporciona servicios de visualización de vídeo libres.

W**Web**

Una página web, página electrónica, página digital o ciberpágina, es un documento información

electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, hipervínculos y muchas otras cosas, adaptada para la llamada World Wide Web, y que puede ser accedida mediante un navegador web.

Webinar

Conferencia online, normalmente en directo y que permite la interacción con el público que lo visiona.

Wikipedia

Wikipedia es una enciclopedia libre, políglota y editada de manera colaborativa. Es un proyecto de crear una enciclopedia libre en la red. Cada uno puede aportar sus conocimientos sobre cualquier tema para crear una base de datos con toda la sabiduría humana. Es administrada por la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro cuya financiación está basada en donaciones.

y**Yahoo**

Es una de las principales empresas del sector de internet que dispone de un portal propio, buscador y otros servicios relacionados como correo electrónico, noticias, tiempo, etc. Se le considera una de las compañías pioneras en el desarrollo de la Red a nivel global por la importancia que llegó a adquirir antes de la explosión de Google y todos sus productos relacionados.

Youtuber

Persona que cuelga contenido audiovisual en su propio canal dentro de la web de videos YouTube. También realiza emisiones en directo a través de dicho canal.

Recursos de interés

Internet. Espacio de aprendizaje

Competencias digitales

01 Proyecto Ikanos del Gobierno Vasco



02 Recursos educativos IS4k



Control parental

03 Incibe



04 Educación 3.0



05 Playstation



Fake News

06 Newtral



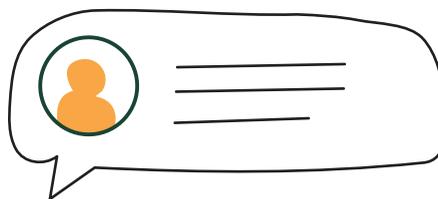
07 Maldita.es



08 Herramienta de Google para verificar datos y hechos



Escanea el código QR o haz click en él.



Violencia de género

09 Mi novio me controla Blogspot



10 Delegación del Gobierno Contra la Violencia de Género. Ministerio de Igualdad



Redes Sociales

Facebook

11 Facebook



12 Como empezar a usar Facebook



13 Guía de uso



X

14 X



15 Manuales de uso

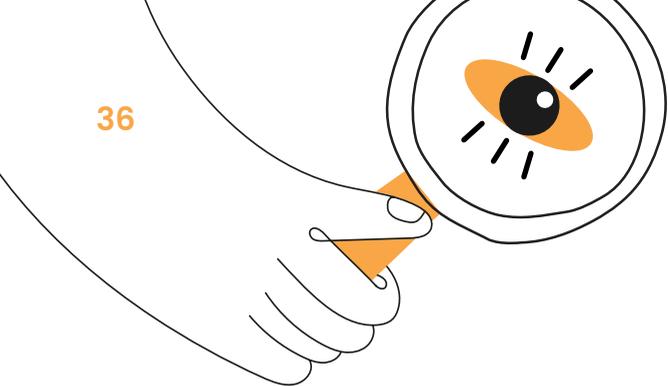


16 Manual para principiantes



Instagram**17** Instagram**18** Manual de uso**LinkedIn****19** LinkedIn**20** Manual de uso**Skype****21** Skype**22** ¿Cómo me instalo Skype?**YouTube****23** YouTube**24** Manual de uso

**TikTok****25** TikTok**26** Manual de uso**Snapchat****27** Snapchat**28** Manual de uso**WhatsApp****29** WhatsApp**30** Manual de uso**Telegram****31** Telegram**32** Manual de uso



Identidad digital y reputación on line

33 ¿Qué es la identidad digital?



Seguridad en páginas web

34 Centro de Seguridad en Internet para menores de Incibe



35 Protección contra Phishing y software malicioso para Google Chrome



36 Evitar la suplantación de identidad en Safari



Amenazas en internet

Bulling

37 Guía de actuación en los centros educativos ante el maltrato entre iguales. Gobierno Vasco



Ciberbulling

38 Protocolo de actuación escolar ante el ciberbullying, de EMICI con la colaboración del Departamento de Educación del Gobierno Vasco



Grooming

39 Decálogo para combatir el Grooming



40 Ciberacoso sexual a niños/as y adolescentes y su prevención



41 Internet segura



Sexting

42 Información sobre Sexting



43 Sexting: ¡no lo produzcas!



Sextorsión

44 Incibe



43 Pantallas amigas



Internet. Espacio de confianza

44 EU kids online. Informe sobre uso de internet (UPV/EHU)



Internet. Espacio privado

45 Centro de seguridad y protección de Microsoft



46 La influencia que tienen y tenemos sobre nuestros amigos en la red. El poder de las Redes Sociales



47 Redes Sociales y Privacidad (1)



48 Redes Sociales y Privacidad (2)



Otras web de referencia

49 GAZTEAUKERA. Información, actividades y servicios para personas jóvenes del Gobierno Vasco



50 116111 ZEUK ESAN. Servicio telefónico y online de ayuda a la infancia y la adolescencia del Gobierno Vasco. Gratuito y anónimo



51 Oficina de Seguridad del Internauta (OSI) / INCIBE (Instituto Nacional de Ciberseguridad). Iniciativa para proporcionar contenidos adaptados a usuarios menores



52 Ikasnova. Gobierno De Navarra



53 Childnet international



54 Autoridad Vasca de Protección de Datos



55 Guía para una internet segura y productiva



56 Página de Panda software dedicada a menores e internet



57 Asociación de Internautas (AI)



58 Pantallas amigas



59 Gobierno de España. Ministerio de Industria, Energía y Turismo



60 Korapilatzten.com
Consultoría, formación y coaching



Bibliografía

- AFTAB, PARRY (2006). *Ciberbullying. Guía práctica para madres, padres y personal docente*. EDEX - PantallasAmigas.
- ALFARO, ADREA (2020). *Manual de supervivencia para madres y padres en tecnologías y redes sociales*.
- ARRANZ FREIJO, E. B., GARCÍA GARCÍA M. D., ITSAMENDI-TXURRUKA, A., ACHA MORCILLO, J., BARRETO ZARZA, F. B., ETXANIZ ARANZETA, A., OLABARRIETA ARTETXE, F. Y RONCALLO ANDRADE, P. (2021). *Bebés y pantallas digitales: una propuesta educativa audiovisual desde la parentalidad positiva*.
- AVILES, ANGEL-PABLO (2013). *Por una red más Segura. Informando y Educando*.
- AYUNTAMIENTO DE VITORIA-GASTEIZ (2018). *El plan local de infancia y adolescencia de Vitoria-Gasteiz*.
- BLOCK, J. (2008). *Issues for DSM-V: Internet Addiction*. Am J Psychiatry.
- CASAS, J.A. (2010). *Adicción a Internet, de la quimera a la intervención terapéutica*. Trabajo presentado en el Máster de Intervención e Investigación Psicológica en Justicia, Salud y Bienestar Social. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- CONSELL COMARCAL DEL BAIX LLOBREGAT (2020). *Guía de apoyo a madres y padres con hijas adolescentes víctimas de la violencia machistas*.
- DOLORS REIG; VILCHEZ LUIS F. (2013) *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencia, claves y miradas*. Fundación Telefónica; Fundación Encuentro.
- EJIMÉNEZ IGLESIAS, M GARMENDIA LARRAÑAGA, MÁ CASADO DEL RÍO (2015). *Percepción de los y las menores de la mediación parental respecto a los riesgos en Internet*. Revista Latina de Comunicación Social
- EMICI, Equipo Multidisciplinar de Investigación sobre Ciberbullying. Editado por Gobierno Vasco (2011). *Protocolo de actuación escolar ante el Ciberbullying*.
- FUNDACIÓN ATRESMEDIA; Colegio de Psicólogos de Madrid; Luengo Latorre Jose Antonio (2014). *Ciberbullying, Prevenir y Actuar*.
- GOBIERNO DE CANARIAS (2018). *Guía para el buen uso de las nuevas tecnologías para familias y profesionales en el ámbito de la infancia*.
- GOBIERNO VASCO (2014). *Guía Egonline para trabajar la educación en las Nuevas Tecnologías*.
- GONZÁLEZ TARDÓN, CARLOS (2014) *Videojuegos para la transformación social*.
- HERNANDEZ PRADOS, MARÍA DE LOS ÁNGELES. *Ciberbullying, una auténtica realidad*. III Congreso Online.
- INTECO. *Guía S.O.S contra el Grooming*.
- LEDERACH, JEAN PAUL. (2000) *El abecé de la paz y los con ictos. Educación para la paz*. Los libros de la catarata. Madrid.
- LIVINGSTONE, SONIA (2009) *Children and the Internet: great expectations, challenging realities*. Polity Press, Oxford, UK. ISBN 9780745631943
- MASCHERONI, G., PONTE, C., GARMENDIA, M., GARITAONANDIA, C. AND MURRU, M. F. (2010). *Comparing on-line risks for children in south-western European Countries: Italy, Portugal and Spain*. International Journal of Media and Cultural Politics
- MASCHERONI, G., & CUMAN, A. (2014). *Net Children Go Mobile: Final Report*.
- MASON, K. L. (2008). *Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel*. Psychology in the Schools.
- ORANGE; INTECO (2011). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de smartphones por los niños y adolescentes españoles*.
- PANTALLAS AMIGAS. *Guía tiktok para padres y madres*.
- PÉREZ ÁLVAREZ, SALVADOR; BURGUERA AMEAVE, LEYRE; LARRAÑAGA, KEPA PAUL (2013). *Menores e Internet*. Thomson Reuters Aranzadi.
- SAVE THE CHILDREN (2020). *Tenemos que hablar de porno. Guía para familias sobre el consumo de porno en la adolescencia*.
- TEJEDOR SANTIAGO; PULIDO CRISTINA (2012). *Retos y riesgos del uso de Internet por parte de los menores. ¿Cómo empoderarlos?*
- TEJERINA, O.; FLORES J. (2008). e-legales. *Guía para la gente "legal" de Internet*. EDEX PantallasAmigas.
- UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID (2017). *Guía de prevención y detección del acoso sexual, acoso sexista y acoso por orientación sexual e identidad o expresión de género*.