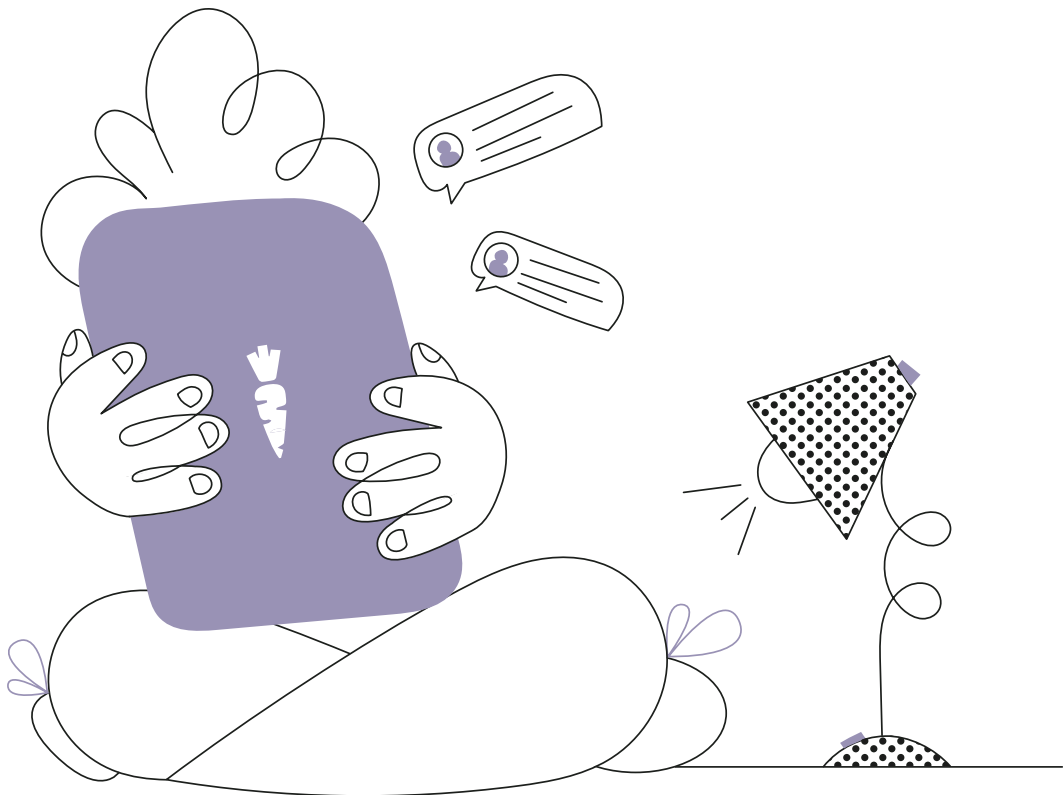


0-3 URTE

# Internet familian: erabilera segururako jarraibideak



Gurasoentzat eta beste  
pertsona heldu batzuentzat

**EUSKO JAURLARITZA**



**GOBIERNO VASCO**

BERDINTASUN, JUSTIZIA  
ETA GIZARTE POLITIKETAKO SAILA

DEPARTAMENTO DE IGUALDAD,  
JUSTICIA Y POLÍTICAS SOCIALES

Gida hau Eusko Jaurlaritzak garatutako serie baten parte da, gurasoei eta tutoreei Interneten erabilera seguruan haurrak eta nerabeak hezten laguntzeko.

Bakoitza adin-talde jakin batean zentratzen da, eta bere portaera, Internetekiko elkarreragina, arrisku potentzialak eta helduentzako laguntza-estrategiak jorratzen ditu.

Gida hau saileko lehena da, eta 0 eta 3 urte bitarteko haurrak ardurapean dituztenei laguntzea du helburu. Informazio interesgarria ere aurki daiteke hurrengo gidan (4-6 urte), pertsona bakoitzak Internet ikasteko eta erabiltzeko erritmo desberdina izan dezakeelakoan.

Gida bakoitzaren amaieran edukiaren laburpena, informazio interesgarria eta familian ikasteko eta jolasteko baliabideak agertzen dira.

Gainera, gida guztietarako komunak diren dokumentu batzuk dituzu eskura; besteak beste, hitz teknikoen azalpena jasotzen duen glosario bat, gaiarekin lotutako baliabideak, laguntza-lerroei buruzko informazioa eta gidak egiteko erabiltzeko bibliografia.

# Bildumaren aurkibidea

## **01.**

Internet familian: 0 eta 3 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

## **02.**

Internet familian: 4 eta 6 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

## **03.**

Internet familian: 7 eta 9 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

## **04.**

Internet familian: 10 eta 12 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

## **05.**

Internet familian: 13 eta 15 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

## **06.**

Internet familian: 16 eta 18 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

## **Informazio-dokumentu hiru erantsiak honako hauek dira:**

### **Terminoen glosarioa**

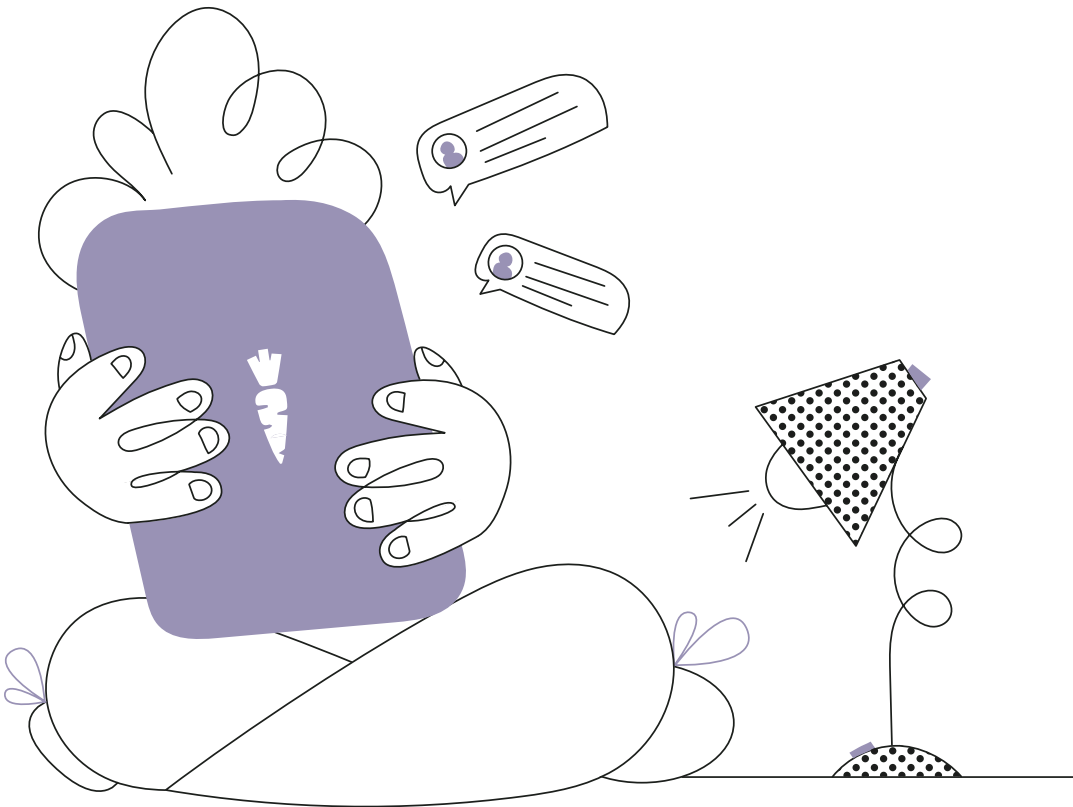
Bilatu gida hauetan aipatutako terminoen definizioa.

### **Baliabide interesgarriak**

Lotutako Interneteko hainbat gunetarako estekak.

### **Bibliografia**

Bilduma hau egiteko erabilitako bibliografia.



# Aurkibidea

**06. Or.**

**Sarrera**

**08. Or.**

**Nolakoak dira  
adin horretan?**

**09. Or.**

**Nola lagun  
diezaiekegu  
garatzen?**

**10. Or.**

**Nola eragiten  
diete HIKTK?**

**12. Or.**

**Laburbilduz**

**12. Or.**

**Interesgarria  
izan dakizuke**

**13. Or.**

**Familian  
jolastuko gara?**

**14. Or.**

**Glosarioa**

**18. Or.**

**Baliabide  
interesgarriak**

**26. Or.**

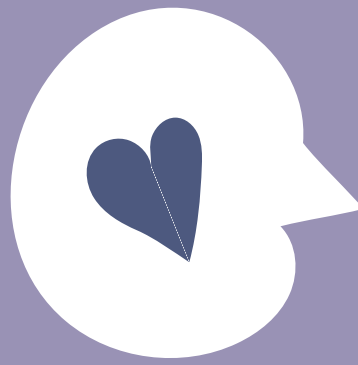
**Bibliografia**



# Sarrera

**Harreman, Informazio eta Komunikazio Teknologiek (HIKT) gero eta presentzia handiagoa dute gure gizarteko esparru guztietan.**

**Internet gure eguneroko jarduera askotarako erabiltzen dugu:** irudiak, bideoak eta mezuak bidali eta jasotzen ditugu, online prentsa irakurtzen dugu, plataforma digitaletatik serieak ikusten ditugu, produktuak online dendetan erosten ditugu, gure banku-kontuak aplikazioen bidez kudeatzen ditugu, administrazio publikoekin teletramitazio bidez harremanetan jartzen gara, kirola egiteko aplikazioak deskargatzen ditugu, bideojokoak instalatzen ditugu, etab.



**Internet plaza publiko digital global handia da, eta haurrak eta nerabeak ere plaza horretan parte hartzen dute.** Bertan ikasi, kontrastatu, nortasuna eraiki, jendea ezagutu, esperimentatu, erakutsi eta arriskuak hartzen dituzte. Aukera handiko gunea da, eta arrisku batzuk ere baditu. Funtsezkoa da, hazkuntzaren arduradun garen aldetik, gure adingabeei horiek prebenitzen laguntzea.

Argi daukagu funtsezkoa dela mundu errealean beren burua zaintzen irakastea (kalea zeharkatu aurretik bi aldeetara begiratzea, pertsona ezezagunez ez fidatzea, kalte egin diezagukeen informaziorik ez ematea, gaizki tratatzen gaituzten pertsonengandik urruntzea, indarkeriazko edo asmo txarreko pertsona-taldeekin ez joatea...). **Beraz, jakin behar dugu beharrezkoa dela haiek ere heztea, mundu birtualean beren bizitza zuhurtziaz bizi dezaten.**

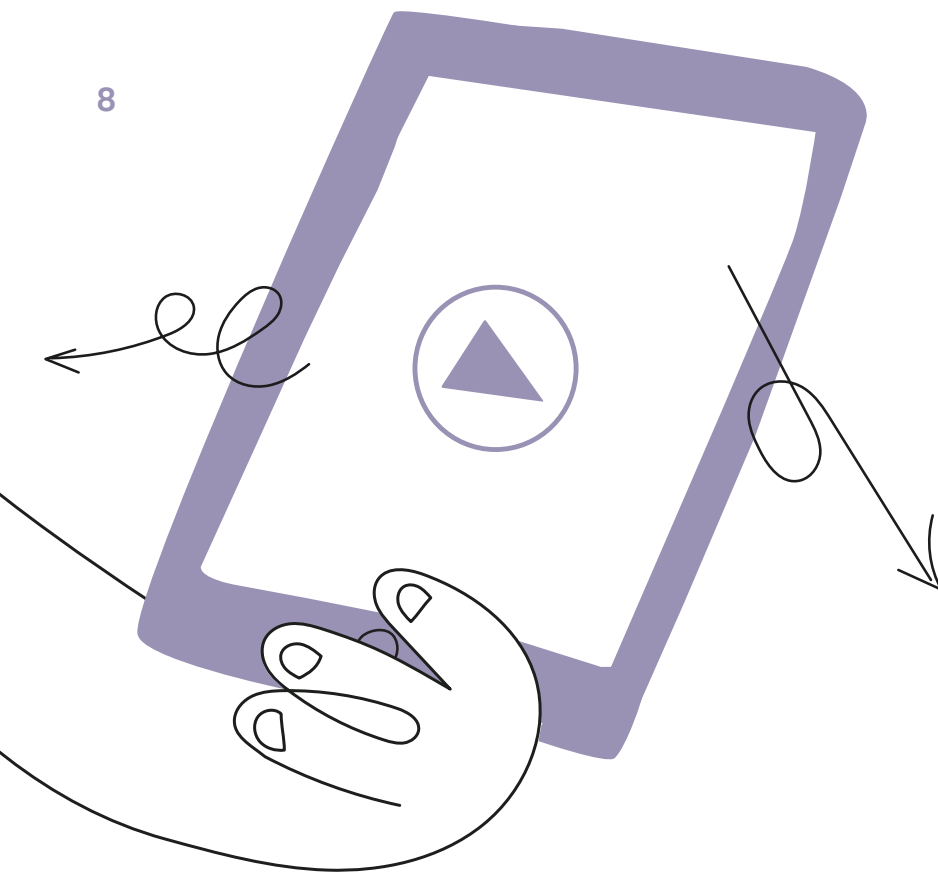
Mundu digitalean dauden arriskuak mundu fisikoan ere badaude (iruzurrak, kontrol obsesiboa, sexu-abusua, berdinen arteko jazarpena...), baina horiek ezagutzen jakin behar da, prebenitu ahal izateko. Eta, batzuetan, helduok ez gara gai arrisku digitalak antzemateko, ez dugulako ezagutzen eta ez dugulako gure neska-mutilak mugitzen diren online plataformen eta aplikazioen erabilera-esperientziarik.

Gida hauetan, adingabeek HIKTk erabiltzearekin lotutako arriskuei buruzko ezagutza ematen saiatuko gara, eta erabilera arduratsu eta seguru baterako digitalki hezten lagunduko duten jarduera-jarraibide batzuk eskainiko ditugu.

---

**“ Arriskuak eta arazoak ez dira berriak. Betiko erronkak dira ingurune berri batean, eta, beraz, hazkuntzaren arduradun garen aldetik, gure eginbeharra da baliabide hori (erabiltzen dituzten tresnak) hurbiltzea eta ulertzea, adingabeei lagundu ahal izateko. ”**

---



## Nolakoak dira adin horretan?

Bizitzako lehen hilabeteetan, haurrak gatazkak izaten ditu. Gatazka horiek, hasiera batean, kanpokoak izaten dira, eta hazteko ardura duten pertsonen ekintzen mende egoten dira, baina, pixkanaka, berezko gisa barneratzen dituzte. Egunez egun, bere garapen mentala ikus daiteke.

Zortzigarren hilabete aldera, bere hazkuntzaren arduraduna eta gertuko beste batzuk bereizten hasten dira. Aldi horretan, hizkuntza eta mugitzeko gaitasuna agertzen dira, autonomia handiagoa eskainiz. Aktiboagoak eta aktiboago bihurtzen dira, eta gauzak izendatzen eta eskatzen hasten dira, ingurunearekiko interesa agertzen dute eta ukimenaren bidez aztertu nahi dute.

Azken etapan, 2 eta 3 urte bitartean, haurra absentea irudikatzeko gai da, eta ez du haren etengabeko presentziaren beharrik. Horrek autonomia fisiko eta mental handiagoa dakar, autoerregulazioan aurrera eginez. Bakarrik entretenitu eta jolastu daitezke, interesa agertzen hasten dira eta beren berdinekin elkarreragiten dute. Aldi honek bere independentzia emozional eta sozialaren hasiera markatzen du.

**Kontuan izan behar dugu, halaber, adin-tarte horretan gurasoak imitatzen dituztela eta haiekiko harremanaren oinarriak ezartzen direla.** Gainera, arreta-gaitasuna, norberaren nortasuna eta gizarte-trebetasunak garatzen hasten dira. Horregatik guztiagatik, garrantzitsua da HIKTrekin izan dezaketen harremana zaintzea, haien garapenean eragin nabarmena izan baitezakete.



# Nola lagun diezaiekegu garatzen?

Haurrak etapa horretan aurrera egin ahala, eskaera gehiago egiten ditu, eta arauak ezartzeko eta zer egin eta zer ez erabakitzekeo beharra sortzen da. Ezezkoak kasketak sor ditzake, baina beharrezkoa da frustrazioarekiko tolerantzia lantzea (ezin da beti lortu nahi dena).

Hazten doazen heinean, funtsezkoa da hazkuntzaren arduradunak nolabaiteko autonomia ematen hastea, eta ordura arte zuten kontaktu estua malgutzea. Helburua haurrak autoerregulazioan aurrera egitea da.

Hauek dira OMEren gomendioak:

## Bularreko haurrentzat (urtebetetik beherakoak)

- **Adin horretan, ez da komeni pantailak erabiltzea.** Funtsezkoa da lurrean hainbat aldiz jarduera fisikoa eta jolas interaktiboa sustatzea. Jarduerarik gabeko uneetan, zaintzaileek ipuinak irakurtzea edo kontatzea iradokitzen da. Gutxienez 30 minutuz ahoz behera jartzea gomendatzen da, egunean zehar banatuta. Garrantzitsua da ordubete baino gehiago jarraian orgatxoetan edo aulkitxoetan lotuta egotea saihestea. **Gainera, kalitate oneko 14-17 orduko loaldia izan behar dute, siestak barne.**

## 1 eta 2 urte bitartean

- **Pantailen aurreko denbora ordubete edo gutxiagora mugatu behar da.** Jarduerarik gabeko uneetan, ipuinak irakurtzea gomendatzen da. Gainera, jarduera fisikoari eman behar zaio lehentasuna, egunean zehar banatutako jarduera fisikoko hainbat moduren 180 minuturekin gutxienez. Aldi luzeetan lotuta egotea saihestu behar da. **Kalitate oneko loak 11 eta 14 ordu bitartekoa izan behar du, siestak barne, lokartzeko eta esnatzeko ordutegi erregularrekin.**

## 3-4 urte bitartean

- **Pantailen aurreko denbora ordubete edo gutxiagora mugatu behar da.** Ipuinak irakurtzea gomendagarria da oraindik jarduerarik gabeko uneetan. Ipuinak irakurtzeko gomendioari eta jarduera fisikoaren beharrari eusten zaie, gutxienez 180 minutu egunean, gutxienez 60 minutuko intentsitate moderatutik handira. **Kalitate oneko loak 10 eta 13 ordu bitartekoa izan behar du, siesta barne, eta ordutegi erregularrak izan behar ditu lo hartzeko eta esnatzeko.**

# Nola eragiten diete HIKTk?

## Teknologia berriak beharrezkoak al dira adin horretan?

0 eta 3 urte bitarteko etapa hori funtsezkoa da hizkuntza, arreta eta psikomotrizitatea garatzeko. Horregatik, teknologia berriek presentzia txikia izan behar dute. Lehen bi urteak funtsezkoak dira, etorkizuneko ikaskuntzetarako oinarriak ezartzen dituzten trebetasunak eskuratzen baitira, hala nola, oinez ibiltzea, hitz egitea eta frustrazioak maneiatzea.

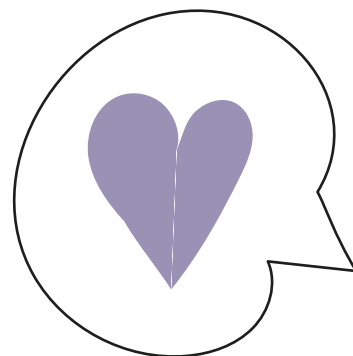
0-3 etapan teknologia berriek ez diete ezagutzarik ematen eta ez dituzte hezten; entretenituta mantentzen dituzte, eta, askotan, «ume-pantaila» gisa funtzionatzen dute. Komeni da erabilera hori ahalik eta gehien mugatzea, eta beste aukera batzuk agortu behar dira horietara jo aurretik.

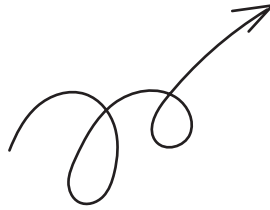
Ezinbestekoa da hazkuntzaren ardura duten pertsonak prest egotea oinarrizko beharrak asetzeko, elkarrekintza sortzeko, afektua emateko eta jokoan parte hartzeko.

## Zer gertatzen da pantailak erabiltzen dituztenean?

Hainbat motatako pantailak daude. Telebista guztiz pasiboa da, elkarrekintzarik gabea, haurrek prozesatu ezin dituzten irudi eta soinu jarraituak igortzera mugatzen baita.

Smartphone-ei eta tabletei esker, helduek edukiak hautatzen dituzte haurrek gailuarekin elkarreragin ahal izan dezaten, baina adin horretan mugimenduak imitatzen dituzte, zer egiten ari diren ulertu gabe.





**Pantailak erabiltzean, telebista (erabat pasiboa) zein gailu mugikorrak (interaktiboak), kontuan izan behar da:**

- Hurrek denbora pasatzen dute haien aurrean, hazten eta zaintzen dituztenekin elkarrekin beharrean.
- Ez zaie uzten etapa erabakigarri honetan beharrezkoa dena ikasten.
- Pantailen erabileraren mendekotasuna sor daiteke, haurrak lasaitzeko modu gisa.
- Ez zaie uzten beren denborak, frustrazioak eta potentziala, funtsezko alderdiak, lehen bi urteetan erabiltzen ikasten.
- Estimulu indartsu eta bizkorretara ohitu daitezke, mundu errealekoekin oso kontrajarriak. Horrek haurrak arreta jartzeko gaitasuna galtzea eta frustrazioarekiko tolerantzia behar bezala ez garatzea eragin dezake.

## Erabiltzen badituzte, zer da gomendagarria?

Aplikazio batzuek, ordezkoak izan gabe, haurren garapena eta familiaren arteko elkarrekintza lagundu edo indartu dezakete.

### Adin-tarte horretan erabiltzeko eduki egokiak (jolasak)

Jolas edo eduki hauek lagungarriak izan daitezke haurren garapenean:

- Pintatzeko, musika ikasteko edo soinuak identifikatzeko aplikazioak.
- Panel bikoitzetan irudiak dituzten jolasak, horiek prozesatzeko eta gogoratzeko gaitasuna garatzeko.
- Familiaren arteko elkarrekin indartu dezaketen aplikazioak daude.
- Koordinazioa eta oreka entrenatzeko jolasak.

### Beti saiatzen...

- Gailuak eta pantailak erabiltzeko denbora mugatzea.
- Gailuak eta pantailak erabiltzen dituzten bitartean laguntzea eta elkarri eragitea.
- Adinari egokitutako aplikazioak erabiltzea, hezkuntza-helburuekin.
- Joko tradizionalaren edo kirol-jardueren ordez joko digitalak eta aplikazioak ez erabiltzea.
- Antibirusak instalatzea eta eduki desegokiak kontrolatzea.



# Laburbilduz

Gurasoek adin-tarte horretan kontuan hartu behar dituzten funtsezko gaiak:

## 01.

Eredu positiboa izatea eta adingabeek imitatzea nahi ez dena ez egitea.

## 02.

Pantailen alternatibak sustatzea: joko fisikoak, irakurketa, marrazkiak, ipuinak, ukitu edo entzun ditzakeen jostailuak, etab.

## 03.

Pantailak erabiliz gero, denbora mugatzea, erabiltzen laguntzea eta beren adinerako aplikazio egokiak bilatzea.

## 04.

Komeni da haurtxoaren autoerregulazioa sustatzea, bere ingurune hurbilenarekin eta berdinekin sozializatzea.

 YouTube



Pantailak erabiliz gero, mugatu denbora, lagundu eta bilatu aplikazio egokiak beren adinerako.

QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean

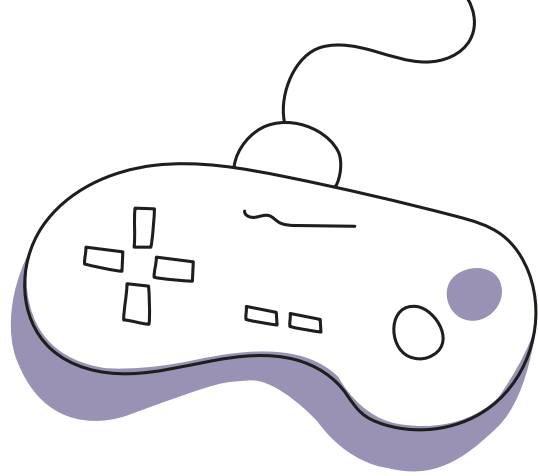
# Interesa ere izan dezakezu

4-6 urteko gida

Zer da gurasoen kontrola?

Nola kudeatzen ditugu eduki desegokiak?

Zenbat denbora da nahikoa?



## Familian jolastuko gara?



### Hitziki

Euskarazko hiztegia ikasteko aplikazioa, egokia 6 urte arteko haurrentzat (eta euskara ikasten ari diren helduentzat).



### Pulee

Euskarazko jolas hezitzailea 1 eta 2 urte bitarteko haurrentzat.



### Baby puzzleak

Hainbat zailtasun dituzten puzzleak sortzen dituen aplikazioa.



### Hatzekin margotzen du

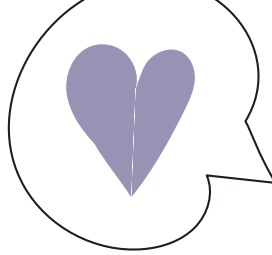
Marrazketa praktikatzeko aplikazioa.



### Haurtxoa musika-tresnak

Hainbat animaliak sortutako musika-instrumentuen eta soinu dibertigarrien hainbat aukera eskaintzen dituen aplikazio musikala.

# Glosarioa



## a

### Aplikazioa/App

Smartphonetarako eta tabletetarako lan espezifikoak egiten duten programa edo programa informatiko-bilduma; erabilgarriak, dinamikoak eta instalatzen eta erabiltzen errazak dira. Gaur egun era guztietako aplikazioak daude: berriak, jokoak, sare sozialak, berehalako mezularitza, kirolak, hizkuntzak eta abar.

### Apple pay

Applenen mugikorra erabilia ordaintzeko sistema bat da.

### Abatar

Inguru digitaletan erabiltzaile batek duen identitate birtualaren irudikapen grafikoa.

## b

### Bing

2009ko ekainean Microsoft konpainiak abiarazitako bilaketa-motorra da. Beste edozein bilatzaile bezala, erabiltzaileak egindako kontsultaren arabera funtzionatzen du, bilaketari iragarkiekin, emaitza organikoekin, irudiekin, bideoekin eta berriekin erantzuten dio.

### Bideo-kontsola

Telebista-monitore batera konektatzen den aparatu

elektronikoa. Bertan, hainbat bideojokoren kartutxoak sartzen dira, aparatuari konektatutako aginte baten bidez kontrolatzen direnak.

### Bio

Sare sozialeko (Instagramen eta Twitterren, esaterako) profilean dagoen espazioa, oro har, besteei norbere buruari buruzko informazioa emateko.

### Blog

Bloga oso popularra den webgunea da, aldizkari gisa, autoreak (sarritan partikularra) irakurleek iruzkin ditzaketan edukiak («post», «sarrera» edo «artikulu deituak») publikatzen ditu aldian behin.

### Bluetooth

Bluetootha gure eguneroko gailu elektronikoetan dagoen haririk gabeko konektibitatearen estandarra da. Hurbiletik gailuen artean datuak transmititzeko aukera ematen duen haririk gabeko estandarra da, bien arteko komunikazioa erraztuta, harien edo konektatzaileen presentziarik gabe edo aparatuen arteko interakzio erraza eta azkarra ahalbidetuta.

## k

### Kamera digitala

Kamera digitalak, argazki-pelikula duten kamerek egiten duten bezala argazkiak pelikula kimikoan kaptatu eta bildu beharrean, argazki digitalera jotzen du irudiak sortzeko eta biltzeko.

## d

### Deskarga

Deskarga batek ekipo edo gailu batera informazioa transmititzea dakar. Egun, sarearen bidez, liburuak ez ezik, ezaugarri desberdinetako dokumentuak ere deskarga daitezke, txantilioiak, musika, bideoak, filmak eta telesailak, bideo-jokoak, programa informatikoak, etab.

## e

### Erabiltzailea

Konputagailua edo sareko zerbitzuren bat darabilen pertsona.

### E-posta

Posta elektronikoa, ingelesez, «electronic mail» edo «e-mail», komunikazio elektronikoko sistemen bidez mezuak sortzeko, bidaltzeko eta jasotzeko metodoa da. Gaur egungo posta elektronikoko sistema gehienek Internet darabilte, eta posta elektronikoa da Interneteko adierazgarrienetako bat.

### Etiketatu

Pertsona bat publikazio batean (argazkia, bideoa, etab.) identifikatzeko ekintza, publikazio horri sare sozialeko profila lotuta.

# f

## Follower

Zure sare soziala darabilten eta egiten dituzun gaurkotzeak jasotzen dituzten jarraitzaileak edo pertsonak.

## Foroa

Foro birtuala gai jakin bati buruzko eztabaida-gunea da, leku askotako pertsona askoren iritziak biltzen ditu era asinkronikoan. Azken horrek esan nahi du pertsonen arteko komunikazioa plataforma une berean erabiltzen aritu gabe gauzatzen dela.

## Fraping

Norbaiten sare sozialeko kontura baimenik gabe sartzea eta edukia argitaratzea edo ekintzak bere izenean egitea da. Sarritan, baten batek gailu partekaturen batean saioa irekita uzten duenean gertatzen da eta beste pertsona batek bere kontuan txantxak edo behar ez diren ekintzak egiteko aprobetxatzen du.

# g

## Geokokapena

Geokokapena Internetera konektatuko objektu baten, esaterako, radarraren, telefono mugikorraren edo ordenagailuaren kokapen geografikoa lortzeko gaitasuna da.

## Google

Googlen jarduera osoaren epizentroa web-bilatzailea da; hortaz, bilaketa-motorrik garrantzitsuena du Interneten,

eta erabiltzaile guztiek edonolako bilaketak egiteko erabiltzen duten ataria. Erabiltzaile batek sartu nahi duen webgunearen domeinua ezagutzen duenean, nahikoa zaio Googleren bidezko bilaketa egitea, baita interes jakin bateko webgune-taldea nahi badu ere. Aipatutako bilatzaileaz gain, Google LLCk sareko beste aplikazio batzuk ere eskaintzen ditu, besteak beste: [posta elektronikoa](#) (*Gmail*), bideo-erreproduktzioa (*YouTube*) eta mundu-mapa batean posta helbideak bilatzea (*Google Earth* eta *Google Maps*), baita Interneteko [nabigatzailea](#) (*Google Chrome*) eta [sare soziala](#) (*Google+*) ere.

## Google Play

Edo Play Store, horrela ere ezaguna da. Googlek sortutako aplikazioen denda da; bertan jokoak, filmak, musika, liburuak eta gehiago aurki daitezke. Android sistema operatiboa duen edozein gailu mugikorretarako dago eskuragarri.

## Grooming

Heldu batek garatzen dituen estrategiak adingabe baten konfiantza Internet bidez irabazteko, sexu-onurak lortzeko azken helburuarekin (sexu-abusuak).

# h

## Happy slapping

Eraso fisiko, hitzeko edo sexual baten grabaketa eta teknologia digitalen bidez online zabaltzea.

## Hater

Edozein gairen, konturen edo pertsonaren aurrean etsaitasuna edo jarrera negatibo sistematiakoak erakusten dituen pertsona.

# i

## Instagram stories

Instagrameko «stories» edo istorioak plataforma horretako ikus-entzunezko edukiak dira eta, argitalpen normalak ez bezala, aldakorak dira; hau da, iraupen jakina dute eta, horren ondoren, desagertu egiten dira. Kasu honetan, argitaratzen direnetik, 24 orduko epean egongo dira ikusgai.

## Ipod

Applek diseinatutako eta komertzializatutako audio digital irakurgailu eramangarrien lerroa da.

## Ivox

Era guztietako audioak entzun, deskargatu eta parteka daitezkeen online plataforma da; podcastak bakarrik ez, irratsaioak, audio-liburuak, hitzaldiak eta abar izan daitezke.

# m

## Malwarea

Malware «gaizto» eta «software» hitzek eratzten dute, eta erabiltzaileen ekipoetan exekutatzeko den programa edo aplikazio informatikoa da, informazioa lapurtzeko edo sistemaren kontrola hartzeko helburuarekin. Ezaugarri nagusia da ekipoaren jabeak jakin gabe instalatzen dela eta funtzioak egiten dituela, jabea konturatu gabe. Software gaiztoak erabiltzaileentzako kaltegarriak diren ekintza ugari egin ditzake: informazioa lapurtu, zifratu, oinarriko funtzio informatikoak kaltetzeko datuak ezabatu edo jarduera monitorizatu, esaterako.

**Meme**

Interneten azkar zabaltzen den testu, irudi, bideo edo beste elementuren bat, eta sarritan umore-helburuarekin eraldatzen da.

**Mp3/mp4 irakurgailua**

Mp3 audio digitaleko artxiboak biltzen, antolatzen eta erreproduzitzen dituen gailua da. Mp4k bideo-, irudi- eta audio-artxiboak erreproduzitzea, biltzea eta ezabatzea ahalbidetzen du.

**Multijokalaria**

Gutxienez bi jokalarik parte hartuko duten bideo-joko horiez guztiez dihardugu, eta, jokia garatzeko modua aldarria izan daiteke. Hau da, multijokalaria moduan oinarritutako joko batek jokalariek era kooperatiboan jokatzeko ekar dezake edo; kontrara, aurkari eta lehiakide izatea.

**n****Nabigatu**

Internet erabiltzeari deitzen zaio eta informazioa bilatzeari eta horrek eskaintzen dituen aplikazio desberdinak erabiltzeari.

**Nick**

Nick gure operazioak sarean egiteko adoptatu genuen Goitzena edo Ezizena besterik ez da. Interneten «bataiatzea» erabakitzen dugun nik edo «erabiltzaile-izen» horrek blogetan, webguneetan, foroetan, txatetan, komunitate birtualetan eta abarrera sartzeko aukera emango digu.

**P****Phishing**

Identitate, posta elektronikoa edo webgune faltsuen bidez pertsonak engainatzen ahalegintzen dira informazio konfidentziala parteka dezaten: pasahitzak, bankuko datuak edo informazio pertsonala, adibidez.

**Podcasta**

Erabiltzaile batek aurretiazko kideztaren bidez Internetetik deskargatu eta konputagailu zein irakurgailu eramangarri batean entzun dezakeen irratsaio- edo telesaio-emisioa.

**S****Sarea**

Konputagailu-sarea informazioa eta baliabideak partekatzeko eta zerbitzuak eskaintzeko helburuarekin inultsu elektrikoak, uhin elektromagnetikoak edo datuen garraiorako bestelako bitartekoak bidaltzen eta jasotzen dituzten gailu fisikoen bidez elkarren artean konektatutako nodo- eta software-ekipoen bilduma da.

**Sextinga**

Gailu mugikorren bidez beste pertsona batzuei ezaugarri sexuala duten edukiak bidaltzea (argazkiak eta bideoak batez ere).

**Softwarea**

Zenbaketarako programa-multzoa, baita sistema informatiko bateko zeregin desberdinak egiteko aukera ematen duten prozedurak eta jarraibideak ere.

**Smartphonea**

Telefono mugikorraren eta konputagailuaren edo poltsikoko ordenagailuaren funtzioak uztartzen dituen gailu mugikorra da. Dispositibo horiek plataforma informatiko eramangarri baten gainean funtzionatzen dute, biltzeko eta une berean zereginak egiteko gaitasun handiagoa dute, eta ohiko telefonoak baino konektagarritasun handiagorekin.

**SMS**

Telefono mugikorren artean bidal daitekeen testu-mezu laburra.

**Streamer**

Streamerra audientzia espezifiko bati zuzenean transmisioak egiteko komunikazio-gaitasuna eta teknologikoa dituen pertsona da. Streamerrek Youtube, Twitch edo Facebook plataformen bidez partekatzen dute edukia denbora errealean, eta gero eta adierazgarriagoak dira entretenimendu digitalaren industrian.

**Streaming**

Aurretiaz datuak gailuan deskargatu beharrik izan gabe Interneten edo beste sare batean zuzenean transmititzen diren edukiak ikusteko eta entzuteko aukera ematen duen teknologia.

**Sextortsioa**

Sextortsioa edo estortsio sexuala esplotazio sexual mota bat da, pertsona bat induzitu edo xantaia egiten diote sexting bidez—oro har, Internet bidezko mezularitza-aplikazioen bidez— biluzik edo sexu-jardueretan agertzen den irudi edo bideo batekin.

**SoundCloud**

Sareko audio-banaketa plataforma da, erabiltzaileek kolabora dezaketeko, beren proiektu musikalak sustatu eta banatu.

**Spotify**

Milioika kantura eta mundu osoko sortzaileen edukira iristeko aukera



ematen duen musika, podcast eta bideo-zerbitzu digitala da.

### Skype

Munduko edozein tokitan daudenekin dei, bideo-dei edo berehalako mezularitza bidez komunikatzeko zure konputagailuan, ordenagailuan edo telefono mugikorrean instala dezakezun aplikazioa edo programa da.

## t

### Tableta digitala

Konputagailu eramangarri bat da, smartphone edo PDA bat baino handiagoa, ukipen bidezko pantaila du (arrunta edo multitaktila) eta hatzak erabiltzen dira, teklatu fisikorik edo sagurik behar izan gabe.

### Trending topic

Trending topic edo uneko gaia sare sozialean besteak baino erritmo biziagoan aipatzen den hitz bat, esaldi bat edo gai bat da. Gaurkotasuneko gai horiek oso ezagunak egiten dira denbora gutxian, bai modu espontaneoan, bai erabiltzaileek hitzartutako ahalegin baten bidez, bai pertsonak gai espezifiko horri buruz hitz egitera bultzatzen dituen ekitaldi baten bidez. 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

Molestatzeko edo probokatzeko intentzioarekin sareko komunitate batean, eztabaida-foro batean, txat-gela batean, blogeko iruzkinetan, edo antzekoetan mezu probokatzailak, hutsalak edo lekuz kanpokoak argitaratzen dituen identitate ezezaguna duen pertsona.

### Txata

Interneteko sarearen bidez bi pertsona edo erabiltzailearen edo gehiagoren arteko komunikazio digital mota da. Txatak Internet sareari konektatutako software bat erabiltzeari esker berehala gauzatzen diren elkarrizketak dira eta publikoak, edonork parte hartzeko elkarrizketa-taldeak, edo txat pribatuak izan daitezke, baimenduek bakarrik erabil ditzaketanak.

## v

### Vimeo

Bideoetan oinarritutako Interneteko sare soziala da, InterActiveCorp konpainiak 2004ko azaroan abiarazitakoa. Iragarkirik gabeko New Yorkeko bideo-plataforma da, bideo-ikustaldi libreak eskaintzen ditu.

## w

### Web

Web-orrialdea, orrialde elektronikoa, orrialde digitala edo ziberorrialdea testua, soinua, bideoa, programak, loturak, irudiak, hiperestekak eta beste gauza asko izateko gai den informazio elektronikoa duen dokumentua da, World Wide Web deiarri egokitua, eta web-nabigatzaile baten bidez sar daiteke bertan.

### Webinar

Online konferentzia, orokorrean zuzenean eta ikusten duen publikoarekin interakzioa ahalbidetzen du.

### Wikear

Sareko edukia igotzea edo aldatzea.

### Wikipedia

Wikipedia entziklopedia askea da, eleanitza eta kolaborazioz editatua. Sarean entziklopedia askea sortzeko proiektua da. Edozein gairi buruzko ezagutzen ekarpena egin dezake bakoitzak, giza jakinduria osoarekin datu-base bat sortzeko. Wikimedia Fundazioak administratzen du, dohaintzetan oinarritutako finantzazioa duen irabazi-asmorik gabeko erakundeak.

## y

### Yahoo

Atari propioa, bilatzailea eta erlazionatutako beste zerbitzu batzuk, posta elektronikoa, berriak, eguraldia eta abar dituen Internet sektoreko enpresarik nagusienetako bat da. Googleren ezteandaren eta haren produktu guztien aurretik lortu zuen garrantzia dela eta, Sarearen mundu mailako garapenean eragin zuen konpainia aitzindarietakotzat hartzen da.

### Youtuber

Youtube bideo-webgunearen barruan duen kanalean ikus-entzunezko edukia zintzilikatzen duen pertsona. Zuzeneko emisioak ere egiten ditu aipatutako kanalaren bidez.

## Z

### Ziberjazarpena

Jazarpen birtuala ere deitzen zaio; pertsona bati edo multzo bati molestatzeko edo jazarpena egiteko eraso pertsonalak, informazio pertsonala edo faltsua zabaltzeko baliabide digitalak erabiltzea da. Ziberreraso ekintzek ezaugarri zehatzak dituzte: erasotzailearen anonimotasuna, abiadura eta irismena.

# Baliabide interesgarriak

## Internet ikasteko espazioa

### Eskumen digitalak

**01** Eusko Jaurlaritzaren Ikanos proiektua



**02** IS4k hezkuntza-baliabideak



## Gurasoen kontrola

**03** Incibe



**04** Educación 3.0



**05** Playstation



## Fake News

**06** Newtral



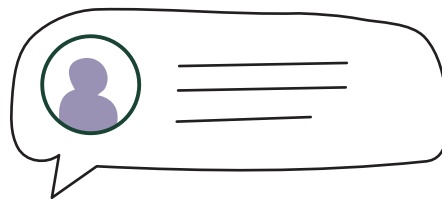
**07** Maldita.es



**08** Googlaren tresna datuak eta gertaerak egiaztatzeko



QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean



## Genero indarkeria

**09** Nire mutil-lagunak kontrolatzen nau Blogspota



**10** Genero-indarkeriaren aurkako Gobernuaren Ordezkaritza. Berdintasun Ministerioa



## Sare sozialak

### Facebook

**11** Facebook



**12** Nola hasi erabiltzen Facebook



**13** Erabilera-gida



### X

**14** X



**15** Erabiltzeko eskuliburuak



**16** Hasiberrientzako eskuliburuak



Instagram

**17** Instagram



**18** Erabilera-eskuliburua



LinkedIn

**19** LinkedIn



**20** Erabilera-eskuliburua



Skype

**21** Skype



**22** Nola instalatu Skype?



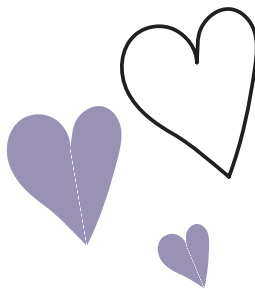
YouTube

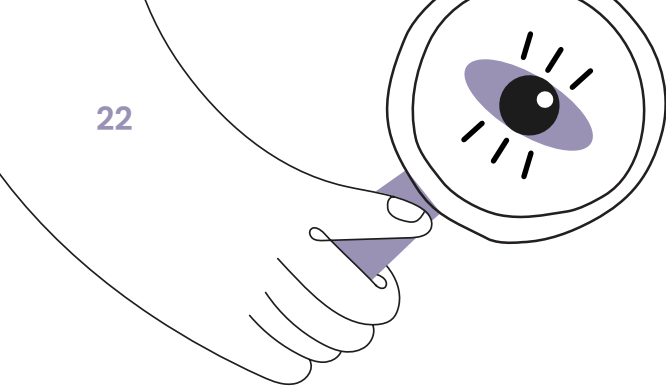
**23** YouTube



**24** Erabilera-eskuliburua



**TikTok****25** TikTok**26** Erabilera-eskuliburua**Snapchat****27** Snapchat**28** Erabilera-eskuliburua**WhatsApp****29** WhatsApp**30** Erabilera-eskuliburua**Telegram****31** Telegram**32** Erabilera-eskuliburua



## Nortasun digitala eta online ospea

**33** Zer da identitate digitala?



## Segurtasuna webguneetan

**34** Incibeko adingabeentzako Interneteko Segurtasun Zentroa



**35** Phishing eta software maltzuraren aurkako babesa Google Chromerentzat



**36** Saihestu nortasuna ordeztea Safarin



## Mehatxuak Interneten

### Bullyinga

**37** Berdinen arteko tratu txarren aurrean ikastetxeetan jarduteko gida. Eusko Jaurlaritza



### Ziberbullinga

**38** Ziberbullyingaren aurrean eskolak emateko protokoloa, EMIClrena, Hezkuntza Sailaren laguntzarekin. Eusko Jaurlaritza



## Grooming

**39** Grooming-ari aurre egiteko dekalogo



**40** Haur eta nerabeen aurkako sexu-ziberjazarpena eta horien prebentzioa



**41** Internet segurua



## Sextinga

**42** Sexting-ari buruzko informazioa



**43** Sexting: ez ezazu egin!



## Sextorsioa

**44** Incibe



**43** Pantaila lagunak



## Internet. Konfiantzako gunea

**44** EU kids online. Interneten erabilerari buruzko txostena (UPV/EHU)



## Internet. Eremu pribatua

45 Microsoften segurtasun eta babes-zentroa



46 Sarean ditugun lagunengan duten eta dugun eragina. Sare sozialen boterea



47 Sare Sozialak (1)



48 Sare Sozialak (2)



## Erreferentziako beste webgune batzuk

49 GAZTEAUKERA. Gazteentzako informazioa, jarduerak eta zerbitzuak



50 116111 ZEUK ESAN. Zeuk esan. Haurrei eta nerabeei laguntzeko zerbitzua



51 Internautaren Segurtasun Bulegoa (ESI) / INCIBE (Zibersegurtasuneko Institutu Nazionala). Erabiltzaile adingabeei egokitutako edukiak emateko ekimena





**52** Ikasnova. Nafarroako Gobernua



**53** Childnet international



**54** Datuak babesteko Euskal Bulegoa



**55** Internet seguru eta emankorrerako gida



**56** Panda software Orria, adingabeei eta Interneti eskainia



**57** Internauten Elkarte (AI)



**58** Pantallas amigas webgunea



**59** Industria, Energia eta Turismo Ministerioaren Orrialdea



**60** Korapilatzen.com  
Aholkularitza, prestakuntza eta coachinga



# 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 conflictos. 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*.