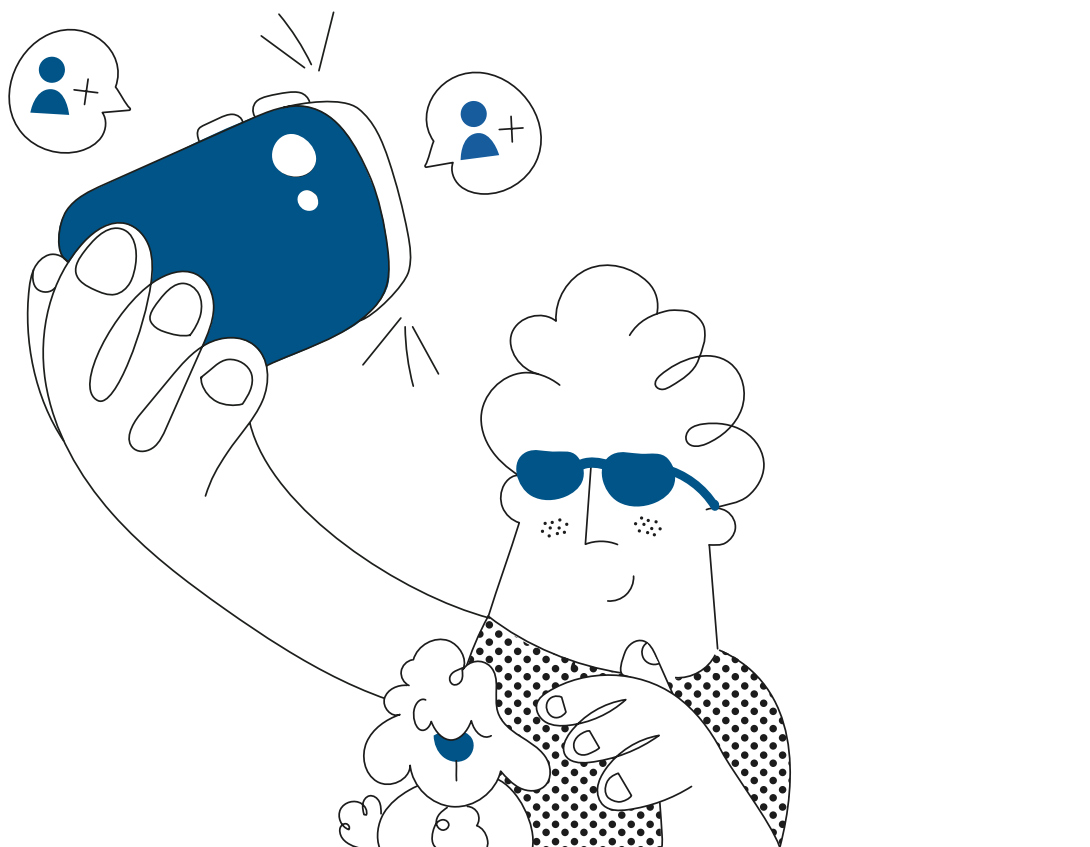


16-18 AÑOS

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

Esta guía es una de las seis que componen la colección desarrollada por el Gobierno Vasco, para asistir a padres, madres, tutores y tutoras en la educación de niños, niñas y adolescentes en el uso seguro de Internet.

Cada una se enfoca en un grupo de edad específico y aborda su comportamiento, interacción con Internet, riesgos potenciales y estrategias de apoyo para las personas adultas.

Esta guía es la última de la serie y pretende ayudar a quienes tengan a su cargo a adolescentes de 16 a 18 años. También se puede encontrar información de interés en la guía anterior (13 a 15 años), considerando que cada persona puede tener un ritmo diferente en el aprendizaje y uso de Internet.

Al final de cada guía aparece un resumen del contenido, información de interés y recursos para aprender y jugar en familia.

Además, tienes a tu disposición una serie de documentos comunes a todas las guías, entre los que encontrarás un glosario con la explicación de palabras técnicas, unos recursos de interés relacionados con la temática, y la bibliografía utilizada para elaborar estas guías.

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

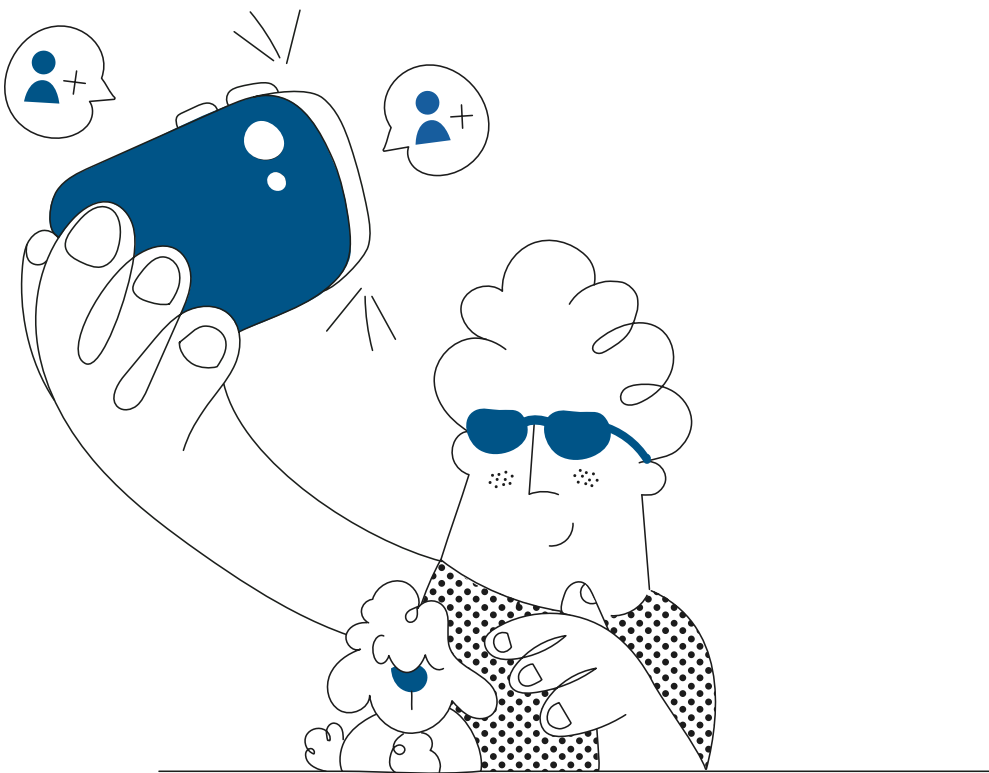
Busca la definición de los términos mencionados en estas guías.

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. 09
**¿Cómo les
podemos ayudar
en su desarrollo?**

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

Pág. 15
En resumen

Pág. 16
**También te puede
interesar**

Pág. 17
**¿Jugamos
en familia?**

Pág. 18
Glosario

Pág. 22
**Recursos
de interés**

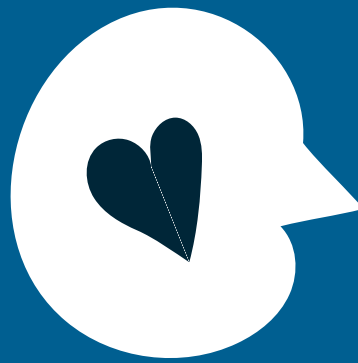
Pág. 30
Bibliografía



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. ”



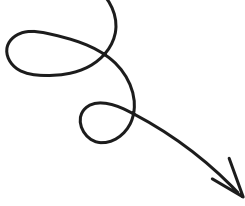
¿Cómo son a esta edad?

Es una etapa en la que las relaciones afectivas y la sexualidad adquieren gran protagonismo. Su capacidad para dar muestras de afecto y compartir aumenta y sus relaciones se vuelven más íntimas.

Disminuye el tiempo que pasan con las personas responsables de su crianza pero, por otro lado, desciende el número de conflictos en el entorno familiar. En función del grado de madurez, muestran mayor apertura al diálogo y a la asunción de responsabilidades. Justifican y argumentan mejor sus decisiones y detectan más fácilmente lo correcto y lo incorrecto.

Muestran más preocupación por sus estudios, por sus planes de futuro y aprenden hábitos de trabajo más definidos.

Pasan más tiempo con el grupo de iguales, las relaciones con las y los amigos son importantes, pero comienzan a abrirse a otros intereses más personales como consecuencia de una identidad más definida. Es una etapa en la que van adquiriendo mayor independencia y responsabilidad ya que se van incorporando a una profesión o estudios superiores.



¿Cómo les podemos ayudar en su desarrollo?

En esta edad, mantener la comunicación con los y las menores sigue siendo fundamental. Hay que mostrar interés por sus preocupaciones y por sus intereses de futuro. Además, tienen que sentirse escuchados/as ante sus problemas, y se deben respetar sus opiniones.

Es una etapa en la que las amistades son su preferencia para pasar el tiempo libre, pero es importante buscar momentos de encuentro con el entorno familiar. Hay que dotarles de herramientas para que gestionen de manera positiva los conflictos, para que tomen decisiones acertadas y utilicen su propio criterio.

Se debe profundizar con ellos y ellas en el control de las emociones y en la capacidad de ceder parte de los intereses, con el objeto de regular positivamente los conflictos que vivan. Es importante, como en las etapas anteriores, respetar sus espacios y la privacidad de los y las menores.

En esta etapa la exigencia escolar o laboral junto con la intensidad de su vida social, pueden repercutir en su salud. Es importante hacerles ver la importancia de llevar una vida saludable, respetando las horas de sueño, haciendo ejercicio y cuidando la alimentación.

¿Cómo les afectan las TRIC?

En esta etapa la mayoría de los y las adolescentes dispone 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 online en esta etapa, como son la aparición de situaciones de violencia género, la presencia de fake news, los asociados a compras online y los que pueda conllevar la inteligencia artificial.



¿Cómo podemos trabajar para evitar la violencia de género a través de las TRIC?

“Uno de cada tres jóvenes considera aceptable controlar los horarios de la pareja, impedirle que vea a su familia o amistades y decirle las cosas que puede o no puede hacer.”

La violencia machista también se puede ejercer a través de las nuevas tecnologías. Las actitudes machistas a través de las redes sociales son cada vez más numerosas. Tienen el peligro de relativizarse, de quitarles importancia, pero no dejan de ser acciones de control sobre la pareja, que pueden ser un punto de partida y de inicio de escalada hacia acciones más violentas.

Algunas actuaciones que ejercen violencia de control y que no suelen ser reconocidas como tales:

- Invasión de la privacidad de la pareja a través del teléfono móvil, imponiendo un control excesivo. Interferir en relaciones de la pareja en Internet con otras personas.
- Intervenir en las interacciones en línea de tu pareja con otras personas, afectando sus relaciones virtuales.
- Revisar el teléfono móvil de tu pareja sin su consentimiento.
- Controlar y restringir las imágenes que tu pareja comparte en plataformas digitales, limitando su expresión personal.
- Supervisar y limitar las actividades de tu pareja en redes sociales, imponiendo restricciones injustificadas.
- Demandar pruebas de la ubicación de la pareja mediante la geolocalización, generando un ambiente de desconfianza.
- Coaccionar a la pareja para que comparta contenido íntimo, violando su privacidad y autonomía.
- Forzar a la pareja a compartir sus contraseñas personales, invadiendo su privacidad y autonomía digital.
- Imponer a la pareja la obligación de revelar conversaciones privadas con otras personas, generando desconfianza.
- Manifestar irritación cuando la pareja no responde de inmediato en línea, generando presión y expectativas poco realistas.

El control, en ocasiones, aparece disfrazado motivado por los celos y la desconfianza

- Exigir conectividad y disponibilidad constante.
- Exigir respuesta inmediata.
- Preguntar «¿Con quién hablas?», o exigir «Enséñame el mensaje», etc.
- Vigilar si la pareja está en línea, la última conexión, si está escribiendo o si ha leído el último mensaje.

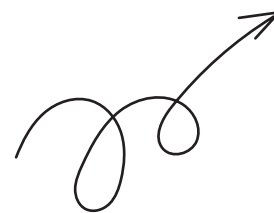
Algunos consejos

- Tener conversaciones abiertas y sinceras. Asegurarse de que se sientan cómodos y cómodas compartiendo sus experiencias en línea contigo.
- Explicarles que en Internet, como en la vida real, es importante pedir permiso antes de compartir fotos o información personal.
- Hablarles sobre posibles peligros en línea, como comentarios hirientes o compartir fotos sin permiso. Ayudarles a entender cómo cuidarse y cuidar a los demás.
- Animarles a ser respetuosos en línea y a pensar en cómo se sienten los demás. La empatía, o ponerse en el lugar del otro, es muy importante.
- Hay que ser un buen ejemplo, y mostrarles cómo ser respetuosos en línea y en el mundo real.
- Enseñarles a usar palabras amables en línea y que ciertos comentarios pueden herir a otras personas. Deben reconocer y rechazar comportamientos irrespetuosos.
- Ayudarles a desarrollar habilidades para diferenciar si la información que encuentran en línea es buena o no, y a reconocer estereotipos de género.
- Hablarles sobre que todos merecen el mismo respeto, sin importar el género. Animarles a tratar a todos con justicia. Explicarles que siempre pueden buscar ayuda si algo en línea les hace sentirse incómodos.
- Recordarles que lo más importante es mantener una comunicación abierta y ayudarles a ser respetuosos y seguros en el mundo digital.

“Debemos ayudarles a identificar estos casos y a hacerles ver que cuanto más rápido corten este tipo relaciones, menor será el daño recibido.”



Fake News ¿Sabemos cómo identificar las noticias falsas?



Las «Fake news» o noticias falsas siempre han existido, pero con la velocidad y la diversidad de canales que ofrece Internet, se han multiplicado y extendido a una mayor velocidad.

En la actualidad, gracias a las redes sociales, las personas se han convertido en creadoras de contenido y disfrutan de una libertad considerable al hacerlo. Esta situación complica la tarea de verificar la veracidad de lo que se publica. Los 'bulos' o noticias falsas, por tanto, se propagan y multiplican a una velocidad sin precedentes, alcanzando a un número cada vez mayor de personas.

“Actualmente debemos ser cada vez más rigurosos a la hora de elegir el canal por el que informarnos y contrastar más que nunca cualquier noticia que nos llegue a través de cualquiera de las aplicaciones que usamos a diario.”

Es importante transmitirles las siguientes pautas para que puedan gestionar con garantías las Fake News

- Hay que asegurarse de que las noticias vengan de lugares confiables, como sitios web de noticias conocidos.
- No deben quedarse solo con una fuente. Si otras personas dicen lo mismo, es más probable que sea verdad.
- Deben preguntarse si tiene sentido. A veces, las noticias falsas suenan extrañas o exageradas.
- Las noticias reales tienen citas y fuentes. Si falta eso, podría ser falsa.
- Si no se está seguro, se debe consultar a personas expertas.
- Hay que conocer los elementos que identifican las noticias falsas, como titulares sensacionalistas o errores en las palabras.
- No se deben compartir noticias a menos que se esté seguro de que son ciertas.
- Se debe entender cómo funcionan las noticias y que algunas personas tratan de engañarnos.
- Hay programas y páginas web que pueden ayudarte a verificar si una noticia es real.

Si vemos o leemos una noticia que perjudica a empresas o personas, esto debe de hacernos dudar en un primer momento.

Para verificar las
informaciones
podemos visitar sitios
web como:



Newtral

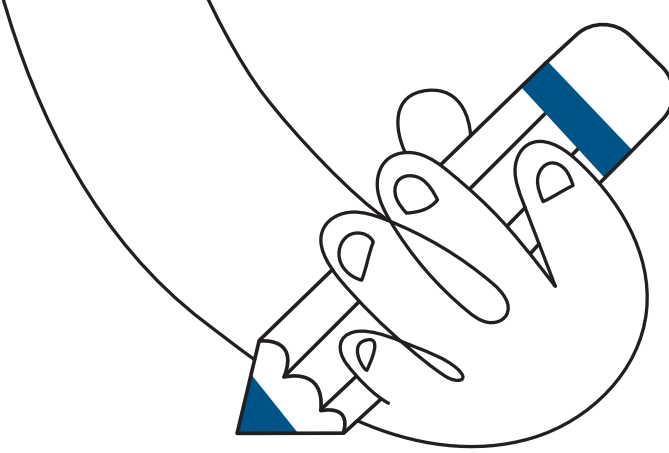


Maldita.es



Google

Escanea el código QR o haz click en él



Compras Online ¿Sabemos cómo funcionan?

Suelen ser bastante habituales las sorpresas de las personas responsables de la crianza cuando, al mirar su cuenta bancaria, descubren que los y las menores han realizado algún tipo de compra en Internet.

Para tener más control, evita dar datos bancarios de tus tarjetas a los y las menores, y restringe los medios de pago en Google Play o Apple Pay a través de los siguientes enlaces:



Android



Apple

Escanea el código QR o haz click en él

Conviene recordar las siguientes pautas a la hora de realizar compras en Internet y transmitírselas a los y las menores

- No se debe confiar en las apariencias cuando se compra por Internet.
- Es esencial examinar las especificaciones del producto en diversos anuncios y verificar que no se encuentre anunciado en otros sitios web. Realizar una búsqueda de imágenes puede descubrir posibles estafas, especialmente si la misma fotografía se utiliza en distintos anuncios con variaciones en nombres, contactos o precios.
- Es importante verificar la información del vendedor, como su número de teléfono, identidad o correo electrónico, a través de búsquedas en internet. Las experiencias negativas de otras personas pueden ser señales de advertencia.
- Nunca se deben proporcionar copias de los documentos de identidad al comprar en línea; esta información podría ser utilizada por ciberdelincuentes.
- Respecto a los pagos de las compras en línea: Se recomienda utilizar tarjetas virtuales, y en el momento del pago, hay que verificar que la conexión está cifrada (aparece un candado en la barra de direcciones). En caso de duda, no dar los datos de la tarjeta.
- Si el pago se realiza mediante transferencia bancaria, confirma que el titular de la cuenta sea una persona real, y en caso de giros contra reembolso, sé cauteloso si el destinatario no es el mismo que el vendedor original.



Inteligencia artificial

¿Un nuevo peligro?

La inteligencia artificial (IA) aparece cuando enseñas a un ordenador a hacer tareas inteligentes, como reconocer imágenes, entender lo que dices o aprender información. En lugar de decirle exactamente qué hacer en cada situación, le enseñas patrones y reglas para que pueda resolver problemas por sí misma.

Usamos la IA en muchas cosas hoy en día, como en los asistentes virtuales, el reconocimiento facial, o para que las máquinas aprendan a hacer ciertas tareas. Aunque tiene muchas ventajas, también plantea preguntas sobre ética, privacidad y sobre cómo afectará a los trabajos en el futuro.

En el caso de los y las menores, les puede afectar de la siguiente manera:

Riesgos

- La inteligencia artificial puede recopilar grandes cantidades de datos personales de menores, lo que plantea preocupaciones sobre cómo se maneja esa información y si está segura. Existe el riesgo de que esos datos se utilicen de manera indebida, comprometiendo la seguridad y la privacidad de los y las menores.
- Los y las menores pueden verse afectados/as por decisiones automatizadas que, si se basan en datos sesgados, incluyendo prejuicios sociales o culturales, podrían impedirles acceder a oportunidades equitativas.
- Las tecnologías basadas en IA, como redes sociales y videojuegos, pueden contribuir a la adicción y dependencia tecnológica en los y las menores. Esto podría tener un impacto negativo en la salud mental, el desarrollo social y el rendimiento académico de los y las menores.

Oportunidades

- La IA puede adaptarse a las necesidades de aprendizaje individuales de los y las menores, ofreciendo una educación personalizada y recursos de apoyo.
- La IA puede mejorar el diagnóstico y tratamiento médico, proporcionando soluciones más efectivas y personalizadas para los problemas de salud de los y las menores.
- Aplicaciones educativas basadas en IA pueden ayudar a los y las menores a desarrollar habilidades cognitivas, creativas y sociales de manera interactiva y atractiva.
- Pueden utilizarse para monitorear y proteger a los y las menores en línea, identificando comportamientos peligrosos y ayudando a prevenir situaciones de riesgo.
- La IA puede mejorar la accesibilidad para menores con discapacidades, proporcionando herramientas y tecnologías que faciliten su participación en diversas actividades.

“Educar a los y las menores en torno a la inteligencia artificial (IA) es crucial para que puedan comprender, interactuar y utilizar la tecnología de manera ética y segura.”



- Explicarles cómo la inteligencia artificial ya está en sus redes sociales, eligiendo música para ellos y ellas, y recomendando contenidos en línea.
- Discutir ejemplos de cómo la IA puede ser injusta y cómo pueden abogar por un uso más justo y equitativo de la tecnología.
- Animarles a aprender habilidades prácticas, como programación, para sentirse más capaces en el mundo digital.
- Hablarles sobre cómo la IA cambiará la forma en que trabajamos y cómo pueden prepararse para esos cambios.
- Motivarles a participar en proyectos creativos relacionados con la IA, como crear aplicaciones o participar en competencias tecnológicas.
- Enseñarles a cuestionar la información que encuentran en línea y a entender cómo la inteligencia artificial influye en lo que ven.
- Hablarles sobre cuestiones de seguridad en línea, cómo proteger sus datos y ser conscientes de las amenazas cibernéticas.

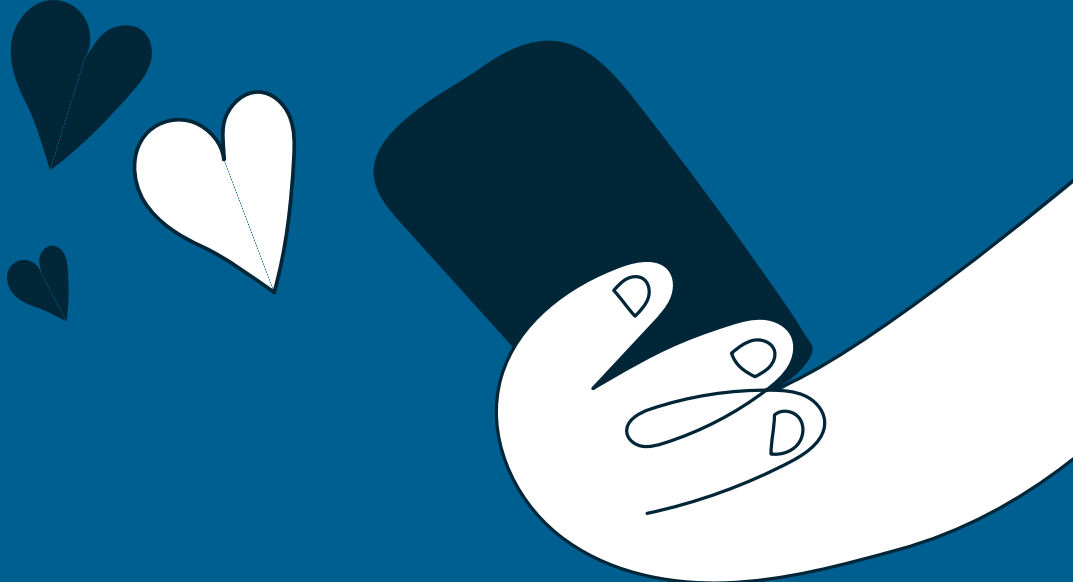
En resumen

Los y las menores ya están libres de los controles parentales y manejan las nuevas tecnologías con plena autonomía. Pero, de vez en cuando, conviene recordarles unas pautas básicas que todos y todas deberíamos cumplir:

- **Violencia de género a través de las TRIC:** tanto a través de las nuevas tecnologías como fuera de ellas es importante transmitir a los y las adolescentes valores como:
 - La igualdad y el respeto en las relaciones.
 - La importancia de no ejercer el control y la violencia en sus relaciones.
 - Desestimar la capacidad de control y chantaje que a través de las nuevas tecnologías se puede ejercer.
- **Fake News:** es fundamental que los y las menores estén equipados/as con las herramientas necesarias para reconocer y gestionar las noticias falsas. Hay que transmitirles los consejos necesarios para que se detengan y verifiquen antes de creer o compartir.
- **Tiempo de uso:** es importante mantener límites en el uso del móvil, tablets u ordenadores dentro de casa, durante las comidas, en encuentros familiares...

“Transmitirles la necesidad de equilibrar el tiempo que utilizan para socializar mediante las redes sociales y el tiempo en el que se socializan en persona.”

- **Compras online:** es importante que actúen con responsabilidad cuando realicen compras online. Deben verificar la procedencia del producto y contrastar en todo momento con las personas responsables de su crianza si la compra es oportuna.
- **Inteligencia Artificial:** es importante educar a los y las menores en torno a la inteligencia artificial (IA). Es crucial para que puedan comprender, interactuar y utilizar la tecnología de manera ética y segura.



También te puede interesar

Guía 13-15 años

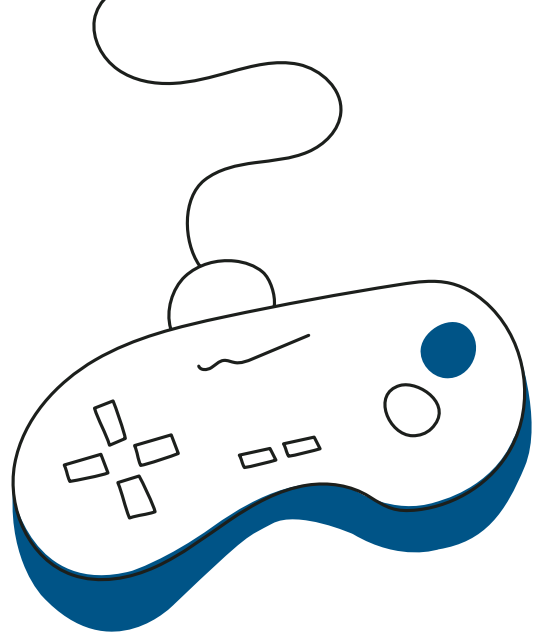
Apuestas on-line ¿qué podemos hacer para protegerles?

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

Ciberbullying ¿cómo podemos ayudarles?

Los móviles ya están aquí y con ellos el Whatsapp o Telegram ¿cómo los hacemos más seguros?

Pornografía, cada vez más accesible ¿cómo lo afrontamos?



¿Jugamos en familia?



Trivial de la seguridad

Juega al Trivial de la Ciberseguridad, consigue un punto de cada categoría y demuestra que eres quien más sabe sobre contraseñas, compras online, redes sociales, mensajería instantánea, seguridad en dispositivos, navegación segura y fraudes online.



Detecta el fraude

Pon a prueba tus habilidades para detectar fraudes online. Con este juego podrás poner en práctica todos tus conocimientos sobre ciberseguridad.



Ahora te toca a ti

Jugando a «¡Ahora te toca a ti!» aprenderán a frenar el ciberacoso trabajando la empatía. El juego invita a ponerse desde la perspectiva de una víctima, amigo/a, familiar, compañero/a.



Escanea el código QR o haz click en él.



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.

Ivoox

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

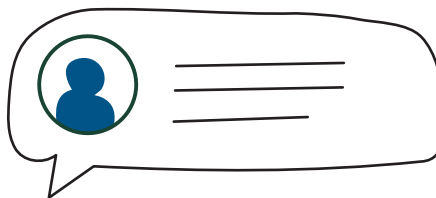


07 Maldita.es



08 Herramienta de Google para verificar datos y hechos





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?



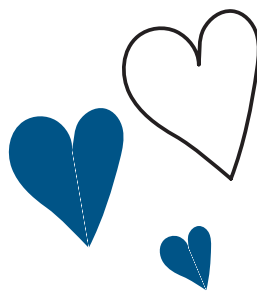
YouTube

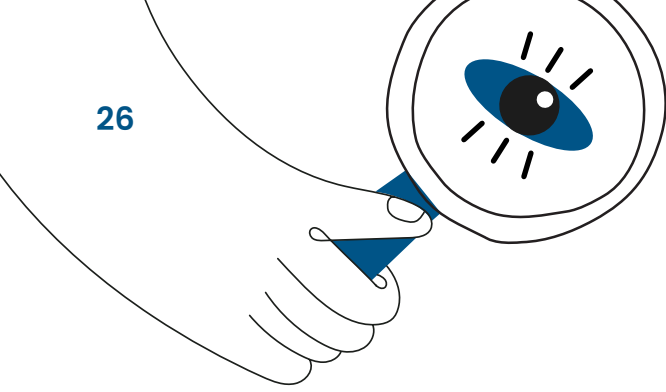
23 YouTube



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



Ciberbullying

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**Korapilatzen.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*.