

7-9 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 en particular pretende ayudar a quienes tengan a su cargo niños y niñas de 7 a 9 años. Si lo que se cuenta aquí no se ajusta a su realidad, se sugiere revisar la guía anterior (4-6 años) o la posterior (10-12 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. 08
¿Cómo les
podemos ayudar
en su desarrollo?

Pág. 10
¿Cómo
les afectan
las TRIC?

Pág. 16
En resumen

Pág. 18
También te puede
interesar

Pág. 19
¿Jugamos
en familia?

Pág. 20
Glosario

Pág. 24
Recursos
de interés

Pág. 32
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?

Esta etapa marca la transición de la infancia a la adolescencia, caracterizada por comportamientos ambiguos, que combinan aspectos adultos e infantiles. Los y las menores son conscientes de la realidad externa y ajustan su comportamiento a las normas sociales.

Los padres y madres siguen siendo su referente más importante y asumen, aunque no estén de acuerdo, las normas y límites que les plantean. Son capaces de reflexionar y entender las situaciones, las normas y las emociones si se les explican.

Crece la necesidad de relacionarse con sus iguales, inicialmente en grupos grandes y luego, de manera más selectiva, en grupos más pequeños, a veces según el género. Experimentan una creciente presión de sus iguales (otros niños y niñas de su edad) y la imagen corporal adquiere mayor importancia.

Abren sus perspectivas, aumentan su capacidad de atención y se sumergen en la dinámica social de su entorno.

¿Cómo les podemos ayudar en su desarrollo?

Como persona adulta a cargo de su educación se puede:

- Generar espacios de diálogo y confianza. Es muy importante crear un clima de confianza con el niño o la niña para que se sienta libre y seguro o segura para contar «sus cosas» (las relaciones con los y las amigas, los desafíos en la escuela, las inquietudes que les preocupan, sus frustraciones y miedos...).
- Aprovechar el momento de la cena para que la familia comparta cómo ha ido el día, qué cosas buenas le han pasado a cada uno/a, qué problemas han surgido, qué planes se pueden hacer...), o algún momento de cercanía o intimidad (en el momento de acostarse, por ejemplo).
- Crear relaciones de confianza (escuchamos, respetamos) favorece el diálogo en la familia, y posibilita que, ante un potencial problema, acuda a su padre o su madre para tratar de solucionarlo.
- Trabajar la importancia de respetar a las demás personas, respetar los turnos, las normas, los criterios, etc.
- Ayudarles a controlar sus emociones y a modular sus reacciones. En ocasiones se enfadan con facilidad, muestran poca empatía por los sentimientos de otras personas, etc.

- Ofrecerles metas alcanzables y valorar los logros que consiguen, dándoles progresivamente responsabilidades y retos que les ayuden a mejorar su autonomía.
- Celebrar sus éxitos y explicarles sus errores sin hacer reproches. Enseñarles a aprender de los errores.
- Trabajar la importancia del esfuerzo y de la constancia. Enseñarles a dedicar el tiempo necesario para que las cosas salgan bien, a completar una tarea antes de pasar a la siguiente, etc.
- Ayudarles a comprender que sus acciones y decisiones tienen consecuencias, ya que una elección inadecuada que se aleje de los límites y normas puede implicar consecuencias negativas.
- Establecer límites y normas familiares (tareas que deben hacer, horarios, cosas que no se permiten, tiempo frente a las pantallas, normas de higiene...) y explicárselas, tratando de consensuarlas con ellos y ellas, en la medida en que se pueda.
- Fomentar el pensamiento crítico para que sean capaces de diferenciar las cosas que están bien de las que están mal.

Relación con las TRIC

Los niños y niñas de 7 a 9 años se relacionan con las TRIC principalmente a través de ordenadores (en casa o en el colegio), teléfonos móviles, consolas de videojuegos, y la televisión digital (plataformas con contenidos a elegir, tipo Netflix...).

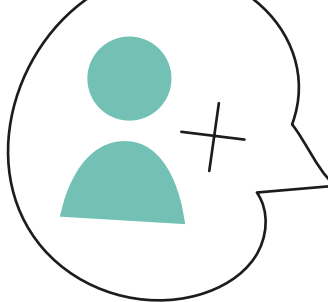
Muestran interés por cualquier tipo de dispositivo en el que puedan visionar dibujos animados y vídeos sobre temas de su interés, por los videojuegos, y por aplicaciones como TikTok en las que pueden acceder a contenidos subidos por otras personas y por ellos/as mismas.

Pero a estas edades no tienen capacidad para gestionar de forma segura el uso de las TRIC, por lo que no deben disponer de smartphones o dispositivos con conexión a Internet sin supervisión adulta.

Utilizar los dispositivos comunes de la familia en momentos concretos es suficiente, y mejor que lo hagan en un espacio compartido con las personas adultas, para poder supervisar su uso, el tipo de contenidos a los que acceden y cómo les afectan (si les estresa o tranquiliza, si son capaces de concentrarse, si son competitivos...).

Es importante delimitar y supervisar el acceso a dispositivos para evitar que puedan encontrar contenidos inapropiados (violentos, dramáticos, ofensivos...). Es importante activar el control parental en todos los dispositivos de la casa (ordenador, tablet, smartphones...). Hay aplicaciones disponibles para hacerlo en Internet.

A continuación, vamos a explicar algunos riesgos a tener en cuenta en esos ámbitos de interés infantil.



¿Cómo les afectan las TRIC?

Riesgos de las TRIC en esta etapa

Los videojuegos

Los videojuegos pueden ser una herramienta muy interesante para mejorar la coordinación, la estrategia, la imaginación, etc. si se utilizan de forma segura.

Sin embargo, utilizar videojuegos sin supervisión parental puede conllevar diferentes peligros, como:

- **Acceso a contenidos inapropiados:** videojuegos con violencia o contenido sexual; publicidad encubierta o explícita o inadecuada para los y las menores que aparece durante la navegación en plataformas gratuitas, etc.
- **Adicción y/o aislamiento:** abuso del tiempo de juego, que puede conllevar a la adicción y al aislamiento social.
- **Pérdida de privacidad:** riesgos derivados de compartir datos personales al instalar un juego o al jugar en línea. Muchos videojuegos gratuitos exigen aceptar condiciones de acceso abusivas para poder instalarlo en un dispositivo.
- **Riesgos de contacto en multijugador:** la interacción con otros y otras jugadores/as desconocidos/as puede llevar a situaciones de chantaje o incluso de grooming (personas que se hacen pasar por un menor para lograr su confianza con fines delictivos).
- **Malware:** exposición a virus debido al uso de copias ilegales o a la falta de sistemas de control.
- **Compras y gastos extra:** algunos juegos de descarga gratuita ofrecen la posibilidad de conseguir mejoras si se pagan determinadas cantidades.

Para evitarlo, es esencial que sean las personas adultas quienes decidan qué videojuegos pueden jugar los y las menores, y quienes descarguen e instalen las aplicaciones, verifiquen los contenidos y las exigencias de instalación que implica, el lenguaje, y si el juego incluye la participación de otras personas que puedan entrar en contacto con el o la menor a través de un chat (conversación) dentro del juego.

Trata de no instalar juegos en línea con más jugadores o jugadoras en estas edades, y, si decides hacerlo, comprueba las herramientas de seguridad, y cómo bloquear y denunciar.

Es recomendable descargar juegos desde fuentes oficiales y leer reseñas de otras personas son pasos importantes para una experiencia segura.

“Es importante que naveguéis, que juguéis en familia, que, a la hora de abrir un perfil en una aplicación, el perfil sea compartido... de este modo contarán con mayores garantías e irán aprendiendo con naturalidad el camino más seguro para relacionarse con las nuevas tecnologías.”



Pautas para un uso seguro de los videojuegos

- Valorar la conveniencia o no de cada juego, y, si decides instalarlo, es recomendable acompañar a los y las menores en el proceso para observar su funcionamiento y entender la aplicación.
- Explorar la configuración de privacidad del juego (ubicada en Ajustes) para evaluar qué información solicita y si se puede ajustar.
- Analizar los permisos que la aplicación te exige autorizar para instalar el juego. Reflexiona si te parece oportuno otorgar permisos que permitan acceder a información personal ubicada en el dispositivo (fotos, contactos, datos bancarios, acceso al micrófono o la cámara, etc...). Trata de dar otorgar los permisos estrictamente necesarios.
- Proporcionar datos reales: en la medida de lo posible, proporciona la información real al dar permisos. Es importante que los datos de registro sean verdaderos para solicitar ayuda en situaciones de riesgo.
- Código PEGI: en Europa, existe el código PEGI para clasificar videojuegos según la edad recomendada y los contenidos. Revisad estos logotipos en la caja del producto para información sobre la adecuación a la edad de los y las menores. El código PEGI clasifica los juegos en categorías de edad (3, 7, 12, 16 y 18) para indicar la adecuación a diferentes grupos de edad.



Fondo verde

Fondo verde

Fondo naranja

Fondo naranja

Fondo rojo

→ <https://pegi.info/es>



Las redes sociales y los y las «influencers»

Las redes sociales

Las redes sociales YouTube y Tik Tok son plataformas de gran interés para niños y niñas de estas edades porque les permiten acceder a contenidos variados (desde dibujos animados y películas hasta videos musicales y canales de creadores/as) a los que pueden acceder de forma rápida y sencilla.

Riesgos:

- Acceso (voluntario o involuntario) a contenidos inapropiados: existe el riesgo de que los o las menores accedan a contenidos inapropiados, como violencia o pornografía, por lo que es crucial controlar y supervisar los contenidos que consumen.
- Ausencia de criterio para la selección de contenidos: hasta que los y las menores alcancen la madurez necesaria en el criterio de selección, se recomienda un control parental para evitar exposición a materiales inadecuados, y apoyo en la selección de contenidos apropiados.

«Influencers»

Se conoce como «influencer» a una persona que ha adquirido cierta credibilidad y popularidad en un campo específico, que utiliza su presencia en las redes sociales para influir en las opiniones, comportamientos y decisiones de su audiencia.

Suelen destacar en áreas como la moda, la belleza, la tecnología, el fitness, los viajes o la comida, entre otros. Utilizan diferentes canales, como Youtube, Instagram, Twitch o Tik Tok. Puedes encontrar información sobre estas aplicaciones que se analizan en la guía dedicada a la siguiente etapa, 11-13 años.

Riesgos asociados a «youtubers» o «influencers»:

Influencia

- Su capacidad de influir se basa en el número de personas que siguen sus publicaciones online («seguidores o seguidoras»). Por eso, utilizan cualquier tipo de acción para ganar popularidad, incluso proponer o llevar a cabo retos polémicos o peligrosos.
- La capacidad de influencia de los y las youtubers, especialmente entre las personas menores de edad, puede llevar a la imitación de conductas perjudiciales.

Búsqueda de seguidores y seguidoras

- El número de «seguidores y seguidoras» y la visualización de sus vídeos influye en los ingresos que reciben por publicidad.

Contenido potencialmente peligroso

- Aunque la mayoría de los videos son inofensivos, algunos y algunas «youtubers» o «influencers» pueden presentar contenido inapropiado o desafiante, lo que requiere supervisión parental.

Imitación de conductas

- Los y las menores pueden verse influenciados por «youtubers» o «influencers» y participar en retos o conductas perjudiciales que ven en línea.

Reflexión sobre valores

- Es fundamental ayudar a los niños y niñas a reflexionar sobre los valores inculcados tanto fuera como dentro de la red, promoviendo referentes positivos y comportamientos éticos.

Algunos consejos para trabajar la prevención

- Fomentar la comunicación abierta y orientarles en la selección de contenidos.
- Es importante ayudarles a detectar la publicidad encubierta que en muchas ocasiones aparece en este tipo de contenidos.
- Es aconsejable transmitirles que la comunicación, tanto dentro como fuera de internet, deber ser educada y respetuosa.
- Hay que limitar el tiempo de consumo de este tipo de contenidos, equilibrándolos con otro tipo de actividades fuera de internet.



Centro de seguridad
de YouTube



Tutorial de privacidad
de YouTube

Escanea el código QR o haz click en él

Adicción a las nuevas tecnologías

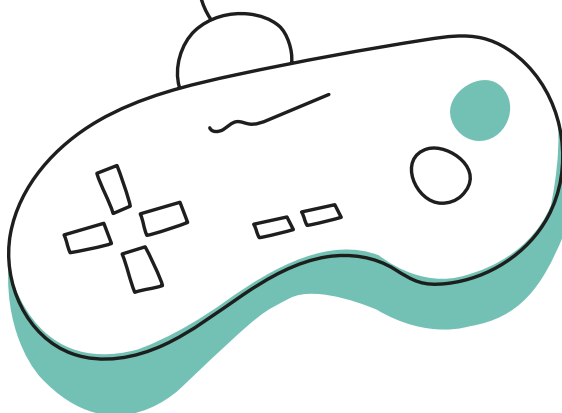
Puede darse el caso de que niños y niñas se obsesionen con las TRIC. Es crucial que, como responsables de la crianza, estemos alerta y, sobre todo, trabajemos en la prevención para evitar que los y las menores desarrollen dependencia hacia las nuevas tecnologías.



Algunos indicadores que podrían sugerir una posible adicción a las nuevas tecnologías podrían ser:

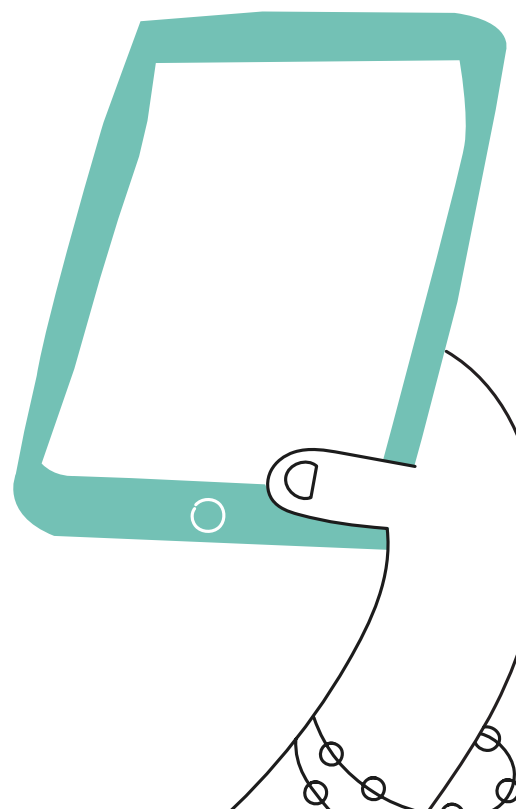
- Aumento progresivo del tiempo dedicado a las nuevas tecnologías.
- Sensación de pérdida de control y dependencia creciente de su uso.
- Desplazamiento de otros intereses para pasar más tiempo con las nuevas tecnologías.
- Cambios en el comportamiento, emociones, hábitos y rutinas diarias.
- Sensación de aislamiento de la familia y amigos.
- Mayor irritabilidad, ansiedad e irascibilidad.
- Llevar el teléfono incluso al acostarse.
- Necesidad constante de estar conectado a Internet.
- Irritación al olvidar el teléfono móvil en casa, llegando incluso a volver a por él.

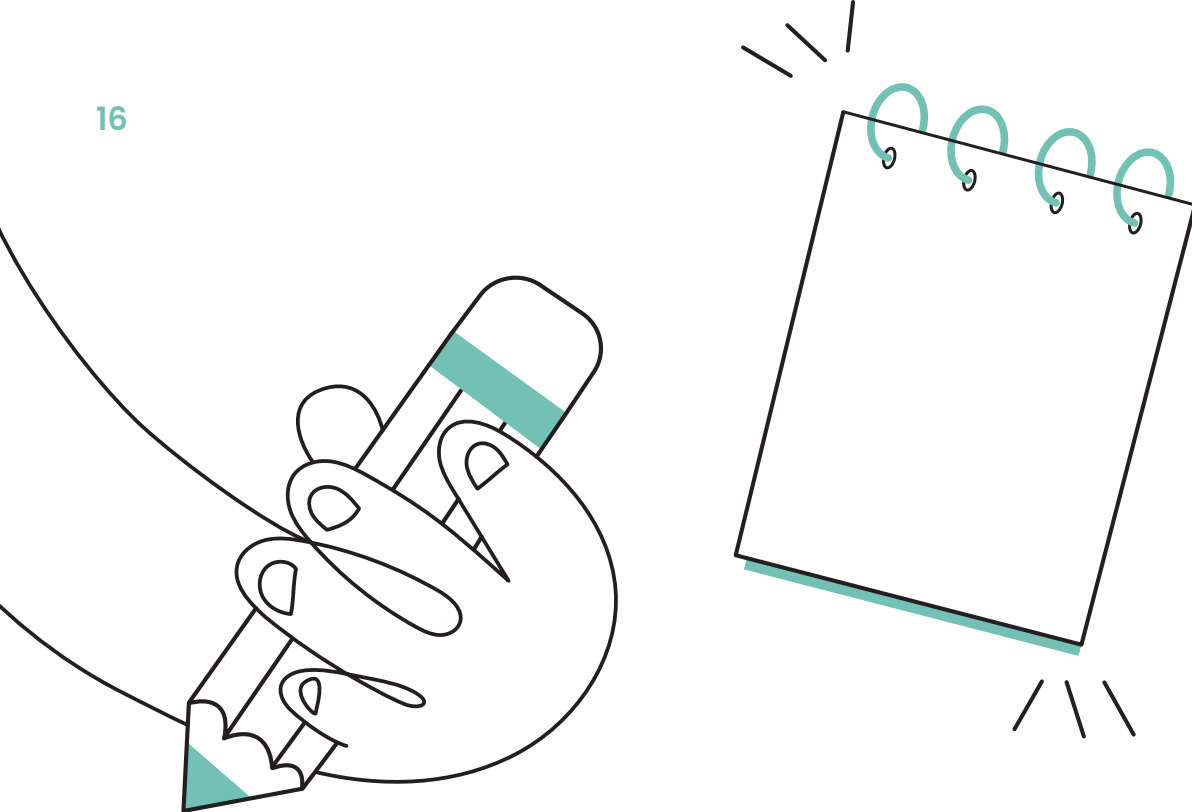
Estar al tanto de estos signos nos permite intervenir a tiempo y promover un uso saludable de la tecnología.



¿De qué manera podemos influir positivamente para evitar esta dependencia?

- Hay que limitarles el tiempo de uso.
- Se recomienda utilizar el refuerzo positivo.
- Es importante usar la escucha activa, sin juicios ni críticas.
- Se aconseja conversar con ellos y ellas con lenguaje positivo y constructivo.
- Hay que favorecer su autonomía.
- Hay que darles otras alternativas de comportamientos y actitudes deseables.
- Conviene invertir tiempo en ellos y ellas, y promover las condiciones necesarias para la mejora de sus habilidades sociales y de comunicación.
- Es importante buscar actividades que ocupen su tiempo en momentos de ocio y tiempo libre.
- Es crucial promover actividades en familia, en la vida real.
- También conviene alternar momentos «tecnológico» con momentos «sociales» y «ocupacionales».





En resumen

01.

Hay que establecer límites y dejar claras las reglas de uso de las TRIC:

marca límites en el tiempo de uso de las TRIC y delimita el tipo de contenidos, plataformas y aplicaciones a los que pueden acceder. Instalar aplicaciones de control parental en los dispositivos del hogar puede ayudarte.

02.

Es importante que cuando se modifiquen las normas, lo hagas de manera conjunta, señalándoles dónde pueden estar los peligros y recordándoles los caminos seguros.

03.

Es importante asegurarse de que consulta contenidos adecuados y relacionados con su etapa educativa:

antes de instalar cualquier aplicación, infórmate sobre ella y decide si te interesa descargarla.

04.

Se recomienda revisar los videojuegos antes de instalarlos: es importante recordar las pautas de prevención. Los códigos PEGI pueden ayudarnos a seleccionar juegos con contenidos adecuados. También hay que supervisar si los juegos a los que juega en las videoconsolas tienen conexión a internet y si existen interacciones sociales con otras personas.

05.

Hay que poner atención y, si es posible, probar con el niño o la niña los juegos a los que juega, los contenidos que consulta, y los «influencers» que visita online el niño o la niña. También hay que explicar qué tipos de contenidos no son aptos para su edad y por qué. Recordamos que es posible consultar el historial de navegación en Internet.

06.

Hay que advertir de los riesgos de seguir a «influencers»: fomentar la comunicación abierta y orientarles en la selección de contenidos. Ayúdarles a detectar la publicidad encubierta que en muchas ocasiones este tipo de contenidos ofrece.

07.

Si abren un canal, y quieren probar a ser «influencers». Transmíteles que la comunicación, al igual que fuera de internet, deber ser educada, respetuosa y compartiendo siempre contenidos adecuados. Limita el tiempo de consumo de este tipo de contenidos, equilibrándolos con otro tipo de actividades fuera de internet.

08.

Hay que insistir en el uso responsable de las nuevas tecnologías: a esta edad no deberían disponer de perfiles en redes sociales ni aplicaciones, pero, si las tienen, es importante transmitir algunas pautas de prevención:

- **No tiene que dar datos personales:** es importante evitar proporcionar información sensible como teléfono, dirección o centro escolar al utilizar aplicaciones en línea.
- **No tienen que ofrecer información personal:** es importante ser cauteloso al compartir planes, ubicaciones y detalles en internet.
- **No deben subir fotografías ni vídeos sin supervisión adulta:** hay que pensar bien que imágenes y vídeos se suben a la red. Una vez subidos, permanecerán en la red.
- **Utilizar contraseñas seguras y no compartirlas:** no compartir contraseñas, y asegurarse de utilizar claves difíciles de adivinar para proteger la información en aplicaciones y redes sociales.
- **Tener cuidado con la selección de amistades en línea:** en internet hay que aplicar el mismo criterio de elegir amistades tenemos que fuera de internet.
- **Revisar lo que nos exigen las aplicaciones para ser instaladas:** hay que leer y comprender las instrucciones de las aplicaciones para configurar adecuadamente la privacidad y controlar con quién se comparte información.
- **Educar sobre nuevas tecnologías:** hay que leer las instrucciones de las aplicaciones y comprender su funcionamiento antes de usarlas para garantizar un uso seguro y adecuado.
- **Recordar que Internet es un foro público:** hay que ser consciente de la amplia audiencia en línea y cuidado al compartir información en foros públicos.
- **Configuración de privacidad:** hay que configurar adecuadamente la privacidad de las aplicaciones para controlar qué información se comparte y con quién se comparte.

También te puede interesar

Guía 4-6 años

¿Qué es el control parental?

¿Cómo gestionamos los contenidos inapropiados?

¿Cuánto tiempo es suficiente?

Guía 10-12 años

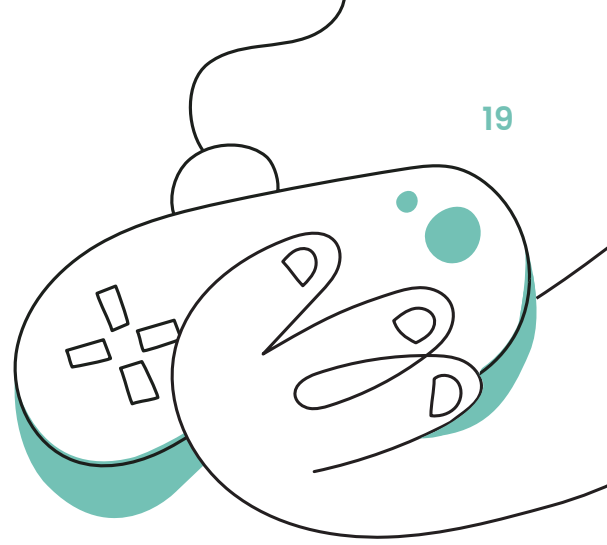
¿Es hora del primer móvil?

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?





¿Jugamos en familia?



Euskal biodibertsitatea

Aplicación para acercar la biodiversidad de Euskadi a los y las menores.



Kokojokoa

Una especie de búsqueda del tesoro.



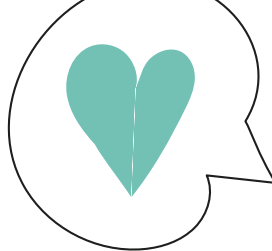
Juego Cyberscouts

Un divertido videojuego en línea en el que una mascota se enfrenta a pequeños retos que os harán reflexionar sobre la seguridad y la responsabilidad en la Red.



El comecocos de la ciberseguridad

Para aprender pautas de seguridad en Internet mediante el juego.



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



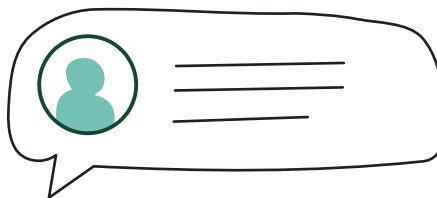
07 Maldita.es



08 Herramienta de Google para verificar datos y hechos



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?



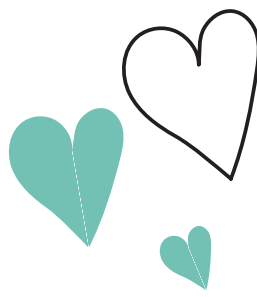
YouTube

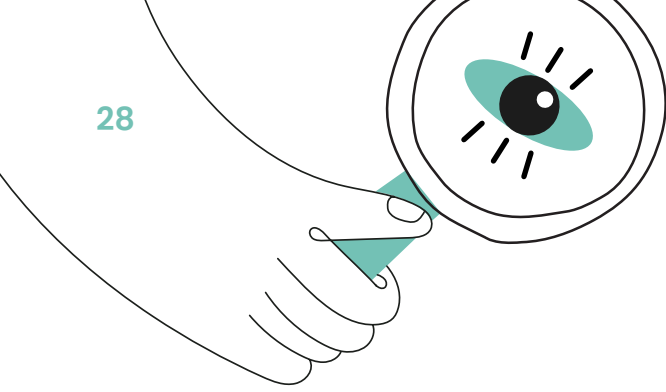
23 YouTube



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



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

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 químera 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*.