

7-9 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 bilduma osatzen duten seietako bat da, gurasoei eta tutoreei Interneten erabilera seguruan haur eta nerabeen hezkuntzan laguntzeko.

Gida honen helburua, bereziki, 7 eta 9 urte bitarteko haurrak ardurapean dituztenei laguntzea da. Hemen kontatzen dena ez badator bat bere errealitatearekin, aurreko gida (4-6 urte) edo ondorengoa (10-12 urte) berrikustea iradokitzen da, pertsona bakoitzak Internet ikasteko eta erabiltzeko erritmo desberdina izan dezakeela kontuan hartuta.

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

Gainera, eskura dituzu gida guztietan komunak diren zenbait dokumentu, horien artean hiztegi bat aurkituko duzu, hitz teknikoen azalpenekin, gaiarekin erlazionatutako interesezko baliabide batzuk, eta gida hauek elaboratzeko erabilitako 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 nerabeek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

06.

Internet familian: 16 eta 18 urte bitarteko nerabeek 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?**

08. Or.

**Nola lagun
diezaiekegu
garatzen?**

10. Or.

**Nola eragiten
diete HIKTek?**

16. Or.

Laburbilduz

18. Or.

**Interesgarria
izan dakizuke**

19. Or.

**Familian
jolastuko gara?**

20. Or.

Glosarioa

24. Or.

**Baliabide
interesgarriak**

32. 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 horretako haurrak?

Eta honek haurtzarotik nerabezarorako trantsizioa markatzen du, portaera anbiguoak dituen, helduen eta haurren alderdiak konbinatzen dituztenak. Adingabeak kanpoko errealitateaz jabetzen dira eta beren portaera arau sozialetara egokitzen dute.

Gurasoek erreferente garrantzitsuena izaten jarraitzen dute, eta, ados egon ez arren, planteatzen dizkieten arauak eta mugak onartzen dituzte. Azalduz gero, gogoeta egiteko eta egoerak, arauak eta emozioak ulertzeko gai dira.

Berdinekin harremanak izateko beharra handitzen da, hasieran talde handietan, eta gero, modu selektiboagoan, talde txikiagoetan, batzuetan generoaren arabera. Beren berdinen (beren adineko beste haur batzuk) presio gero eta handiagoa jasaten dute, eta gorputzaren irudiak garrantzi handiagoa hartzen du.

Perspektibak zabaltzen dituzte, arreta-gaitasuna handitzen dute eta inguruko gizarte-dinamikan murgiltzen dira.

Nola lagun diezaiekegu?

Bere hezkuntzaren ardurapeko pertsona heldu gisa, honako hauek egin daitezke:

- Elkarrizketarako eta konfiantzarako espazioak sortzea.
- Oso garrantzitsua da haurrarekin konfiantza-giroa sortzea, libre eta seguru senti dadin, «bere gauzak» kontatzeko (lagunekin dituen harremanak, eskolako erronkak, kezkatzen dituzten kezkak, frustrazioak eta beldurrak...).
- Afaltzeko unea aprobetxatzea, familiak parteka dezan nola joan den eguna, zer gauza on gertatu zaizkion bakoitzari, zer arazo sortu diren, zer plan egin daitezkeen...), edo gertutasun- edo intimitate-uneren bat (oheratzeko unean, adibidez).
- Konfiantzazko harremanak sortzeak (entzuten dugu, errespetatzen dugu) familiako elkarrizketa errazten du, eta, balizko arazo baten aurrean, aitarengana edo amarengana jotzea ahalbidetzen du, konpontzen saiatzeko.
- Gainerako pertsonak errespetatzearen garrantzia lantzea, txandak, arauak, irizpideak eta abar errespetatzea.
- Emozioak kontrolatzen eta erreakzioak modulatzeko laguntzea. Batzuetan erraz haserretzen dira, beste pertsona batzuen sentimenduekiko enpatia gutxi erakusten dute, etab.

- Lor daitezkeen helburuak eskaintzea eta lortzen dituzten lorpenak baloratzea, arian-arian erantzukizunak eta erronkak emanez, autonomia hobetzen laguntzeko.
- Arrakastak ospatzea eta akatsak gaitzespenik egin gabe azaltzea. Akatsetatik ikasten irakastea.
- Ahaleginaren eta iraunkortasunaren garrantzia lantzea. Erakutsiezia gauzak ondo atera daitezkeen behar den denbora ematen, zeregin bat betetzen hurrengora igaro aurretik, eta abar.
- Beren ekintzek eta erabakiek ondorioak dituztela ulertzen laguntzea, mugetatik eta arauetatik aldentzen den aukera desegoki batek ondorio negatiboak ekar baititzake.
- Familia-mugak eta -arauak ezartzea (egin behar dituzten zereginak, ordutegiak, onartzen ez diren gauzak, pantailen aurreko denbora, higiene-arauak...) eta azaltzea, ahal den neurrian haiekin adosten saiatuz.
- Pentsamendu kritikoa sustatzea, ondo dauden gauzak gaizki daudenetatik bereizteko gai izan daitezen.

HIKTekiko harremana

7 eta 9 urte bitarteko haurrek ordenagailuen (etxean edo ikastetxean), telefono mugikorren, bideojokoen kotsolen eta telebista digitalaren (aukeratu beharreko edukiak dituzten plataformak, Netflix motakoak...) bidez izaten dituzte harremanak HIKTekin.

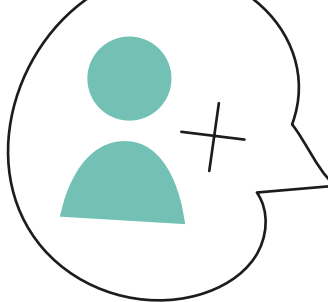
Interesa agertzen dute beren intereseko gaietarako buruzko marrazki bizidunak eta bideoak ikus ditzaketan edozein gailu motari buruz, bideojokoei buruz eta TikTok bezalako aplikazioei buruz, horietan beste pertsona batzuek eta beraiek igotako edukiak eskura baititzakete.

Baina adin horretan ez dute HIKTen erabilera modu seguruan kudeatzeko gaitasunik, eta, beraz, ez dute smartphone edo Interneterako konexioa duen gailurik izan behar helduen gainbegiratzeik gabe.

Familiaren gailu komunak une jakin batzuetan erabiltzea nahikoa da, eta hobe da helduekin partekatutako gune batean erabiltzea, haien erabilera, zer eduki motatan sartzen diren eta nola eragiten dieten gainbegiratu ahal izateko (estresa eragiten dien edo lasaitzen dituen, kontzentratzeko gai diren, lehiakorrak diren...).

Garrantzitsua da gailuetarako sarbidea mugatzea eta gainbegiratzea, eduki desegokiak (bortitzak, dramatikoak, iraingarriak...) aurki ez ditzaten. Garrantzitsua da gurasoen kontrola aktibatzea etxeko gailu guztietan (ordenagailua, tableta, smartphoneak...). Interneten erabiltzeko aplikazioak daude.

Jarraian, haurren intereseko eremu horietan kontuan hartu beharreko zenbait arrisku azalduko ditugu.



Nola eragiten diete HIKTek?

Arriskuak etapa honetan

Bideo-jokoak

Bideo-jokoak oso tresna interesgarriak izan daitezke koordinazioa, estrategia, irudimena eta abar hobetzeko, modu seguruan erabiltzen badira.

Hala ere, gurasoek gainbegiratu gabe bideojokoak erabiltzeak hainbat arrisku ekar ditzake, hala nola:

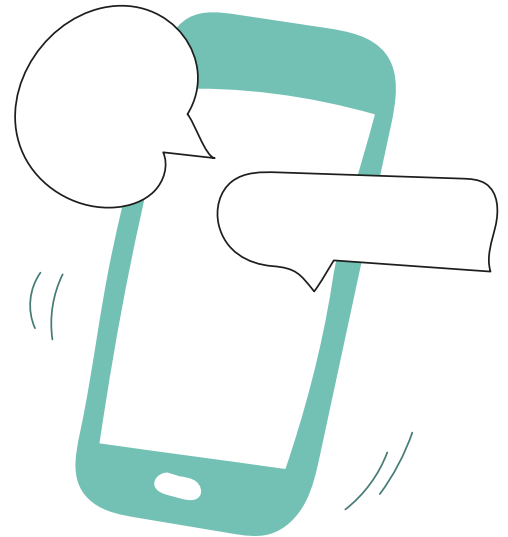
- **Eduki desegokiak eskuratzea:** indarkeria edo eduki sexuala duten bideojokoak; doako plataformetan nabigatzen ari den bitartean adingabeentzat agertzen den ezkutuko publizitatea edo publizitate esplizitua edo desegokia, etab.
- **Adikzioa eta/edo isolamendua:** joko-denboraz abusatzea, mendekotasuna eta gizarte-isolamendua ekar ditzakeena.
- **Pribatutasuna galtzea:** joko bat instalatzean edo online jokatzean datu pertsonalak partekatzearen ondoriozko arriskuak. Doako bideojoko askok gehiegizko sarbide-baldintzak onartzea eskatzen dute gailu batean instalatu ahal izateko.
- **Jokalari anitzeko harreman-arriskuak:** beste jokalaria ezezagun batzuekiko elkarreraginak xantaia-egoerak ekar ditzake, baita grooming-egoerak ere (adingabe itxura hartzen duten pertsonak, delitu-helburuekin konfiantza lortzeko).
- **Malware:** birusekiko esposizioa, legez kanpoko kopiak erabiltzeagatik edo kontrol-sistematik ez izateagatik.
- **Aparteko erosketak eta gastuak:** doako deskarga-joko batzuek hobekuntzak lortzeko aukera ematen dute, kopuru jakin batzuk ordainduz gero.

Hori saihesteko, funtsezkoa da helduek erabakitzea zer bideojoko joka ditzaketen adingabeek, eta aplikazioak deskargatu eta instalatzen dituztenek, edukiak eta instalatzeko eskakizunak, hizkuntza eta jokoan adingabearekin txat (elkarrizketa) baten bidez harremanetan jar daitezkeen beste pertsona batzuek parte hartzea.

Saia zaitez adin horietan jokalaria gehiagorekin online jokorik ez instalatzen, eta, egitea erabakitzen baduzu, egiazta itzazu segurtasun-tresnak, eta nola blokeatu eta salatu.

Iturri ofizialetatik jokoak deskargatzea eta beste pertsona batzuen aipamenak irakurtzea urrats garrantzitsuak dira esperientzia seguru baterako.

“Garrantzitsua da familiarekin nabigatzea, jolastea, aplikazio batean profil bat irekitzerakoan profila partekatua izatea... horrela, berme handiagoak izango dituzte eta naturaltasunez ikasiko dute teknologia berriekin harremanetan jartzeko biderik seguruena.”



Bideojokoak segurtasunez erabiltzeko jarraibideak

- 01.** Joko bakoitzaren egokitasuna baloratzea, eta, instalatzea erabakitzen baduzu, gomendagarria da adingabeei prozesuan laguntzea, haien funtzionamendua behatzeko eta aplikazioa ulertzeko.
- 02.** Jokoaren pribatutasun-konfigurazioa aztertzea (Ezarpenak atalean dago), zer informazio eskatzen duen eta doitu daitekeen ebaluatzeko.
- 03.** Aplikazioak joko instalatzeko baimendu behar dituen baimenak aztertzea. Hausnartu ea egokia iruditzen zaizun gailuan kokatutako informazio pertsonala eskuratzeko baimenak ematea (argazkiak, kontaktuak, bankuko datuak, mikrofonorako edo kamerarako sarbidea, etab.). Behar-beharrezkoak diren baimenak ematen saiatzen da.
- 04.** Benetako datuak ematea: ahal den neurrian, benetako informazioa ematen du baimenak ematean. Garrantzitsua da erregistro-datuak egiazkoak izatea arrisku-egoeretan laguntza eskatzeko.
- 05.** PEGI kodea: Europan, bideojokoak adinaren eta edukien arabera sailkatzeko PEGI kodea dago. Berrikusi logotipo horiek produktuaren kutxan, adingabeen adinera egokitzen diren jakiteko. PEGI kodeak adin-kategoriatan sailkatzen ditu jokoak (3, 7, 12, 16 eta 18), adin-talde desberdinetara egokitzen diren adierazteko.



Fondo verde

Fondo verde

Fondo naranja

Fondo naranja

Fondo rojo

→ <https://pegi.info/es>



Sare sozialak eta *Influencer*-ak

Sare sozialak

YouTube eta Tik Tok sare sozialak oso plataforma interesgarriak dira adin horretako haurrentzat, askotariko edukiak eskura baititzakete (marrazki bizidunak eta filmak, musika-bideoak eta sortzaileen kanalak), eta azkar eta erraz eskura ditzakete.

Arriskuak:

- Eduki desegokiak eskuratzea (borondatezkoa edo nahi gabekoa): adingabeek eduki desegokiak eskuratzeko arriskua dago, hala nola indarkeria edo pornografia; beraz, funtsezkoa da kontsumitzen dituzten edukiak kontrolatzea eta gainbegiratzea.
- Edukiak hautatzeko irizpiderik ez izatea: adingabeak hautatzeko irizpidean beharrezko heldutasuna lortu arte, gurasoen kontrola egitea gomendatzen da, material desegokiaren eraginpean egon ez daitezen, eta eduki egokiak hautatzen laguntzea.

«Influencers»

Eremu jakin batean nolabaiteko sinesgarritasuna eta ospea lortu duen pertsona bati «Influencer» esaten zaio, sare sozialetan duen presentzia bere entzuleen iritzietan, portaeretan eta erabakietan eragiteko erabiltzen duena.

Besteak beste, moda, edertasuna, teknologia, fitness, bidaiak eta janaria nabarmentzen dira. Hainbat kanal erabiltzen dituzte, hala nola Youtube, Instagram, Twitch edo Tik Tok. Hurrengo etapari, 11-13 urtekoari, eskainitako gidan aztertzen diren aplikazio horiei buruzko informazioa aurki dezakezu.

«Youtuberrei» edo «Influencer-ei» lotutako arriskuak:

Eragina

- Eragiteko gaitasuna online argitalpenak jarraitzen dituzten pertsonen kopuruan oinarritzen da («jarraitzaileak»). Horregatik, edozein ekintza mota erabiltzen dute ospea lortzeko, baita erronka polemikoak edo arriskutsuak proposatu edo gauzatzeko ere.
- Youtuberren eragin-gaitasunak, batez ere adingabeen artean, jokabide kaltegarriak imitatzea ekar dezake.

Jarraitzaileak bilatzea

- «Jarraitzaileen» kopuruak eta bideoen bistaratzeak eragina du publizitateagatik jasotzen dituzten diru-sarreretan.

Arriskutsua izan daitekeen edukia

- Bideo gehienak kaltegabeak badira ere, «youtuber» edo «Influencers» batzuek eduki desegokia edo desafiatzailea izan dezakete, eta horrek gurasoen ikuskapena eskatzen du.

Jokabideak imitatzea

- Adingabeek youtuberren edo influencer-en eragina izan dezakete, eta online ikusten dituzten erronka edo jokabide kaltegarrietan parte har dezakete.

Balioei buruzko hausnarketa

- Funtsezkoa da haurrei irakatsitako balioei buruz hausnartzen laguntzea, bai sarean, bai sarean, erreferente positiboak eta jokabide etikoak sustatuz.

Prebentzioa lantzeko aholku batzuk

- Komunikazio irekia sustatzea eta edukiak hautatzeko orientabideak ematea.
- Garrantzitsua da horrelako edukietan askotan agertzen den ezkutuko publizitatea antzematen sustatzea.
- Kanal bat sortu nahi badute, «influencers» izaten probatu nahi dutelako, kanalaren sorrera gainbegiratzeko du, eta argitaratu aurretik baloratu du sortutako edukiak kaltegabeak diren eta argitalpen horrek adingabeentzat nahi ez diren ondorioak edo ondorio kaltegarriak ekar ditzakeen.
- Komeni da jakinaraztea komunikazioa, Interneten barruan zein kanpoan, hezia eta errespetuzkoa izan behar dela.
- Horrelako edukien kontsumo-denbora mugatu behar da, Internetetik kanpoko beste jarduera mota batzuekin orekatuz. kanpokobeste arduera mota batzuekin orekatuz.



Youtube segurtasun-
zentroa

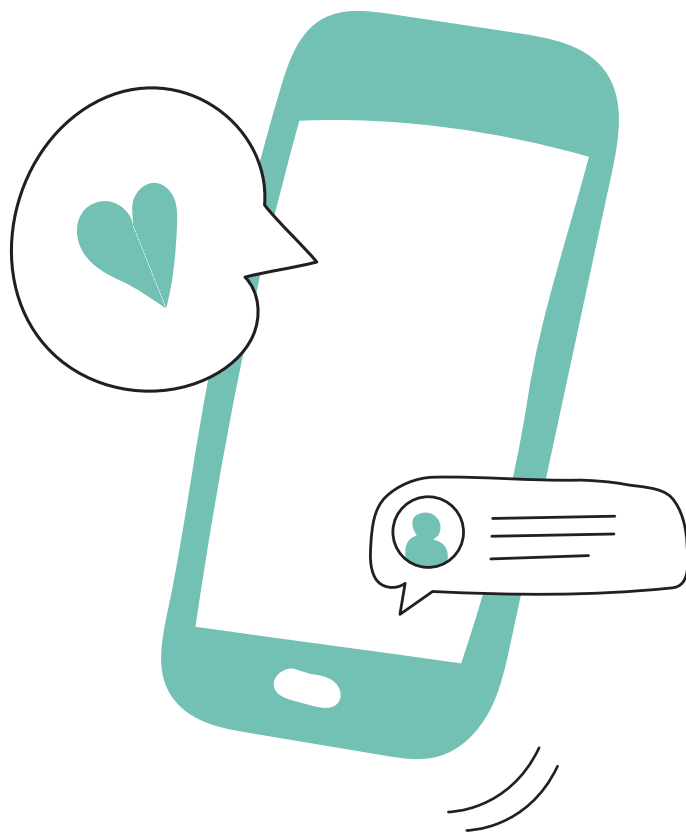


Pribatutasun bideo
tutoriala Youtube

QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean

Teknologia berriekiko mendekotasuna

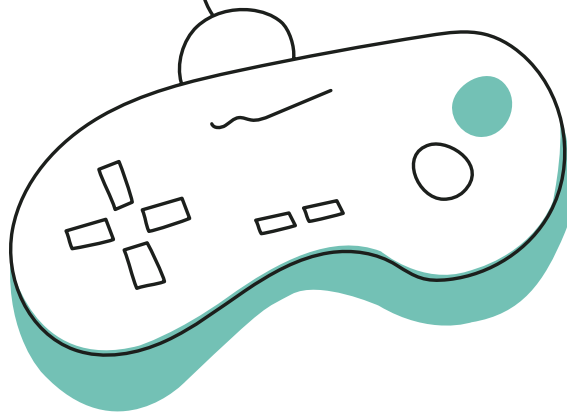
Gerta daiteke haurrak HIKTekin obsesionatzea. Funtsezkoa da, hazkuntzaren arduradun garen aldetik, erne egotea eta, batez ere, prebentzioan lan egitea, adingabeek teknologia berriekiko mendekotasuna garatu ez dezaten.



Hona hemen teknologia berriekiko mendekotasuna iradoki dezaketen adierazle batzuk:

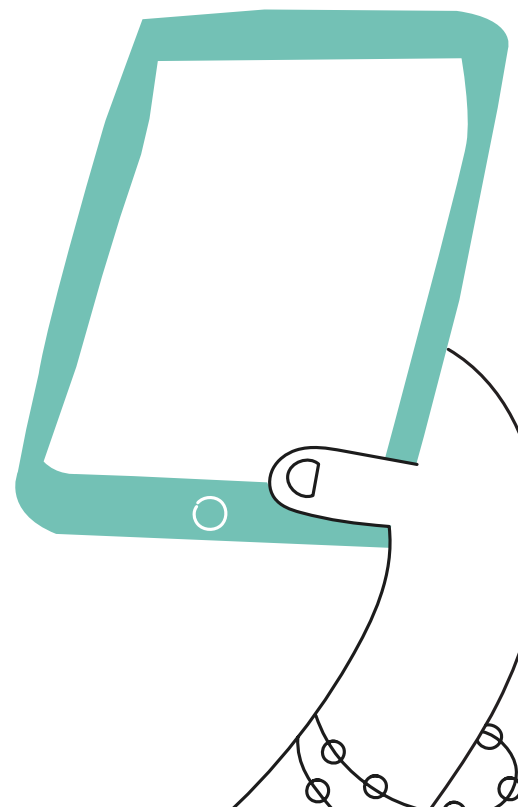
- Teknologia berriei eskainitako denbora pixkanaka handitzea.
- Kontrola galtzearen sentrazioa eta erabileraren mendekotasun gero eta handiagoa.
- Beste interes batzuen lekualdatzea, teknologia berriekin denbora gehiago pasatzeko.
- Portaera-aldaketak, emozioak, ohiturak eta eguneroko ohiturak.
- Familia eta lagunak isolatuta daudela sentitzea.
- Suminkortasun, antsietate eta suminkortasun handiagoa.
- Telefonoa eraman, baita oheratzean ere.
- Internetera konektatuta egoteko etengabeko beharra.
- Sumindura etxean telefono mugikorra ahaztean, baita haren bila itzultzean ere.

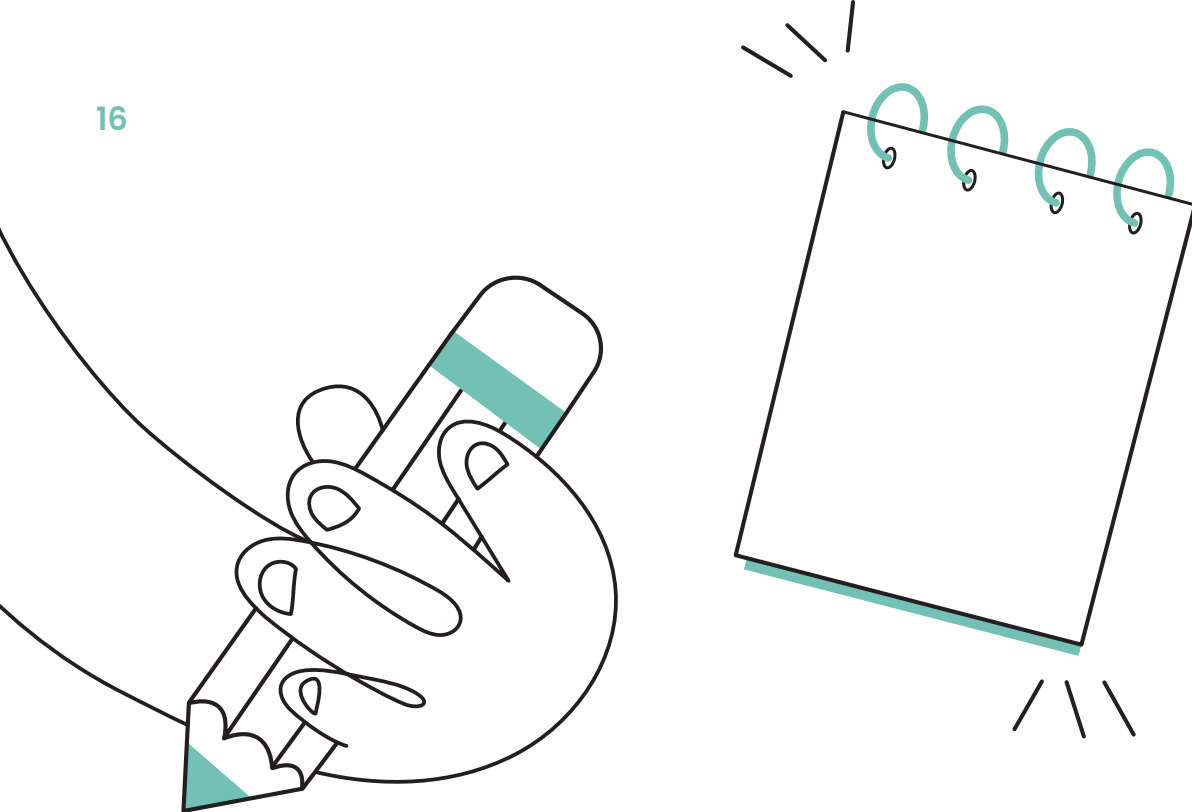
Zeinu horien berri izateak aukera ematen digu garaiz esku hartzeko eta teknologiaren erabilera osasungarria sustatzeko.



Nola eragin dezakegu positiboki mendekotasun hori saihesteko?

- Erabilera-denbora mugatu behar zaie.
- Errefortzu positiboa erabiltzea gomendatzen da.
- Garrantzitsua da entzute aktiboa erabiltzea, epaiketarik eta kritikarik gabe.
- Haurrekin hizkuntza positiboarekin eta konstruktiboarekin hitz egitea gomendatzen da.
- Haien autonomia bultzatu behar da.
- Jokabide eta jarrera desiragarrien beste aukera batzuk eman behar zaizkie.
- Komeni da horietan denbora inbertitzea, eta beren gizarte- eta komunikazio-trebetasunak hobetzeko beharrezko baldintzak sustatzea.
- Garrantzitsua da aisialdian eta denbora librean denbora hartzen duten jarduerak bilatzea.
- Funtsezkoa da familian eta bizitza errealean jarduerak sustatzea.
- Komeni da, halaber, une «teknologikoak» eta une «sozialak» eta «okupazionalak» tartekatzea.





Laburbilduz

01.

Mugak ezarri eta argi utzi behar dira HIKTak erabiltzeko arauak: mugak ezartzen ditu HIKTak erabiltzeko denboran, eta zer eduki, plataforma eta aplikazio motatara sar daitezkeen mugatzen du. Gurasoen kontrolerako aplikazioak etxeko gailuetan instalatzeak lagun zaitzake.

02.

Garrantzitsua da arauak aldatzen direnean batera egitea, arriskuak non egon daitezkeen adieraziz eta bide seguruak gogoraraziz.

03.

Garrantzitsua da zure hezkuntza-etaparekin lotutako eduki egokiak

kontsultatzen dituzula ziurtatzea: edozein aplikazio instalatu aurretik, informa zaitez aplikazioari buruz eta erabaki ezazu deskargatu nahi duzun ala ez.

04.

Bideojokoak instalatu aurretik berrikustea gomendatzen da: garrantzitsua da prebentzio-jarraibideak gogoratzea. PEGI kodeek eduki egokiak dituzten jokoak hautatzen lagun diezagukete. Bideo-kontsoletan jokatzeko dituen jokoek Interneterako konexioa duten eta beste pertsona batzuekin interakzio sozialik dagoen ere gainbegiratu behar da.

05.

Arreta jarri behar da eta, ahal bada, haurrarekin probatu behar dira jolasten dituen jolasak, kontsultatzen dituen edukiak eta haurrak online bisitatzen dituen influencer-ak. Azaldu behar da, halaber, zer motatako edukiak ez diren egokiak beren adinerako eta zergatik. Gogoan izan Interneteko nabigazioaren historia kontsulta daitekeela

06.

Influencers-i jarraitzeak dituen arriskuez ohartarazi behar da: komunikazio irekia sustatzea eta edukiak hautatzean orientatzea. Horrelako edukiek askotan eskaintzen duten ezkutuko publizitatea hautematen laguntzea.

07.

Kanal bat irekitzen badute, eta «influencers» izaten saiatu nahi badute.

Transmitu iezaiezu komunikazioa, Internetetik kanpo bezala, hezia eta errespetuzkoa izan behar dela, eta eduki egokiak partekatu behar direla beti. Mugatu egiten du horrelako edukien kontsumo-denbora, eta orekatu egiten ditu Internetetik kanpoko beste jarduera mota batzuekin.

08.

Teknologia berrien erabilera arduratsua azpimarratu behar da: adin horretan ez lukete profilik eduki behar sare sozialetan, ezta aplikaziorik ere, baina, izanez gero, garrantzitsua da prebentzio-jarraibide batzuk transmititzea:

- **Ez duzu datu pertsonalik eman behar:** garrantzitsua da telefono, helbide edo ikastetxe moduko informazio sentikorra ez ematea, lineako aplikazioak erabiltzen dituzulako.
- **Ez dute informazio pertsonalik eman behar:** garrantzitsua da zuhur jokatzeko planak, kokapenak eta xehetasunak Interneten partekatzean.
- **Ez dute argazkirik edo bideoirik igo behar helduen gainbegiratzerik gabe:** ondo pentsatu behar da irudiak eta bideoak sarera igotzen direla. Igo ondoren, sarean egongo dira.
- **Pasahitz seguruak erabiltzea eta ez partekatzea:** pasahitzak ez partekatzea, eta aplikazio eta sare sozialetan informazioa babesteko asmatzen zailak diren gakoak erabiltzen direla ziurtatzea.
- **Kontuz ibili online lagunak aukeratzearekin:** Interneten lagunak aukeratzeko irizpide bera aplikatu behar da, Internetetik kanpo.
- **Aplikazioek instalatzeko eskatzen digutena berrikustea:** aplikazioen jarraibideak irakurri eta ulertu behar dira, pribatutasuna behar bezala konfiguratzeko eta informazioa norekin partekatzen den kontrolatzeko.
- **Teknologia berriei buruz hezteak:** aplikazioen jarraibideak irakurri behar dira eta horien funtzionamendua ulertu behar da erabili aurretik, erabilera segurua eta egokia bermatzeko.
- **Gogoratu Internet foro publikoa dela:** lineako audientzia zabalaz jabetu behar da, eta kontuz ibili informazioa foro publikoetan partekatzean.
- **Pribatutasun-konfigurazioa:** aplikazioen pribatutasuna behar bezala konfiguratu behar da, zer informazio partekatzen den eta norekin partekatzen den kontrolatzeko.

Interesgarria izan dakizuke

4-6 urteko gida

Zer da gurasoen kontrola?

Nola kudeatzen ditugu eduki desegokiak?

Zenbat denbora da nahikoa?

10-12 urteko gida

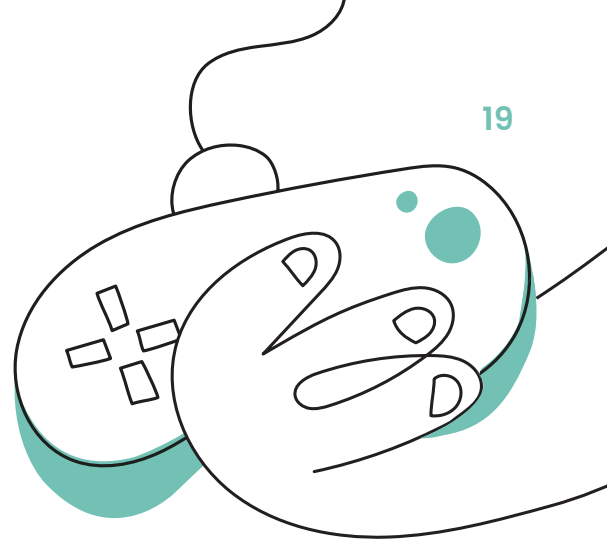
Lehen mugikorra erabiltzeko ordua al da ?

Sare sozialak hurbiltzen ari dira, ezagutzen al ditugu? Nola egiten ditugu seguruagoak?

Tik tok, ezagutzen al dugu moda-sarea?, seguruago egin al dezakegu?

Pornografia eta sartzeko erraztasuna, kontrolatzen al dugu?





Familian jolastuko gara?



Euskal biodibertsitatea

Euskadiko biodibertsitatea adingabeei hurbiltzeko aplikazioa.



Kokojokoa

Altxorraren bilaketa moduko bat.



Cyberscouts jokoa

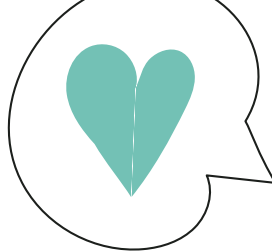
Online bideojoko dibertigarri honetan, maskota batek erronka txikiei egin beharko die aurre, Sareko segurtasunari eta erantzukizunari buruz hausnartzeko.



Zibersegurtasunaren komekokoak

Jokoaren bidez Interneten segurtasun-jarraibideak ikasteko.

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

Applen 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 deiari egokituia, eta web-nabigatzaile baten bidez sar daiteke bertan.

Webinar

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

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 ezta daren 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



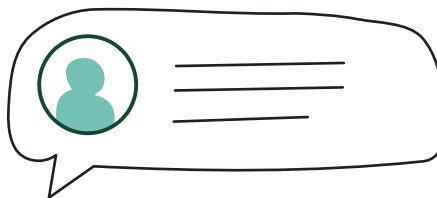
07 Maldita.es



08 Googleren 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?



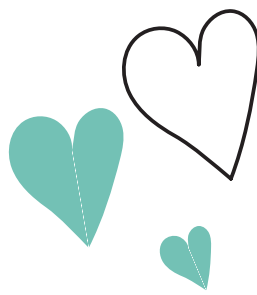
YouTube

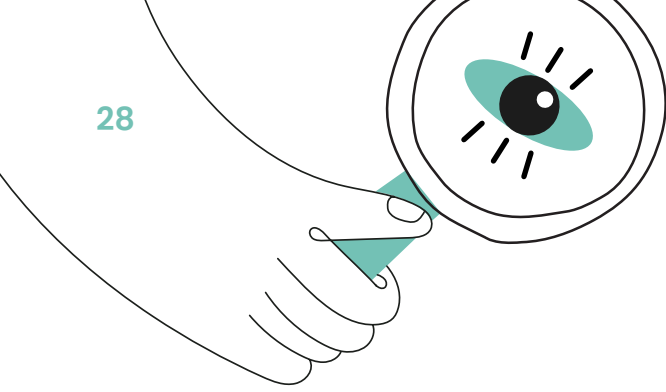
23 YouTube



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 Safari



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 dekalogoia



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. Hurrei 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 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*.