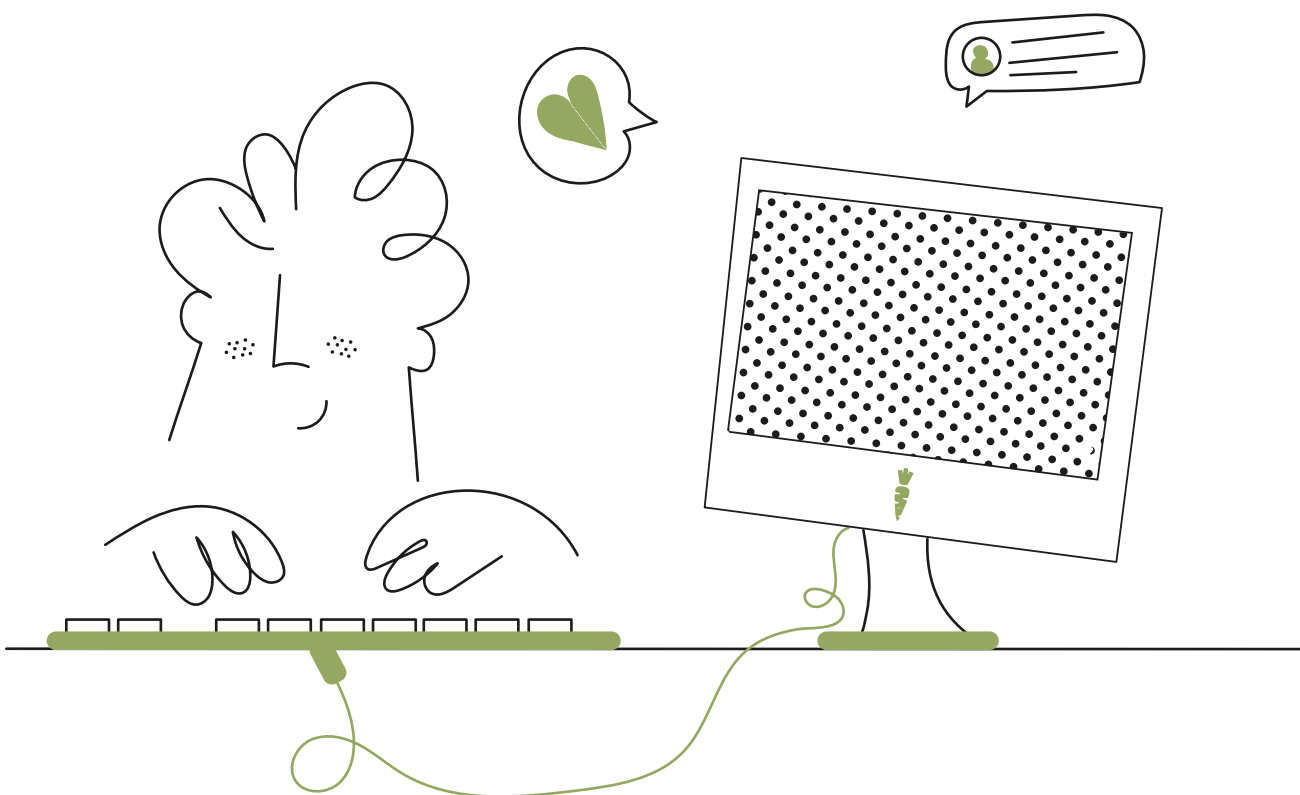


10-12 AÑOS

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 10 a 12 años. Si lo que se cuenta aquí no se ajusta a su realidad, se sugiere revisar la guía anterior (7 a 9 años) o la posterior (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 encontrarás un resumen del contenido, información 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

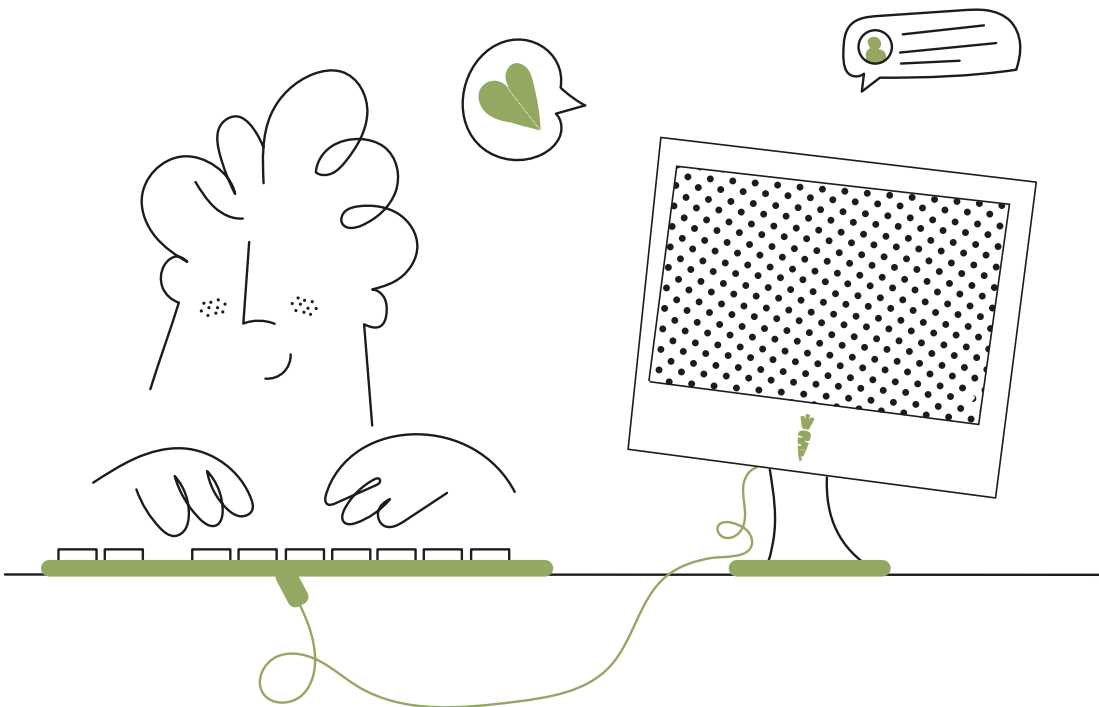
Busca la definición de los términos mencionados en estas guías.

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. 21
En resumen

Pág. 22
**También te puede
interesar**

Pág. 23
**¿Jugamos
en familia?**

Pág. 24
Glosario

Pág. 28
**Recursos
de interés**

Pág. 36
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?

Este periodo está marcado por el inicio de la adolescencia, una etapa de cambio en la que la persona deja atrás su niñez para avanzar hacia la adultez. Durante este tiempo, aumenta la autonomía personal y la capacidad de pensar de manera más compleja.

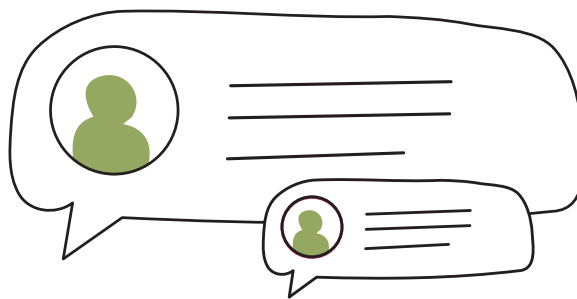
En este período, la personalidad se consolida, aunque es un proceso que continúa a lo largo de toda la vida, y se ve influenciado por comportamientos, a veces, contradictorios, como la necesidad de socialización y la búsqueda de momentos de soledad.

Las personas adolescentes empiezan a ser más conscientes de su imagen y de cómo son percibidas por sus compañeros y compañeras. Experimentan la necesidad de pertenecer a un grupo y buscan a sus iguales como confidentes, ya que comparten y se enfrentan juntos y juntas las mismas situaciones de la vida.

¿Cómo les podemos ayudar en su desarrollo?

Quienes cuidan del crecimiento de los y las adolescentes deben

- **Promover que se relacionen con sus amistades.** Es esencial comprender que, en la preadolescencia y la adolescencia, sus confidentes principales serán sus compañeros y compañeras, no porque falte confianza en los referentes adultos, sino porque es parte de su desarrollo hacia la autonomía personal.
- **Crear relaciones de confianza y diálogo abierto.** Es importante que sientan que se les escucha y se les respeta. De ese modo se sentirán seguros/as y se acercarán cuando lo necesiten.
- **Dedicar tiempo a hablar sobre sus amistades, su rutina diaria y preocupaciones.** Es importante debatir sobre lo que consideran correcto e incorrecto, ayudarles a tener un espíritu crítico para que puedan detectar y rechazar acciones que podrían resultar peligrosas que puedan estar valorando debido a la presión del grupo.
- **Fomentar la responsabilidad,** asignándoles tareas más complejas en casa.
- **Establecer reglas de convivencia y comportamiento que comprendan y acepten.** Algunas de ellas se pueden negociar. Establecer acuerdos en conjunto ayuda a que interioricen las reglas y que asuman una mayor responsabilidad para cumplirlas.
- **Jugar y hacer actividades en familia.** Dedicarles tiempo para hacer cosas en familia es la mejor manera de fortalecer la confianza y compartir inquietudes.



¿Cómo les afectan las TRIC?

En esta etapa muestran gran interés por las TRIC, y utilizan de forma habitual plataformas y aplicaciones con acceso a Internet (en el centro escolar, en el hogar, en dispositivos de padres y madres...). Empiezan a interesarse por formar parte de las redes sociales, por crear contenidos, por jugar en línea con otras personas, etc.

Tienen acceso a Internet desde ordenadores, tabletas y smartphones de las familias, y tienen inquietud por utilizar dispositivos personales.

¿Es hora del primer móvil?

La edad mínima recomendada por la mayoría de las personas expertas para tener el primer móvil se sitúa a partir de los 14 años. Pero todo depende de la madurez de cada menor. Si se ha trabajado la prevención y responsabilidad, se incrementan las garantías de un uso seguro.

Es importante reflexionar sobre la necesidad real o no de que el o la adolescente disponga de un teléfono móvil, y sobre el tipo de dispositivo adecuado a esa necesidad. A estas edades, normalmente, no necesitan un móvil, ni disponer de conexión constante con Internet.

Si el objetivo que se busca es poder localizarle, o saber que ha llegado a su destino, se pueden valorar otras alternativas, como un smartwach (reloj con algunas funciones, como localización y posibilidad de enviar o recibir llamadas) conectado al móvil de su padre o madre, pero sin opción de acceder a Internet.

A esta edad no deberían disponer de un teléfono de uso personal. Su necesidad de relacionarse con sus iguales el fin de semana puede resolverse a través de un móvil familiar (del padre o de la madre), y de forma supervisada.

En cualquier caso, si les vamos a dejar un teléfono móvil tipo smartphone con acceso a Internet en algún momento (sea de un adulto o sea para uso propio), es importante aplicar previamente un control parental, ya que facilita la introducción gradual y supervisada en este mundo.

Recuerda que es fundamental el trabajo de concienciación, que debe comenzar mucho antes. Es crucial hablarles sobre los riesgos de Internet y acompañarles en sus primeros años de uso.

En el siguiente enlace puedes encontrar algunas apps para activar el control parental en el móvil al que tengan acceso los y las menores:



ANDROID



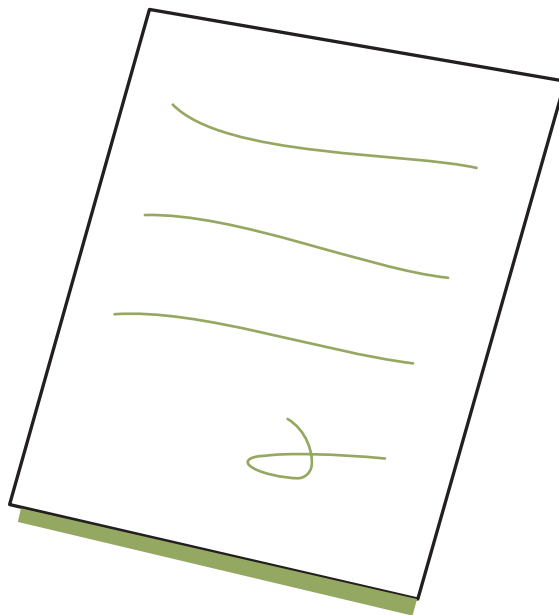
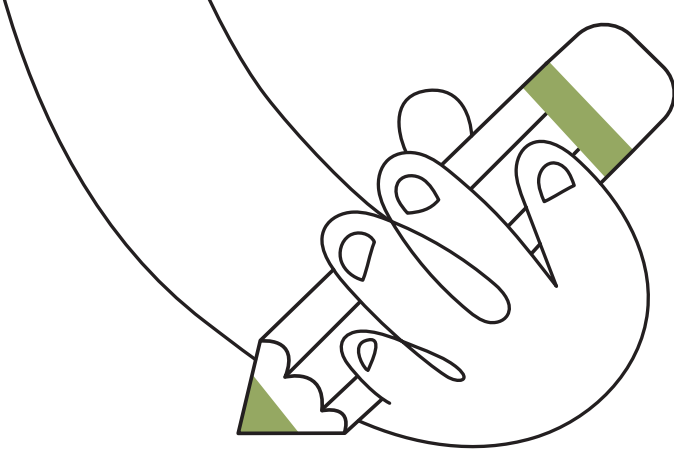
APPLE

Escanea el código QR o haz click en él.

Algunos consejos en torno al uso del móvil por parte de los y las adolescentes

- **Controlar el tiempo:** limitar cuánto tiempo pasan los y las menores en sus dispositivos y asegurarse de que también dediquen tiempo a otras actividades.
- **Filtrar el contenido:** usar herramientas de control parental para evitar que los y las menores accedan a contenido inapropiado. Revisar las aplicaciones y sitios web que utilizan.
- **Enseñar buenas prácticas en línea:** hablar con los y las menores sobre cómo comportarse de manera segura en internet. Anímarles a compartir contigo cualquier experiencia o preocupación que tengan.
- **Configurar cuentas seguras:** asegurarse de que sus cuentas tengan contraseñas fuertes y configurar las opciones de privacidad en las aplicaciones y redes sociales.
- **Rastrear la ubicación:** utilizar aplicaciones de control parental para conocer la ubicación de los y las menores y establecer áreas seguras.
- **Revisar aplicaciones y juegos:** antes de que descarguen algo nuevo, hay que asegurarse de que sea apropiado para su edad. Es de ayuda leer reseñas y verificar las calificaciones.
- **Mantener conversaciones abiertas:** tratar de fomentar una comunicación abierta sobre su actividad en línea y animarle a hablarte sobre cualquier experiencia incómoda.
- **Establecer reglas claras:** definir reglas sobre el uso de dispositivos, y establecer limitaciones y condicionantes que les ayuden a hacer un uso controlado, como por ejemplo, no usarlos durante las comidas o antes de dormir.
- **Modelar comportamientos seguros:** Los padres y madres deben ser un buen ejemplo, limitando su propio tiempo en dispositivos y mostrando cómo interactuar respetuosamente en línea.
- **Actualizar los dispositivos y las aplicaciones:** mantener los dispositivos y aplicaciones al día para garantizar las últimas características de seguridad.





El contrato

Al adquirir el primer móvil, resulta beneficioso redactar un «contrato» en el que el/la adolescente se comprometa a cumplir ciertas normas en relación a su uso. Es importante involucrarle en la redacción del contrato, ya que eso fomenta su responsabilidad y su compromiso con su cumplimiento.

Algunas condiciones que se pueden incluir en el contrato:

- No lo utilizaré durante las comidas.
- Por la noche se lo dará a mi madre, mi padre, mi tutor o tutora... para que lo guarde.
- Cogeré siempre las llamadas de mi madre, de mi padre...
- No lo utilizaré para insultar.
- Lo utilizaré un tiempo limitado decidido entre todos.
- El gasto lo asumiré...
- Siempre sabré la contraseña y no la compartiré.
- El teléfono no irá conmigo al centro educativo.
- No enviaré mensajes o correos, ni contactaré con gente a la que no conozco en persona.
- No hablaré por el teléfono móvil con las personas a las que no llevaría a casa.
- No enviaré, ni compartiré imágenes íntimas de nadie.



Se acercan las redes sociales

¿Las conocemos? ¿Cómo las hacemos más seguras?

Las redes sociales son esencialmente lugares creados para conocer e interactuar con otras personas. Están diseñadas para conectar individuos, facilitar la comunicación entre ellos y acercar diferentes mundos, momentos, situaciones y noticias.

Gracias a plataformas como Facebook, Instagram o «X», se tiene la oportunidad de compartir experiencias, relacionarse con el mundo, despertar y desarrollar nuestra creatividad, así como encontrar o crear espacios donde compartir lo que nos interesa.

Desde una perspectiva positiva y constructiva, las redes sociales nos conectan no solo con nuestro círculo más cercano, sino también con otros círculos con los que compartimos intereses y aficiones. Actúan como tejedoras de redes personales que se convierten en redes colectivas.

Acercarse a la herramienta es el primer paso comprender su uso. Comprender el contexto de su utilización, las posibilidades tecnológicas de las mismas, ejemplos de uso positivo y negativo... nos ayudarán a educar en su uso adecuado y responsable.



Facebook

Facebook es una de las plataformas de redes sociales más grandes y populares del mundo. Su característica principal es su capacidad para conectar personas.

Algunas características clave de Facebook

- **Perfiles:** los usuarios crean perfiles personales que incluyen información personal sobre ellos, fotos y actualizaciones de estado.
- **Amigos/as:** los usuarios pueden conectarse con otros usuarios /as, enviándoles solicitudes de amistad. Una vez que se acepta la solicitud, ambos se convierten en "amigos" y pueden ver las actualizaciones de estado y compartir contenidos (fotos, textos, mensajes...).
- **Feed de noticias:** la página principal de Facebook muestra un «Feed de Noticias» que muestra las publicaciones, como estados, fotos y actividades de los amigos y amigas de una persona usuaria.
- **Grupos y páginas:** los y las usuarias pueden unirse a grupos que comparten intereses comunes. Las empresas, celebridades y organizaciones pueden crear páginas para interactuar con su audiencia.
- **Mensajería:** la plataforma incluye una función de mensajería que permite a los usuarios enviar mensajes privados entre ellos.
- **Eventos:** los usuarios y usuarias pueden crear y unirse a eventos, e invitar a otros usuarios a participar en actividades o reuniones.
- **«Reacciones» y «comentarios»:** las personas usuarias pueden, a través de los botones al efecto, expresar sus opiniones sobre las publicaciones de otros dando «Me gusta», «Amor», «Risa», «Asombro», «Tristeza» o «Enfado». También pueden dejar comentarios en las publicaciones.
- **Marketplace:** Facebook incluye una sección llamada «Marketplace» donde se pueden comprar y vender productos locales.
- **Vídeo en vivo:** se pueden transmitir vídeos en vivo para compartir eventos y momentos en tiempo real con sus amigos.

Facebook ha tenido un impacto significativo en la forma en que las personas se conectan, comparten información y se mantienen al tanto de la vida de sus amigos y familiares. A lo largo de los años, la plataforma ha evolucionado y adquirido otras plataformas, como Instagram y WhatsApp.





Instagram

Instagram es una popular plataforma de redes sociales centrada en el intercambio de fotos y vídeos.

Algunas características clave de Instagram

- **Publicación de fotos y vídeos:** los usuarios pueden compartir fotos y vídeos con sus seguidores. Estos contenidos pueden ser personalizados con filtros y otras herramientas de edición.
- **«Seguidores» y «seguidos»:** al igual que en otras redes sociales, los y las usuarias pueden seguir a otras cuentas, y ser seguidos por otras personas. Esto permite que el contenido compartido por una cuenta aparezca en el «feed» de noticias de sus seguidores.
- **Historias de Instagram:** similar a Snapchat, Instagram tiene la función de «Historias» que permite a los usuarios compartir fotos y vídeos que desaparecen después de 24 horas.
- **IGTV:** Instagram TV es una función que permite a los usuarios compartir y ver vídeos más largos.
- **Explorar:** la sección «Explorar» permite a los usuarios descubrir contenido nuevo y popular que puede ser relevante para sus intereses.
- **Direct:** Instagram Direct permite enviar mensajes privados a otras personas usuarias, ya sea con texto, fotos o vídeos.
- **Comentarios y me gusta:** se puede interactuar con las publicaciones de otras personas en el campo «comentarios», y al dar «me gusta».
- **Etiquetas (hashtags):** se pueden etiquetar sus publicaciones con hashtags para facilitar la búsqueda y enlazarlo a contenido relacionado.

Instagram se ha convertido en una plataforma muy popular para compartir momentos de la vida cotidiana, promover marcas y negocios, y conectarse con amigos, familiares y otras personas de intereses similares.

Es importante destacar que la búsqueda constante de «me gusta» puede convertirse en una poderosa dependencia que afecta a la autoestima de las personas.

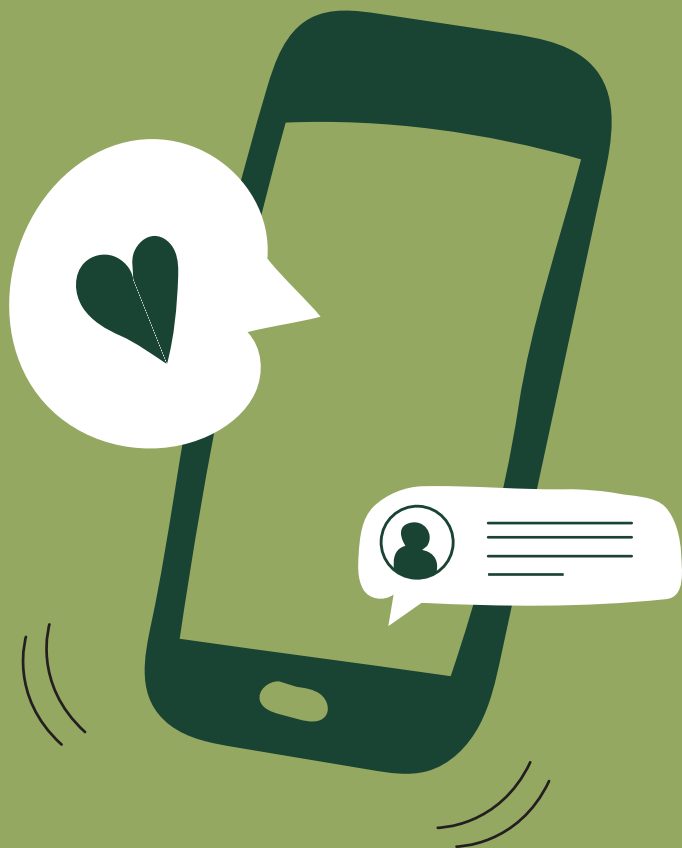
«X» (antiguo Twitter)

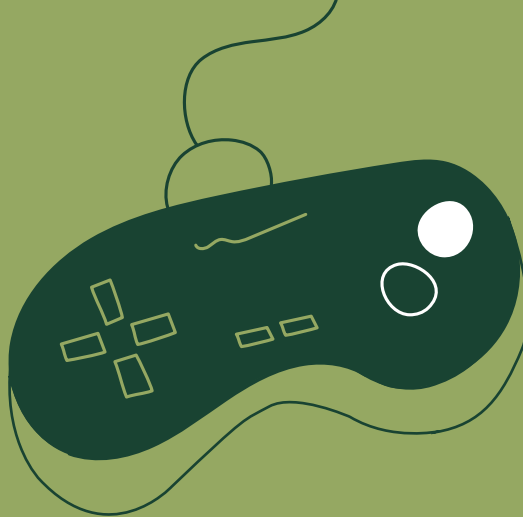
X es una plataforma de redes sociales en línea que permite a los usuarios publicar y leer mensajes cortos.

Algunas características clave de X

- **Mensaje:** son mensajes cortos que los usuarios y usuarias publican en sus perfiles para compartir pensamientos, enlaces, imágenes y otros contenidos.
- **Seguidores/as:** los y las usuarios y usuarias pueden seguir a otras cuentas para ver sus tweets en su línea de tiempo.
- **Línea de tiempo:** es la corriente de tweets de las cuentas que un usuario sigue.
- **Remensajear:** se utiliza para compartir el contenido de otras personas con sus propios seguidores y seguidoras a través de esta función.
- **«Me gusta»:** las personas usuarias pueden indicar que les gusta un tweet, y estos «me gusta» se muestran públicamente en el perfil del usuario.
- **Hashtags:** los hashtags (#) se utilizan para etiquetar temas específicos y facilitar la búsqueda de tweets relacionados.
- **Menciones:** se pueden mencionar a otros usuarios en sus tweets usando el símbolo «@» seguido del nombre de usuario.

«X» se ha convertido en una plataforma importante para la difusión de noticias, discusiones públicas, marketing y participación en eventos en tiempo real. Es utilizado por individuos, empresas, organizaciones, celebridades y figuras públicas para comunicarse y compartir información con su audiencia.





Snapchat

Snapchat es una aplicación de mensajería multimedia y red social. Su característica distintiva es la capacidad de enviar fotos y vídeos, llamados «snaps», que desaparecen después de ser vistos por el destinatario durante un tiempo limitado.

Algunas características clave de Snapchat

- **Snaps:** son fotos o vídeos que los y las usuarias pueden compartir con amigos y amigas. Las personas destinatarias pueden ver los snaps durante un período de tiempo limitado, que generalmente es de unos segundos, antes de que desaparezcan.
- **Historias:** los y las usuarias pueden agregar snaps a su «Historia», una secuencia de fotos y vídeos que se comparten con todos sus amigos y amigas y que está disponible para ver durante 24 horas.
- **Filtros y Lentes:** Snapchat ofrece una variedad de filtros y lentes que los usuarios y usuarias pueden aplicar a sus fotos y vídeos para agregar efectos divertidos y creativos.
- **Mensajería instantánea:** además de enviar snaps, se pueden enviar mensajes de texto, fotos y vídeos directamente a los amigos y amigas a través de la función de mensajería instantánea.
- **Descubrir:** Snapchat tiene una sección llamada «Descubrir» donde los medios de comunicación, marcas y celebridades pueden compartir contenido editorial, noticias y entretenimiento.
- **Mapa de snap:** permite compartir la ubicación con amigos y amigas y ver dónde están en un mapa interactivo.
- **Bitmojis:** Snapchat adquirió Bitstrips y lanzó Bitmoji, permitiendo a las personas usuarias crear avatares personalizados que se pueden integrar en sus snaps y mensajes.

Snapchat se ha vuelto popular entre las personas más jóvenes debido a su enfoque, basado en la comunicación visual de uso rápido y en un formato que facilita la creatividad a través de filtros y lentes.



Twitch

Twitch es la plataforma líder mundial en transmisión en vivo (*live streaming*), y aunque inicialmente se especializó en la retransmisión de partidas de videojuegos, ahora ofrece una amplia variedad de contenidos, como música, estilo de vida, charlas y tertulias deportivas.

Desde su creación, con el propósito de transmitir contenido en directo, especialmente partidas de videojuegos, Twitch ha expandido sus ofertas y ha ganado relevancia en el competitivo mundo del streaming. Cada vez más jóvenes siguen a sus streamers favoritos en esta plataforma. Streamers populares como Ibai Llanos o Auronplay contribuyen al creciente reconocimiento de Twitch a través de sus transmisiones en directo.

Algunos consejos en torno a las redes sociales:

- **Es importante abrir con ellos o ellas su primera red social**, descubrir juntos sus características, su funcionamiento y sus condiciones. Marcar conjuntamente unas pautas de comportamiento en la red social. Aquello que no hacen fuera de la red social (en la vida real) no deben hacerlo en la red social.
 - **Advertir** de la importancia que tiene ser prudentes a la hora de compartir información, datos personales, fotografías o vídeos. Recordarles que antes de compartir es importante pensar bien a quien le puede llegar toda esa información y qué puede hacer con ella. No sólo las fotografías o vídeos en las que aparecen ellos o ellas, también aquellas en las que aparecen otras personas, sin cuyo permiso es ilegal compartir. **Una vez se sube la información a internet, permanecerá allí y perderemos el control sobre ella.**
 - **Enseñarles** que se puede bloquear a alguien si les molesta.
 - **Ayudarles** a no centrar la vida y las relaciones en la interacción en las redes sociales.
 - **Explicar** que hay que tener precaución con los enlaces: sobre todo con los acortados. Pueden ser SPAM (correo basura), o redirigirnos a sitios web de dudosa reputación, contaminar nuestro dispositivo con virus, intentar estafarnos mediante la petición de datos personales...
 - **Insistir en la importancia de ser selectivos/as** para entrar en grupos y para aceptar contactos. No es necesario aceptar a todo el mundo que nos hace una solicitud de amistad, podemos ejercer el derecho de decidir a quién aceptamos o no. Es importante mantener el mismo criterio de selección de amigos y amigas que se tiene fuera de las redes sociales.
-



Centro de seguridad de Redes Sociales

Facebook



Centro de seguridad de Facebook



Tutorial de privacidad de Facebook

X



Centro de seguridad de X



Tutorial de privacidad de X

Instagram



Centro de seguridad de Instagram



Tutorial de privacidad de instagram

Snapchat



Centro de seguridad de Snapchat



Tutorial de privacidad de Snapchat

Twitch



Centro de seguridad de Twitch



Tutorial de privacidad de Twitch

Escanea el código QR o haz click en él



Tik tok ¿Conocemos la red de moda? ¿Podemos hacerla más segura?

TikTok es una aplicación para compartir vídeos cortos que permite crear y difundir vídeos de hasta 1 minuto de duración sobre cualquier tema, y funciona como una red social. Las personas usuarias suelen subir vídeos musicales en playback, participar en retos con hashtags y compartir contenido cómico.

Para evitar riesgos en TikTok

- **Configuración de privacidad:** ajustar la configuración de privacidad para controlar quién puede interactuar con su contenido.
- **Conversación abierta:** hablar con los y las menores sobre lo que comparten en la plataforma y con quién.
- **Bloqueo y denuncia:** enseñar a bloquear usuarios, y en caso de ser necesario, cómo denunciar los contenidos inapropiados. TikTok ofrece opciones para informar de abuso, como insultos o contenido inadecuado.
- Es fundamental que las personas responsables de las y los menores estén al tanto de las actividades que realizan en TikTok y se fomente una comunicación abierta sobre el uso seguro de la plataforma.



Centro de seguridad
de TikTok



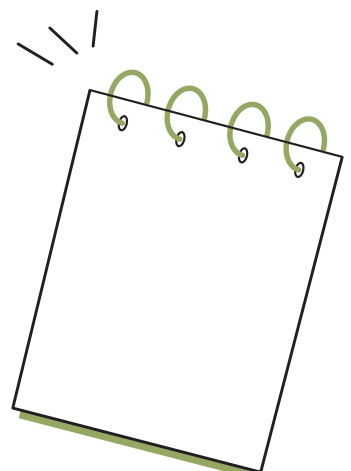
Tutorial de privacidad
de TikTok

Escanea el código QR o haz click en él

Por último, es importante recordar que, en España, y según el art. 13 del Real Decreto 1720/2007 sobre la Ley de Protección de Datos, la edad mínima para acceder a redes sociales es de 14 años, solo podrían hacerlo antes con el consentimiento previo de las personas responsables de su crianza.

La edad permitida que determina cada red social es la siguiente:

X	13 años
Tik- tok	13 años
Facebook	14 años
Pinterest	13 años
Youtube	13 años
WhatsApp	14 años
Sanpchat	13 años
Instagram	13 años
LinkedIn	16 años



Pornografía. La facilidad de acceso ¿lo controlamos?

El acceso a la pornografía a través de nuevas tecnologías y aplicaciones se ha convertido en algo cada vez más sencillo y rápido.

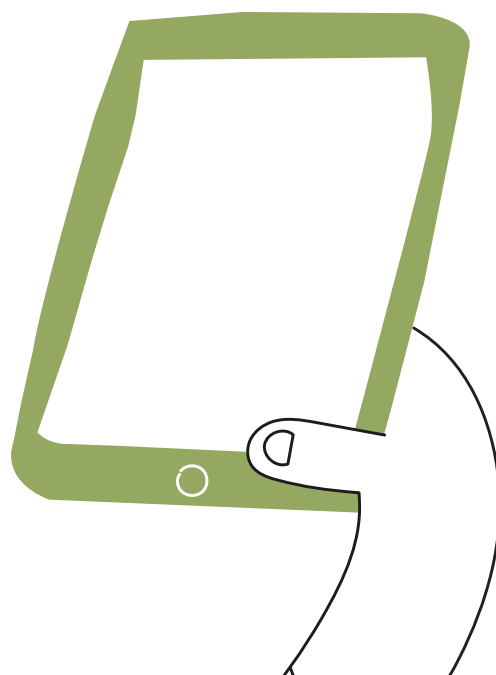
Los primeros contactos con la pornografía se sitúan ya a partir de los ocho años, a menudo de manera accidental durante la navegación. En otras ocasiones, estas búsquedas son deliberadas y motivadas por la curiosidad o el tabú asociado a lo prohibido.

A esta edad, los y las menores no están en la etapa evolutiva adecuada para comprender completamente estos contenidos. Es fundamental establecer una buena educación afectivo-sexual y mantener una comunicación abierta y saludable para cubrir su curiosidad y prevenir el deseo de acceso a este tipo de contenidos en línea.

Si se sorprende a los o las menores viendo pornografía, es importante abordar la situación con calma. Hay que averiguar si es la primera vez que lo hacen o se trata de una práctica regular. Es aconsejable preguntarles sobre las sensaciones que les genera ese tipo de contenido, y luego describir las características negativas de la pornografía, destacando las diferencias con una sexualidad más saludable.

El consumo de pornografía a menudo se relaciona con el envío de imágenes de contenido sexual, que pueden ser propias o de terceros. Es esencial transmitir la necesidad de tener cuidado con las imágenes e información compartidas en línea para evitar situaciones de peligro.

Aunque existen controles parentales para restringir estos contenidos, es importante dotar a los y las menores de una actitud crítica frente a lo que pueden encontrar en la red. La educación y el diálogo continuo son herramientas fundamentales para abordar estos temas de manera efectiva y fomentar una comprensión saludable de la sexualidad.



En resumen

A continuación, se reseñan las indicaciones más importantes a tener en cuenta:

Mantener el diálogo abierto y generar relaciones de confianza con los y las adolescentes.

Establecer normas y límites sobre el uso de las TRICS: en función de las nuevas aplicaciones, dispositivos y tipos de uso que las y los menores van adquiriendo, se hace necesario revisar las normas ya consensuarlas en familia, poniendo el foco en aspectos como el respeto a las demás personas, tipos de publicaciones o «amigos» online con los que interactúa.

Valorar si el o la menor necesita realmente un móvil. Si se decide que sí, se deben establecer criterios para su uso: a pesar de la presión social, debemos valorar si nuestro hijo o hija cuenta con el grado de madurez suficiente para tener su propio teléfono móvil. Un smartphone con acceso a Internet es una gran responsabilidad y comporta riesgos. Llegado el momento, habrá que consensuar las normas de uso y tratar conjuntamente las responsabilidades que acarrea su uso.

Conocer las redes sociales: las familias deben conocer las redes sociales que con tanta destreza están manejando los y las menores si queremos ayudarles a entrar en ellas de forma segura.

Pornografía: aparece, también, la curiosidad por la sexualidad, que puede conllevar riesgos como el consumo de pornografía. Por ello, es importante trabajar estas temáticas de manera anticipada para estar al tanto ante posibles incidentes. Conviene mostrarse accesibles, sin juzgar. También hay que prevenirles de los peligros en la red y procurar que sientan nuestra cercanía para consultar cualquier problema.

Recuerda transmitir a los y las menores las siguientes pautas básicas preventivas

- **Datos personales:** es importante evitar proporcionar información sensible como teléfono, dirección o centro escolar al utilizar aplicaciones en línea.
- **Cuidado con la información personal:** es importante ser cauteloso, mejor no compartir planes, ubicaciones y detalles en internet.
- **Fotografías y vídeos:** hay que pensar bien qué imágenes y vídeos se suben a la red. Una vez subidos, permanecerán en la red.
- **Contraseñas seguras:** no compartir contraseñas y asegurarse de utilizar claves difíciles de adivinar para proteger la información en aplicaciones y redes sociales.
- **Selección de amistades en línea:** utilizar en Internet los mismos criterios que utilizamos fuera de Internet para elegir amistades.
- **Revisar y configurar privacidad:** hay que leer y comprender las instrucciones de las aplicaciones para configurar adecuadamente la privacidad y controlar con quién se comparte información.
- **Educación 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.
- **Foro público:** hay que ser consciente de la amplia audiencia en línea y ser prudente 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 7-9 años

¿Cómo podemos prevenir la adicción a las nuevas tecnologías?

¿A qué juegan los y las menores?

¿Qué es YouTube?, ¿qué es un influencer?

Guía 13-15 años

Apuestas on-line ¿qué podemos hacer para protegerles?

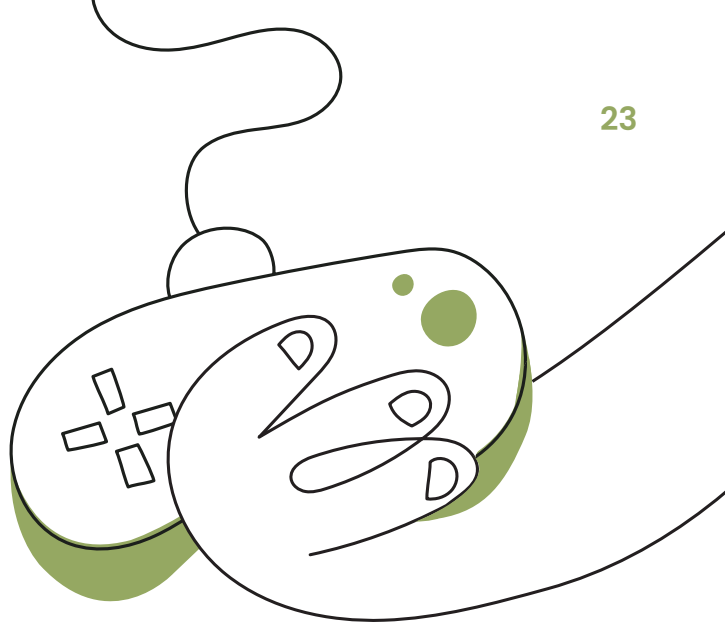
Las redes sociales ya están aquí ¿cómo podemos evitar los peligros?

Ciberbullying ¿cómo podemos ayudarles?

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

Pornografía, cada vez más accesible ¿cómo lo afrontamos?





¿Jugamos en familia?



La oca del ciberacoso

Un juego clásico, adaptado a una de las problemáticas a trabajar: el acoso entre iguales a través de las redes sociales.



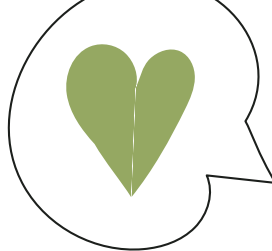
Los puzles de la ciberseguridad

Juega en familia y completa cada puzle: su objetivo es facilitar el diálogo los y las menores acerca del uso seguro y responsable de Internet.



La escalera de internet

Con esta una nueva versión del clásico juego de mesa de la escalera, los menores aprenderán en familia o en el aula de manera divertida a saber cómo actuar en la Red, mostrando rechazo ante conductas ofensivas del acosador/a y demostrando apoyo a las víctimas.



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



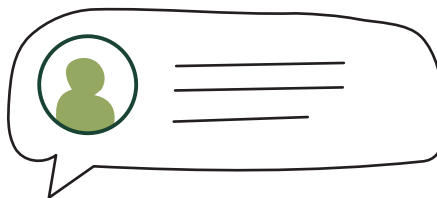
07 Maldita.es



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

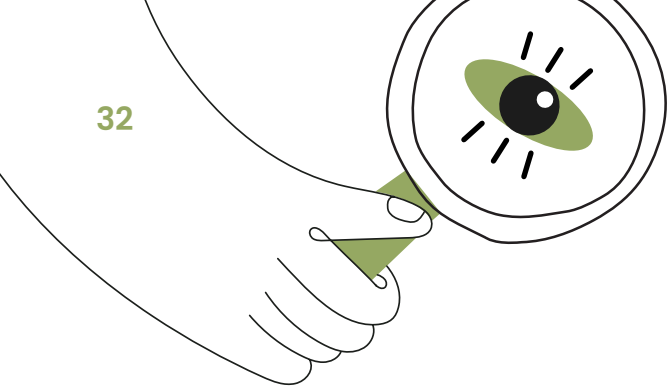
23 YouTube



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