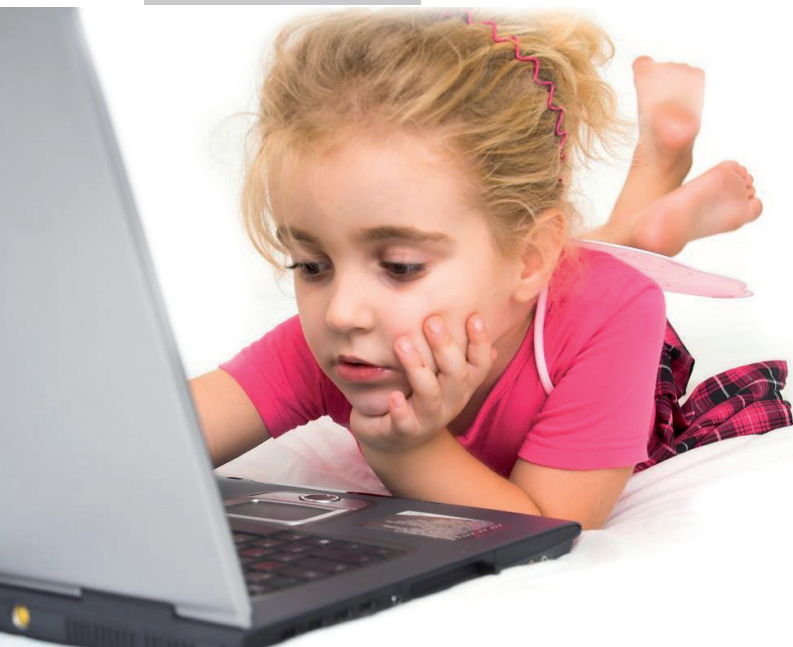
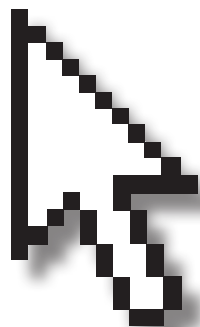


Manual de

Uso Inteligente de las Nuevas Tecnologías

para alumn@s.

De 12 a 14 años.



AVISO LEGAL



El presente manual pertenece a la Consejería de Fomento de la Junta de Castilla y León y está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 3.0 España.

Usted es libre de copiar, hacer obras derivadas, distribuir y comunicar públicamente esta obra, de forma total o parcial, bajo las siguientes condiciones:

- Reconocimiento: Se debe citar su procedencia, haciendo referencia expresa al Programa Aprende de la Junta de Castilla y León. Dicho reconocimiento no podrá en ningún caso sugerir que el Programa Aprende de la Junta de Castilla y León presta apoyo a dicho tercero o apoya el uso que hace de su obra.
- Uso No Comercial: No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Entendiendo que al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN.....	4
1. ¿QUÉ SON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS?.....	5
2. LOS TELÉFONOS MÓVILES.....	5
3. LOS VIDEOJUEGOS.....	8
3.1 EL CÓDIGO PEGI.....	9
4. LA TELEVISIÓN.....	10
5. EL ORDENADOR E INTERNET.....	12
5.1 EL ORDENADOR.....	12
5.2 INTERNET.....	14
5.3 RIESGOS EN LA RED.....	39
6. LOS e-DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN INTERNET.....	44
7. LAS 10 REGLAS MÁGICAS.....	47
BIBLIOGRAFÍA.....	49

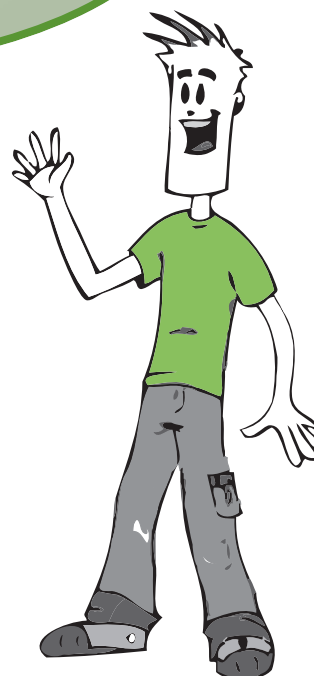
INTRODUCCIÓN

¿Qué son en realidad las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación? Las Nuevas Tecnologías son todas aquellas herramientas que nos permiten transmitir, procesar y difundir información. Existe tecnología tradicional como la radio, la televisión, etc. y nuevas herramientas como el ordenador, Internet, el correo electrónico, la TDT, los móviles, etc.

Las Nuevas Tecnologías nos ayudan en nuestra vida diaria; el teléfono móvil para comunicarnos en cualquier lugar si necesitamos algo, el ordenador para acceder a Internet y escribir trabajos para clase, la televisión para divertirnos y conocer lo que ocurre en el mundo y los videojuegos para pasar un buen rato con nuestros amigos.

No hay que olvidar que estas tecnologías, aunque nos ayudan mucho, también tienen sus peligros, por lo que debemos ser precavidos cuando las utilizamos y seguir unos consejos para disfrutar de forma segura.

Ya verás todos los consejos y buenas ideas que vas a encontrar aquí. Recuerda que tu seguridad es lo más importante y utilizar las Nuevas Tecnologías de forma correcta te ayudará a sacar el máximo partido de todas ellas.



1. ¿QUÉ SON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS?










Las Nuevas Tecnologías nos rodean y acompañan en nuestra vida diaria. Están en las aulas, cuando vamos a comprar, en los autobuses, en las bibliotecas, etc. Casi no nos damos ni cuenta porque estamos acostumbrados a ellas.

Internet, los teléfonos móviles, los videojuegos y la televisión forman parte de estas Nuevas Tecnologías. Es importante saber utilizarlas de forma inteligente y tener cuidado con los peligros que nos podemos encontrar.

 <p>El teléfono móvil es un elemento importante para la comunicación, que nos permite un contacto continuo con nuestros familiares y amigos.</p>	 <p>La televisión es una de las principales fuentes de información y elemento lúdico. La TDT aporta una serie de mejoras respecto a la televisión tradicional.</p>	 <p>Los videojuegos utilizados de forma inteligente aumentan la autoestima y el afán de superación. Además estimulan las capacidades cognitivas, la creatividad, la imaginación, etc.</p>	 <p>Internet permite trabajar con una herramienta atractiva y novedosa, desarrollar la capacidad de respuesta, así como la actitud crítica y habilidades comunicativas. Las posibilidades de Internet son ilimitadas</p>
 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS ESTÁN LLENAS DE VENTAJAS 			

2. LOS TELÉFONOS MÓVILES

El teléfono móvil es un dispositivo multifuncional capaz de combinar en una sola herramienta múltiples posibilidades como:

-  Hacer fotos.
-  Grabar videos.
-  Ver la televisión
-  Jugar a videojuegos.
-  Conectarse a Internet.
-  Escuchar música.
-  Intercambiar información mediante Bluetooth o infrarrojos.
-  Enviar y recibir mensajes.
-  Llamar y entablar comunicaciones.



El teléfono móvil es un avance tecnológico que nos facilita la comunicación en algunas situaciones. Puede ser muy útil en una situación de emergencia o si estás lejos de tu familia: en un cumpleaños, en una excursión. Aunque si estás en el Instituto o en casa no es necesario que lo uses. En el instituto estás con los profesores que pueden llamar a tus padres si es necesario. Tampoco es imprescindible para hablar con tus amigos: los ves todos los días y además puedes llamarlos desde casa o hablar con ellos a través de la red. Pero saber cuándo podemos o debemos utilizar el teléfono móvil también es importante:

MÓVILES SÍ



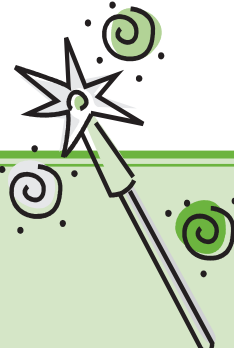
- Es un elemento que ha transformado la comunicación.
- Permite la comunicación y localización instantánea, en cualquier lugar y momento.
- Permite avisar a los padres ante cualquier imprevisto.
- Facilita la reorganización de actividades.
- Permite el acceso a numerosos servicios de entretenimiento: música, juegos...

MÓVILES NO



- Mal utilizado puede convertirse en un elemento para acosar y ser acosado. Cyberbullying, grooming, sexting.
- Puede provocar problemas de adicción.
- A veces es difícil controlar el gasto económico.
- Abuso y exceso de uso sin importar el lugar ni el momento, llegándolo a utilizar en situaciones no adecuadas (en clase).
- Puede fomentar el consumismo. Querer continuamente tonos, politonos, nuevos accesorios, nuevos teléfonos...

Siempre que utilicemos los teléfonos móviles hay que tener ciertas precauciones porque nos podemos meter en problemas sin darnos cuenta:

- 
- Evita contestar llamadas de números desconocidos.
 - No des tu número de teléfono a gente que no conozcas bien.
 - Las llamadas con el móvil para gastar bromas no tienen ninguna gracia.
 - No grabes a nadie sin su permiso: es ilegal.
 - Recuerda que descargar contenido de Internet a través del móvil o enviar mensajes de texto para recibir descargas puede ser muy caro.
 - Si recibes amenazas a través del móvil, es aconsejable anotar la hora de la llamada y guardar los mensajes.
 - No olvides silenciar el móvil en lugares públicos como la biblioteca, el centro médico, etc.
 - Utilízalo cuando sea necesario, no abuses de su uso y respeta a los demás.



3. LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos han cambiado desde hace años las rutinas de ocio, y su uso entre niños y adolescentes supera al de cualquier otro tipo de entretenimiento. La tendencia al aumento de su uso es que el entretenimiento se desarrolla fundamentalmente en casa, pero aunque estés sólo físicamente puedes jugar con tus amigos en red. El empleo de diversos videojuegos puede resultar muy gratificante y potencia ciertas habilidades y conocimientos. Los videojuegos son divertidos para jugar en familia y con los amigos, pero hay que controlar el tiempo que dedicas a jugar, ya que puede afectar a tu rendimiento escolar e incluso perjudicarte físicamente al estar mucho tiempo sentado.



VIDEOJUEGOS SÍ



- Aumentan la autoestima y promueven el afán de superación.
- Generan la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
- Estimulan capacidades cognitivas y promueven razonamientos deductivos, así como la creatividad e imaginación y la organización espacio-temporal.
- Ayudan a asimilar nuevos valores y actitudes positivas de cara a enfrentarse a situaciones de la vida real.
- Si la temática es didáctica, puedes aprender jugando.
- Acostumbran a asimilar y retener información.
- Estimulan la habilidad psicomotriz.
- Facilitan relaciones sociales entre los jugadores.

VIDEOJUEGOS NO



- El abuso en la utilización puede generar ansiedad y nerviosismo.
- Puede provocar frustración y enfado si el videojuego no es adaptado a la edad y es muy difícil.
- Algunos videojuegos pueden contener violencia, escenas sexuales y discriminación, por lo que pueden transmitir valores inadecuados.
- Pueden generar adicción.
- Algunos favorecen el aislamiento.
- Su excesivo uso puede provocar dolores musculares y articulares, fatiga ocular, cansancio.

3.1 CODIGO PEGI

PEGI es la abreviatura de "Pan European Game Information" (Información paneuropea sobre juegos) y establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos de ordenador. Se trata de un sistema voluntario para la propia industria del videojuego:

Calificación	Indicador	Contenido	Indicador
Más de 3 años	3+	Violencia	
Más de 7 años	7+	Sexo o desnudez	
Más de 12 años	12+	Miedo	
Más de 16 años	16+	Drogas	
Más de 18 años	18+	Lenguaje soez	
		Discriminación	

Estos iconos especifican el tipo contenido del videojuego en función del cual se determina su clasificación en la categoría de edad correspondiente.

Con los videojuegos es importante tener ciertas precauciones para jugar de forma segura:

- Elige los videojuegos con tus padres, ellos te ayudarán a seleccionar los apropiados para tu edad siguiendo el código PEGI.
- No utilices videojuegos piratas. Nunca sabes lo que te puedes encontrar.
- Comparte tu tiempo de juego con tu familia y amigos, siempre es más divertido que jugar solo.
- Ten en cuenta que en la mayoría de los establecimientos los videojuegos se colocan por temas o por marcas, pero no por niveles de edad.



4. LA TELEVISIÓN

La televisión se ha convertido en uno de los principales medios de comunicación para informarse y entretenerse. Sin duda, forma parte de la vida cotidiana de la mayoría de los hogares.

Frente a la pantalla obtenemos información del mundo que nos rodea, conocemos historias, noticias de otros países, aprendemos y actualizamos información.



TELEVISIÓN SÍ

- Es una de las principales fuentes de información.
- Aporta un importante componente lúdico.
- Determinados programas ofrecen la posibilidad de conocer otros valores y culturas.
- Facilita la adopción de hábitos positivos.
- La TDT aporta ventajas en lo que respecta a la calidad y oferta de contenidos.
- Puede usarse de forma educativa.



TELEVISIÓN NO

- La falta de planificación y supervisión.
- La televisión agrava el sedentarismo.
- Pasar demasiadas horas viendo la televisión quita tiempo de otras actividades importantes para el desarrollo.
- Los contenidos inadecuados pueden afectar a tu proceso de maduración.
- En ocasiones entorpecen y dificultan las relaciones familiares.
- No ser capaces de distinguir entre ficción y realidad.

Existen muchos programas que pueden ayudarte en tu aprendizaje, por ejemplo de inglés, de música, de manualidades, de entretenimiento, etc. Pero también existen muchos otros que no te aportan nada.

Es importante aprender a ver programas de televisión. Sentarse delante de la televisión para ver un programa detrás de otro, no es saludable ni adecuado.

Aunque la televisión es un pasatiempo más y estamos muy acostumbrados a ella, no tienes que olvidar ciertas precauciones:

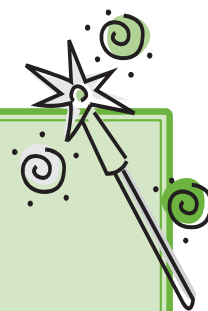
- Cuestiona la información que te llegue a través de la televisión.

No todo es verdad. Hay que ser críticos con lo que vemos.

- Respetar las normas de horarios y tipo de programas que te digan tus padres.

- Elige un programa para ver al día y después apaga la tele, así tendrás tiempo para hacer otras cosas.

- No hagas los deberes con la televisión encendida ya que dificulta la concentración.



5. EL ORDENADOR E INTERNET

5.1 EL ORDENADOR

El ordenador se puede definir como una caja de herramientas con la que se pueden realizar multitud de tareas: escribir una carta, realizar cálculos, retocar fotos, jugar, dibujar y comunicarnos con otras personas a través del correo electrónico, de un foro o un chat. En definitiva, es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil.

El ordenador ofrece muchas ventajas en comparación con otras herramientas de trabajo ya que es mucho más rápido y preciso, permite realizar correcciones de forma sencilla y guardar todos los trabajos en la memoria para más adelante poder verlos y modificarlos.

PARTES DEL ORDENADOR

El ordenador se compone de partes físicas o hardware, que son los elementos materiales, y otro tipo de componentes no físicos llamados software, que sería la parte lógica y son el conjunto de órdenes que controlan el trabajo que realiza el ordenador.



Además podemos añadir otra serie de componentes externos llamados periféricos que nos permiten realizar otras operaciones como imprimir, grabar imágenes, etc.

Algunos de los periféricos que más se utilizan son :



CÁMARA WEB



ALTAVOCES



ESCÁNER



IMPRESORA

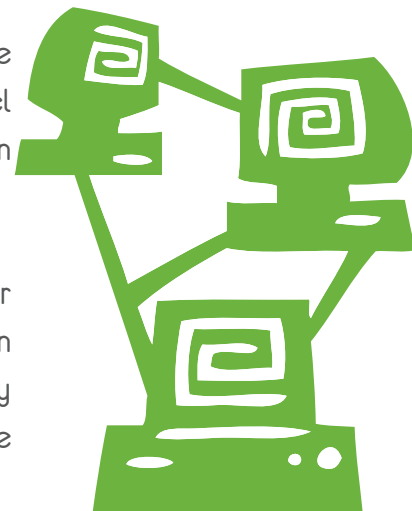
El **software** es el equipamiento lógico e inmaterial que permite que el ordenador pueda realizar tareas mediante el hardware a través de distintos tipos de programas. Los sistemas operativos son un tipo de software que actúan como intermediarios entre el hardware y nosotros para poder usar el ordenador. Este conjunto de programas administran los recursos y controlan su funcionamiento, de tal forma que, el sistema operativo asegura que todos los elementos trabajen conjunta y eficazmente. Aunque el sistema operativo más conocido es Windows (en sus diferentes versiones) existen otros como: MacOS y GNU/Linux.

5.2 INTERNET

Internet o la Red se puede describir como una serie de ordenadores interconectados entre si formando redes. Este conjunto de redes permite la comunicación de millones de usuarios en todo el mundo.

Supone una nueva forma de comunicación que te permite enviar y recibir información desde cualquier parte del planeta. Te ofrece distintos servicios, como ver información en las páginas web o enviar y recibir correo electrónico.

Con Internet tienes a tu alcance muchos servicios: consultar la información de las páginas web, jugar y aprender con el ordenador, comunicarnos con amigos y familiares y desarrollar la creatividad con las múltiples opciones que Internet pone a tu disposición.



Sin dejar de lado todas las ventajas que nos aporta Internet no hay que olvidar los inconvenientes que hay que tener en cuenta para disfrutar de una navegación segura:



INTERNET SÍ

- Permite aprender con métodos innovadores.
- Se convierte en una ventana al mundo con posibilidades ilimitadas.
- Permite divertirse como una opción complementaria y permite mayor interactividad entre el usuario y la tecnología
- Ayuda en la comunicación universal, haciéndola más rápida y fluida, y pone en contacto con personas de sociedades y mundos diferentes favoreciendo el intercambio cultural.
- Aumenta la sociabilidad y favorece la creatividad al poder producir nuestros propios contenidos.



INTERNET NO


- A veces, navegando por Internet, podemos encontrarnos con páginas de contenido inadecuado.
- En ocasiones es prácticamente imposible detectar con quién nos estamos comunicando.
- Internet puede crear adicción, no sólo a ciertos contenidos, sino a navegar por la Red en si. Se pierde la noción del tiempo.
- Hacer un uso inadecuado de los recursos de la Red es también un delito.

NAVEGAR POR INTERNET


LOS NAVEGADORES

Un navegador web es el programa que se usa para acceder a las páginas web mediante Internet y que permite ver la información que éstas contienen. Existen multitud de navegadores web, muchos de ellos se pueden descargar de Internet de forma gratuita.


Los más utilizados son:

 **INTERNET EXPLORER:** el navegador de Microsoft que viene instalado por defecto en el sistema operativo de Windows. Es el más utilizado pero esto no significa que sea el mejor, el más rápido o el más seguro.



 **FIREFOX:** navegador gratuito y de código abierto desarrollado por la fundación Mozilla y cientos de voluntarios en todo el mundo. Muy rápido, seguro y fácil de usar gracias a la navegación por pestañas y a cientos de extensiones.



 **OPERA:** de la empresa noruega Opera Software. Es un navegador muy rápido, seguro y gratuito, que dispone de muchas opciones.



 **SAFARI:** desarrollado por Apple para su sistema operativo MacOS.



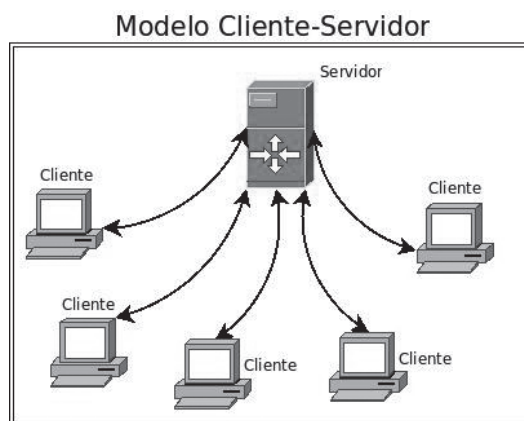
 **GOOGLE CHROME:** navegador rápido, sencillo y seguro desarrollado por Google.

Google chrome

LAS PÁGINAS WEB

Una página web es una fuente de información accesible mediante un navegador. Suelen estar disponibles en servidores web en Internet y normalmente múltiples páginas web en un mismo dominio configuran un sitio web. Con el navegador web podemos visualizar páginas web que pueden contener texto, imágenes, videos u otros contenidos multimedia, y navegar a través de ellas usando sus hiperenlaces a otras páginas o archivos.

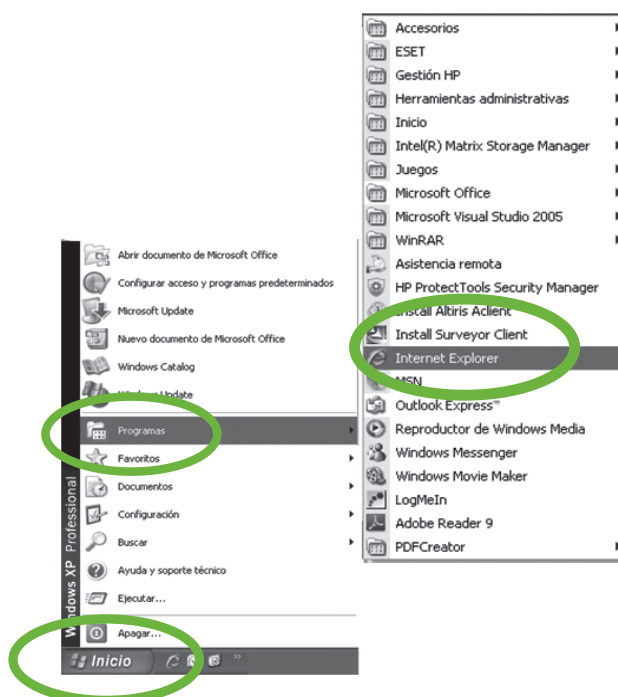
Cuando escribimos una dirección web en el navegador estamos solicitando a otro ordenador (servidor), donde está alojada, que nos envíe esa información para poderla ver en nuestro equipo.



NAVEGAR POR INTERNET

Todos los navegadores tienen un funcionamiento muy similar. Por ser el más extendido, pondremos como ejemplo Internet Explorer:

PASO 1: ABRIR EL NAVEGADOR





PASO 2: LA VENTANA DEL NAVEGADOR

Estos tres botones sirven para hacer la pantalla más pequeña, más grande o para cerrarla.



Aquí escribe la página web que quieres visitar si la conoces.

Una vez escrita la dirección, pulsa Enter

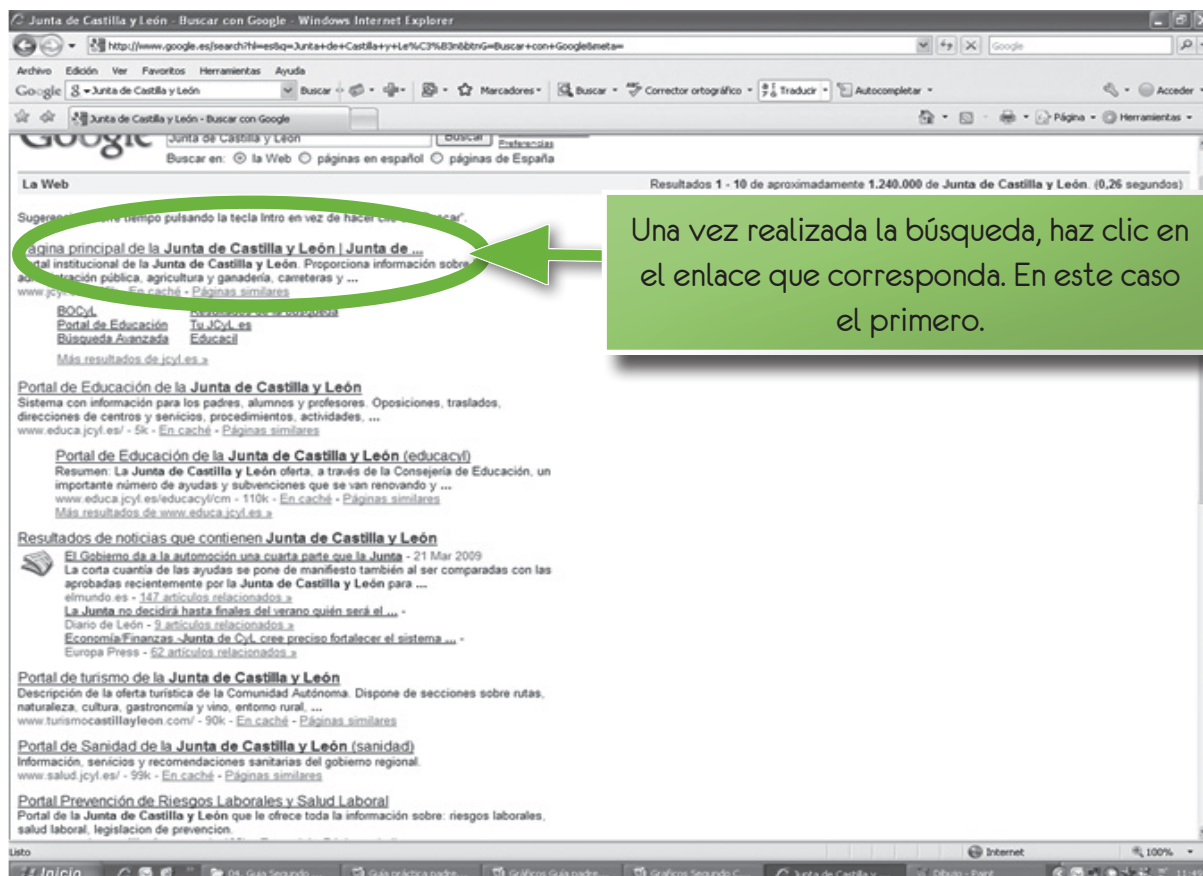
Estos tres botones sirven para hacer la pantalla más pequeña, más grande o para cerrarla.

PASO 3: BUSCAR UNA PÁGINA WEB

Hay varias formas de buscar una página web:

• Si conocemos la dirección de la página, simplemente escribimos dicha dirección en la barra del navegador y le damos al botón de Enter del teclado.

• Si no conocemos exactamente la dirección de la página podemos escribir su nombre en algún buscador como Google que nos ayude a encontrarla:



Google es el buscador más conocido y probablemente el más utilizado pero existen muchos otros como: Bing, Yahoo, Blekko...

Incluso hay buscadores específicos, por ejemplo, buscadores científicos, de imágenes, bibliotecas virtuales, bases de datos.

Con la gran cantidad de información que existe en Internet es necesario delimitar bien las búsquedas para encontrar lo que realmente necesitamos.

¿Cómo usar bien un buscador?

- Elige palabras clave para realizar tu búsqueda.
- Es preferible buscar palabras simples antes que compuestas.
- Si buscas algo muy específico utiliza mejor un buscador especializado o por categorías.
- Usa las comillas si vas a buscar frases exactas.
- Si quieres quitar alguna palabra de los resultados puedes usar el símbolo menos, por ejemplo, *león -coche*, si buscas información sobre la ciudad o el animal.
- Si queréis buscar información en un determinado formato podéis añadir en la búsqueda: filetype:pdf, por ejemplo, si lo que quieres son este tipo de documentos.

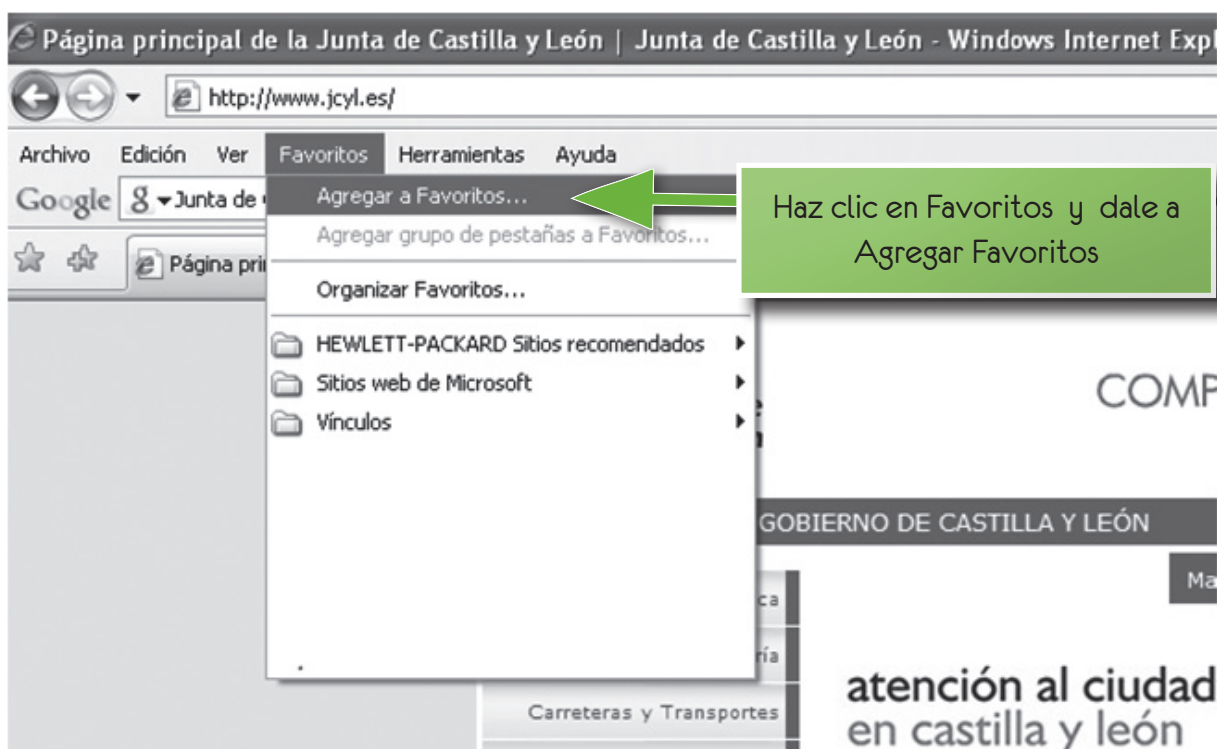
- Utiliza la opción de búsqueda avanzada si obtienes muchos resultados.
- Puedes crear tu propio buscador mediante el motor de búsqueda de Google.
- Ante cualquier duda puedes preguntar a un adulto o utilizar la opción de Ayuda que tenga el buscador.

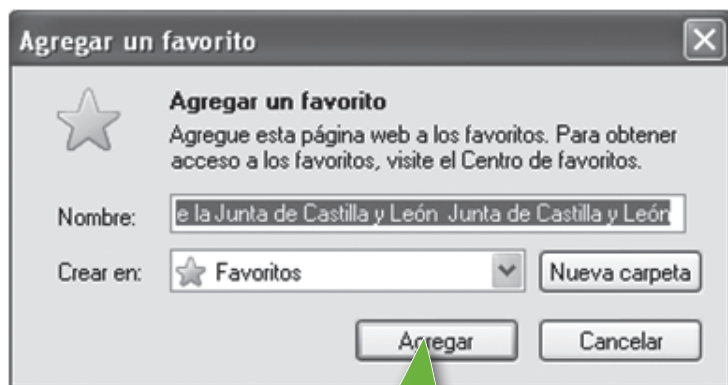
- Cuida tu ordenador para estar protegido cuando navegas por Internet pasando el antivirus de vez en cuando.
- No aceptes descargas de archivos que te lleguen navegando por Internet o por el correo electrónico si no conoces quien lo envía.
- Igualmente debes ser precavido cuando te bajes archivos de Internet, pues podrías infectar tu ordenador con algún virus.



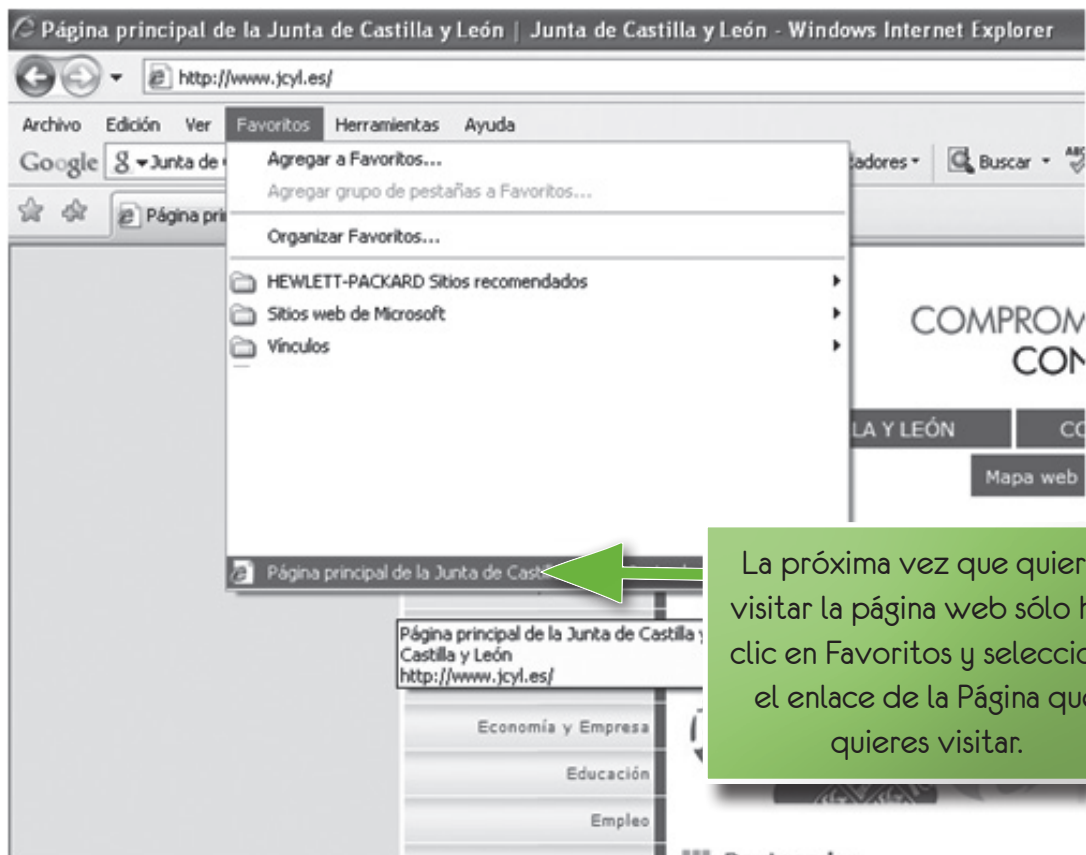
PASO 4: GRABAR UNA PÁGINA EN FAVORITOS

Grabar una página web en FAVORITOS puede ayudarnos a acceder a las páginas web que más visitamos con rapidez. Una vez elegida la página web que queremos grabar, seguimos los siguientes pasos:





Haz clic en
agregar.




La próxima vez que quieras visitar la página web sólo haz clic en Favoritos y selecciona el enlace de la Página que quieres visitar.

INTERNET ES GENIAL...

Para pasártelo bien

En Internet también puedes jugar y divertirte. Jugando también puedes aprender muchas cosas, por ejemplo sobre seguridad en Internet.


Hay muchas páginas en las que vas a encontrar juegos divertidos y educativos. Sobre todo, es importante asegurarse que son adecuados para tu edad.

- 
- Busca juegos adecuados a tu edad y ten precaución con los juegos multijugador que permiten chatear y hablar con otros participantes.
 - No des datos personales como tu nombre, lugar de residencia, edad, etc. que puedan comprometer tu seguridad.



Para buscar información a la hora de realizar un trabajo o sobre temas que nos interesen

Internet puede ayudarte a hacer los deberes y a practicar lo que has aprendido en clase. No sólo eso, sino que también puedes aprender muchas cosas nuevas sobre temas que te gusten: historia, programas de televisión, deportes, etc.

- 
- Debes ejercitar tu espíritu crítico y no creer todo lo que lees en Internet.
 - Cuando busques información para realizar trabajos compara dicha información con varias fuentes para asegurarte de que es fiable.
 - No olvides citar las fuentes de las que tomas la información y sobre todo no copies y pegues sin más. Lo que se publica en Internet tiene un autor y no debes hacer pasar como tuyo el trabajo de otros.
 - Ten cuidado al realizar búsquedas en Internet, en ocasiones encontrarás enlaces que no estén relacionados con lo que estás buscando.
 - Si tienes problemas o encuentras algo que te hace sentir incómodo o te parece peligroso comentáselo a algún adulto. La clave para navegar de forma segura es pedir ayuda cuando lo necesites.

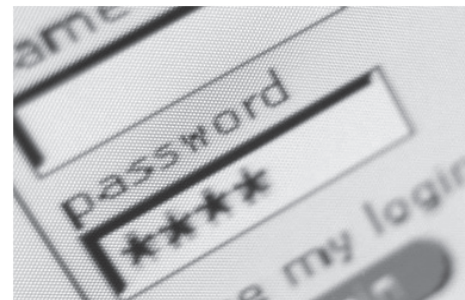
Pero en Internet podemos hacer muchas más cosas, vamos a ver algunas.

A través de Internet podemos comunicarnos con amigos eliminando las distancias físicas. Por ejemplo: puedes escribir correos electrónicos o hablar por mensajería instantánea con un amigo que conociste en la playa y que sólo ves en verano.

Estos medios de comunicación permiten fortalecer lazos de unión incluso entre familiares que viven lejos unos de otros.

EL CORREO ELECTRÓNICO

El correo electrónico permite escribir mensajes que puedes mandar en el instante y que en pocos segundos pueden llegar a su destino. Aunque el uso del correo electrónico no es complicado, no hay que olvidar ciertas precauciones que se deben tomar:

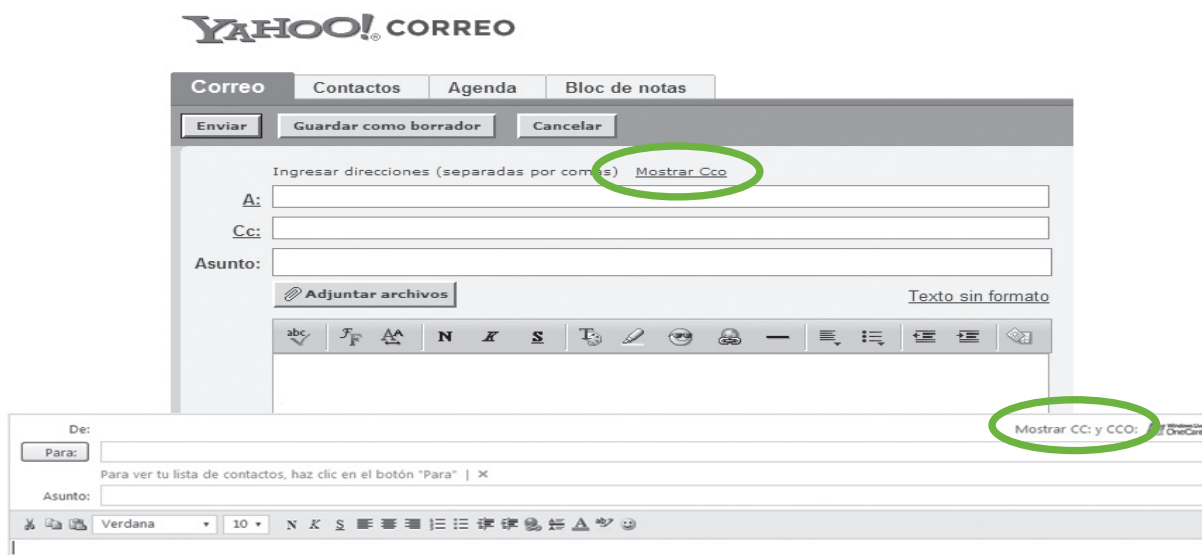


- Elige un ID o usuario con el que no te puedan identificar. Para ello no uses tu nombre o edad. Por ejemplo: maria12@correo.com no es un usuario adecuado. No proporciones datos personales.

- La contraseña debe ser por lo menos de 8 caracteres, mezclando letras, números y símbolos: [pelota*90](#), por ejemplo.

• Cuando reenvíes correos, elimina las direcciones de correo que aparecen en el cuerpo del mensaje.

• Si vas a enviar un correo a más de una persona utiliza la opción de copia oculta (CCO o BCC), para que no se vean las direcciones de correo de los contactos a los que envías los correos electrónicos.



• Evita abrir correos de gente que no conozcas. En muchos casos estos correos están infectados con pequeños programas o virus que se instalan en tu ordenador sin que te des cuenta.

• Los correos cadena que prometen suerte o que algo maravilloso va a ocurrirte si se lo reenvías a un número de gente, son una invención y nunca ocurre lo que en ellos te prometen.

• El correo electrónico puede ser muy seguro siempre que utilicemos un buen filtro para correo no deseado o spam.

- Evita reenviar cadenas de mensajes y si lo haces, introduce las direcciones de correo de tus contactos en Copia Oculta.
- Recuerda estos consejos cuando utilices tu correo electrónico y utiliza filtros anti-spam. Así evitaras que tu buzón se llene de correo basura.
- Elegir una contraseña segura es muy importante. No olvides que tu contraseña es secreta y no debes decírsela a tus amigos.



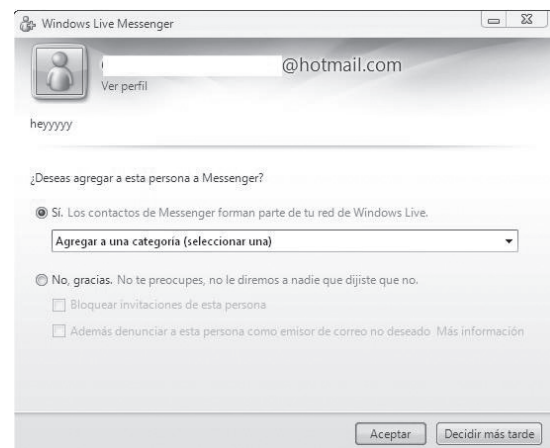
MENSAJERÍA INSTANTÁNEA

La mensajería instantánea te permite tener conversaciones y enviar archivos en tiempo real. Puedes hablar con tus amigos si tienes micrófono y altavoces o mediante frases escritas.

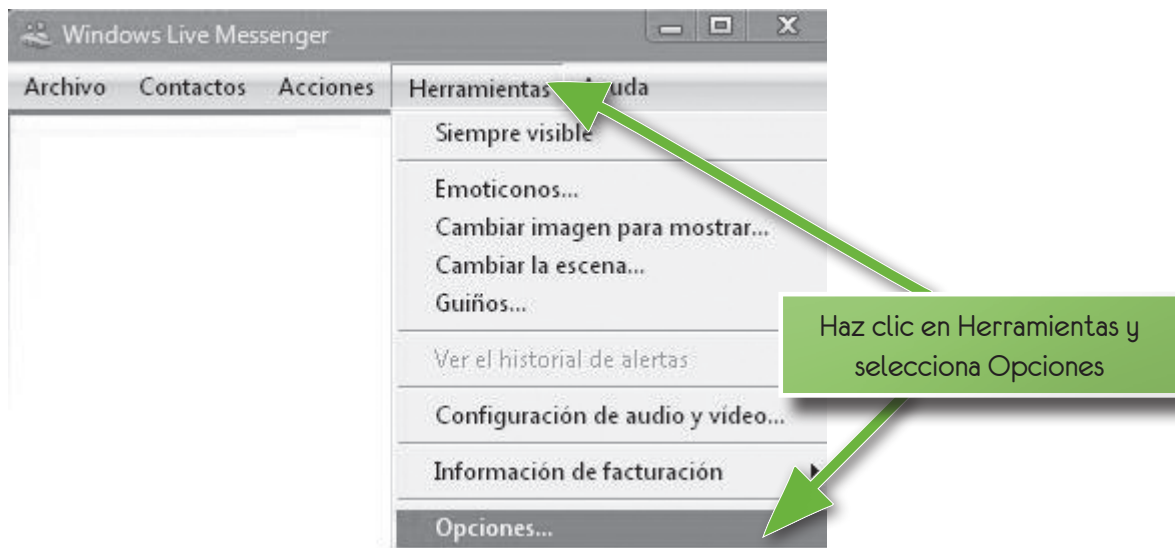
Existen varios programas de mensajería instantánea como Skype o eBuddy, pero quizás el más común sea el Messenger de Hotmail.

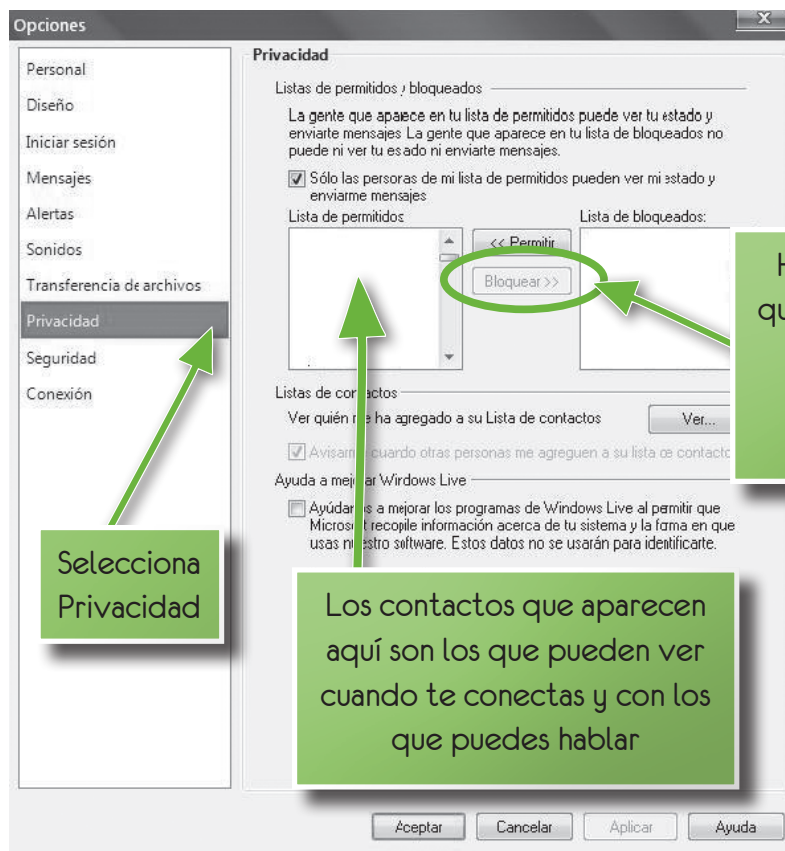
Es importante tomar ciertas precauciones cuando utilices el Messenger:

• Cuando te aparece la ventana para agregar un contacto selecciona “No permitir”, si no sabes quién te lo está pidiendo.



• Si en algún momento has agregado un contacto y no es quien decía ser, te molesta o quieres que no siga estando en tus contactos, puedes bloquearlo para que no te mande más mensajes. No vale con eliminarlo de la lista de contactos, hay que bloquearlo. Para saber cómo sigue los siguientes pasos:





Haz clic sobre el contacto que quieres bloquear y luego selecciona "Bloquear". Verás que aparece en la lista de no admitidos

Selecciona Privacidad

Los contactos que aparecen aquí son los que pueden ver cuando te conectas y con los que puedes hablar

⚙️ No aceptes archivos que te envíen por el messenger si no estás seguro de qué es lo que te van a mandar. Si el archivo está infectado, pasará a tu ordenador pudiendo causar serios problemas.

⚙️ Si tienes webcam ten cuidado al usarla. Puede que te estén observando o grabando sin que tú lo sepas.

⚙️ No olvides seguir estos consejos para disfrutar de la mensajería instantánea de forma segura.

⚙️ La educación en internet también es importante: escribir en mayúsculas equivale a gritar, no insultes a nadie, etc.



LOS FOROS Y CHATS



Además de los sistemas de mensajería instantánea es posible comunicarse con amigos y familiares utilizando otras herramientas de Internet como los foros y los chats.

Como en Internet puede entrar todo el mundo es necesario seguir ciertas precauciones cuando utilices los foros y chats:

- En Internet a veces las cosas no son lo que parecen. Por ello, debes tener cuidado con los foros y chats. En ocasiones hay gente que se hace pasar por lo que no son.
- Evita dar tus datos personales a nadie y si alguien insiste comunícaselo a tus padres o a un profesor.
- Sé prudente y educado. No utilices palabrotas ni te metas con nadie.
- Ten cuidado con las cámaras web. Alguien puede grabar imágenes con tu propia cámara sin que te des cuenta. Por ello, es fundamental no dar ningún tipo de información personal, ni seguir los consejos de extraños.
- No aceptes quedar con alguien que has conocido en Internet y sobre todo sin decírselo a algún adulto que te acompañe.

- No olvides seguir estos consejos para disfrutar de los foros y chats.
- Si alguien quiere hablar contigo utilizando la opción de privado recházalo.
- Recuerda que no puedes saber realmente quien se esconde detrás de cada nick o apodo y que no todo el mundo es quien dice ser.



WEB 2.0



Las web 2.0 son la segunda generación en la historia de las páginas web. Son aplicaciones en las que se puede modificar su contenido y aspecto, por lo que facilitan el trabajo colaborativo y abierto. Puedes crear tu propia página personal, opinar, buscar y crear contenidos para clase y relacionarte con tus amigos.



En definitiva, suponen un nuevo modelo de relacionarse con las nuevas tecnologías y de poder ver la web como plataforma de aprendizaje.

Los foros, de los que ya hemos hablado, también entran dentro de la categoría web 2.0. Además de éstos algunos de los servicios y aplicaciones más conocidas son: wikis, blogs, fotologs y videoblogs, redes sociales, juegos multiusuario en red y compartir recursos.

WIKIS

En una wiki varias personas autorizadas pueden escribir, modificar y borrar contenidos compartidos, y otras pueden opinar y completarlos. Los profesores pueden colgar lo que habéis aprendido en clase, nuevos ejercicios, y tú puedes consultarlo, contestar, practicar, hacer trabajos con compañeros. Además permite acceder a un historial de todas las modificaciones o correcciones que se hayan hecho.

La wiki más conocida es *Wikipedia*, una gran enciclopedia de contenido libre en la red.



The screenshot shows the Spanish Wikipedia homepage. At the top, there is a navigation bar with 'Portada', 'Discusión', and search options. A central banner reads 'Por favor, lee: Un agradecimiento personal del Fundador de Wikipedia Jimmy Wales'. Below this, the main content area features 'Bienvenidos a Wikipedia', 'Participación y comunidad', and 'Artículo destacado' (highlighting 'Puerta del Sol'). A sidebar on the left lists various languages, and a sidebar on the right contains 'Búsquedas y consultas' and 'Elementos destacados'.

<http://es.wikipedia.org>



Puede ayudarte mucho para buscar información y hacer trabajos, pero debes tener cuidado y comprobar que ésta es correcta, ya que cualquier persona puede crear un artículo, mejorar el contenido de otro o traducir contenidos publicados en otros idiomas.

Existen muchas otras wikis, por ejemplo, echa un vistazo a *Wikisaber.es*, donde profesores, alumnos y padres pueden acceder y compartir conocimientos, y además encontrar recursos muy útiles para todos los cursos.

Aquí encontrarás material para clase

Aquí podéis crear vuestra wiki

Enlaces a Blogs interesantes

WIKISABER.es
Tu colegio 2.0

CONTENIDOS RECURSOS BUENAS PRÁCTICAS COMUNIDAD ACTUALIDAD WIKISABER

¡La Semana de la Ciencia ha comenzado!
Visita la nueva actividad para Educación Infantil

EL CICLO DEL AGUA Uso del microscopio Magnetismo y corriente eléctrica

SEMANA DE LA CIENCIA 2.0 10

amazangs DocuCiencia

SUGERENCIA SEMANAL

<http://www.wikisaber.es>

Dentro de las wikis podemos encontrar la *Eduwiki* que es una wiki con fines educativos. Podemos colaborar con el resto de compañeros y con alumnos de otros centros, hacer proyectos conjuntos, puede ser la página del centro, organizar excursiones e incluso podemos crear una revista o periódico digital.

Si tienes curiosidad por saber más y conocer wikis de otros centros educativos puedes escribir en el buscador:

“Wikis en Educación: Eduwikis en en Aula 2.0”
del Instituto de Tecnología Educativa.

Encontrarás muchas wikis con recursos y materiales que puedes usar en clase.



BLOGS, FOTOLOGS Y VIDEOBLOGS

Un *blog* es un espacio web personal en el que diariamente su autor puede escribir artículos sobre muchos temas o uno en concreto, y otras personas pueden opinar sobre lo que han leído, de tal forma que las entradas (posts) quedan organizadas cronológicamente, siendo lo último que se ha publicado lo primero que podrás ver en el blog. A escribir en un blog se le llama *blogging* y si tú escribes un blog serás un *blogger*.



Cualquier persona puede visitar un blog aunque depende de su autor que puedas o no dar tu opinión o comentarlo.

También para los blogs existe una versión educativa, los *edublogs*. Son muy positivos porque fomentan el aprendizaje colectivo, potencian el análisis y la reflexión y son una herramienta muy motivadora ya que podemos ver artículos publicados y comentados.

Vamos a visitar el blog “Espiral cromática” sobre educación plástica y dibujo:



Edublog de Dibujo

Espiral Cromática

INICIO SOBRE ESPIRAL CROMÁTICA BIBLIOTECA ONLINE DE RECURSOS GALERÍA DE TRABAJOS WEBQUEST ARTE POP TUTORÍA

Antiquarii con caligrafía carolingia

Esta semana vamos a ser *antiquarii* ya que trazaremos diferentes letras del alfabeto carolingio. En clase se va a dar el material necesario: plumilla de 1 + 1/2 de grosor, palillero para plumilla y botecito con nogalina diluida como tinta.

El cuerpo del alfabeto carolingio tiene 3 + 1/2 de grueso de plumilla sin tener en cuenta las ascendentes y descendentes. Lo podemos ver en el documento adjunto, donde los cuadraditos de la plantilla representan dichos anchos de la plumilla. También encontraremos las minúsculas y mayúsculas de dicho alfabeto:

enero 2011

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

« dic

ARTE

(maquinariadelanube)
 Analizarte
 Arelarte
 Arte & Artistas
 Artenlaces
 Carbularte
 El dado del arte
 Enseñ-arte
 Exposiciones en Madrid
 Flores en el ático
 Kallpedia - arte
 Más de arte
 Observatorio: una obra de arte al día
 Perros callejeros
 Una mirada al arte desde el 45 hasta hoy

BLOGS DE FOTOGRAFÍA

Acerca de la fotografía-Valentín Sama
 Oscar Molina
 Galería Fotoxoguete

Entradas en orden cronológico

Enlaces a otros blogs

<http://espiralcromatica.wordpress.com>

De las muchas aplicaciones que existen para crear blogs, una muy sencilla es KIDBLOG, aunque esté en inglés.

Tu profesor puede crear un blog global para toda la clase y uno personal para ti. En el blog podréis colgar:

- Actividades online
- Proyectos multimedia (vídeos realizados por ti y tus compañeros, grabaciones)
- Presentaciones, resúmenes, trabajos colectivos
- Comentarios de tus profesores y del resto de compañeros



<http://kidblog.org/home.php>

En los *fotologs* y *videoblogs* se publican fotografías y videos acompañados de texto. Pero tienes que tener cuidado porque cualquier persona puede ver, guardar y modificar las imágenes publicadas incluso distribuirlas pudiéndolas utilizar en tu perjuicio.

Cuando vayas a escribir en un blog, fotolog o videoblog:

- Aunque no estés de acuerdo no insultes a la persona que lo ha escrito. Hay que tener respeto por el trabajo de los demás.
- Si sabes más sobre lo que ha escrito el autor, coméntalo, así todos podréis aprender.
- Sé creativo y no repitas los comentarios de otros compañeros.
- Expresa bien tus ideas y sin faltas de ortografía.



REDES SOCIALES

Las redes sociales surgen en Internet para que interactuemos en un mundo virtual, es decir, sirven para comunicarte virtualmente con familiares y amigos, publicar fotos, videos, comentarios, conocer otros niños con tus mismas aficiones. Se trata de sistemas abiertos y en construcción permanente ya que el sitio se va construyendo con lo que cada miembro aporta.



Seguro que has oído hablar de:

myspace

MYSFACE, donde los usuarios comparten perfiles personales con información, fotos, blogs y redes de amigos. Está dirigida al público en general, y según dice en su página: “no recopila intencionadamente Información de Identificación Personal de niños menores de 13 años” (<http://es.myspace.com/Help/Privacy>).



FACEBOOK, una red social nacida en un ambiente universitario y abierta ahora a miles de usuarios en todo el mundo. Si quieres crear una cuenta te pedirá la fecha de nacimiento, ya que no acepta a menores de 13 años, si descubren que tienen información de un niño menor de 13 años lo borrarán rápidamente (<http://es-es.facebook.com/policy.php>). Además facilitan una página de ayuda en la que se puede denunciar a un menor de edad que por ejemplo se haya creado una cuenta con una fecha de nacimiento falsa.



TUENTI, una red social privada dirigida a la población joven española y a la que se accede mediante invitación. Es para mayores de 14 años, por lo que si detectan que eres menor y tus padres no te han dado su consentimiento, te borrarán. Además el perfil de los menores entre 14 y 18 años está configurado por defecto con el nivel máximo de privacidad.

Pero hay otras mucho más adecuadas para ti como Mi Cueva.



Mi Cueva

Inicio
buscar una cueva
¡darme de alta!
ranking
contactar

IDENTIFICAR

olvide mi clave

¡Crea tu propia Cueva!
diseña tu propio espacio

saber más

SMS Blog Fotos Vídeos Juegos

¿Cómo diseño Mi Cueva? (en 3 pasos)

1. **date de alta**
Rellena el formulario con tus datos personales y acepta las condiciones generales
2. **escoge un diseño**
Escoge el diseño y combinación de colores que más te guste con un clic
3. **publica tu Cueva!**
Publica fácilmente fotos, noticias, juegos... y disfruta de tu cueva con la gente que invites.

Zona Segura
Si tienes problemas de contenidos o encuentras contenidos inapropiados, comunícanoslo pulsando aquí

Ranking 20

CLAUDITA	1815
ALBILLA	1717
INDI	1483
LA CUEVA DE MISSAGNES Y SUS...	1189
CIRINGANILLOO	900
EL RINCON DE LIA	896
PREBINCAT	743
ESTA ES MI CUEVA	719
*ESTHERIKAY, 100% LOKILLA	693
BEA	552
LAURIL :)	531
MARIALANDIA	520
LOA FRIKIMASTER	440
LA CAVERNA DEL REPTIL	425
BOUTIQUE PECA'S	416
LA CUEVA DE PATY	403
CUEVA DE MORI	388
☺☺☺ *ESTER* ☺☺☺	382
THE ROCK'N'ROLL	381
MY CUEVA Y A CALLAR	373

Novedades

- Día Internacional de la Internet Segura 2010**
El DÍA INTERNACIONAL DE LA INTERNET SEGURA es un evento que tiene lugar cada año en el mes d...
- La fortaleza de tu contraseña**
Cada día tenemos más y más contraseñas, para nuestro correo elec...
- Hallo Pocoyo!**
Hallo Pocoyo! es una aventura gráfica accesible e intuitiva para Nintendo DS. Un juego divert...
- La leyenda de Santa Claus**
¿Has pensado alguna vez que Santa Claus también fue un niño? Si no lo has hecho...
- 20 de Noviembre Día Universal de los niños y las niñas**
Este jueves 20 de Noviembre se celebra el Día Universal de los Niños y las niña...
- Subastan sandía por 6.100 dólares en Japón**
Una sandía negra se subastó el viernes en el norte de Japón por 650.000 yenes (...)
- Una especie de sapo venenoso acaba con los cocodrilos de agua dulce australianos**
Una especie venenosa de sapo, el sapo de la caña (Bufo marinus), es la responsable del decliv...

Exposición de Arte

Portal Del Menores

Facultad de Ciencias del Móvil

En Mi Cueva la seguridad está garantizada. Puedes crear tu perfil, escoger tu diseño y empezar a publicar fotos, videos, noticias, además de participar en foros y blogs.

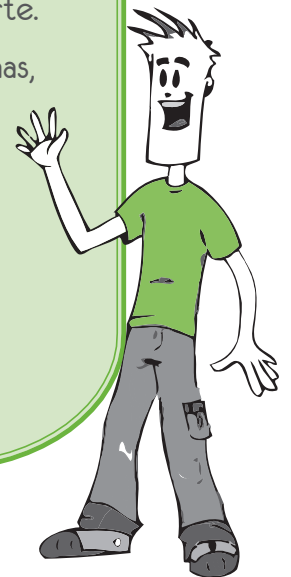
Está creada por Protegeles.com

Cuidado si quieres darte de alta:

¡Recuerda que por debajo de los 14 años no se pueden facilitar datos personales si no es con el consentimiento de tus padres!

Las redes sociales son muy divertidas y muy útiles para compartir experiencias y conocimientos, pero recuerda:

- Comparte tu perfil sólo con amigos o gente que conozcas.
- Antes de publicar fotos o videos piensa en ti y en tu familia y amigos, puede que ellos no quieran que cualquiera les pueda ver en la red y además las imágenes pueden ser modificadas sin tu consentimiento.
- Ten cuidado al usar aplicaciones creadas por terceros.
- No publiques datos personales ni información que pueda identificarte.
- Respeta a los demás. No se debe insultar ni amenazar a otras personas, no hagas nada que no te gustaría que te hicieran.
- No dejes tu perfil abierto.
- No quedes con personas que hayas conocido a través de la Red, o hazlo siempre en compañía de un adulto.
- Si tienes sospechas o te encuentras ante cualquier situación desagradable, habla con un adulto.



JUEGOS MULTIUSUARIO EN RED

Existen páginas desde las que podrás jugar con otros amigos a través de internet. Así podrás seguir jugando con algún amigo que viva fuera.

Por ejemplo puedes probar:



www.clubpenguin.com/es/

Aunque está abierto para todas las edades, Club *Penguin* fue diseñada para niños y niñas de 6 a 14 años. Es muy firme en su postura de no permitir la publicación de datos personales y para ello cuenta una serie de controles de seguridad tecnológicos y humanos para bloquear la transmisión de ese tipo de datos.



<http://www.tecnotic.com/seriousgames>

COMPARTIR RECURSOS

El conocido como Multimedia Sharing significa compartir multimedia o compartir recursos. Son servicios que nos permiten almacenar y compartir contenido multimedia.

Seguro que ya te suenan:



www.google.com

DOCUMENTOS



www.slideshare.net

PRESENTACIONES



www.flickr.com

FOTOGRAFÍAS



www.youtube.com

VÍDEOS


Son muchas las personas que comparten su contenido multimedia gracias a tecnologías como el teléfono móvil o cámaras de fotos digitales que nos permiten hacer fotos, grabar videos o audios en formatos que después podemos almacenar y compartir en sitios web.



Éstas son sólo algunas de las muchas herramientas que puedes encontrar en Internet y que te pueden ayudar en tu día a día. Fomentan el trabajo colaborativo y en equipo, y hacen más fluida la comunicación entre profesores y alumnos.

En la web existen tutoriales que te enseñarán a utilizarlas, sin embargo para no correr riesgos debes tener en cuenta los consejos que te hemos dado sobre publicar y compartir tus imágenes, vídeos, etc.

Las web 2.0 son muy divertidas y puedes aprender mucho con ellas, pero:

- 
- Cuidado con la información, puede que no sea correcta o encuentres contenidos que no te interesan. Selecciona bien.
 - No compartas ni recibas archivos de desconocidos ni reveles información privada.
 - Recuerda siempre cerrar tu perfil o tu cuenta de usuario.
 - Respeta a los demás y a ti mismo, no hagas comentarios que no te gustaría que hicieran sobre ti.
 - Recuerda que todos los contenidos que cuelgues podrían ser vistos por cualquiera desde cualquier parte del planeta.
 - Modera el tiempo de uso, pueden ser adictivas.



5.3. RIESGOS EN LA RED

Ya te hemos dado algunos consejos para poder navegar de forma segura por internet pero debes saber que hay algunos riesgos con los que te puedes encontrar.

RIESGOS QUE PUEDEN DAÑAR TU ORDENADOR Y ARCHIVOS

Bajo el nombre de *Malware* se agrupan una serie de programas como son virus, gusanos, troyanos, que persiguen entrar en nuestros ordenadores y causar efectos perjudiciales, muchas veces sin que nos demos cuenta de ello.

Virus.
Gusanos.
Troyanos.
Spyware.
Spam.
Phishing.



¿Cómo “te puedes infectar”?

Aplicaciones creadas por terceros.
Correos de remitentes desconocidos.
Correos en cadena.
Descarga de archivos.
Instalación de nuevo software.

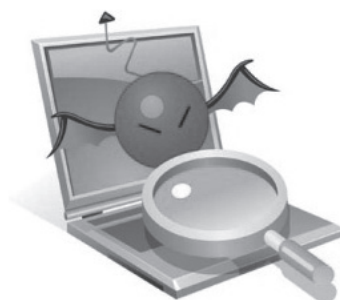
¿Qué puedes hacer?

Usar Antivirus,
Antispyware,
Cortafuegos, etc.
y mantenerlos
actualizados.

Proteger con
contraseña nuestro
equipo.

No abrir correos ni
aceptar archivos de
desconocidos.

Tener mucho cuidado
con el contenido que
descargamos. Hay que
asegurarse de su autor
o procedencia.



Avisar a un adulto
si vemos que en
el ordenador está
pasando algo raro o
está funcionando mal.

Verificar los contenidos
recibidos o descargados con
el antivirus y ejecutar sólo los
que nos ofrezcan confianza.

Al instalar nuevo
software leer las
condiciones de la
licencia.

RIESGOS QUE PUEDEN PERJUDICARTE A TI

Ciberbullying

El *ciberbullying* o *ciberacoso* es el acoso entre menores que se produce mediante burlas, amenazas, humillaciones, rechazo social, etc., a través de las nuevas tecnologías, sobre todo en internet pero también a través de teléfono móvil o videojuegos. Es muy peligroso ya que puede causar mucho daño a los que lo sufren.



Grooming

Forma en la que algunos adultos se ganan la confianza de los menores en la red con fines ilícitos.



Sexting

Producción de fotos, videos en actitudes comprometidas que se envían a móviles o se publican en internet.



Tecnoadicción

Dependencia de la tecnología hasta perder la noción del tiempo y provocar un aislamiento del mundo real.



Muy importante:

- ⦿ No reveles datos personales a desconocidos que conozcas mediante chats, Messenger, redes sociales...
- ⦿ No envíes fotos o vídeos tuyos o de tus amigos a desconocidos.
- ⦿ No abras archivos que no sean de confianza o no sepas de dónde proceden.
- ⦿ Evita o cuida el uso de la cámara web, cámara digital o móvil para grabar y enviar imágenes o vídeos.
- ⦿ No uses *nicks* que revelen tu sexo o edad.
- ⦿ Instala un buen antivirus y cortafuegos y actualízalo frecuentemente.



Debes proteger tu intimidad por encima de todo y evitar situaciones que puedan ponerla en peligro. Si vives alguna situación que te haga sentir mal, cuéntaselo a alguien de confianza o también:

¿Conoces  ?

A través de esta asociación sin ánimo de lucro puedes denunciar anónimamente.



Línea de denuncia
webs con contenidos inadecuados

A través de esta página puede ayudarnos a eliminar cualquier tipo de Web que contenga contenidos desoritos en **PROTEGELES**.

URL

Enviar

La información aquí facilitada será tratada con total y absoluta confidencialidad, pudiéndose realizar esta aportación de forma completamente anónima.

Fuente: www.protegeles.com



Fuente: www.internetsinacoso.es

Además en su apartado “webs y materiales”, encontrarás información y más líneas de ayuda sobre: problemas alimenticios, anorexia y bulimia, problemas de adicción a nuevas tecnologías, problemas de agresión escolar, contenidos ilegales en Internet y un largo etcétera.

6. LOS E-DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

En Internet no debemos ver tan sólo riesgos ya que también es una oportunidad para el desarrollo económico y social, para la educación, para el intercambio de información y de experiencias. Unicef se ha preocupado de los derechos de los niños y las niñas en Internet y ha creado un decálogo, ¿quieres saber cuáles son estos diez derechos?

1 **Derecho al acceso a la información y la tecnología,**

sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos

económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc. En especial este derecho al acceso se aplicará a los niños y niñas discapacitados.



Derecho a la libre expresión y asociación. A busca recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red. Estos derechos sólo podrán ser restringidos para garantizar la protección de los niños y niñas de informaciones y materiales perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.

2

3 Derecho de los niños y niñas a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a Internet que les afecten, como restricciones de contenidos, lucha contra los abusos, limitaciones de acceso, etc.



Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo

4

que se produzcan utilizando Internet. Los niños y niñas tendrán el derecho de utilizar Internet

para protegerse de estos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.

5 Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como Internet puedan aportar para mejorar su formación. Los contenidos educativos dirigidos a niños y niñas deben ser adecuados para ellos y promover su bienestar; desarrollar sus capacidades, inculcar el respeto a los Derechos Humanos y al medio ambiente y prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad libre.

Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a no proporcionar datos personales por la red, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.

6

7 Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante Internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en Internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.

8 Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de

Internet: establecer tiempos de utilización, páginas que no se deben visitar o información que no deben proporcionar para protegerles de mensajes y situaciones peligrosas. Para ello los padres y madres también deben poder formarse en el uso de Internet e informarse de sus contenidos.



Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de éstos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a Internet y otras tecnologías de la información para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y los pobres.

10 Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías

para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.



7. LAS 10 REGLAS MÁGICAS

COMO VERÁS SON MUCHAS Y VARIADAS LAS COSAS QUE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS TE PERMITEN HACER, PERO HAY REGLAS IMPORTANTES QUE SIEMPRE DEBES TENER EN MENTE:

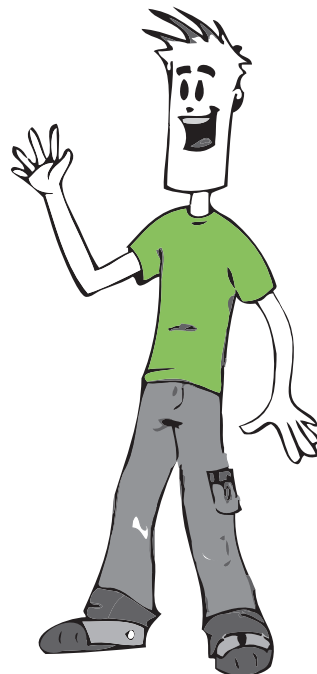
1. NUNCA DES INFORMACIÓN PERSONAL A DESCONOCIDOS, YA SEA TU NÚMERO DE TELÉFONO, EL COLEGIO AL QUE VAS, CLAVES DE AMIGO, ETC.
2. UTILIZA EL TELÉFONO MÓVIL DE FORMA RESPONSABLE Y SÓLO SI ES NECESARIO.
3. LOS VIDEOJUEGOS DEBEN SER APROPIADOS PARA TU EDAD Y MEJOR SI TE PERMITEN JUGAR CON TU FAMILIA O AMIGOS.
4. RECUERDA QUE LA TELEVISIÓN ES UN MEDIO PARA LLEGAR AL PÚBLICO EN GENERAL Y , EN OCASIONES, PUBLICISTAS Y DETERMINADA INFORMACIÓN TRATAN DE MANIPULAR LA REALIDAD.
5. HAY TIEMPO PARA TODO: PARA JUGAR, VER LA TELE, ESTUDIAR, HACER DEPORTE, ETC. REPARTE TU TIEMPO DE FORMA RESPONSABLE Y SIN EXCEDERTE.
6. CUANDO BUSCAS INFORMACIÓN EN INTERNET, ASEGÚRATE QUE LO ESTÁS HACIENDO DE FORMA CORRECTA. SI NO ESTÁS SEGURO, PIDE AYUDA A ALGÚN ADULTO.

7. NO CREAS TODO LO QUE LEAS EN INTERNET. TODO EL MUNDO PUEDE PUBLICAR INFORMACIÓN YA QUE ES UN MEDIO ABIERTO. SI TIENES DUDAS SOBRE ALGO PREGÚNTALE A TUS PADRES O A ALGÚN PROFE.

8. SI ENCUENTRAS EN INTERNET ALGO QUE TE HACE SENTIR INCÓMODO AVISA A TUS PADRES PARA QUE ESE CONTENIDO NO TE VUELVA A APARECER.

9. RESPETA LAS NORMAS QUE TUS PADRES TE MARQUEN. SI NO ESTÁS DE ACUERDO SIEMPRE PUEDES HABLAR CON ELLOS Y VERÁS QUE LO HACEN POR TU SEGURIDAD Y BIENESTAR.

10. LA ÚLTIMA REGLA Y LA MÁS IMPORTANTE: UTILIZA TU SENTIDO COMÚN. ERES UNA PERSONA RESPONSABLE E INTELIGENTE, POR LO QUE SI SABES QUE ALGO O ALGUIEN TE PUEDE PERJUDICAR, EVÍTALO.



BIBLIOGRAFÍA

- Observatorio de la Seguridad de la Información. Área Jurídica de Seguridad y las TIC. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. "Guía Legal sobre Cyberbullying y Grooming".
- Observatorio de la Seguridad de la Información. Área Jurídica de Seguridad y las TIC. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. "Redes Sociales, Menores de edad y Privacidad en la Red".
- Observatorio de la Seguridad de la Información. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (2009). "Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres".
- Observatorio de la Seguridad de la Información. Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación y Orange (2010). "Estudio sobre seguridad y privacidad en el uso de los servicios móviles por los menores españoles".
- Google (2008). "Guía de seguridad infantil y uso responsable de Internet".
- García Fernández, Fernando (2010). "Internet en la vida de nuestros hijos. ¿Cómo transformar los riesgos en oportunidades?". Foro Generaciones Interactivas.
- "Manual para padres y cibernautas". <http://www.internetenfamilia.org/>
- Asociación Civil Chicos.net. (2010, 2ª ed.) "Programa: Por un uso seguro y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)". Con la colaboración de ECPAT y *Save the Children Suecia*.

- Programa Escuela y Medios. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación. Argentina (2010). "Los adolescentes y las redes sociales".
- Programa Escuela y Medios. Ministerio Educación, Ciencia y Tecnología. Argentina (2005). "¿Cómo orientar a los más chicos cuando ven televisión? La tele en familia". Con: Repsol YPF. Fundación Noble del Grupo Clarín.
- Ministerio Educación, Argentina (2009). "Internet en familia 2. Los adolescentes, el blog y el chat". Con: Microsoft. Dell. Telecom. Fundación Noble. Clarín.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., Ólafsson, K. (2010). "Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Initial Findings". LSE, London: EU Kids Online.
- Save the Children Italia. (2008). "EDUCAZIONE E NUOVI MEDIA. Guida per Genitori".
- Proyecto Centinela. "Navegación Segura en Internet. Únete a nuestro reto". Financiado por Plan Avanza. Gestionado por CECE.
- Proyecto Centinela. "Internet segura para el menor". Financiado por Plan Avanza. Gestionado por CECE.
- Microsoft. "Internet y tu familia. Consejos para mantener una experiencia de usuario segura". Con la colaboración de protegeles.com y AEP.

WEBS DE CONSULTA:

<http://www.pantallasamigas.net/>
<http://www.defensordelmenor.org/>
<http://www.protegeles.com/>
<http://www.dreig.eu/caparazon/>
<http://escuelacooperativa.wikispaces.com/>
<http://www.tus10comportamientosdigitales.com/>
<http://kiddia.org/>
<http://www.eduteka.org/Web20Intro.php>
<http://www.educacontic.es/>
<http://www.wikisaber.es/>
<http://www.navegatrunki.org/>
<http://www.cuervoblanc.com/ninos1.html>
http://roble.pntic.mec.es/jprp0006/uso_responsable_tic/index.html
<http://www.seguridadenlared.org/menores/>
<http://www.cepazahar.org/recursos/course/view.php?id=71>
<http://www.enredate.org/>
<http://www.internetsegura.net/>
<http://riesgosinternet.wordpress.com/>
<http://www.ciberderechos-infancia.net/e-derechos-unicef.html>
<http://www.e-legales.net/>
<http://es.wikipedia.org/>
<http://loquehacentushijos.com/>
<http://www.protegetuinformacion.com/>
<http://www.acosoescolar.info/>
<http://www.portaldelmenor.es>
<http://www.ciberfamilias.com/>
<http://www.masqueunaimagen.com/>
<http://www.tecnoadicciones.com/>
<http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/>
<http://www.proyectocentinel.com/>

IMÁGENES:

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cliente-servidor.jpeg> por Alancaio

http://all-free-download.com/free-vector/vector-icon/web_20_icons_26668.html

<http://www.sxc.hu/photo/1165446>

<http://www.sxc.hu/photo/949685>

http://nl.freepik.com/vrije-vector/family-computer-vector-7_392381.htm

http://www.freepik.com/free-vector/scan-for-computer-virus_377163.htm

http://www.freepik.com/free-vector/red-query-icon-clip-art_379632.htm

<http://www.sxc.hu/photo/757150>

<http://www.sxc.hu/photo/255457>

<http://www.sxc.hu/photo/745324>



<http://www.jcyl.es>



Estrategia Regional para la Sociedad Digital del Conocimiento. Consejería de Fomento