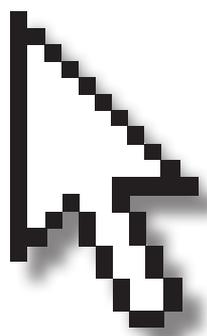


Manual de

Uso Inteligente de las Nuevas Tecnologías

para alumn@s.

De 14 a 16 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.....	47
6. LOS e-DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN INTERNET.....	53
7. LAS 10 REGLAS MÁGICAS.....	56
BIBLIOGRAFÍA.....	58

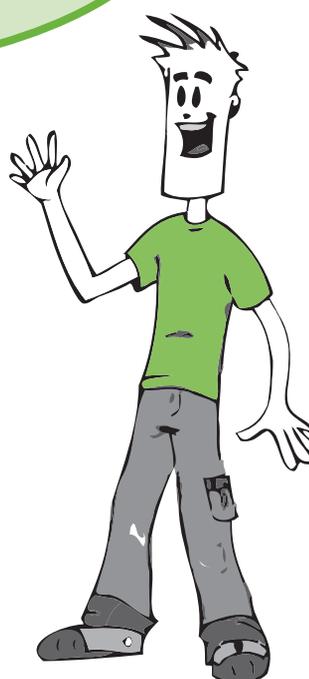
INTRODUCCIÓN

¿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.

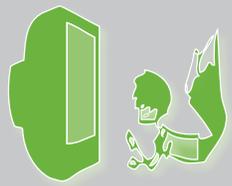
Ya verás todos los consejos y buenas ideas que vas a encontrar aquí. Recuerda que tu seguridad es lo más importante y utilizar las Nuevas Tecnologías de forma correcta te ayudará a sacar el máximo partido de todas ellas.



1. ¿QUÉ SON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS?

Las Nuevas Tecnologías nos rodean y acompañan en nuestra vida diaria. Están en los supermercados, 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
-  Videojuegos.

- Conectarse a Internet.
- Escuchar música.
- Intercambiar información mediante Bluetooth o infrarrojos.
- Enviar y recibir mensajes.
- Llamar y entablar comunicaciones.
- Descarga de música, juegos, aplicaciones.



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 clase 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:

Ventajas

- 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...

Desventajas

- 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...

Los teléfonos móviles se han convertido imprescindibles en nuestra vida y con la tecnología 3G o tercera generación de transmisión de voz y datos podríamos decir que son como pequeños ordenadores pero, 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, entornos virtuales con personajes, tramas y reglas propias, 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 y con la conexión a Internet aunque estés sólo físicamente puedes jugar con tus amigos en red. Además algunas consolas tienen más funcionalidades como la de reproductor musical, DVD o incluso TDT. 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.

Ventajas

- Aumentan la autoestima y promueven el afán de superación.
- Generan la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
- Estimulan capacidades cognitivas y 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.

Desventajas

- 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.

Existen videojuegos de muchas clases, pero los que más te pueden ayudar a desarrollar tus capacidades son los de estrategia o los simuladores situacionales.

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.



Ventajas

- Es una de las principales fuentes de información.
- Aporta un importante componente lúdico.
- Determinados programas ofrecen la posibilidad de conocer otros valores o 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.

Desventajas

- 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 serían la parte lógica y son el conjunto de órdenes que controlan el trabajo que realiza el ordenador.

Todos los ordenadores suelen tener el siguiente hardware:

- Memoria: permite almacenar información (datos y programas). Puede ser reescrita varios millones de veces.
- Procesador: también llamado unidad central de procesamiento o CPU, es el "cerebro" del ordenador. Consta de la Unidad Aritmético Lógica (ALU), que lleva a cabo las operaciones elementales; y de la Unidad de Control.
- Dispositivos de entrada/salida. Éstos obtienen datos del exterior y a su vez comunican los resultados para que nosotros los podamos ver.

Algunos de los periféricos que más se utilizan son :



CÁMARA WEB



ALTAVOCES



ESCÁNER



IMPRESORA

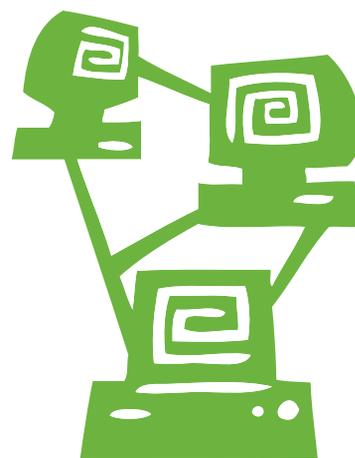
El **software** es el equipamiento lógico e inmaterial que permite que el ordenador pueda realizar tareas mediante el hardware a través de distintos tipos de programas. Los sistemas operativos son un tipo de software que actúan como intermediarios entre el hardware y nosotros para poder usar el ordenador. 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, 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:

Ventajas

- 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.

Desventajas

- 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.
- Puede provocar conflictos de personalidad por la adopción de otras identidades.

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.



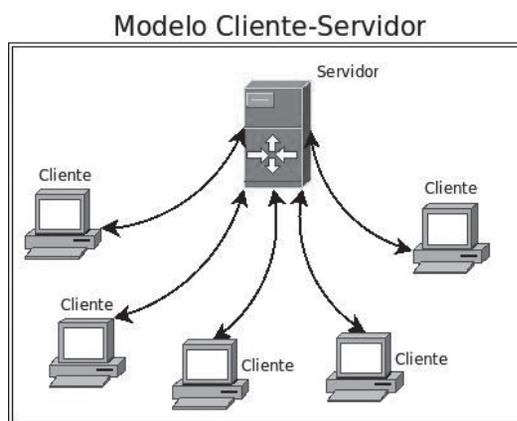
 **GOOGLE CHROME:** navegador rápido, sencillo y seguro desarrollado por Google.

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.

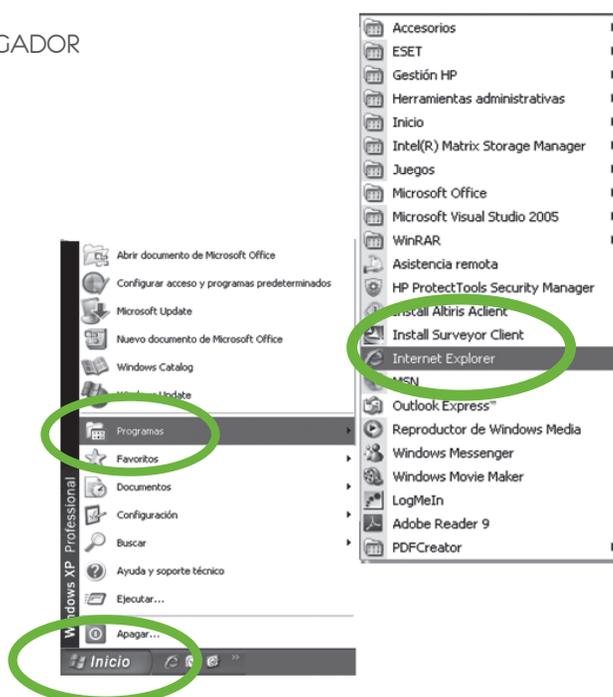
En Internet cada ordenador está identificado con un número que se conoce como dirección IP, y es el que permite que los ordenadores se conecten entre sí. Pero para nosotros es más fácil recordar los nombres de dominio. Cuando escribimos una dirección web en el navegador estamos solicitando a otro ordenador (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:

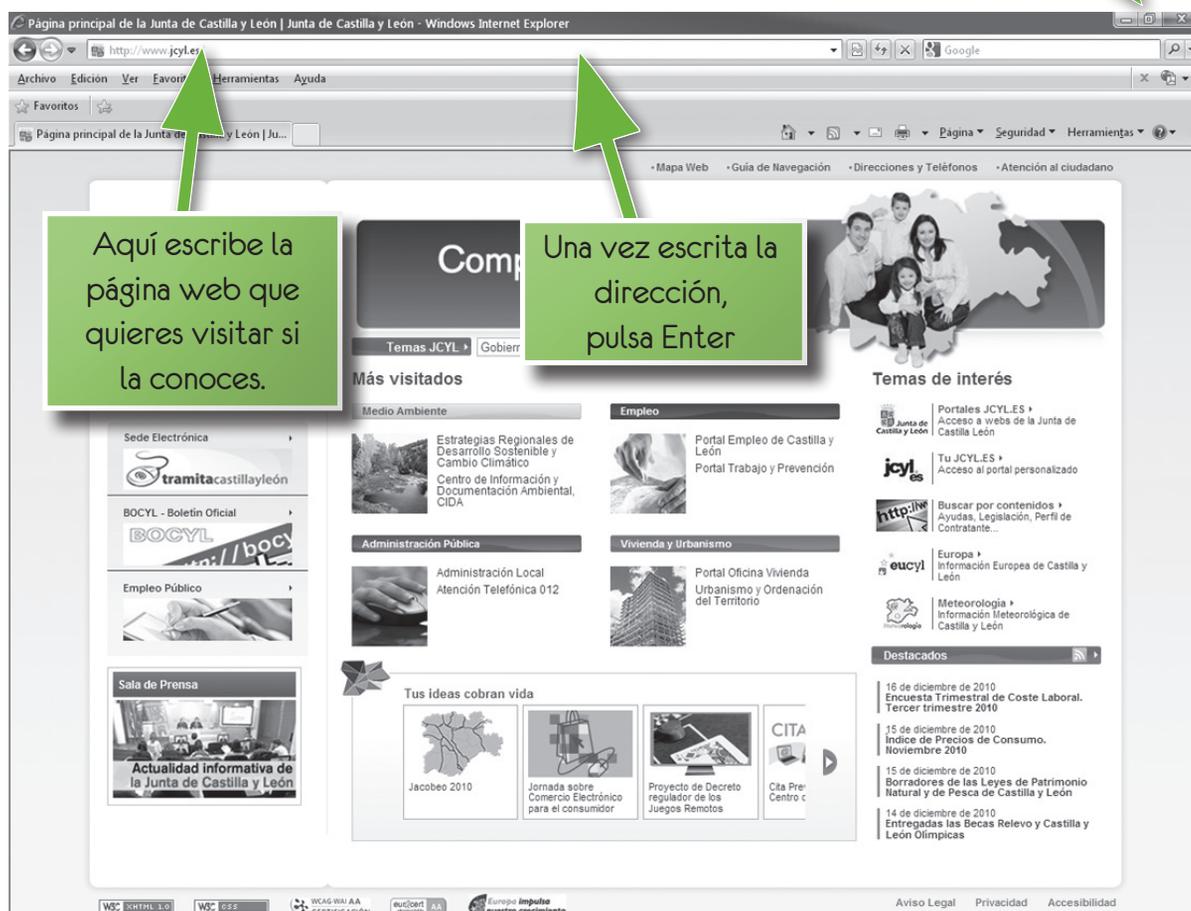
PASO 1: ABRIR EL NAVEGADOR





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.

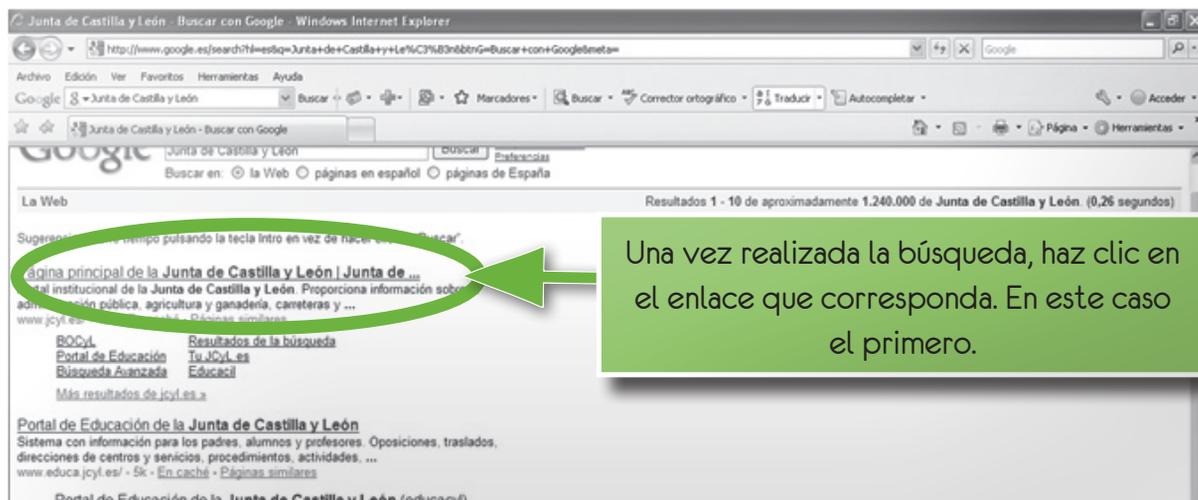
Una vez escrita la dirección, pulsa Enter

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.

Algunos ejemplos:

- www.wolframalpha.com Aunque está en inglés es muy bueno para datos científicos y estadísticos.
- www.cervantesvirtual.com Página de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- <http://cvc.cervantes.es/oteador/> del Centro Virtual Cervantes.
- <http://databases.unesco.org/thessp/> Aquí encontrarás la mayor base de datos de la UNESCO.
- <http://es.creativecommons.org/> Podrás buscar contenidos bajo licencia Creative Commons para no tener que preocuparte por los derechos de autor, aunque siempre se recomienda comprobar la licencia del contenido que queremos por si hubiera algún error en la búsqueda, y aprender más sobre este tipo de licencia.

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

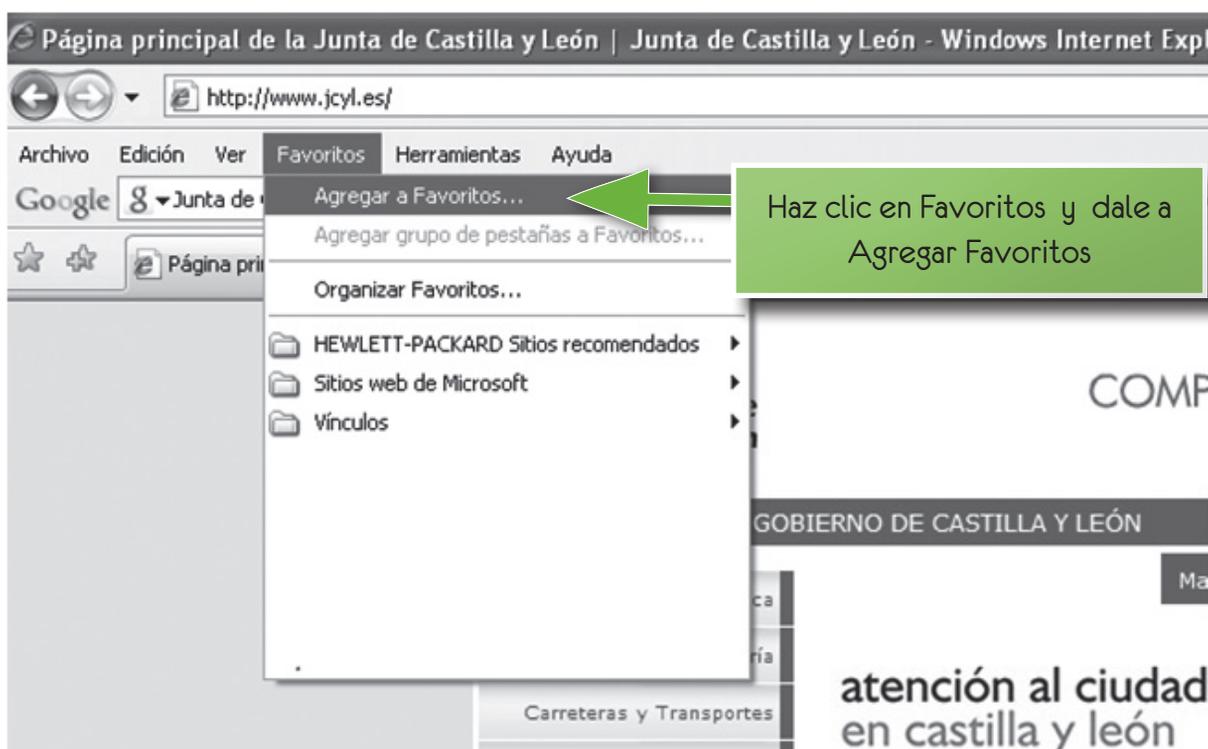
¿Cómo usar bien un buscador?

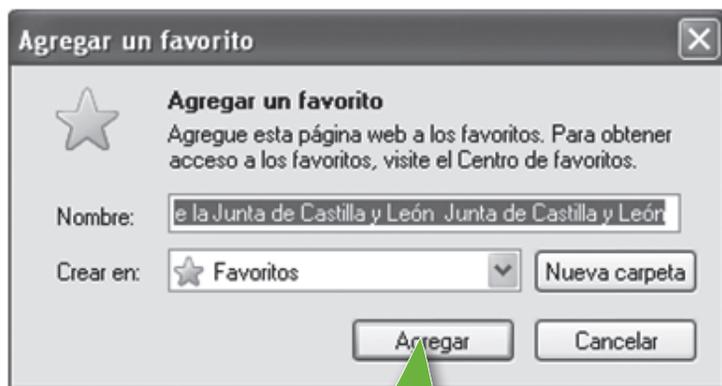
- Elige palabras clave para realizar tu búsqueda.
- Es preferible buscar palabras simples antes que compuestas.

- 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.

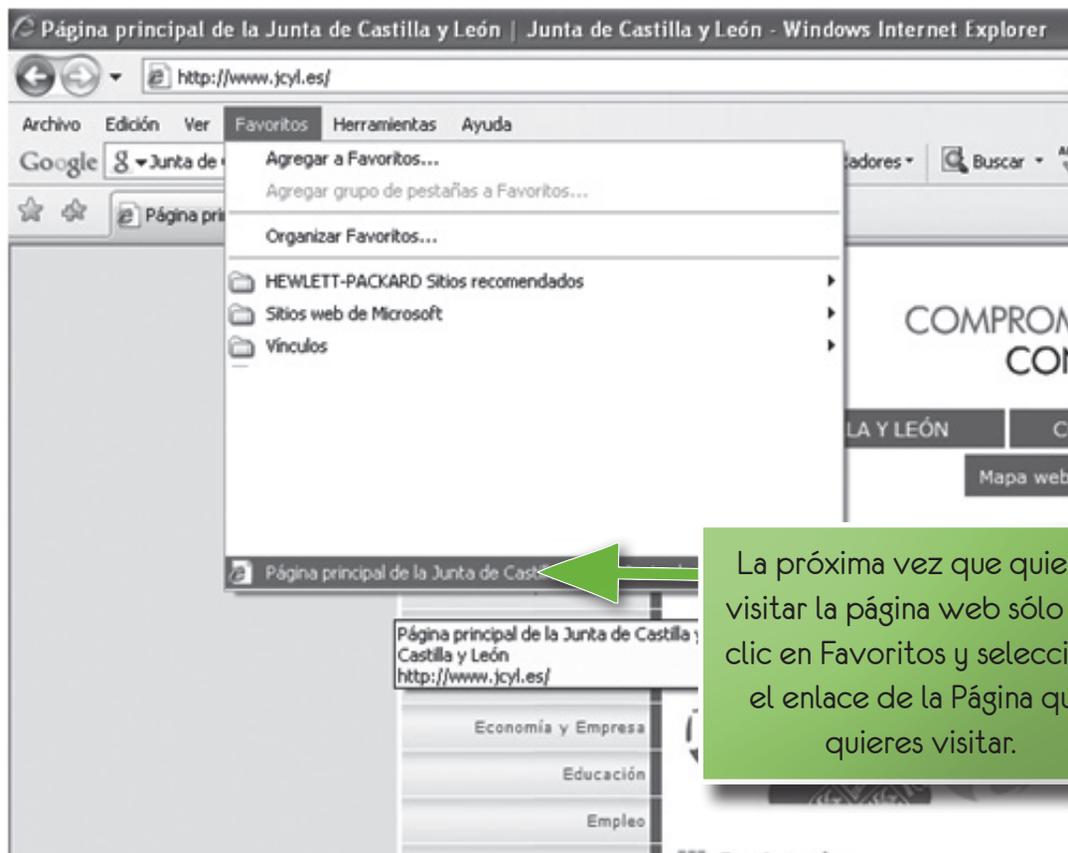
PASO 4: GRABAR UNA PÁGINA EN FAVORITOS

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.

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.

- Debes ejercitar tu espíritu crítico y no creer todo lo que lees en Internet.
- Si buscas una página en concreto, asegúrate de que el nombre de la página está bien escrito.
- Cuando busques información para realizar trabajos compara dicha información con varias fuentes para asegurarte de que es fiable, y lee la información de los enlaces que aparecen en los resultados de tu búsqueda antes de abrir las páginas para asegurarte de que es lo que estabas buscando.
- 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.

EL CORREO ELECTRÓNICO

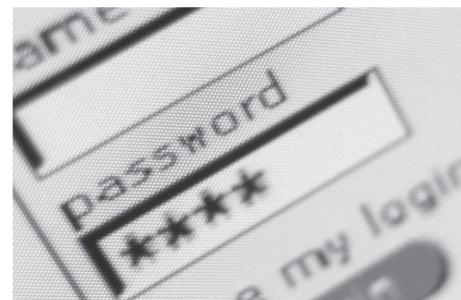
El correo electrónico permite escribir mensajes que puedes mandar en el instante y que en pocos segundos pueden llegar a su destino.

Aunque el uso del correo electrónico no es complicado, no hay que olvidar ciertas precauciones que se deben tomar:

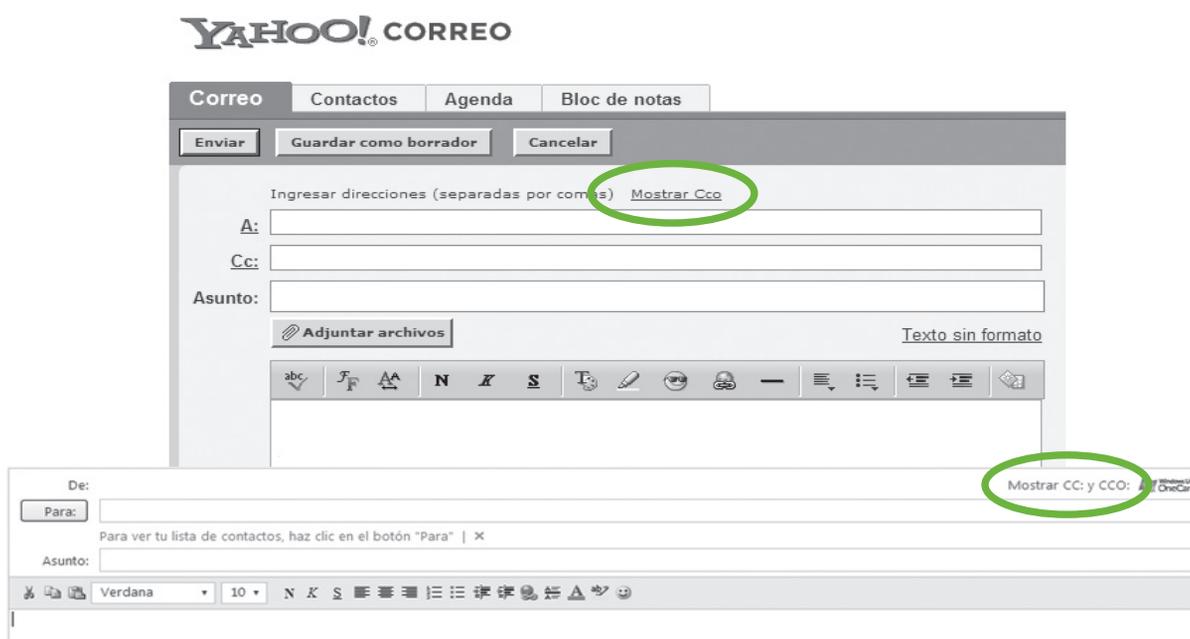
- Elige un ID o usuario con el que no te puedan identificar. Para ello no uses tu nombre o edad. Por ejemplo: maria12@correo.com no es un usuario adecuado. No proporciones datos personales.

- 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.

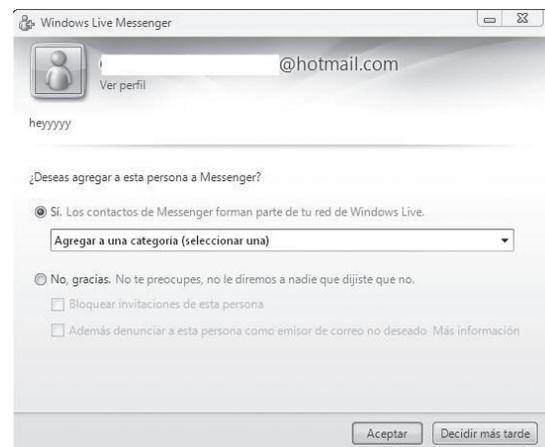
MENSAJERÍA INSTANTÁNEA

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.

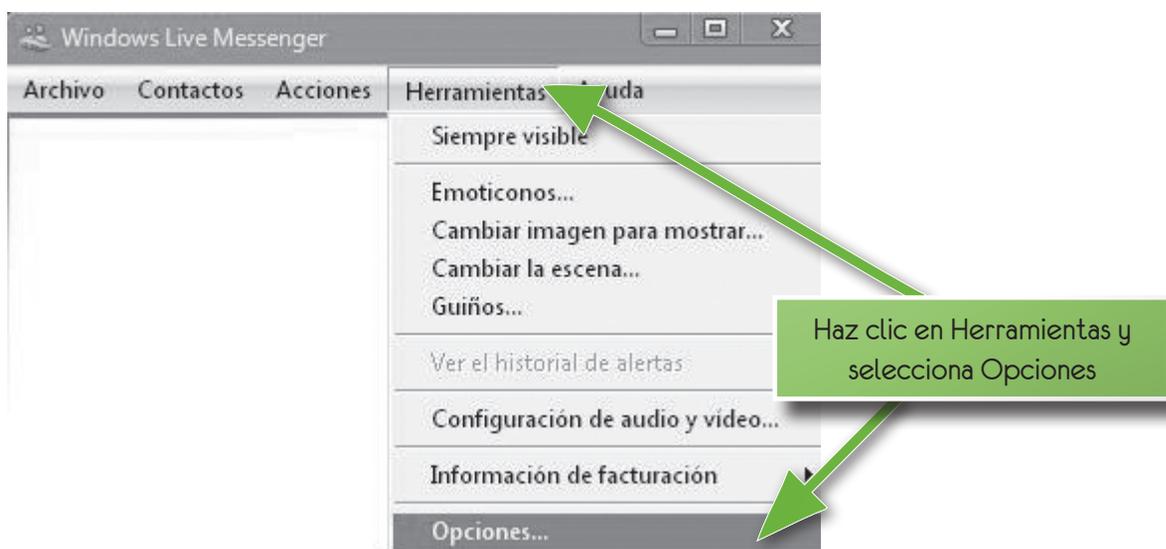
Existen varios programas de mensajería instantánea como Skype o eBuddy, pero quizás el más común sea el Messenger de Hotmail.

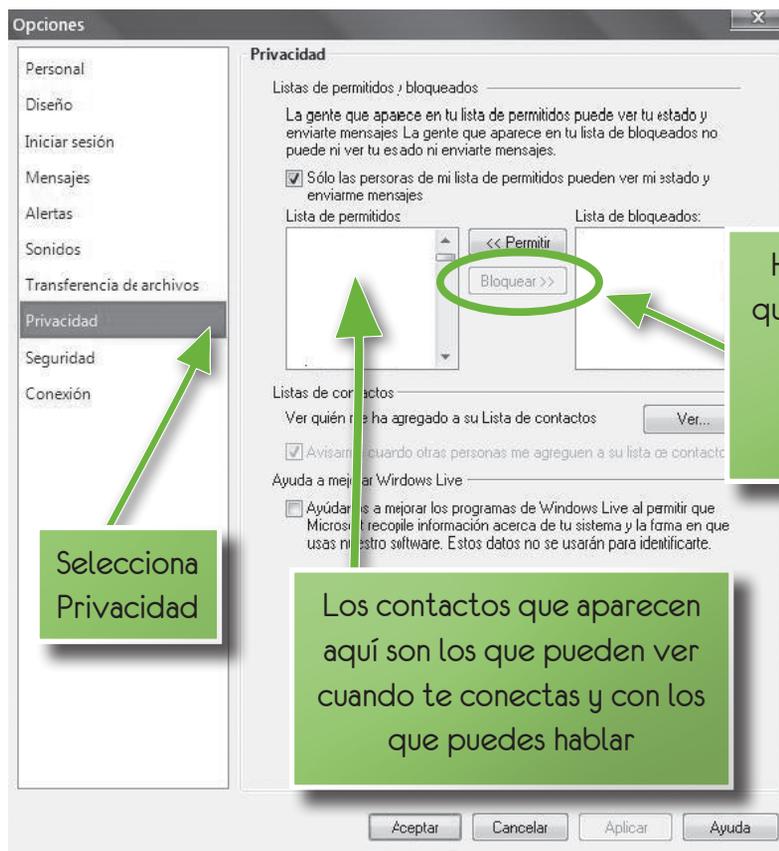
Es importante tomar ciertas precauciones cuando utilices el Messenger:

• 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:





⚙️ 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



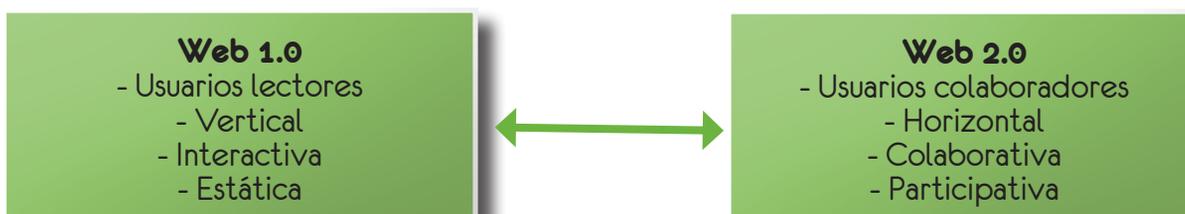
Las web 2.0 son la segunda generación en la historia de las páginas web. Son aplicaciones en las que se puede modificar su contenido y aspecto, por lo que facilitan el trabajo colaborativo y abierto. Puedes crear tu propia página personal, opinar, buscar y crear contenidos para clase y relacionarte con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



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

Hay tres características de las web 2.0 que las hace diferentes de las anteriores webs:

- Los usuarios interaccionan entre sí.
- Ahora los usuarios somos “prosumidores”, resultado de mezclar producir (escribir, participar, comentar) y consumir (leer) contenidos.
- Nos proporcionan nuevas herramientas que nos permiten escoger lo que nos interesa, aprovechando la inteligencia colectiva.

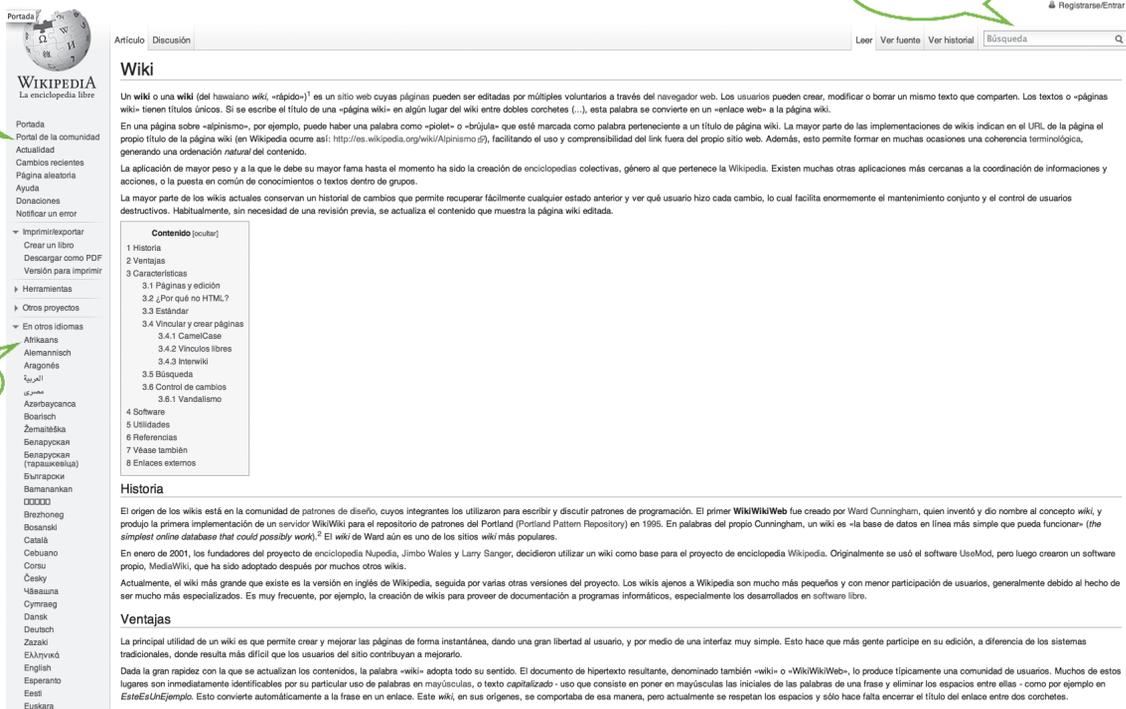


Los foros, de los que ya hemos hablado, también entran dentro de la categoría web 2.0. Además de éstos algunos de los servicios y aplicaciones más conocidas son: wikis, blogs, fotologs y videoblogs, redes sociales, juegos multiusuario en red y compartir recursos.

WIKIS

Un wiki es una página web o un conjunto de páginas web en el que 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 permiten 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.



Búsqueda Regístrate/Entrar

Leer Ver fuente Ver historial

Wiki

Un **wiki** o una **wiki** (del hawaiano *wiki*, «rápido»)¹ es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún lugar del wiki entre dobles corchetes (…), esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página wiki.

En una página sobre «alpinismo», por ejemplo, puede haber una palabra como «piolet» o «brújula» que esté marcada como palabra perteneciente a un título de página wiki. La mayor parte de las implementaciones de wiki indican en el URL de la página el propio título de la página wiki (en Wikipedia ocurre así: http://es.wikipedia.org/wiki/Alpinismo_5), facilitando el uso y comprensibilidad del link fuera del propio sitio web. Además, esto permite formar en muchas ocasiones una coherencia terminológica, generando una ordenación natural del contenido.

La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento ha sido la creación de enciclopedias colectivas, género al que pertenece la Wikipedia. Existen muchas otras aplicaciones más cercanas a la coordinación de informaciones y acciones, o la puesta en común de conocimientos o textos dentro de grupos.

La mayor parte de los wiki actuales conservan un historial de cambios que permite recuperar fácilmente cualquier estado anterior y ver qué usuario hizo cada cambio, lo cual facilita enormemente el mantenimiento conjunto y el control de usuarios destructivos. Habitualmente, sin necesidad de una revisión previa, se actualiza el contenido que muestra la página wiki editada.

Contenidos [ocultar]

- 1 Historia
- 2 Ventajas
- 3 Características
 - 3.1 Páginas y edición
 - 3.2 ¿Por qué no HTML?
 - 3.3 Estándar
 - 3.4 Vincular y crear páginas
 - 3.4.1 CamelCase
 - 3.4.2 Vinculos libres
 - 3.4.3 Interwiki
 - 3.5 Búsqueda
 - 3.6 Control de cambios
 - 3.6.1 Vandalismo
- 4 Software
- 5 Usos y usos
- 6 Referencias
- 7 Véase también
- 8 Enlaces externos

Historia

El origen de los wikis está en la comunidad de patrones de diseño, cuyos integrantes los utilizaron para escribir y discutir patrones de programación. El primer **WikiWikiWeb** fue creado por Ward Cunningham, quien inventó y dio nombre al concepto *wiki*, y produjo la primera implementación de un servidor WikiWiki para el repositorio de patrones del Portland (Portland Pattern Repository) en 1995. En palabras del propio Cunningham, un wiki es «la base de datos en línea más simple que pueda funcionar» (*the simplest online database that could possibly work*).² El wiki de Ward aún es uno de los sitios wiki más populares.

En enero de 2001, los fundadores del proyecto de enciclopedia Nipedia, Jimbo Wales y Larry Sanger, decidieron utilizar un wiki como base para el proyecto de enciclopedia Wikipedia. Originalmente se usó el software UseMod, pero luego crearon un software propio, MediaWiki, que ha sido adoptado después por muchos otros wikis.

Actualmente, el wiki más grande que existe es la versión en inglés de Wikipedia, seguida por varias otras versiones del proyecto. Los wikis ajenos a Wikipedia son mucho más pequeños y con menor participación de usuarios, generalmente debido al hecho de ser mucho más especializados. Es muy frecuente, por ejemplo, la creación de wikis para proveer de documentación a programas informáticos, especialmente los desarrollados en software libre.

Ventajas

La principal utilidad de un wiki es que permite crear y mejorar las páginas de forma instantánea, dando una gran libertad al usuario, y por medio de una interfaz muy simple. Esto hace que más gente participe en su edición, a diferencia de los sistemas tradicionales, donde resulta más difícil que los usuarios del sitio contribuyan a mejorarlos.

Dada la gran rapidez con la que se actualizan los contenidos, la palabra «wiki» adopta todo su sentido. El documento de hipertexto resultante, denominado también «wiki» o «WikiWikiWeb», lo produce típicamente una comunidad de usuarios. Muchos de estos lugares son inmediatamente identificables por su particular uso de palabras en mayúsculas, o texto capitalizado - uso que consiste en poner en mayúsculas las iniciales de las palabras de una frase y eliminar los espacios entre ellas - como por ejemplo en *EsteEsUnEjemplo*. Esto convierte automáticamente a la frase en un enlace. Este wiki, en sus orígenes, se comportaba de esa manera, pero actualmente se respetan los espacios y sólo hace falta encerrar el título del enlace entre dos corchetes.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

🔍 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 otros o traducir los contenidos publicados en otros idiomas.

Pero hay muchos más 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

DESTACADOS

EL CICLO DEL AGUA

Uso del microscopio

Magnetismo y corriente eléctrica

SEMANA DE LA CIENCIA 2.0

amazangs

DocuCiencia

SUGERENCIA SEMANAL

<http://www.wikisaber.es/home.aspx?c=1>

Un *Eduwiki* es un 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 puedes buscar: "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, FOTOBLOGS Y VIDEOBLOGS

Un *blog* es un espacio web personal en el que diariamente su autor puede escribir artículos sobre muchos temas 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 escribir en él tu opinión.

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. Se pueden crear:

- Blogs de profesores
- Blogs de alumnos
- Blog de clase

Vamos a visitar el blog educativo <http://foraef.blogspot.com> sobre Educación Física:



Entradas en orden
cronológico



FORAEF
BLOG DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA DEL IES FORAMONTANOS

LUNES 13 DE DICIEMBRE DE 2010

TORNEO de NAVIDAD; ALL STARS 5 vs 5

La próxima semana celebraremos el I Torneo All-Stars de Navidad. Se jugarán partidos de Baloncesto 5 contra 5 en campo entero. Los interesados deberán apuntarse en el pabellón en el equipo-selección de su curso, con un límite de 10-12 jugadores por equipo y curso. Los equipos de 1º, 2º y 3º ESO jugarán un triangular, los de 4º ESO, 1º, 2º Bachillerato y Profesores jugarán un cuadrangular y las chicas de 1º y 2º ESO se enfrentarán a las de 3º y 4º ESO en 2 partidos de ida y vuelta.

PUBLICADO POR ALEX LÓPEZ EN 16:26 0 COMENTARIOS

ETIQUETAS: RECREOS ACTIVOS



MARTES 7 DE DICIEMBRE DE 2010

SUBIR NOTA 4; RAFA NADAL

Esta pregunta tiene relación con los videos sobre Rafa Nadal, nuestro gran campeón del Tenis, que podéis ver en la anterior entrada;

1º ¿Que hizo Toni Nadal, entrenador de Rafa, cuando se proclamó Campeón de España en categoría Alevín?

2º ¿Porqué crees que lo hizo? Escribe tu opinión al respecto

PUBLICADO POR ALEX LÓPEZ EN 17:48 7 COMENTARIOS

ETIQUETAS: SUBIR NOTA

BIENVENIDOS

"La Fuerza no procede de las capacidades físicas. Procede de una voluntad invencible"

GANDHI

CONTACTO

foraef@hotmail.com

PUJA (BAL MANDIR, NEPAL)



Becada por el IES Foramontanos

BILINGUAL PROGRAMME

1º ESO

2º ESO

3º ESO

Wordreference (Traductor)

Y ahora <http://musicatio.blogspot.com> para disfrutar de la música:

Musicatio
Espacio dedicado, desde Canarias, a la Música en Secundaria. Disfruta de ella y de su mundo. Contacta con tus compañeros y cuéntanos tus inquietudes y opiniones. ----www.musicatio.es----

Este es un blog educativo. Todos los vídeos en los que el alumnado aparece tocando o bailando son fruto de la experiencia de aula. Se ensaya y graba exclusivamente en horario de clase y sin que medie selección alguna del alumnado.

VIERNES 17 DE DICIEMBRE DE 2010

SIMONE

Dirección y guión: Andrew Niccol.
País: USA.
Año: 2002.
Duración: 120 min.
Interpretación: Al Pacino (Viktor Taransky), Catherine Keener (Elaine Christian), Evan Rachel Wood (Lainey), Rachel Roberts (Simone), Jay Mohr (Hal Sinclair), Elias Koteas (Hank Aleno), Pruitt Taylor Vince (Max Sayer), Tony Crane (Lenny), Susan Chuang (Lotus), Robert Musgrave (Mac), Jeffrey Pierce (Kent), Rebecca Romijn-Stamos (Faith), Winona Ryder (Nicola Anders).
Producción: Andrew Niccol.
Música: Carter Burwell.
Fotografía: Edward Lachman.
Montaje: Paul Rubell.
Diseño de producción: Jan Roelfs.
Dirección artística: Sarah Knowles.
Vestuario: Elisabetta Beráldo.
Estreno en USA: 23 Agosto 2002.
Estreno en España: 20 Septiembre 2002.

Últimos comentarios

- ¡¡PELICULÓN!! jaja. En serio la película está muy...
- Hola el anuncio esta muy guapo,arucas ademas queda...
- Me parecen unas portadas muy bien trabajadas que a...
- La verdad es que el Fresh Money Record no lo ...
- hola creo que la portada en general esta muy muy b...

ELIGE EL TEMA QUE TE INTERESA

América Asia Audio Aviso Baile Barroco
Canarias Canciones Canto difónico Carnaval
Cine Clasicismo Conciertos Construcción
Instrumentos Disco Edad Media Encuesta
Entrevista Grupos y cantantes Humor Informática
Instrumentaciones Instrumentos
Interpretaciones Jazz Juego
Medioambiente Nacionalismo Noticias
Orquesta Oldo Posromanticismo Publicidad Radio
Renacimiento Ritmo Rock Romanticismo Rondó
Ruido Salud Siglo XX Sociedad Sonido

Cualquiera de nosotros puede tener un blog ya que existen servicios gratuitos de creación y alojamiento que nos permiten gestionarlo sin necesidad de tener grandes conocimientos técnicos. Algunos sitios web que podemos usar son:



Una aplicación muy sencilla para crear blogs, aunque esté en inglés, es *KIDBLOG*.

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, se construyen al estilo de los álbumes tradicionales. Pero hay 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 con lo que lees o ves, 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.
- Administrar y editar un blog conlleva una responsabilidad. Elimina los comentarios inadecuados o que puedan herir la sensibilidad de tus lectores.

REDES SOCIALES (SOCIAL NETWORKING)

Las redes sociales sirven para comunicarte virtualmente con familiares y amigos, publicar fotos, videos, comentarios, conocer a otros con tus mismas aficiones. Se trata de sistemas abiertos y en construcción permanente, el sitio se va construyendo con lo que cada miembro aporta.



Seguro que has oído hablar de:

myspace

MYSPACE, 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 recopilamos 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, por lo que impide el libre registro. Alguno de tus amigos tendrá que enviarte una invitación, o bien desde la página de Tuenti una vez que les facilites tus contactos de Gmail o Yahoo buscarán quiénes de ellos tienen ya una cuenta para comunicarle que tú también quieres una y que te envíen una 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 aparte de éstas tan famosas hay muchas otras redes, por ejemplo, Mi Cueva.

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



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.

¡ALTA!

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

Ranking 20

CLAUDITA	1816
ALBILLA	1717
INDI	1482
LA CUEVA DE MISSAGNES Y SUS	1189
CIRINGANILLOO	900
EL RINCON DE LIA	896
PRESINCAT	743
ESTA ES MI CUEVA	713
%ESTHERIKA% 100% LOKILLA	633
BEA	552
LAURIL :*)	531
MARIALANDIA	520
LOA FRIKIMASTER	440
LA CAVERNA DEL REPTIL	426
BOUTIQUE PECA'S	416
LA CUEVA DE PATY	403
CUEVA DE MORI	398
☺☺☺ *¡¡ESTO!!* ☺☺☺	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...

Hello Pocoyo!
Hello 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 niñas...

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 Menor.es
Facultad de Ciencias del Móvil

www.micueva.com

¿Nos creamos una cueva?

1 El primer paso es darte de alta.



www.micueva.com

Para ello debes tener en cuenta que sólo puedes hacerlo si tienes entre 14 y 17 años, ya que por debajo de los 14 años no se deben facilitar datos personales si no es con el consentimiento de tus padres.

Date cuenta de que al enviar tus datos estás aceptando unas condiciones de privacidad y de uso. Léelas y si no te interesan no te registres.

Una vez que confirmen tus datos, podrás acceder con tu usuario y contraseña.

2 Ya tienes tu Cueva, ahora puedes escoger qué apariencia quieres que tenga.

3 A continuación puedes publicar fotos, noticias, buscar otras cuevas, etc.

Nadie podrá entrar en tu Cueva sin que tú lo hayas invitado antes y sin haberse dado de alta.

Además dispones de una Zona Segura en la que puedes comunicar cualquier problema con otros usuarios o si has detectado recursos no apropiados.



www.micueva.com

Cada vez existen más redes sociales temáticas, para músicos, para buscar y encontrar trabajo, financieras, para la escuela, para aprender a cocinar, para amantes de la literatura, etc.

Por ejemplo, tú y tu familia podéis crear una red para vosotros, en la que podéis tener un punto de reunión familiar y compartir archivos. Por ejemplo, puedes visitar con tus padres: www.genoom.com

¡Incluso podrás crear tu árbol genealógico!

Puesto que cada red social es distinta, te proponemos que visites esta web de *Save the Children*: www.deaquinopasas.org.

En ella encontrarás multitud de consejos que te servirán para utilizar las redes sociales más conocidas (*Facebook, Twitter, Tuenti, Flickr, Myspace, Foursquare, Habbo*) con seguridad. Por ejemplo, sobre *Twitter* (considerado como *microblogging*) nos aconsejan:



The image shows a screenshot of the Twitter account settings page for a user named 'rodriguezamador'. The page is titled '1-Configuración / Cuenta' and has a navigation bar with links for Home, Profile, Find People, Settings, Help, and Sign out. The settings are organized into sections: Account, Password, Mobile, Notices, Profile, Design, and Connections. The 'Account' section is active and shows fields for Name, Username, Email, Language, and Time Zone. There are also sections for 'Tweet Location' and 'Tweet Privacy'. Annotations with arrows point to specific settings: 'La opción geubicación aparece desactivada por defecto. Para activarla selecciona esta opción, pero recuerda que no siempre es buena idea que te tengan localizado.' points to the 'Add a location to your tweets' checkbox; 'Puedes borrar el historial de tus ubicaciones con sólo un click.' points to the 'Delete location history' link; and 'Selecciona esta opción para que nadie pueda ver lo que escribes sin tu permiso.' points to the 'Protect my tweets' checkbox.

Fuente: <http://www.deaquinopasas.org/twitter#title>

2-Configuración / Contraseña

Para que sea segura, tu contraseña debe tener al menos 6 caracteres y no ser una palabra/nombre común. Lo ideal es intercalar cifras y letras. Ej. 84yo2x. Intenta buscar asociaciones para recordarlas y cámbialas con frecuencia.



The screenshot shows the Twitter website's password change page for the user 'eltrece'. The page title is 'Preferencias de eltrece' and the current tab is 'Contraseña'. The interface includes three input fields: 'Contraseña actual:', 'Nueva contraseña:', and 'Confirma nueva contraseña:'. A 'Cambiar' button is located below the input fields. To the right, there is a 'Contraseña' section with instructions: '¡Sé astuto! Tu contraseña debe tener al menos 6 caracteres y no ser una palabra del diccionario o un nombre común. Cambia tu contraseña de vez en cuando.' Below this is a 'Nota:' section: 'Nota: Si has autorizado a un servicio o programa de terceros con tu contraseña y la cambias aquí, necesitarás autorizarla de nuevo para que funcione correctamente. (Nunca proporciones tu contraseña a un servicio o software que parezca sospechoso)'. The footer contains copyright information: '© 2010 Twitter' and various links like 'Quiénes somos', 'Contacto', 'Blog', 'Estado', 'Extras', 'API', 'Compañías', 'Ayuda', 'Trabajos', 'Condiciones', and 'Privada'.

Fuente: <http://www.deaquinopasas.org/twitter#title>

Además te recomendamos visitar otra página antes de abrirte una cuenta en una red social:

www.inteco.es

Pincha en la pestaña: Seguridad

Y después:

-> Observatorio

-> Guías y Manuales

-> Guías de ayuda para la configuración de la privacidad y seguridad de las redes sociales

Encontrarás doce guías que el INTECO y la Universidad Politécnica de Madrid han elaborado conjuntamente sobre doce redes sociales. Todas siguen la misma estructura, te ayudarán mucho a la hora de configurar tus opciones de privacidad y te permitirán tener mayor seguridad.

« Volver

Guías de ayuda para la configuración de la privacidad y seguridad de las redes sociales

INTECO
11/02/2010



El Observatorio de la Seguridad de la Información de INTECO, como parte de un proyecto conjunto con la Universidad Politécnica de Madrid (UPM), publica una serie de 12 guías con el objetivo de servir de ayuda a los usuarios a la hora de configurar la privacidad y mantener la seguridad de sus perfiles en las principales redes sociales.

El análisis se estructura conforme a los tres momentos clave en los que es posible identificar riesgos para la seguridad y privacidad en este tipo de plataformas abiertas:

1. Alta como usuario.
2. Participación en la red social.
3. Baja del servicio.

La información utilizada para la elaboración de estas guías ha sido directamente obtenida en los sitios web de cada una de las redes sociales analizadas. Tienen como finalidad ser una ayuda para los usuarios de estos servicios, sin pretender, en ningún caso, sustituir la información y soporte ofrecidos por parte de las propias plataformas.

Disponibles las guías completas para cada una de las redes sociales en castellano.

Documentos asociados

-  Guía inteco: FACEBOOK (626 KB)
-  Guía inteco: FLICKR (692 KB)
-  Guía inteco: Hi5 (541 KB)
-  Guía inteco: LAST_FM (289 KB)
-  Guía inteco: LINKEDIN (637 KB)
-  Guía inteco: MYSPACE (705 KB)
-  Guía inteco: ORKUT (526 KB)
-  ¡Actualizada! Guía inteco: TUENTI (510 KB)
-  Guía inteco: TWITTER (538 KB)
-  Guía inteco: WINDOWS LIVE SPACES (441 KB)
-  Guía inteco: XING (507 KB)
-  Guía inteco: YOUTUBE (752 KB)

« Volver

Fuente:

http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/manuales_es/guia_ayuda_redes_sociales

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 tus imágenes pueden ser modificadas sin tu consentimiento.
- Ten cuidado al usar aplicaciones creadas por terceros.



- No publiques datos personales ni información que pueda identificarte.
- No dejes tu perfil abierto.
- Estar en la red no justifica que te comportes como no eres en tu vida real.
- Al usar estas redes configura adecuadamente tu nivel de privacidad. Lee las Condiciones de Uso y Privacidad.
- No compartas tu contraseña.
- Respeta a los demás. No se debe insultar ni amenazar a otras personas, no hagas nada que no te gustaría que te hicieran.
- 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

Un *MMOG* (*massively multiplayer online game*) o *videojuego multijugador masivo en línea*, es un videojuego en el que pueden participar un gran número de jugadores simultáneamente conectados a través de la red. Existen muchos tipos y se suelen clasificar por el género que representen. Permiten un espacio-tiempo donde pueden jugar con otros aunque no los tengáis cerca, enseñan a asumir riesgos, son divertidos, motivadores, pero también tienen una estructura y disciplina, y unos objetivos a alcanzar.

Existen muchísimas 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.tecnotic.com/seriousgames

Página web en la que encontrarás entradas que te informarán y proporcionarán multitud de *Serious Games* que combinan el juego y contenidos pedagógicos, para que puedas aprender divirtiéndote.

Ten en cuenta los consejos que te hemos dado para los videojuegos y también para Internet, puesto que en algunos podrás chatear y mantener conversaciones con otros jugadores.

COMPARTIR RECURSOS

El “*Multimedia Sharing*” significa compartir multimedia, se refiere a aquellos servicios que nos permiten almacenar y compartir recursos y contenido multimedia.

Son muchas las personas que comparten su contenido multimedia gracias a la difusión de tecnologías como el teléfono móvil o cámaras de fotos digitales con las que podemos hacer fotos, grabar videos o audios en formatos que después podemos almacenar y compartir en sitios web. Además existen sitios que nos permiten subir nuestros trabajos y presentaciones, y consultar y aprender de otras. La mayoría de estos sitios nos permiten además ver ese contenido en blogs, wikis u otras páginas web.



En Slideshare puedes subir y compartir tus presentaciones, encontrar presentaciones en varios idiomas y publicarlas en un blog.



www.scribd.com

Aplicación online que permite subir documentos en varios formatos: PDF, texto, fotos, hojas de cálculo.



www.youtube.com

YouTube sin duda es el sitio web más conocido para subir y compartir vídeos. Sin embargo por la gran cantidad de que dispone puede que no encuentres los apropiados. Sin embargo puedes visitar YouTube EDU, donde se han seleccionado vídeos educativos.



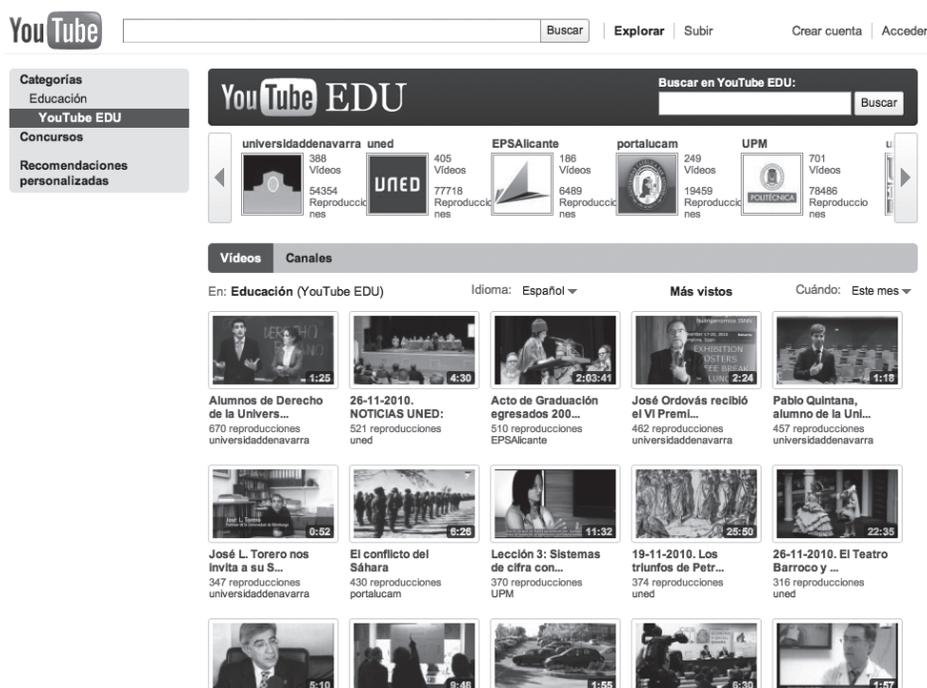
www.teachertube.com

Teacher Tube, con la misma filosofía que YouTube pero enfocado a la enseñanza. Encontrarás vídeos, archivos de audio, fotos y documentos en diversos formatos relacionados con el tema educativo que te interese.



www.educatube.es

En Educatube.es podrás encontrar vídeos educativos por materias.



The screenshot shows the YouTube EDU website interface. At the top, there is a search bar and navigation links: "Buscar", "Explorar", "Subir", "Crear cuenta", and "Acceder". Below the search bar, there is a section for "Buscar en YouTube EDU:" with a search input and a "Buscar" button. A horizontal carousel displays several channels with their respective video counts and reproduction numbers:

Channel	Videos	Reproducciones
universidadnavarra	388	54354
uned	405	77718
EPSAlicant	186	6489
portalucam	249	19459
UPM	701	78486

Below the carousel, there are tabs for "Videos" and "Canales". The main content area displays a grid of video thumbnails with their titles and reproduction counts:

Video Title	Reproducciones
Alumnos de Derecho de la Univer...	670
26-11-2010. NOTICIAS UNED:	521
Acto de Graduación egresados 200...	510
José Ordovás recibió el VI Premi...	462
Pablo Quintana, alumno de la Uni...	457
José L. Torero nos invita a su S...	347
El conflicto del Sahara	430
Lección 3: Sistemas de cifra con...	370
19-11-2010. Los triunfos de Pet...	374
26-11-2010. El Teatro Barroco y ...	316

<http://www.youtube.com/education?b=400>

flickr

www.flickr.com



http://picasa.google.com

Flickr y Picasa te permiten organizar, editar, almacenar y compartir tus fotografías. Picasa funciona con la cuenta de Google.

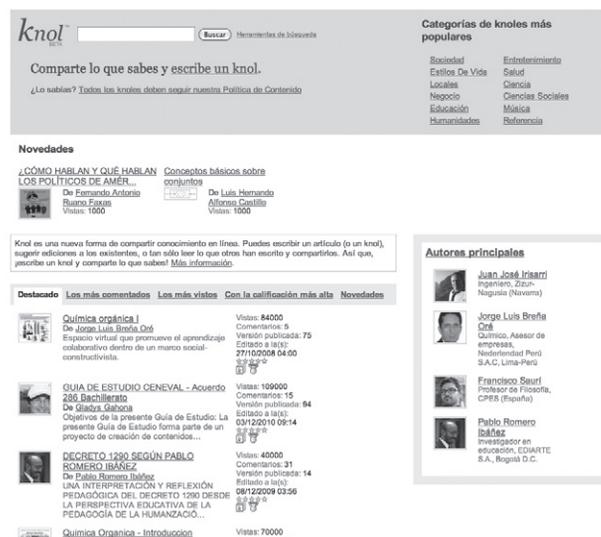


www.docs.google.com

Documentos, dibujos, hojas de cálculo, presentaciones, formularios. Además tú y las personas que elijas podéis editar los documentos online y en tiempo real.

Además Google dispone de muchos más servicios que te pueden ayudar, por ejemplo: Maps, Earth, Gmail, Video, Diccionario, Translate (traductor), Scholar (académico). Por ejemplo, ¿conoces "Knol"?

Knol es un proyecto de Google donde cada usuario experto en un determinado tema puede aportar su conocimiento y compartirlo con el resto de usuarios. Se diferencia de *Wikipedia* en que no hay editores que corrijan los artículos.



The screenshot shows the Knol website interface. At the top, there is a search bar and navigation links. Below that, a section titled "Comparte lo que sabes y escribe un knol." encourages users to contribute. A list of "Categorías de knoles más populares" includes topics like Sociedad, Estilos De Vida, Locales, Negocio, Educación, Humanidades, Espectáculos, Salud, Ciencia, Ciencias Sociales, Música, and Referencia. The main content area features a "Novedades" section with a featured article titled "¿CÓMO HABLAN Y QUÉ HABLAN LOS POLÍTICOS DE AMÉRICA LATINA?" by Fernando Antonio Guerra Faján. Below this, there is a "Desbocado" section listing various articles such as "Química orgánica I", "GUÍA DE ESTUDIO CENEVAL", and "DECRETO 1290 SEGÚN PABLO ROMERO IBÁÑEZ". On the right side, there is a "Autores principales" section listing authors like Juan José Krasni, Jorge Luis Brea, Francisco Sauro, and Pablo Romero. The interface includes icons for comments, views, and other user interactions.

http://knol.google.com/k



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

En la web existen tutoriales que te enseñarán a utilizarlas, sin embargo debes tener en cuenta los consejos que te hemos dado sobre publicar y compartir tus imágenes, vídeos, etc.

Todas estas aplicaciones nos llevan a hablar de un nuevo concepto, el conocido como *cloud computing* ("computación" en la nube). Por un lado es todo lo que hemos visto que podemos hacer con las distintas web 2.0 pero también se refiere a la posibilidad de poder almacenar nuestros datos, acceder a programas sin necesidad de tenerlos en nuestro ordenador.



Todos aprendemos del entorno que nos rodea, y en la actualidad ese entorno es cada vez más tecnológico e Internet tiene una gran importancia en él, la sociedad evoluciona al ritmo que lo hacen las nuevas tecnologías.

Tú estás creando tu propio *entorno personal de aprendizaje* (PLE-Personal Learning Environment), utilizando correctamente los recursos que te ofrece la red y las nuevas tecnologías en general, y en consecuencia, estás adquiriendo nuevas habilidades. La web es una plataforma de aprendizaje, que te proporciona información, posibilidades de comunicación, recursos para el aprendizaje y un aumento de las capacidades cognitivas a nivel individual y social.

Pero al igual que en nuestra vida diaria tenemos unos principios éticos para comportarnos en sociedad, también debemos tenerlos en Internet. Es importante no agredir, respetar la intimidad y privacidad, evitar la distribución y propagación de ciertos materiales; en definitiva, tenemos que exigir y mostrar respeto a los demás.

Como ves Internet nos ofrece multitud de posibilidades, la red puede ser muy útil y positiva si sabemos utilizarla bien. Si, por ejemplo, tú y tus amigos estáis muy interesados en una asignatura concreta, podéis crear un wiki o un blog sobre ella e invitar a un profesor para que modere y aporte su conocimiento y experiencia. Con las herramientas que te hemos mostrado podéis crear contenidos multimedia, investigar y seleccionar artículos, ejercicios o noticias que os interesen y luego comentarlas e invitar al resto de la clase.

En definitiva, no tendréis un temario cerrado sino que vosotros mismos crearéis el temario descartando y seleccionando información, podréis profundizar en la materia tanto como queráis y disfrutar aprendiendo.

Las web 2.0 pueden ser muy motivadoras, funcionales y positivas, pero:

- Cuidado con la información, puede que no sea correcta o encuentres contenidos que no te interesan. Selecciona bien.
- No compartas archivos con gente que no conoces ni reveles información privada.
- Recuerda siempre cerrar tu perfil o tu cuenta de usuario.
- Respeta a los demás y 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.

5.3 RIESGOS EN LA RED

Ya has podido ir leyendo 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



El *malware*, palabra inglesa formada a partir de *malicious* (malicioso, malintencionado) y *software*, es toda clase de software cuyo fin es infiltrarse o infectar un ordenador y causar efectos perjudiciales, muchas veces sin que nos demos cuenta de ello. Existen distintos tipos de malware, los que más te sonarán son los siguientes:

- *Virus informático*: programa que una vez que ejecutamos infecta a otros programas que tengamos en el ordenador, incluso pueden borrar archivos.
- *Gusanos*: programa cuyo fin principal es infectar el mayor número de equipos posibles mediante propagación automática. La velocidad a la que se puede propagar es muy alta y como los virus, también puede contener instrucciones dañinas.

Hay que tener mucho cuidado con los correos cadena, ya que este tipo de malware suele presentarse en un archivo adjunto o en un enlace. Nos llegará el correo de un conocido o no (víctima) y mediante su lista de contactos se propagaría a los equipos de todos ellos.

- *Troyanos*: tipo de malware oculto que permite hacerse con el control de nuestro ordenador, sin que nos demos cuenta y sin nuestro consentimiento. Tienen como fin robar nuestros datos o bien administrar nuestro equipo para, por ejemplo, realizar ciber-delitos.

- *Spyware*: o programas espía, están creados para introducirse en nuestro ordenador reunir información sobre nosotros y mandársela a empresas normalmente con fines publicitarios. Suelen recopilar las páginas web a las que accedemos y las direcciones de e-mail, para posteriormente enviarles spam (correo basura). La forma más común de distribuir spyware a nuestros ordenadores es a través de un troyano que va unido a algún programa que hemos descargado de Internet. Frecuentemente puede ir acompañado de *adware*, otro tipo de programa que se ejecuta automáticamente y nos muestra ventanas emergentes o anuncios, que pueden redireccionarnos a otros sitios web. Esto puede hacer más lenta nuestra conexión e incluso puede hacer cambiar nuestra página de inicio y no permitirnos entrar a páginas seguras.

Cuidado con las descargas de archivos, con la instalación de nuevo software y con los programas P2P (Emule, Kazaa, Bitorrent, Ares), ya que pueden venir “acompañados” de troyanos o spyware.

Otro tipo de riesgo que nos puede afectar en Internet es el *Phishing*. Normalmente se produce mediante correo electrónico o a través de ventanas emergentes que simulan páginas oficiales, es una modalidad de estafa que se basa en intentar engañarnos suplantando la imagen de una empresa o entidad pública con el fin de validar sus datos personales o claves.

¿Qué puedes hacer?

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

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

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

Proteger con
contraseña nuestro
equipo.



No abrir correos ni
aceptar archivos de
desconocidos.

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

Al instalar nuevo
software leer las
condiciones de la
licencia.

RIESGOS QUE PUEDEN PERJUDICARTE A TI



CIBERBULLYING

El acoso o maltrato escolar no es algo nuevo, pero el *ciberbullying*, acoso entre menores (iguales) que se produce mediante burlas, amenazas, humillaciones, etc., a través de internet y también teléfono móvil, es muy peligroso ya que puede causar mucho daño a los que lo sufren. Algunas características son:

- Es un acoso que se prolonga en el tiempo.
- Acosador y acosado se conocen y tienen contacto fuera del mundo virtual.
- Para realizarlo se utilizan nuevas tecnologías.

El *ciberbullying* se convierte en delito si se prueba que ha habido amenazas, calumnias, coacciones, etc. La pena impuesta por la justicia depende del tipo de acoso que se haya ejercido sobre la víctima y de la edad del acosador, pudiendo llegar a penas de prisión.

- No se trata de ninguna broma.
- Si conoces alguna situación de este tipo, reflexiona sobre cómo se ha podido sentir ese chico o chica que lo ha sufrido y comunícaselo a algún adulto.
- No te dejes llevar por el grupo y agredir a otros sin estar de acuerdo. Sé valiente, respetuoso y responsable.
- Si conoces a alguien que use las nuevas tecnologías para agredir o molestar, hazle ver que no está haciendo un uso adecuado y muéstrale el aspecto positivo de las mismas.



GROOMING

Se entiende por grooming, la forma en la que algunos adultos se ganan la confianza de los menores en la red con fines ilícitos.

En el grooming se dan normalmente cuatro etapas:

1. El adulto se gana la amistad y confianza del menor fingiendo ser otro menor.
2. Intentar obtener información y datos personales del menor.
3. Conseguir material visual comprometido mediante diferentes tácticas.
4. Chantaje y acoso a la víctima, para conseguir más material o un encuentro.



SEXTING

Se define como la producción de fotos o vídeos en actitudes comprometidas que se envían a móviles o se publican en Internet.

Enviar una foto comprometida ya sea mediante el móvil (MMS o bluetooth) o Internet, puede suponer que esas imágenes acaben en manos de cualquiera con el fin de hacernos daño e incluso podrían llegar a chantajearnos.



TECNOADICCIÓN

Podemos decir que alguien tiene adicción a las nuevas tecnologías cuando es incapaz de controlar el tiempo que les dedica, sacrificando otras actividades y obligaciones (familiares, escolares).

Un uso abusivo de Internet, la televisión o los videojuegos puede causarnos problemas como no saber distinguir entre el mundo real y el virtual, puede aislarnos socialmente, y puede afectar a nuestro rendimiento escolar.





Debes proteger tu intimidad por encima de todo.
Si vives alguna situación que te haga sentir mal, cuéntaselo a alguien de confianza.

¿Conoces  ?



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

4

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 **9**

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 Ciberbullying 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.cuervoblanco.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.projectocentinel.com/>

IMÁGENES:

<http://www.sxc.hu/photo/1115760>

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

<http://www.sxc.hu/photo/1009933>

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

<http://www.sxc.hu/photo/459355>

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

http://www.freepik.es/vector-gratis/nube-de-imagenes-predisenadas_382339.htm

http://www.freepik.com/free-photo/warning-3_44096.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.freepik.com/free-photo/www-4_20679.htm

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

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

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

<http://art.gnome.org/themes/icon?page=1>: Yatta Blues



<http://www.jcyl.es>



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