

4-6 URTE

Internet familian: erabilera segururako jarraibideak



Gurasoentzat eta beste
pertsona heldu batzuentzat

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

BERDINTASUN, JUSTIZIA
ETA GIZARTE POLITIKETAKO SAILA

DEPARTAMENTO DE IGUALDAD,
JUSTICIA Y POLÍTICAS SOCIALES

Gida hau Eusko Jaurlaritzak garatutako bilduma osatzen duten sei etako bat da, gurasoei eta tutoreei Interneten erabilera seguruan haur eta nerabeen hezkuntzan laguntzeko.

Bakoitza adin-talde jakin batean zentratzen da, eta bere portaera, Internetetikiko elkarreragina, arrisku potentzialak eta helduentzako laguntza-estrategiak jorratzen ditu.

Gida hau saileko lehena da, eta 4 eta 6 urte bitarteko haurrak ardurapean dituztenei laguntzea du helburu. Informazio interesgarria ere aurki daiteke aurreko (0-3 urte) eta hurrengo (7-9 urte) gidetan, pertsona bakoitzak Internet ikasteko eta erabiltzeko erritmo desberdina izan dezakeelakoan.

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

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

Bildumaren aurkibidea

01.

Internet familian: 0 eta 3 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

02.

Internet familian: 4 eta 6 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

03.

Internet familian: 7 eta 9 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

04.

Internet familian: 10 eta 12 urte bitarteko haurrek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

05.

Internet familian: 13 eta 15 urte bitarteko nerabeek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

06.

Internet familian: 16 eta 18 urte bitarteko nerabeek Internet modu seguruan erabiltzeko jarraibideak.

Informazio-dokumentu hiru erantsiak honako hauek dira:

Terminoen glosarioa

Bilatu gida hauetan aipatutako terminoen definizioa.

Baliabide interesgarriak

Lotutako Interneteko hainbat gunetarako estekak.

Bibliografia

Bilduma hau egiteko erabilitako bibliografia.



Aurkibidea

06. Or.

Sarrera

08. Or.

**Nolakoak dira
adin horretan?**

08. Or.

**Nola lagun
diezaiekegu
garatzen?**

10. Or.

**Nola eragiten
diete HIKTek?**

14. Or.

Laburbilduz

14. Or.

**Interesgarria
izan dakizuke**

15. Or.

**Familian
jolastuko gara?**

16. Or.

Glosarioa

20. Or.

**Baliabide
interesgarriak**

28. Or.

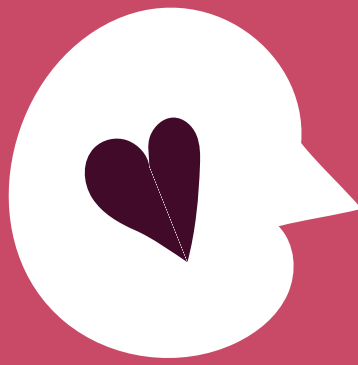
Bibliografia



Sarrera

Harreman, Informazio eta Komunikazio Teknologiek (HIKT) gero eta presentzia handiagoa dute gure gizarteko esparru guztietan.

Internet gure eguneroko jarduera askotarako erabiltzen dugu: irudiak, bideoak eta mezuak bidali eta jasotzen ditugu, online prentsa irakurtzen dugu, plataforma digitaletatik serieak ikusten ditugu, produktuak online dendetan erosten ditugu, gure banku-kontuak aplikazioen bidez kudeatzen ditugu, administrazio publikoekin teletramitazio bidez harremanetan jartzen gara, kirola egiteko aplikazioak deskargatzen ditugu, bideojokoak instalatzen ditugu, etab.



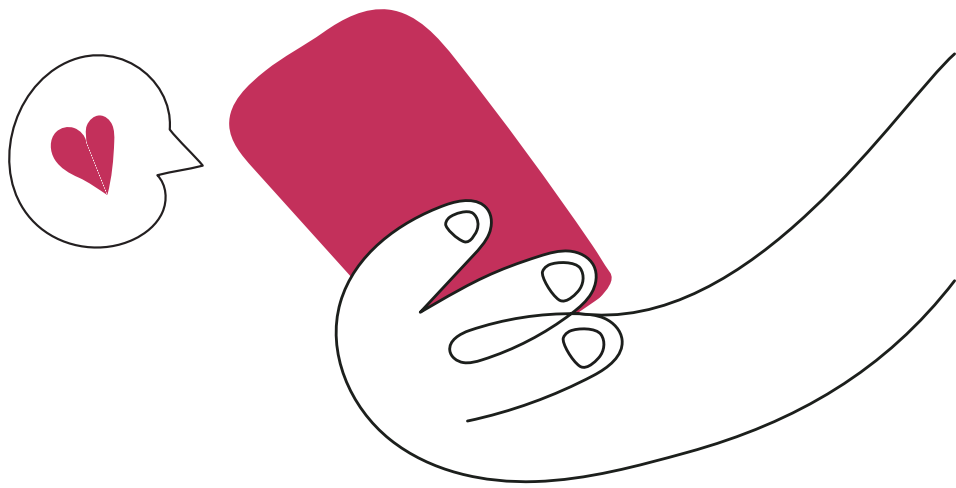
Internet plaza publiko digital global handia da, eta haurrak eta nerabeak ere plaza horretan parte hartzen dute. Bertan ikasi, kontrastatu, nortasuna eraiki, jendea ezagutu, esperimentatu, erakutsi eta arriskuak hartzen dituzte. Aukera handiko gunea da, eta arrisku batzuk ere baditu. Funtsezkoa da, hazkuntzaren arduradun garen aldetik, gure adingabeei horiek prebenitzen laguntzea.

Argi daukagu funtsezkoa dela mundu errealean beren burua zaintzen irakastea (kalea zeharkatu aurretik bi aldeetara begiratzea, pertsona ezezagunez ez fidatzea, kalte egin diezagukeen informaziorik ez ematea, gaizki tratatzen gaituzten pertsonengandik urruntzea, indarkeriazko edo asmo txarreko pertsona-taldeekin ez joatea...). **Beraz, jakin behar dugu beharrezkoa dela haiek ere heztea, mundu birtualean beren bizitza zuhurtziaz bizi dezaten.**

Mundu digitalean dauden arriskuak mundu fisikoan ere badaude (iruzurrak, kontrol obsesiboa, sexu-abusua, berdinen arteko jazarpena...), baina horiek ezagutzen jakin behar da, prebenitu ahal izateko. Eta, batzuetan, helduok ez gara gai arrisku digitalak antzemateko, ez dugulako ezagutzen eta ez dugulako gure neska-mutilak mugitzen diren online plataformen eta aplikazioen erabilera-esperientziarik.

Gida hauetan, adingabeek HIKTk erabiltzearekin lotutako arriskuei buruzko ezagutza ematen saiatuko gara, eta erabilera arduratsu eta seguru baterako digitalki hezten lagunduko duten jarduera-jarraibide batzuk eskainiko ditugu.

“ Arriskuak eta arazoak ez dira berriak. Betiko erronkak dira ingurune berri batean, eta, beraz, hazkuntzaren arduradun garen aldetik, gure eginbeharra da baliabide hori (erabiltzen dituzten tresnak) hurbiltzea eta ulertzea, adingabeei lagundu ahal izateko. ”



Nolakoak dira adin horretan?

Adin horretan, haurrek koordinazio handiagoa dute beren mugimenduetan, eta beren hiztegia zabaldu egiten da. Beren aldarteak, nahiak eta beharrak komunikatzen dituzte, eta beren sexu-identitatea ulertzen dute.

Bere nortasuna eraikitzeko erreferente nagusiak bere hazkuntzaren arduradunak eta hezkuntza-ingurunean ardura dutenak dira. Nolabaiteko egozentrismoa mantentzen duten arren, irekiago daude parekoak partekatze eta ulertzeko eta emozioak eta sentimenduak ezagutzeko.

Batzuetan ezezagunaren aurrean segurtasun falta erakusten badute ere, etapa honetan independentzia irabazten dute.

Arreta-gune izatea gustatzen zaie, erantzukizunak hartzea, eta horrek autoestimua indartzen du. Fantasia eta errealitatea nahasteko joera duen garaia da.

Nola lagun diezaiekegu garatzen?

Adin-tarte horretan, OMEk hau gomendatzen die haurrei

- Gehienez ere ordubetez erabiltzen dira pantailak egunean (telebista zein gailuak).
- Gutxienez egunena hiru orduko jarduera fisikoa, eta horietatik ordubetek intentsitate moderatua eta intentsitate handikoa izan behar dute.
- Ez pasatu ordubete baino gehiago lotuta, eta ez egon eserita luzaroan.
- Lo egin 10 eta 13 ordu bitartean.

Hazkuntzaren arduradun gisa, garrantzitsua da etapa honetan

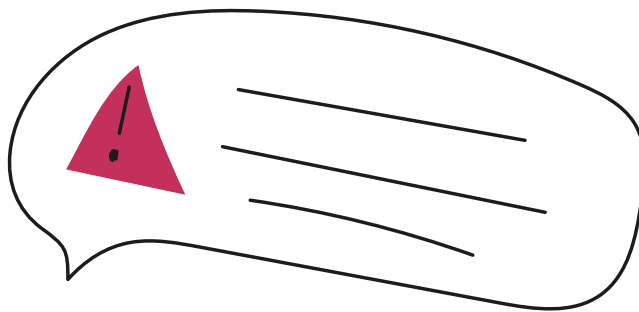
- **Autonomia sustatzea:** utzi gauzak modu autonomoan egiten, autoerregulazioa indartzeko helburuarekin. Irakatsi iezaezu ezinegona kontrolatzen, gehiegizko babesari saihesten eta ikertzeko eta probatzeko askatasuna uzten. Eguneroko zereginetan lagundu beti, baina haiei egiten utzi.
- **Ez jarri proban.** ikaskuntza-etapa bat da, eta huts egiteak frustrazioa eragiten die, are gehiago etsipena antzematen dutenean. Ez da ebaluatu behar, eta emozioekin enpatizatzen saiatu behar da beti. Gehiegi goraiapatzeak frustrazioa eragin dezake emaitzak lortzen ez dituztenean. Garrantzitsua da ikasteko eta praktikatzeko beharra ulertzea, hobetzen joateko.
- **Hezkuntza emozionala eta optimismoa lantzea:** norberaren emozioak antzematen, ulertzen, adierazten eta erregulatzen irakastea. Horrek besteena identifikatzen eta ulertzen lagunduko die. Emozioak izendatzen eta haien intentsitatea identifikatzen irakastea. Hezkuntza emozionalak honetan lagunduko die:

01. Balioestea, autoestimu osasuntsua eta autonomia emozional ona garatzea.
02. Frustrazioa onartzea.
03. Emozioak erregulatzea.
04. Lasaitasun-uneak aurkitzea.
05. Positiboan pentsatu.

Etapa honetan garrantzitsua da

- **Komunikazioa erraztea:** familiako elkarrizketetan teknologia berriak txertatzea eta normalizatzea, adingabeek jakin dezaten erreferentzia bat dutela galdetzeko, eta helduek aholku eta jarraibide seguruak emateko bide bat izan dezaten.
- **Gertutasuna erakutsi:** arazoren bat sortzen den guztietan eskuragarri gaudela erakustea.
- **Gizarte-trebetasunak eta pentsamendu kritikoa sustatzea:** erabaki arrazoituak eta arduratsuak hartzea erraztuko dieten tresnak ematea.
- **Gainbegiratzea eta elkarriketa:** bai gailuek bai aplikazioek gurasoen kontrolerako sistemak dituzte. Adin txikietan komeni da horiek aktibatzea eta askatasun handiagoa ematea, adingabeak heltzen doazen heinean.
- **Entzutea eta orientatzea:** garrantzitsua da adingabeak laguntzea eta orientatzea teknologia berrien munduan sartzeko.

“ Ez da beharrezkoa teknologia berriak menderatzea gutxieneko nabigazio-jarraibide seguruak transmititu ahal izateko, baina garrantzitsua da oinarrizko ezagutzak izatea, erabiltzen dituzten tresnak hobeto ulertu eta haien esperientziak partekatu ahal izateko, modu zehatzagoan aholkatuz. Era berean, garrantzitsua da erabilera-arau eta -muga batzuk ezartzea. ”



Nola eragiten diete HIKTek?

Harreman, Informazio eta Komunikazio Teknologien (HIKT) erabilerak hainbat ondorio izan ditzake 4 eta 6 urte bitarteko haurren garapenean. Garrantzitsua da azpimarratzea teknologia modu orekatuan eta kontzientean erabiltzea funtsezkoa dela ondorio kaltegarriak minimizatzeko eta onurak aprobetxatzeko.

Ondoren, haurren garapenaren arloetan izan daitezkeen eraginak zehazten dira:

- **Garapen kognitiboa:** pantailak luzaroan erabiltzeak mugatu egin ditzake trebetasun kognitiboak garatzeko beharrezkoak diren miaketa fisiko eta sentsorialerako aukerak, hala nola arreta, memoria eta pentsamendu kritikoa.
- **Erregulazio emozionala:** gailu teknologikoen erabilera desegokiak eragina izan dezake haurrek emozioak erregulatzeko duten gaitasunean. Adibidez, kasketaldi batean lasaitzeko gailuak erabiltzeak emozioz eta jokabidez autoerregulatzeko ikastea eragotz dezake.
- **Gizarte-trebetasunak:** teknologia gehiegi erabiltzeak gizarte-trebetasunen garapenean eragin dezake, beste pertsona batzuekiko elkarreraginak mugatu dezake, eta horrek komunikazio-arazoak eta etorkizunean gatazkak konpontzeko zailtasunak ekar ditzake.
- **Loaren kalitatea:** gailu elektronikoen esposizio gauekoa loaren kalitate eta kantitateari kalte egin diezaioke, horrek, berriz, arreta, haserrea eta errendimendu akademikoan eragin dezake.
- **Familia-lotura:** guraso hiperkonektatuen presentziak eragin negatiboa izan dezake loturan eta hitzezko interakzio gutxiago sor ditzake, eta horrek adingabeen garapen sozioemozionalari eragingo dio.

Zer da gurasoen kontrola?

Gurasoen kontrola, hazkuntzaz arduratzen diren pertsoneri eduki digitaletarako sarbidea gainbegiratzeko eta erregulatzeko diseinatutako tresnen eta funtzioen multzoa da, hala nola webguneak, aplikazioak, jokoak eta lineako beste bitarteko batzuk. Tresna horiek haurrak eduki desegokietatik babesteko, pantaila-denbora mugatzeko eta adinaren araberako murrizketak ezartzeko diseinatuta daude.

Haurrek gailuak erabiltzeko egiten dituzten aldi mugatuetan, funtsezkoa da kontsumitzen dituzten bideoen, jokoan eta abarren edukiak kontrolatzea. Gurasoen kontrola, bereziki adin txikietan, beharrezkoa da esperientzia segurua ziurtatzeko.

Guraso-kontrola inplementatzeko gailuak eta zerbitzuak, besteak beste, hauek dira: Android eta Apple gailuak, Smart TV, bideokontsolak, streaming plataformak, etab. Sare sozialetan, kontu pribatuak egiteko eta iruzkinak eta kontaktuak murrizteko aukera dago.

Gurasoen kontrola funtsezkoa da haurrentzat eta nerabeentzat ingurune digital segurua bermatzeko, Interneten modu arduratsuan eta seguruan nabigatzen laguntzen du. Gainera, hura behar bezala erabiltzeak indarkeria- edo sexu-maila handiko edukiak eskuratzea saihesten du, eta bullying digitala, estortsioa eta groominga bezalako arriskuen aurka babesten du.

Non aurki ditzakegu gurasoen kontrolerako tresnak?



INCIBE



EDUCACIÓN 3.0



PLAYSTATION

QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean

Nola kudeatzen ditugu eduki desegokiak?

Gailuak erabiltzean, adingabeek eduki desegokiak eskura ditzakete publizitatearen, argazkien, bideoen eta abarren bidez.

Adingabeak informazio mota horren eraginpean jartzearen ondorioak eskura dituzten edukiak bezain askotarikoak dira. Haurrengan izan ditzakeen ondorio batzuk honako hauek dira:

- **Kalte psikologikoak eta emozionalak:** heldutasuna eta autoestimua dute garapenean, maila emozional kaltebera izateaz gain.
- **Desinformazioa:** manipulatu egin daitezke eta sinesmen faltsuak ezarri, osasuna, segurtasuna eta abar bezalako gaietan.
- **Jokabide desegokiak:** sexismoa, matxismoa, homofobia, arrazakeria eta abar sustatzea.
- **Osasunerako kalteak:** anorexia, bulimia eta autolesioak.
- **Talde desegokietan sartzea:** muturrekoak, bortitzak eta arrazistak.

Eduki desegokiak eskuratu badituzte

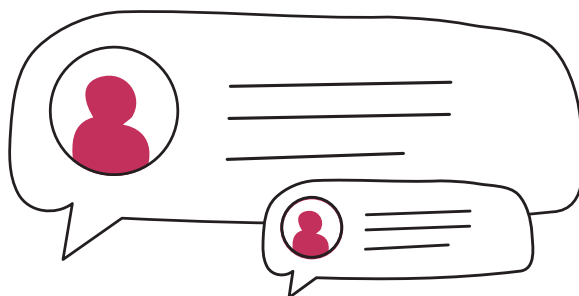
- 01. Lasai egon:** nahi gabe edo nahita sartu ahal izan da. Edonola ere, garrantzitsua da komunikazioa bilatzea eta konfiantzazko bideak eraikitzea. Adingabeek zuen laguntza dutela sentitu behar dute, eta ez dituzte errudun sentiarazi behar.
- 02. Eduki desegokiaren berri ematen dio zerbitzu-hornitzaileari:** argitalpen eta sare sozial gehienek edukia jakinarazteko edo salatzeke atal bat dute. Argitalpenaren aukeretan klik egin, txostena egin edo salatu hautatu eta arazoa deskribatzen duen aukera markatu besterik ez da egin behar.
- 03. Haurren sexu-abusuaren edukiaren salaketa-lerro bat ere badago:** haurren sexu-abusuaren edukiaren salaketa-lerroaren bidez (CSMA).
- 04. Kasurik larrienetan, hala nola komunitate arriskutsuetan, hala nola sektetan, talde bortitzetan, iruzurretan eta abarretan, jar zaitezke harremanetan Segurtasun Indarrekin.**



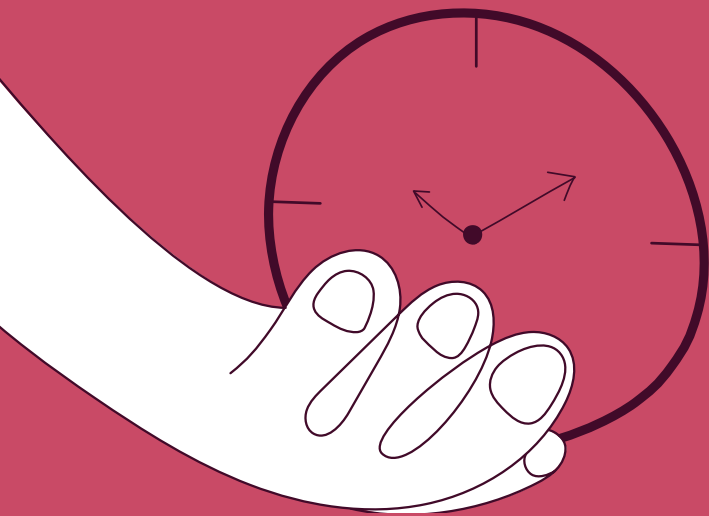
INCIBE



ERTZAINTZA



QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean



Zenbat denbora da nahikoa?

Funtsezkoa da haurrek teknologia berrien munduan lehen urratsak ematea, helduek lagunduta. Hasierak mailakatua izan behar du, adingabearen heldutasun-etapa kontuan hartuta. Funtsezkoa da denbora-mugak ezartzea (OMEren arabera, egunean ordubete gehienez 3 urte bete arte) eta familia osoarentzako pantailen ordeztako jarduerak sustatzea, hala nola aire zabaleko jarduerak, jolas fisikoak eta lagunekin topatzea

«Helduok eredu izan behar dugu, ezin dugu mugikorrarekin edo ordenagailuarekin denbora gutxiago eskatu, gu egun osoan erabiltzen ari bagara».

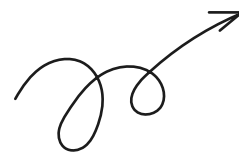
Egokiena **adingabeekin itun bat egitea** izango litzateke, eta pantaila baten aurrean hainbeste ordu igarotzearen arrazoa azaltzea, kaltegarria izan baitaiteke:

- Ikusmena galtzea.
- Haur urduriagoak izaten dira.
- Sedentarisinoa eragiten du eta, batzuetan, gehiegizko pisua.
- Buruko mina eragiten du.
- Gaixotasun psikologikoak izateko joera.

Horregatik, beharrezkoa da:

- Pantailekiko esposizio-denbora mugatzea.
- Gailua kendu baino 10 minutu lehenago abisatu.
- Beste aukera batzuk eskaintzen zaizkie (mahai-jokoak, margotzea).
- Adingabeekin jolastea.
- Aire zabalean eta familian jarduerak egitea.
- Kirol-jarduerak proposatzea.





Laburbilduz

01. Adibidearekin predikatu: adin txikikoek hazkuntzaren arduradunaren erreferentzia bilatzen duten etapa bat da, bere nortasuna eraikitzeko.

«**Garrantzitsua da adibidearekin predikatzea. Haien aurrean arduratsuak izatea eta eragin negatiboa izan dezaketen jokabideak saihestea.**»

02. Gurasoen kontrola: guraso-kontrola ezartzea eta konfiguratzeko, adingabeak eduki desegokietatik babesteko, pantaila-denbora mugatzeko eta adinaren araberako murrizketak ezartzeko, etapa honetan.

03. Edukien hautaketa: aukeratu erabiliko dituzten edukiak (bideoak, jolasak, etab.) eta egiaztatu egokiak direla. Aukeraketa hori pertsona heldu batek egin behar du beti.

04. Laguntza: garrantzitsua da haiei irakastea, laguntzea eta dispositiboak erabiltzen ari diren bitartean laguntzea. Arrisku posibleak erakutsi behar zaizkie, eta nola saihestu irakatsi. Inoiz zuzeneko zaintzarik gabe gailu bat erabiltzen badute, komeni da internetetik deskonektatuta egotea.

05. Arauak: garrantzitsua da gailuak erabiltzeko denborak eta uneak ezartzea, arauak ezartzea (arau horiek ezartzean inplikatzeko) eta erregulartasunez gogoraraztea.

Interesgarria izan dakizuke

0-3 urte gida

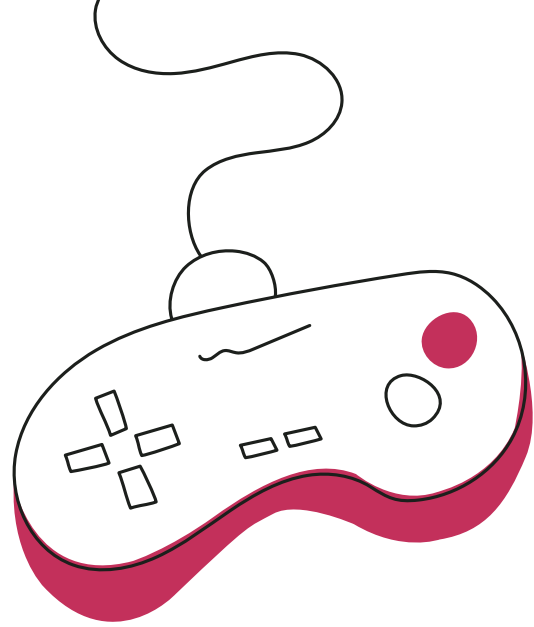
Teknologia berriak beharrezkoak ala baztergarriak dira adin horretan?

Pantailak saihestu behar ditugu?

7-9 urte gida

Zertan jokutzen dute adingabeek? Non daude arriskuak?

Zer da YouTube?, zer da influencer bat?



Familian jolastuko gara?



Ikasikusi

Haurrei jolasaren bidez euskara lantzen laguntzeko aplikazioa.



Esanbaki

Esanbaki euskaraz hiztegia eta gramatika ikasteko jolas bat da, 0-6+ urte bitarteko haurrentzat diseinatua.



Sorgin Txiki magia eskolan

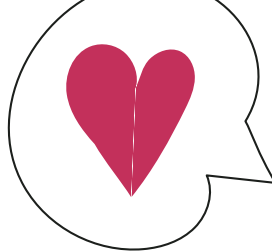
Jolasak eta magia gai nagusitzat hartuta ikastea.



Grinekin irakurtzen dut: irakurtzen ikastea

Irakurtzen hasteko jarduerak.

Glosarioa



a

Aplikazioa/App

Smartphonetarako eta tabletetarako lan espezifikoak egiten duten programa edo programa informatiko-bilduma; erabilgarriak, dinamikoak eta instalatzen eta erabiltzen errazak dira. Gaur egun era guztietako aplikazioak daude: berriak, jokoak, sare sozialak, berehalako mezularitza, kirolak, hizkuntzak eta abar.

Apple pay

Applen mugikorra erabilia ordaintzeko sistema bat da.

Abatar

Inguru digitaletan erabiltzaile batek duen identitate birtualaren irudikapen grafikoa.

b

Bing

2009ko ekainean Microsoft konpainiak abiarazitako bilaketa-motorra da. Beste edozein bilatzaile bezala, erabiltzaileak egindako kontsultaren arabera funtzionatzen du, bilaketari iragarkiekin, emaitza organikoekin, irudiekin, bideoekin eta berriekin erantzuten dio.

Bideo-kontsola

Telebista-monitore batera konektatzen den aparatu

elektronikoa. Bertan, hainbat bideojokoren kartutxoak sartzen dira, aparatuari konektatutako aginte baten bidez kontrolatzen direnak.

Bio

Sare sozialeko (Instagramen eta Twitterren, esaterako) profilean dagoen espazioa, oro har, besteei norbere buruari buruzko informazioa emateko.

Blog

Bloga oso popularra den webgunea da, aldizkari gisa, autoreak (sarritan partikularra) irakurleek iruzkin ditzaketan edukiak («post», «sarrera» edo «artikulu deituak») publikatzen ditu aldian behin.

Bluetooth

Bluetootha gure eguneroko gailu elektronikoetan dagoen haririk gabeko konektibitatearen estandarra da. Hurbiletik gailuen artean datuak transmititzeko aukera ematen duen haririk gabeko estandarra da, bien arteko komunikazioa erraztuta, harien edo konektatzaileen presentziarik gabe edo aparatuen arteko interakzio erraza eta azkarra ahalbidetuta.

k

Kamera digitala

Kamera digitalak, argazki-pelikula duten kamerek egiten duten bezala argazkiak pelikula kimikoan kaptatu eta bildu beharrean, argazki digitalera jotzen du irudiak sortzeko eta biltzeko.

d

Deskarga

Deskarga batek ekipo edo gailu batera informazioa transmititzea dakar. Egun, sarearen bidez, liburuak ez ezik, ezaugarri desberdinetako dokumentuak ere deskarga daitezke, txantilioiak, musika, bideoak, filmak eta telesailak, bideo-jokoak, programa informatikoak, etab.

e

Erabiltzailea

Konputagailua edo sareko zerbitzuren bat darabilen pertsona.

E-posta

Posta elektronikoa, ingelesez, «electronic mail» edo «e-mail», komunikazio elektronikoko sistemen bidez mezuak sortzeko, bidaltzeko eta jasotzeko metodoa da. Gaur egungo posta elektronikoko sistema gehienek Internet darabilte, eta posta elektronikoa da Interneteko adierazgarrienetako bat.

Etiketatu

Pertsona bat publikazio batean (argazkia, bideoa, etab.) identifikatzeko ekintza, publikazio horri sare sozialeko profila lotuta.

f

Follower

Zure sare soziala darabilten eta egiten dituzun gaurkotzeak jasotzen dituzten jarraitzaileak edo pertsonak.

Foroa

Foro birtuala gai jakin bati buruzko eztabaida-gunea da, leku askotako pertsona askoren iritziak biltzen ditu era asinkronikoan. Azken horrek esan nahi du pertsonen arteko komunikazioa plataforma une berean erabiltzen aritu gabe gauzatzen dela.

Fraping

Norbaiten sare sozialeko kontura baimenik gabe sartzea eta edukia argitaratzea edo ekintzak bere izenean egitea da. Sarritan, baten batek gailu partekaturen batean saioa irekita uzten duenean gertatzen da eta beste pertsona batek bere kontuan txantxak edo behar ez diren ekintzak egiteko aprobetxatzen du.

g

Geokopakena

Geokopakena Internetera konektatuko objektu baten, esaterako, radarraren, telefono mugikorraren edo ordenagailuaren kokapen geografikoa lortzeko gaitasuna da.

Google

Googlen jarduera osoaren epizentroa web-bilatzailea da; hortaz, bilaketa-motorrik garrantzitsuena du Interneten,

eta erabiltzaile guztiek edonolako bilaketak egiteko erabiltzen duten ataria. Erabiltzaile batek sartu nahi duen webgunearen domeinua ezagutzen duenean, nahikoa zaio Googleren bidezko bilaketa egitea, baita interes jakin bateko webgune-taldea nahi badu ere. Aipatutako bilatzaileaz gain, Google LLCk sareko beste aplikazio batzuk ere eskaintzen ditu, besteak beste: [posta elektronikoa](#) (*Gmail*), bideo-erreproduktzioa (*YouTube*) eta mundu-mapa batean posta helbideak bilatzea (*Google Earth* eta *Google Maps*), baita Interneteko [nabigatzailea](#) (*Google Chrome*) eta [sare soziala](#) (*Google+*) ere.

Google Play

Edo Play Store, horrela ere ezaguna da. Googlek sortutako aplikazioen denda da; bertan jokoak, filmak, musika, liburuak eta gehiago aurki daitezke. Android sistema operatiboa duen edozein gailu mugikorretarako dago eskuragarri.

Grooming

Heldu batek garatzen dituen estrategiak adingabe baten konfiantza Internet bidez irabazteko, sexu-onurak lortzeko azken helburuarekin (sexu-abusuak).

h

Happy slapping

Eraso fisiko, hitzeko edo sexual baten grabaketa eta teknologia digitalen bidez online zabaltzea.

Hater

Edozein gairen, konturen edo pertsonaren aurrean etsaitasuna edo jarrera negatibo sistematisa erakusten dituen pertsona.

i

Instagram stories

Instagrameko «stories» edo istorioak plataforma horretako ikus-entzunezko edukiak dira eta, argitalpen normalak ez bezala, aldakorak dira; hau da, iraupen jakina dute eta, horren ondoren, desagertu egiten dira. Kasu honetan, argitaratzen direnetik, 24 orduko epean egongo dira ikusgai.

Ipod

Applek diseinatutako eta komertzializatutako audio digital irakurgailu eramangarrien lerroa da.

Ivox

Era guztietako audioak entzun, deskargatu eta parteka daitezkeen online plataforma da; podcastak bakarrik ez, irratsaioak, audio-liburuak, hitzaldiak eta abar izan daitezke.

m

Malwarea

Malware «gaizto» eta «software» hitzek eratzten dute, eta erabiltzaileen ekipoetan exekutatzeko den programa edo aplikazio informatikoa da, informazioa lapurtzeko edo sistemaren kontrola hartzeko helburuarekin. Ezaugarri nagusia da ekipoaren jabeak jakin gabe instalatzen dela eta funtzioak egiten dituela, jabea kontrolatu gabe. Software gaiztoak erabiltzaileentzako kaltegarriak diren ekintza ugari egin ditzake: informazioa lapurtu, zifratu, oinarriko funtzio informatikoak kaltetzeko datuak ezabatu edo jarduera monitorizatu, esaterako.

Meme

Interneten azkar zabaltzen den testu, irudi, bideo edo beste elementuren bat, eta sarritan umore-helburuarekin eraldatzen da.

Mp3/mp4 irakurgailua

Mp3 audio digitaleko artxiboak biltzen, antolatzen eta erreproduzitzen dituen gailua da. Mp4k bideo-, irudi- eta audio-artxiboak erreproduzitzea, biltzea eta ezabatzea ahalbidetzen du.

Multijokalaria

Gutxienez bi jokalarik parte hartuko duten bideo-joko horiez guztiez dihardugu, eta, jokia garatzeko modua aldarria izan daiteke. Hau da, multijokalaria moduan oinarritutako joko batek jokalariek era kooperatiboan jokatzeko ekar dezake edo; kontrara, aurkari eta lehiakide izatea.

n**Nabigatu**

Internet erabiltzeari deitzen zaio eta informazioa bilatzeari eta horrek eskaintzen dituen aplikazio desberdinak erabiltzeari.

Nick

Nick gure operazioak sarean egiteko adoptatu genuen Goitzena edo Ezizena besterik ez da. Interneten «bataiatzea» erabakitzen dugun nik edo «erabiltzaile-izen» horrek blogetan, webguneetan, foroetan, txatetan, komunitate birtualetan eta abarrera sartzeko aukera emango digu.

p**Phishing**

Identitate, posta elektronikoa edo webgune faltsuen bidez pertsonak engainatzen ahalegintzen dira informazio konfidentziala parteka dezaten: pasahitzak, bankuko datuak edo informazio pertsonala, adibidez.

Podcasta

Erabiltzaile batek aurretiazko kideztaren bidez Internetetik deskargatu eta konputagailu zein irakurgailu eramangarri batean entzun dezakeen irratsaio- edo telesaio-emisioa.

S**Sarea**

Konputagailu-sarea informazioa eta baliabideak partekatzeko eta zerbitzuak eskaintzeko helburuarekin inultsu elektrikoak, uhin elektromagnetikoak edo datuen garraiorako bestelako bitartekoak bidaltzen eta jasotzen dituzten gailu fisikoen bidez elkarren artean konektatutako nodo- eta software-ekipoen bilduma da.

Sextinga

Gailu mugikorren bidez beste pertsona batzuei ezaugarri sexuala duten edukiak bidaltzea (argazkiak eta bideoak batez ere).

Softwarea

Zenbaketarako programa-multzoa, baita sistema informatiko bateko zeregin desberdinak egiteko aukera ematen duten prozedurak eta jarraibideak ere.

Smartphonea

Telefono mugikorraren eta konputagailuaren edo poltsikoko ordenagailuaren funtzioak uztartzen dituen gailu mugikorra da. Dispositibo horiek plataforma informatiko eramangarri baten gainean funtzionatzen dute, biltzeko eta une berean zereginak egiteko gaitasun handiagoa dute, eta ohiko telefonoak baino konektagarritasun handiagorekin.

SMS

Telefono mugikorren artean bidal daitekeen testu-mezu laburra.

Streamer

Streamerra audientzia espezifiko bati zuzenean transmisioak egiteko komunikazio-gaitasuna eta teknologikoa dituen pertsona da. Streamerrek Youtube, Twitch edo Facebook plataformen bidez partekatzen dute edukia denbora errealean, eta gero eta adierazgarriagoak dira entretenimendu digitalaren industrian.

Streaming

Aurretiaz datuak gailuan deskargatu beharrik izan gabe Interneten edo beste sare batean zuzenean transmititzen diren edukiak ikusteko eta entzuteko aukera ematen duen teknologia.

Sextortsioa

Sextortsioa edo estortsio sexuala esplotazio sexual mota bat da, pertsona bat induzitu edo xantaia egiten diote sexting bidez—oro har, Internet bidezko mezularitza-aplikazioen bidez— biluzik edo sexu-jardueretan agertzen den irudi edo bideo batekin.

SoundCloud

Sareko audio-banaketa plataforma da, erabiltzaileek kolabora dezakete, beren proiektu musikalak sustatu eta banatu.

Spotify

Milioika kantura eta mundu osoko sortzaileen edukira iristeko aukera

ematen duen musika, podcast eta bideo-zerbitzu digitala da.

Skype

Munduko edozein tokitan daudenekin dei, bideo-dei edo berehalako mezularitza bidez komunikatzeko zure konputagailuan, ordenagailuan edo telefono mugikorrean instala dezakezun aplikazioa edo programa da.

t

Tableta digitala

Konputagailu eramangarri bat da, smartphone edo PDA bat baino handiagoa, ukipen bidezko pantaila du (arrunta edo multitaktila) eta hatzak erabiltzen dira, teklatu fisikorik edo sagurik behar izan gabe.

Trending topic

Trending topic edo uneko gaia sare sozialean besteak baino erritmo biziagoan aipatzen den hitz bat, esaldi bat edo gai bat da. Gaurkotasuneko gai horiek oso ezagunak egiten dira denbora gutxian, bai modu espontaneoan, bai erabiltzaileek hitzartutako ahalegin baten bidez, bai pertsonak gai espezifiko horri buruz hitz egitera bultzatzen dituen ekitaldi baten bidez. forma espontánea, a través de un esfuerzo concertado por los usuarios o debido a un evento que impulsa a las personas a hablar sobre este tema específico.

Troll

Molestatzeko edo probokatzeko intentzioarekin sareko komunitate batean, eztabaida-foro batean, txat-gela batean, blogoetako iruzkinetan, edo antzekoetan mezu probokatzailak, hutsalak edo lekuz kanpokoak argitaratzen dituen identitate ezezaguna duen pertsona.

Txata

Interneteko sarearen bidez bi pertsona edo erabiltzailearen edo gehiagoren arteko komunikazio digital mota da. Txatak Internet sareari konektatutako software bat erabiltzeari esker berehala gauzatzen diren elkarrizketak dira eta publikoak, edonork parte hartzeko elkarrizketa-taldeak, edo txat pribatuak izan daitezke, baimenduek bakarrik erabili ditzaketanak.

v

Vimeo

Bideoetan oinarritutako Interneteko sare soziala da, InterActiveCorp konpainiak 2004ko azaroan abiarazitakoa. Iragarkirik gabeko New Yorkeko bideo-plataforma da, bideo-ikustaldi libreak eskaintzen ditu.

w

Web

Web-orrialdea, orrialde elektronikoa, orrialde digitala edo ziberorrialdea testua, soinua, bideoa, programak, loturak, irudiak, hiperestekak eta beste gauza asko izateko gai den informazio elektronikoa duen dokumentua da, World Wide Web deiarri egokitua, eta web-nabigatzaile baten bidez sar daiteke bertan.

Webinar

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

Wikipedia

Wikipedia entziklopedia askea da, eleanitza eta kolaborazioz

editatua. Sarean entziklopedia askea sortzeko proiektua da. Edozein gairi buruzko ezagutzen ekarpena egin dezake bakoitzak, giza jakinduria osoarekin datu-base bat sortzeko. Wikimedia Fundazioak administratzen du, dohaintzetan oinarritutako finantzazioa duen irabazi-asmorik gabeko erakundeak.

y

Yahoo

Atari propioa, bilatzailea eta erlazionatutako beste zerbitzu batzuk, posta elektronikoa, berriak, eguraldia eta abar dituen Internet sektoreko enpresarik nagusienetako bat da. Googleren eztearen eta haren produktu guztien aurretik lortu zuen garrantzia dela eta, Sarearen mundu mailako garapenean eragin zuen konpainia aitzindarietakotzat hartzen da.

Youtuber

Youtube bideo-webgunearen barruan duen kanalean ikus-entzunezko edukia zintzilikatzen duen pertsona. Zuzeneko emisioak ere egiten ditu aipatutako kanalaren bidez.

Z

Ziberjazarpena

Jazarpen birtuala ere deitzen zaio; pertsona bati edo multzo bati molestatzeko edo jazarpena egiteko eraso pertsonalak, informazio pertsonala edo faltsua zabaltzeko baliabide digitalak erabiltzea da. Ziberreraso ekintzek ezaugarri zehatzak dituzte: erasotzailearen anonimotasuna, abiadura eta irismena.

Baliabide interesgarriak

Internet ikasteko espazioa

Eskumen digitalak

01 Eusko Jaurlaritzaren Ikanos proiektua



02 IS4k hezkuntza-baliabideak



Gurasoen kontrola

03 Incibe



04 Educación 3.0



05 Playstation



Fake News

06 Newtral



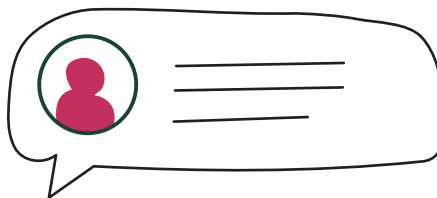
07 Maldita.es



08 Googlaren tresna datuak eta gertaerak egiaztatzeko



QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean



Genero indarkeria

09 Nire mutil-lagunak kontrolatzen nau Blogspota



10 Genero-indarkeriaren aurkako Gobernuaren Ordezkaritza. Berdintasun Ministerioa



Sare sozialak

Facebook

11 Facebook



12 Nola hasi erabiltzen Facebook



13 Erabilera-gida



X

14 X



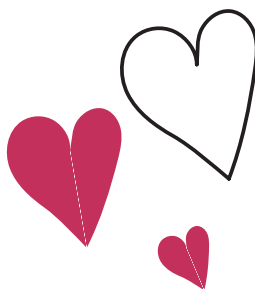
15 Erabiltzeko eskuliburuak

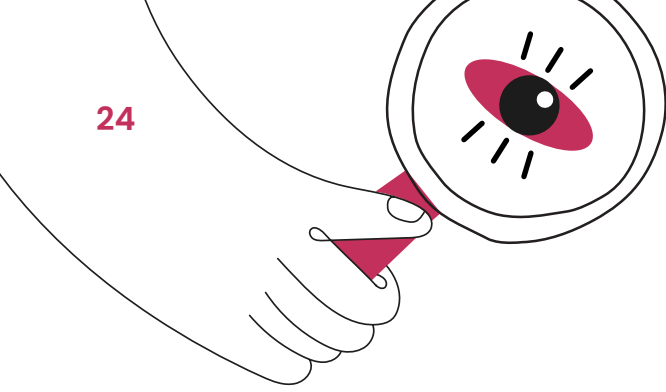


16 Hasiberrientzako eskuliburuak



Instagram**17** Instagram**18** Erabilera-eskuliburua**LinkedIn****19** LinkedIn**20** Erabilera-eskuliburua**Skype****21** Skype**22** Nola instalatu Skype?**YouTube****23** YouTube**24** Erabilera-eskuliburua

**TikTok****25** TikTok**26** Erabilera-eskuliburua**Snapchat****27** Snapchat**28** Erabilera-eskuliburua**WhatsApp****29** WhatsApp**30** Erabilera-eskuliburua**Telegram****31** Telegram**32** Erabilera-eskuliburua



Nortasun digitala eta online ospea

33 Zer da identitate digitala?



Segurtasuna webguneetan

34 Incibeko adingabeentzako Interneteko Segurtasun Zentroa



35 Phishing eta software maltzuraren aurkako babesa Google Chromerentzat



36 Saihestu nortasuna ordeztea Safarin



Mehatxuak Interneten

Bullyinga

37 Berdinen arteko tratu txarren aurrean ikastetxeetan jarduteko gida. Eusko Jaurlaritza



Ziberbullinga

38 Ziberbullyingaren aurrean eskolak emateko protokoloa, EMIClrena, Hezkuntza Sailaren laguntzarekin. Eusko Jaurlaritza



Grooming

39 Grooming-ari aurre egiteko dekalogo



40 Haur eta nerabeen aurkako sexu-ziberjazarpena eta horien prebentzioa



41 Internet segurua



Sextinga

42 Sexting-ari buruzko informazioa



43 Sexting: ez ezazu egin!



Sextorsioa

44 Incibe



43 Pantaila lagunak



Internet. Konfiantzako gunea

44 EU kids online. Interneten erabilerari buruzko txostena (UPV/EHU)



Internet. Eremu pribatua

45 Microsoften segurtasun eta babes-zentroa



46 Sarean ditugun lagunengan duten eta dugun eragina. Sare sozialen boterea



47 Sare Sozialak (1)



48 Sare Sozialak (2)



Erreferentziazko beste webgune batzuk

49 GAZTEAUKERA. Gazteentzako informazioa, jarduerak eta zerbitzuak



50 116111 ZEUK ESAN.
Zeuk esan. Hurrei eta nerabeei laguntzeko zerbitzua



51 Internautaren Segurtasun Bulegoa (ESI) / INCIBE (Zibersegurtasuneko Institutu Nazionala). Erabiltzaile adingabeei egokitutako edukiak emateko ekimena



52 Ikasnova. Nafarroako Gobernua



53 Childnet international



54 Datuak babesteko Euskal Bulegoa



55 Internet seguru eta emankorrerako gida



56 Panda software Orria, adingabeei eta Interneti eskainia



57 Internauten Elkartea (AI)



58 Pantallas amigas webgunea



59 Industria, Energia eta Turismo Ministerioaren Orrialdea



60 Korapilatzen.com
Aholkularitza, prestakuntza eta coachinga



Bibliografía

- AFTAB, PARRY (2006). *Ciberbullying. Guía práctica para madres, padres y personal docente*. EDEX - PantallasAmigas.
- ALFARO, ADREA (2020). *Manual de supervivencia para madres y padres en tecnologías y redes sociales*.
- ARRANZ FREIJO, E. B., GARCÍA GARCÍA M. D., ITSAMENDI-TXURRUKA, A., ACHA MORCILLO, J., BARRETO ZARZA, F. B., ETXANIZ ARANZETA, A., OLABARRIETA ARTETXE, F. Y RONCALLO ANDRADE, P. (2021). *Bebés y pantallas digitales: una propuesta educativa audiovisual desde la parentalidad positiva*.
- AVILES, ANGEL-PABLO (2013). *Por una red más Segura. Informando y Educando*.
- AYUNTAMIENTO DE VITORIA-GASTEIZ (2018). *El plan local de infancia y adolescencia de Vitoria-Gasteiz*.
- BLOCK, J. (2008). *Issues for DSM-V: Internet Addiction*. Am J Psychiatry.
- CASAS, J.A. (2010). *Adicción a Internet, de la quimera a la intervención terapéutica*. Trabajo presentado en el Máster de Intervención e Investigación Psicológica en Justicia, Salud y Bienestar Social. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- CONSELL COMARCAL DEL BAIX LLOBREGAT (2020). *Guía de apoyo a madres y padres con hijas adolescentes víctimas de la violencia machistas*.
- DOLORS REIG; VILCHEZ LUIS F. (2013) *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencia, claves y miradas*. Fundación Telefónica; Fundación Encuentro.
- EJIMÉNEZ IGLESIAS, M GARMENDIA LARRAÑAGA, MÁ CASADO DEL RÍO (2015). *Percepción de los y las menores de la mediación parental respecto a los riesgos en Internet*. Revista Latina de Comunicación Social
- EMICI, Equipo Multidisciplinar de Investigación sobre Ciberbullying. Editado por Gobierno Vasco (2011). *Protocolo de actuación escolar ante el Ciberbullying*.
- FUNDACIÓN ATRESMEDIA; Colegio de Psicólogos de Madrid; Luengo Latorre Jose Antonio (2014). *Ciberbullying, Prevenir y Actuar*.
- GOBIERNO DE CANARIAS (2018). *Guía para el buen uso de las nuevas tecnologías para familias y profesionales en el ámbito de la infancia*.
- GOBIERNO VASCO (2014). *Guía Egonline para trabajar la educación en las Nuevas Tecnologías*.
- GONZÁLEZ TARDÓN, CARLOS (2014) *Videojuegos para la transformación social*.
- HERNANDEZ PRADOS, MARÍA DE LOS ÁNGELES. *Ciberbullying, una auténtica realidad*. III Congreso Online.
- INTECO. *Guía S.O.S contra el Grooming*.
- LEDERACH, JEAN PAUL. (2000) *El abecé de la paz y los con ictos. Educación para la paz*. Los libros de la catarata. Madrid.
- LIVINGSTONE, SONIA (2009) *Children and the Internet: great expectations, challenging realities*. Polity Press, Oxford, UK. ISBN 9780745631943
- MASCHERONI, G., PONTE, C., GARMENDIA, M., GARITAONANDIA, C. AND MURRU, M. F. (2010). *Comparing on-line risks for children in south-western European Countries: Italy, Portugal and Spain*. International Journal of Media and Cultural Politics
- MASCHERONI, G., & CUMAN, A. (2014). *Net Children Go Mobile: Final Report*.
- MASON, K. L. (2008). *Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel*. Psychology in the Schools.
- ORANGE; INTECO (2011). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de smartphones por los niños y adolescentes españoles*.
- PANTALLAS AMIGAS. *Guía tiktok para padres y madres*.
- PÉREZ ÁLVAREZ, SALVADOR; BURGUERA AMEAVE, LEYRE; LARRAÑAGA, KEPA PAUL (2013). *Menores e Internet*. Thomson Reuters Aranzadi.
- SAVE THE CHILDREN (2020). *Tenemos que hablar de porno. Guía para familias sobre el consumo de porno en la adolescencia*.
- TEJEDOR SANTIAGO; PULIDO CRISTINA (2012). *Retos y riesgos del uso de Internet por parte de los menores. ¿Cómo empoderarlos?*
- TEJERINA, O.; FLORES J. (2008). e-legales. *Guía para la gente "legal" de Internet*. EDEX PantallasAmigas.
- UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID (2017). *Guía de prevención y detección del acoso sexual, acoso sexista y acoso por orientación sexual e identidad o expresión de género*.