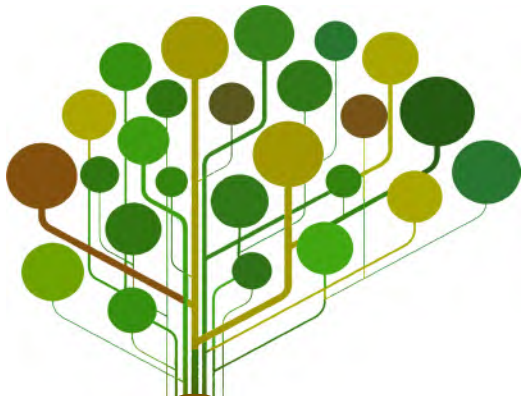


Línea de Intervención
Uso Positivo de las TIC

CRECIENDO EN SALUD



JUNTA DE ANDALUCÍA



1	MARCO TEÓRICO JUSTIFICATIVO	3
2	BLOQUES TEMÁTICOS	6
	2.1 ESTILOS DE VIDA SALUDABLE EN UNA SOCIEDAD DIGITAL	6
	· Hábitos saludables asociados al uso de las TIC	
	· Tiempo de ocio y las TIC	
	2.2 ADICCIONES A LAS TIC	7
	· Conceptos básicos asociados a tecnoadicciones	
	· Factores de Riesgo y Factores de Protección	
	2.3 BUENAS PRÁCTICAS Y RECOMENDACIONES	11
	· Normas básicas para un uso seguro de las TIC	11
	· Identidad Digital	13
	· Redes Sociales	15
	· Videojuegos	17
	· CyberBullying	20
	2.4 OBJETIVOS DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS	23
3	RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA LÍNEA DE INTERVENCIÓN	25
	3.1 RECURSOS BÁSICOS PARA EL PROFESORADO	25
	3.2 RECURSOS DIRIGIDOS A LAS FAMILIAS	26
	3.3 RECURSOS DIRIGIDOS AL ALUMNADO	27
	3.4 OTROS RECURSOS DE INTERÉS	27
4	SÍNTESIS	30

1

MARCO TEÓRICO JUSTIFICATIVO

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Procesan, registran, almacenan, resumen, recuperan y/o presentan información de la más variada forma (texto, imagen o sonido). Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital, los teléfonos móviles inteligentes, PDA, Ebook, blogs, podcast... y, por supuesto, la web.

Las tecnologías de la información y la comunicación desataron una explosión sin antecedentes en la forma de comunicarse al comienzo de los años 90, cuando Internet pasó de ser un instrumento experto de la comunidad científica a ser una red de fácil uso que modificó las pautas de interacción social y que supuso la redefinición radical del funcionamiento de la sociedad, generando una nueva forma de establecer relaciones entre las personas, algo que incide de manera directa en el desarrollo de los niños y las niñas que crecen y se socializan en un contexto tecnológico.

Autodidactas en muchos casos, con una gran habilidad en el manejo de dichas herramientas se convierten en productores y receptores de contenidos que traspasan la frontera de lo privado. Son las tecnologías que se inventaron después de que nacieran sus padres y madres, pero con las que ellos y ellas han nacido y crecido. Elementos cotidianos que, en general, les resultan beneficiosos para la participación, la educación, el acceso a la información, la creatividad, el ocio y el juego, la comunicación o la libre expresión, etc., pero que a su vez, les exponen a riesgos y formas específicas de violencia vinculados a la vulneración de derechos fundamentales del ser humano como la libertad, la dignidad, la intimidad o el derecho a ser protegidos contra toda violencia, a los que los niños y las niñas son más vulnerables que las personas adultas.

Las potencialidades son infinitas, los riesgos evitables.

Para ello, resulta imprescindible la prevención, la protección y la atención a los niños y niñas, proporcionando estrategias y habilidades cognitivas, psicológicas y afectivas que les permitan un uso positivo y responsable basado en el respeto y en la promoción de la dignidad humana y de la integridad física y psicológica.



Por otro lado, la Ley 17/2007, de 10 de diciembre de Educación de Andalucía en su Artículo 39 relativo a la Educación en Valores, establece en su apartado cuarto que:

"El currículo contemplará la presencia de contenidos y actividades que promuevan la práctica real y efectiva de la igualdad, la adquisición de hábitos de vida saludable y deportiva y la capacitación para decidir entre las opciones que favorezcan un adecuado bienestar, mental y social para sí y para los demás."

En su concreción, la Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía establece que:

"En esta sociedad asentada en la cultura digital, las administraciones educativas tienen la responsabilidad de adecuar los procesos educativos, dejando de pensar que las tecnologías de la información y de la comunicación, en sí mismas, producirán cambios en la enseñanza y el aprendizaje, y asumiendo que son instrumentos mediadores cuya eficacia depende de la intencionalidad pedagógica y de la didáctica de su uso".

Incorporando como uno de los objetivos del área de Cultura y Práctica Digital:

"Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos".

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación no son de por sí buenas o malas, son simplemente instrumentos al servicio de lo humano y dependen del uso que de ellas hagamos.

Por ello, y desde estos fundamentos normativos, parece claro que resulta imprescindible reforzar en los centros educativos la importancia de un uso adecuado y responsable de las tecnologías e Internet, propiciando la toma de conciencia acerca de lo que significa la integración de su uso en la vida del alumnado, al tiempo que proporciona posibilidades para la mejora de su desarrollo escolar, para la colaboración y el trabajo cooperativo, para el desarrollo experiencial de los aprendizajes...; dotando de un protagonismo activo al alumnado frente a las propias tecnologías, aportando posibilidades para crear, inventar y compartir de forma reflexiva y superando el rol de mero usuario consumidor.





Con esta finalidad, desde la Línea de Intervención "*Uso Positivo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación*" se propone trabajar los siguientes bloques temáticos:

1.- Estilos de Vida Saludable en una sociedad digital:

- Hábitos saludables asociados al uso de las TIC.
- Tiempo de ocio y las TIC.

2.- Adicciones a las TIC:

- Conceptos básicos asociados a Tecnoadicciones.
- Factores de riesgo y Factores de protección.

3.- Buenas Prácticas y Recomendaciones:

- Normas básicas para un uso seguro de las TIC.
- Identidad Digital.
- Redes sociales.
- Videojuegos.
- CyberBullying.



2

BLOQUES TEMÁTICOS

2.1 ESTILOS DE VIDA SALUDABLE EN UNA SOCIEDAD DIGITAL

Los estilos de vida de las personas constituyen el conjunto de conductas habituales que configuran su modo de vivir y es uno de los factores que más influye en la salud, de hecho, es el factor con más influencia en la salud de la población de los países desarrollados.

Las TIC han y están transformando los ámbitos de la vida social, cambiando los modos de conocer y de relacionarse, el mundo productivo, la cultura, la educación y las ideas, influyendo en la formación de estilos de vida donde los valores y modelos son propuestos y consumidos en base a referentes virtuales.

Promover en los niños y en las niñas estilos de vida saludables en una sociedad digital es una tarea sumamente compleja por su carácter sistémico y multicausado que no puede atribuirse solamente al individuo, a su familia, a la escuela o a su entorno físico social, ya que en todos estos ámbitos, existen condicionantes, modelos sociales digitales que inciden en la conformación de la identidad del menor y de su propio estilo de vida.

Por otro lado, su tiempo libre tiene ahora una ubicación virtual además de física. Eso implica la ruptura de las limitaciones de tiempo y espacio y la red de relaciones que pueden establecer es mayor que nunca.

Son muchos los niños y las niñas que en su tiempo libre viven pegados a su smartphone o a una tablet. A través de ellos, wasapean con amigos y amigas, comparten imágenes o noticias de sus ídolos, buscan sus vídeos favoritos, experimentan con juegos, retocan las fotos de otros compañeros y compañeras o investigan sobre las nuevas apps.

El uso de las TIC en su tiempo de ocio es cada vez más frecuente, lo que puede resultar positivo al constituir una excelente forma de socializarse y de aprender, pero a su vez, si no se ofrecen pautas y estrategias para un uso responsable, pueden resultar perjudiciales por el abandono de otras actividades propias de la edad como hacer deporte, ir al cine, a un concierto, salir con amigos y amigas o relacionarse con la familia.



Además, un abuso de las TIC puede generar efectos no deseados en la esfera somática, psicológica y social: aislamiento, ansiedad, baja autoestima, falta de atención o falta de sueño que repercuten en la disminución del rendimiento escolar, nerviosismo, no distinción entre la realidad y la ficción, empobrecimiento de la expresión oral, falta de espíritu crítico y de esfuerzo, problemas físicos como el sedentarismo, la obesidad, problemas generados por el uso del ratón, problemas posturales, y un largo etc.

Por ello, es necesario educar en valores, habilidades y destrezas personales y sociales, necesarias para desarrollar hábitos saludables en el uso de las tecnologías, potenciando elementos como la autoestima, la asertividad, la empatía, el pensamiento crítico y creativo, la resolución de conflictos, habilidades de comunicación o de toma de decisiones..., y proporcionando alternativas de ocio y tiempo libre saludables como la práctica deportiva, la música, el cine, etc.

El desarrollo de la Línea de Intervención Educación Socio-emocional, proporcionará las estrategias necesarias para abordar estos objetivos.

2.2 ADICCIONES A LAS TIC

Este Bloque temático tiene como objetivo favorecer las estrategias para la prevención de las repercusiones relacionadas con la salud física y psicológica del alumnado por un uso inadecuado de las TIC, prestando especial atención a los factores de riesgo y a las señales de alarma que indiquen una posible adicción y reforzando los factores de protección ante tales amenazas.

Para su desarrollo conviene conocer previamente algunos conceptos básicos asociados a adicciones comportamentales:

- Uso o Consumo. Se entiende como una utilización que no genera problemas sobre el consumidor, consumidora o su entorno.

El acto de consumir no es una característica que defina al ser humano, sino un rasgo del que participan todos los seres humanos. Sin embargo, el uso o consumo de forma racional es consecuencia de la libertad, que sí constituye una cualidad específicamente humana, y la libertad, en este como en otros campos, tiene como correlato la responsabilidad. El ejercicio de la libertad en un uso o consumo responsable precisa de información y formación; en una palabra, exige educación.





- Abuso. Se caracteriza por un consumo repetido que induce a daños en las esferas somáticas, afectivas, psicológicas o sociales de la persona y su entorno. El abuso puede estar asociado al consumo de sustancias o a la realización de actividades.
- Dependencia. Se relaciona con una serie de factores denominados "factores de riesgo" que producen, como consecuencia del consumo continuado, un estado psíquico, físico y social que tiene como objetivo mantener los efectos agradables procedentes de dicho consumo o actividad y evitar los efectos desagradables que pudieran producirse por la no ingesta o por el no desarrollo de dicha actividad.

Cuando hay una dependencia, los comportamientos adictivos se vuelven automáticos, emocionalmente activados y con poco control cognitivo sobre el acierto o error de la decisión. La persona adicta sopesa los beneficios de la gratificación inmediata, pero no repara en las posibles consecuencias negativas a largo plazo.

- Adicciones comportamentales. Conductas repetitivas, placenteras en un principio, pero que generan una pérdida de control en las personas que interfiere de forma grave en todas las facetas de su vida.
- Factores de riesgo. Aquellas "circunstancias" que incrementan, directa o indirectamente, la probabilidad de que una persona implemente una serie de adicciones para evadirse, precisamente, de esas mismas circunstancias que la atosigan, llegando a producir un cuadro patológico que va a interferir en su propio proceso de desarrollo y sobre su mundo circundante. Hablamos de "circunstancias", ya que en las adicciones no podemos hablar de la existencia de un único elemento que provoque el mantenimiento de la actividad adictiva, sino que este viene dado como consecuencia de la interrelación de varios factores.
- Factores de Protección. Aquellas "circunstancias" atributos o características individuales, condición situacional y/o contexto ambiental que inhibe, que reduce o atenúa la probabilidad del uso y/o abuso de consumo o la transición en el nivel de implicación con la actividad adictiva.

En la "Encuesta sobre hábitos de uso y seguridad de Internet de menores y jóvenes en España 2014", se pregunta de forma velada acerca de la adicción a Internet. Como resultado, un 32,3%, respondió afirmativamente a la frase "me he sentido disgustado cuando no he podido conectarme a internet". El 20,4% a la de "he descuidado a mi familia, amigos, tareas escolares o aficiones por internet". El 7% a la de "he intentado sin éxito pasar menos tiempo en internet" y un 4,1%, se ha quedado "sin comer y sin dormir a causa de internet".





Ante esta situación resulta imprescindible conocer los *Factores de Riesgo* asociados a las adicciones comportamentales, tales como:

- Impulsividad.
- Disforia.
- Intolerancia a estímulos displacenteros.
- Búsqueda de emociones fuertes.
- Timidez excesiva.
- Baja autoestima.
- Afrontamiento inadecuado de dificultades.
- Trastornos psíquicos.
- Problemas familiares.
- Pocas relaciones sociales.

Prestando especial atención, junto a las familias, a las señales de alarma que pueden dar pistas para detectar una conducta adictiva en el alumnado, tales como (Young, 1998):

- Privarse de sueño (<5 horas) para estar conectado a la red, a la que se dedica unos tiempos de conexión anormalmente altos.
- Descuidar otras actividades importantes, como el contacto con la familia, las relaciones sociales, el estudio o el cuidado de la salud.
- Recibir quejas en relación con el uso de la red de alguien cercano, como los padres, madres, hermanos o hermanas.
- Pensar en la red constantemente, incluso cuando no se está conectado a ella y sentirse irritado excesivamente cuando la conexión falla o resulta muy lenta.
- Intentar limitar el tiempo de conexión, pero sin conseguirlo, y perder la noción del tiempo.
- Mentir sobre el tiempo real que se está conectado o jugando a un videojuego.
- Aislarse socialmente, mostrarse irritable y bajar el rendimiento en los estudios.
- Sentir una euforia y activación anómalas cuando se está delante del ordenador.
- Desinterés por otros temas.

De este modo, conectarse al ordenador, al móvil o a la consola nada más llegar a casa, mirar el whatsapp al levantarse y ser lo último que se hace antes de acostarse, reducir el tiempo de las tareas cotidianas como comer, dormir, estudiar o charlar con la familia y amigos para conectarse, configuran el perfil de una posible persona adicta a las TIC.

Por otro lado, tan importante es identificar los factores de riesgo como potenciar los *Factores de Protección* frente a la adicción, que deben estar orientados a:





1. Promover en el alumnado habilidades que favorezcan hábitos de uso responsable, desarrollando competencias en comunicación adecuada de las emociones, expresión de los sentimientos, resolución de problemas, autoestima, asertividad, tolerancia a la frustración, fomento del pensamiento creativo y/o el autocontrol.
2. Incorporar en el día a día de los niños y niñas "Normas Básicas de Uso Responsable de las TIC", como prevención al abuso:
 - Fijar un tiempo límite de uso.
 - Crear una lista de las cosas que le gusta hacer (esta no puede incluir nada de tecnología) y determinar un tiempo para ellas.
 - Priorizar la compatibilidad de momentos en familia y TIC.
 - Establecer que se debe pasar el mismo tiempo jugando y estando con los amigos y amigas o hermanos y hermanas que con las TIC.
 - Promover el uso de videojuegos que fomenten el intercambio social y la comunicación en red
 - Insistir en que si necesitan el ordenador e Internet para realizar actividades escolares, debe limitarse a que su uso sea sólo para esto.
 - Permanecer junto a ellos mientras usan los dispositivos.
 - Instalar el ordenador y demás tecnologías en lugares comunes, donde siempre se le pueda orientar en el acceso a la información.
 - Permanecer cerca cuando estén conectados.
3. Evitar conductas erróneas tales como:
 - Uso familiar de las tecnologías por conveniencia o como "moneda de cambio" mientras se terminan de realizar tareas domésticas, hablar por teléfono, en reuniones familiares o sociales, etc.
 - Establecer normas de uso de las TIC que sean exclusivas para los niños y las niñas. Las personas adultas debemos dar ejemplo en el uso responsable de las TIC.
 - Prohibir el uso de las TIC al detectarse una posible adicción. Si un niño o niña es adicto a las TIC necesitará desconectarse progresivamente. Si se le elimina bruscamente, alimentaremos la ansiedad infantil en lugar de mejorarla. Recordemos el potencial del uso responsable de las TIC en el aprendizaje y en la socialización.
4. Buscar ayuda profesional si es necesaria.
 - La situación se ha vuelto incontrolable, la dependencia a Internet o a las redes sociales está ya instalada y existe un uso excesivo asociado a una





pérdida de control, aparecen síntomas de abstinencia como ansiedad, depresión o irritabilidad ante la imposibilidad temporal de acceder a la red, se establece la tolerancia, es decir, la necesidad creciente de aumentar el tiempo de conexión a Internet para sentirse satisfecho y se producen repercusiones negativas en la vida cotidiana. En estos casos engancharse a una pantalla supone una focalización atencional, reduce la actividad física, impide diversificar el tiempo y anula las posibilidades de interesarse por otros temas. El sujeto muestra un ansia por las redes sociales y se produce un flujo de transrealidad que recuerda la experiencia de las drogas (Greenfield, 2009; Griffiths, 2000).

Si se detecta esta sintomatología es necesario consultar con profesionales que centrarán su objetivo terapéutico con técnicas de afrontamiento y control de estímulos, ya que en tecnoadicciones no se plantea como meta la abstinencia.

2.3 BUENAS PRÁCTICAS Y RECOMENDACIONES

En el caso de las Tecnoadicciones, además de trabajar estrategias para un uso responsable de las TIC, conviene ofrecer al alumnado pautas y recomendaciones para un uso seguro de las TIC, con especial hincapié en aquellas más frecuentes de uso en estas edades.

Normas básicas para un uso seguro de las TIC.

El Decreto 25/2007 de 6 de febrero, de la Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa, por el que se establecen medidas para el fomento, la prevención de riesgos y la seguridad en el uso de Internet y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) por parte de las personas menores de edad, establece las reglas de seguridad y protección que deberían seguir los y las menores que acceden a la red. Estas son las siguientes:

- a) Protección del anonimato: de modo que los datos de carácter personal relativos a los menores no puedan ser recabados ni divulgados sin la autorización de padres/madres/tutores legales.
- b) Protección de la imagen: para que no puedan hacer uso de la imagen sin consentimiento de sus tutores legales.
- c) Protección de la intimidad: frente a la intromisión de terceras personas conectadas a la red.





- d) Protección ante el posible establecimiento de relaciones con otras personas que pueden resultar inadecuadas para su desarrollo evolutivo.
- e) Protección del riesgo derivado del comercio electrónico.
- f) Protección frente a los contenidos.

Los padres, madres y tutores tienen la obligación legal de velar la intimidad y la imagen del menor. Esta obligación viene recogida en la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, sobre Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y Familiar y a la Propia Imagen.

No obstante, según datos recogidos en la "Encuesta sobre hábitos de uso y Seguridad de Internet de menores y jóvenes en España. Junio 2014", la mayor parte de los padres y de las madres ignoran que su hijo o hija tiene un perfil en una red social, o si lo saben, no le dan importancia. De igual forma, desconocen qué páginas web visitan con frecuencia y no utilizan mecanismos o software de control parental.

Por todo ello, impera la necesidad de dar a conocer a las familias las posibles amenazas que su hijo o hija puede encontrar a través de Internet, así como, las normas básicas fundamentales para su seguridad y protección.

Según analiza aulaPlaneta (*Educación 3.0, la revista para el aula del XXI*) las amenazas más graves a través de Internet son:

- ***Contenido inapropiado***: es la exposición más común a la que se enfrentan todos los menores al navegar en Internet. Se trata de material inadecuado para su edad tanto de temática sexual, violenta, o relacionado con las drogas o las armas entre otros. El acceso a estos contenidos aparece en forma de banners, pop ups, anuncios publicitarios, enlaces trucados, etc.
- ***Ciberacoso***: se trata de la extensión del acoso escolar en las aulas al mundo 2.0. Los dispositivos móviles se han convertido en una herramienta de bullying al facilitar las agresiones en múltiples plataformas de forma instantánea y con una mayor repercusión. Se realizan a través de redes sociales, mensajes de texto, imágenes, vídeos y un amplio etcétera. Pero no solo el alumnado se encuentra entre los posibles destinatarios, cuando la persona acosada es el o la docente y se realiza por los alumnos y alumnas se denomina *Cyberbaiting*.
- ***Sexting***: hace referencia al envío de fotos o vídeos de carácter sexual a través del teléfono móvil. El peligro que supone tal actividad es el posible uso inadecuado de esa información, por lo que es necesario concienciar a los menores de su riesgo.



- **Grooming:** esta práctica, que roza la pornografía infantil o la pederastia, consiste en que un adulto engaña a los o las menores de edad a través de las redes con el objetivo de conseguir fotos o vídeos sexuales para extorsionarles e incluso explotarles sexualmente.
- **Revelación de información:** en ocasiones los niños o niñas revelan información personal ya sea de manera consciente (chateando con amigos y amigas...) o de forma inconsciente al ser víctimas de estafas online en forma de encuestas, concursos... Es necesario advertirles de que datos como la dirección del domicilio o números de teléfono no hay que revelarlos por seguridad.

No obstante, la mayor parte de los problemas que los y las menores de edad se pueden encontrar en Internet se producen como consecuencia de falta de información o de no respetar una serie de normas básicas de seguridad, la mayoría de ellas de sentido común, y todas muy fáciles de aplicar, que se resumen en:

1. Elaborar en casa unas normas a la hora de acceder a Internet.
2. Establecer un tiempo límite de uso.
3. Conectarse en un lugar visible de la casa.
4. Explicarles bien los peligros que acechan y pedirles que acudan a ellos ante cualquier situación.
5. Tener la webcam siempre desconectada.
6. Disponer de un antivirus y un filtro que bloquee la publicidad.
7. Instalar sistemas de control parental.

Identidad Digital.

El ser humano es ante todo un ser social y por tanto en su día a día impera la necesidad de comunicarse. Gracias a las TIC los niños y las niñas pueden hacerlo desde casa o desde la escuela con todos los puntos del planeta y acceder de manera instantánea a todo el conocimiento de la humanidad, aunque no siempre saben cómo canalizar el exceso de información a la que se tiene acceso, ni tampoco si es buena, mala o digna de confianza.

En esta sociedad digital impera la "*Identidad Digital*" definida como el conjunto de rasgos que caracterizan a un individuo o a un colectivo en un entorno tecnológico. Una identidad que se construye a partir de la actividad digital cuando se aportan textos, imágenes y vídeos





al mundo web. Esta, se relaciona entonces con la de los demás, y es vista por todos de una forma subjetiva que definirá la "Reputación Digital".

Las identidades digitales pueden coincidir o no con la identidad de la persona en la vida real. La homogeneidad entre ambas identidades repercute en una vida más activa y en un entramado social más consolidado.

"Con cada correo que escribo, cada web que visito, cada vez que "hablo" en un web blog, construyo mi personaje, mi ego virtual, un yo que va más allá del yo. Me lo creo si los otros se lo creen, pero no es real; es, soy, mi creación. Me convierto así en artista de mí misma [...]. En el mundo virtual somos escritores de la propia vida, pero no de la auténtica, no es una biografía sino una obra de ficción, la que cada uno se construye de sí mismo" (Molist, Mercè; 2005).

Los niños y las niñas construyen su identidad digital antes de ser conscientes de su significado y de la repercusión que podrá tener en su vida. Lo que se sube a la red no es efímero y puede tener consecuencias futuras impredecibles por lo que es necesario mantener unas reglas de comportamiento que garanticen la seguridad y privacidad de la información que se comparte.

Las 10 normas de oro

1. Debemos respetar las opiniones de los demás. Todo el mundo tiene derecho a expresarse, aunque piense de forma distinta o mantenga opiniones contrarias a las nuestras.
2. Debemos respetar a los demás como personas. No está justificado insultar, injuriar o calumniar a otras personas. Es más, debes recordar que algunas de estas cuestiones pueden ser consideradas delitos.
3. No podemos amenazar a nadie a través de Internet, ni en conversaciones públicas ni en privadas. Amenazar es un delito recogido en nuestro Código Penal.
4. Debemos respetar la privacidad de los demás. No podemos publicar datos personales de otras personas sin su autorización, como: su dirección, datos sobre su familia, etc. Además, según el Reglamento de Desarrollo de la LOPD (Ley Orgánica de Protección de Datos) los menores de 14 años no pueden dar dicha autorización, por lo que sería necesario pedir autorización a sus padres y madres.





5. Una fotografía de una persona debe ser tratada como un dato personal. Es decir, no podemos publicar fotografías de otras personas sin su autorización previa. Y recuerda una vez más, que los menores de 14 años no pueden dar dicha autorización, por lo que sería necesario pedir autorización a sus padres y madres.
6. No podemos leer ni difundir los correos electrónicos de otras personas si NO son para nosotros. Si al entrar en el aula de informática, o en el ordenador de la biblioteca, te encuentras abierto el correo de otra persona que ha olvidado cerrarlo, no debes leerlo. Si además de hacerlo difundieras el contenido, es decir, si le contaras lo que has leído a otras personas, estarías haciendo algo especialmente grave, tal y como recoge nuestro Código Penal.
7. No podemos hacernos pasar por otra persona en Internet. No podemos enviar correos haciéndonos pasar por esa persona. Es algo muy serio y denunciado.
8. No debemos tolerar el acoso en Internet, ni fuera de la red. Si encuentras un sitio, foro o perfil en el que se está acosando, insultando o amenazando a alguien menor de edad que no sabe cómo actuar, debes comunicarlo.
9. Si encuentras contenidos ilegales o que te resulten especialmente desagradables, también debes comunicarlo.
10. Debemos respetar los derechos de los autores y los creadores. No debemos piratear los libros, canciones y/o películas que han supuesto trabajo para otras personas que tiene derechos sobre dichos contenidos. Si además utilizas programas de p2p, recuerda que es fácil descargarse distintos tipos de virus, o incluso un contenido ilegal camuflado bajo un nombre cualquiera.

Redes sociales.

El artículo 13.1 del Reglamento de Desarrollo de la LOPD (Ley Orgánica de Protección de Datos): Consentimiento para el tratamiento de datos de menores de edad, indica:

"Podrá procederse al tratamiento de los datos de los mayores de catorce años con su consentimiento, salvo en aquellos casos en los que la Ley exija para su prestación la asistencia de los titulares de la patria potestad o tutela. En el caso de los menores de catorce años se requerirá el consentimiento de los padres o tutores."

Este artículo prohíbe a cualquier empresa o entidad registrar datos de menores de 14 años sin el consentimiento de los padres y de las madres, y por ello, redes sociales





de uso general como Instagram, Facebook, Twitter etc, que carecen de controles especiales de contenidos y abiertas a todos los usuarios y usuarias, no pueden ser utilizadas directamente por menores de 14 años (en el caso de whatsapp la edad mínima es de 16 años).

Esta es la edad límite en España, pero no es la misma en todos los países. De hecho la Comisión Europea ha llegado a un acuerdo con el Parlamento y con el Consejo para establecer una nueva regulación de privacidad digital y conservación de datos que entrará en vigor en 2018 y que establece que cada país tendrá que elegir la edad mínima para que los niños y las niñas puedan utilizar servicios digitales sin permiso de padres y madres. Esta podrá variar entre los 13 y los 16 años.

A pesar de esta reglamentación, el Estudio *"Menores de Edad y Conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones"* elaborado por el Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España: PROTÉGELES, dependiente del Safer Internet Programme de la Comisión Europea, enero de 2014, indica que el 72% de los usuarios de 11 a 14 años con teléfonos inteligentes accede a redes sociales.

Asimismo, la *"Encuesta sobre hábitos de uso y Seguridad de Internet de menores y jóvenes en España"*. Junio 2014, indica que: *"los y las menores son consumidores habituales de Internet y que las redes sociales son la forma de comunicación más común entre ellos y ellas"*. En datos cuantitativos:

- Casi un 60% de menores entrevistados usa Internet a diario y la frecuencia de uso más habitual es entre una y dos horas.
- La frecuencia aumenta con la edad. En el caso de mayores de 15 años, el porcentaje que utiliza Internet todos los días se eleva hasta el 83%.
- Dos de cada tres menores sube fotos, ve vídeos y comparte música a través de Internet, porcentaje que se eleva hasta el 80% en el caso de los mayores de 15 años.
- Dos de cada tres menores tiene perfil propio en redes sociales, y de ellos un tercio tiene incluso más de un perfil. En este sentido, hay grandes variaciones en función de la edad. El 19% de los menores de 11 años tienen un perfil social, porcentaje que se sitúa en casi la mitad para niños y niñas con 12 años y se eleva progresivamente hasta situarse en el 90% en los mayores de 15 años.
- También hay diferencia respecto al género, el 65% de los menores suele mostrar su foto en el perfil, en mayor medida las chicas que los chicos (75% frente a 56%) y el apellido un 45%.
- Un tercio de los contactos que tienen los niños y las niñas en Internet, no son de personas a las que conocen personalmente.





La realidad es que no hay un modo seguro de garantizar la edad mínima a la hora de acceder a una red social y cada vez son más los menores de 12 años que tienen abierto un perfil en alguna de ellas como Instagram, Snapchat, Facebook, Twitter, Whatsapp o cualquier otra que les suscite interés, sin ser capaces de comprender la trascendencia que tiene el desvelar su privacidad, compartir fotos propias o de compañeros y compañeras o el dar información personal a través de la web, por lo que conviene dar a conocer a las familias la normativa básica, así como, las recomendaciones generales que garanticen la seguridad y protección del menor en la red (consultar apartado a).

Videojuegos.

Los videojuegos se han convertido en una herramienta de ocio frecuente entre los más pequeños. Al contrario que con otras tecnologías, como Internet o el teléfono móvil, en el caso de los videojuegos son los más pequeños los que las utilizan con mayor frecuencia, en especial menores entre 7 y 13 años (más del 80% de menores de esta edad), según la "Encuesta realizada por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento" (aDeSe), 2009.

Estos pueden clasificarse, en función de su contenido, en las siguientes categorías:

- *Juegos de acción:* el jugador o la jugadora interactúa con diversos elementos y ambientes. A medida que se superan niveles, la dificultad para controlar la situación aumenta. El objetivo final es superar el grado máximo de dificultad u obtener la máxima puntuación.
- *Juegos de carreras:* la persona conduce un vehículo por distintos circuitos con el objetivo de llegar a la meta sorteando obstáculos más rápido que el resto de competidores.
- *Juegos de estrategia:* se debe alcanzar una meta, para lo cual es necesario analizar la información que se va encontrando, gestionar los recursos y tomar decisiones.
- *Juegos de aventura:* el jugador o la jugadora adopta el papel de un personaje que debe ir superando situaciones y pruebas para elaborar una historia.
- *Juegos de deporte:* se basa en las normas reales de un deporte (fútbol, baloncesto, golf u otros), para jugar en un entorno virtual.
- *Juegos de simulación:* la persona asume un rol o personaje y con las distintas posibilidades del juego debe construir su propia historia, eligiendo su forma de vida.





- *Juegos de ritmo y baile*: en ellos la persona jugadora se mueve al ritmo del juego o la música.
- *Juegos educativos*: en este tipo de juegos se aprenden de manera lúdica diferentes materias (idiomas, ortografía, geografía, matemáticas...). Se incluyen en este grupo todos los juegos que permiten entrenar la memoria, la percepción o mejorar la agilidad mental.

Los videojuegos constituyen un potente recurso para desarrollar el pensamiento abstracto y potenciar la socialización; a través de los mismos los alumnos y alumnas comparten trucos e ideas, piensan de forma colaborativa en estrategias para superar las dificultades, comparten escenarios que ha creado, etc.

Los riesgos asociados a los videojuegos, no sólo se derivan del exceso de tiempo, sino también de una inadecuada selección de contenidos.

El código de regulación de videojuegos europeo, el PEGI (sistema europeo para clasificar el contenido de los videojuegos y otro tipo de software de entretenimiento) ofrece información sobre la clasificación según los contenidos y las edades recomendadas de utilización (<http://www.pegi.info/es/>). En el caso de videojuegos americanos, la organización que regula estas clasificaciones es la Entertainment Software Rating Board (ESRB).

Es importante trabajar en clase las diferentes simbologías de los códigos de reglamentación, visible en todos los videojuegos, así como trasladar esta denominación a las familias para orientar su correcta utilización.

Recomendaciones para el uso seguro y responsable de los videojuegos:

Dirigidas al alumnado

1. Respeta la clasificación PEGI de los videojuegos.
2. Procura ser coherente a la hora de elegir tus videojuegos, de forma que se ajusten a tus gustos e intereses.
3. Responsabilízate del tiempo que dedicas a los videojuegos y decídelo antes de ponerte a jugar. La mayoría de juegos están diseñados de manera que cuanto más tiempo juegas, más interesante y emocionante se pone.





4. Haz una planificación razonable tanto de tu tiempo de estudio como de tu tiempo libre, así habrá momentos para todas las actividades.
5. Prioriza los juegos multijugador. Si vas a jugar, es mejor jugar con amigos y amigas que hacerlo solo o sola.
6. Si estás cansado, cansada, enfadado, enfadada o no has dormido bien, no es el mejor momento para jugar a videojuegos. En estos casos es mejor dedicarse a otra actividad más relajante.
7. Si juegas online con otros jugadores o jugadoras conectados, recuerda que no debes intimar con desconocidos. No puedes saber quiénes son, ni su edad, ni sus intenciones. Asumes muchos riesgos con esta modalidad de juego. Bloquea a los jugadores y a las jugadoras que no conozcas.

Dirigidas a las familias

1. Conoce las normas PEGI para elegir junto a tus hijos e hijas los juegos que les gustan, teniendo en cuenta que se ajusten a sus intereses y nivel evolutivo.
2. Respeta las edades recomendadas para cada videojuego.
3. Muestra interés por los videojuegos de tus hijos e hijas.
4. Enseñales a controlar el tiempo que dedican a esta actividad.
5. Supervisa que no dediquen todo su tiempo libre a jugar con los videojuegos.
6. No es recomendable utilizar las videoconsolas como recompensa o castigo, ya que se les otorga más valor del que tienen.
7. Enséñales a jugar de forma sana para evitar problemas físicos.
8. Si observas que tu hijo o hija se está poniendo nervioso, nerviosa o agresivo, agresiva con un juego debes hacerle parar.
9. Ten en cuenta los riesgos ante desconocidos.
10. Activa los controles parentales de las videoconsolas de última generación.

Información extraída de la Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos. Francisco Labrador Encinas y otros. Fundación Gaudium. Madrid.





CiberBullying.

El ciberbullying o acoso entre iguales a través de las nuevas tecnologías consiste en la provocación de un daño, amenaza, o intimidación a través de medios electrónicos a una víctima que no puede defenderse fácilmente por si misma (Patchin y Hinduja, 2006; Smith, Mahdavi, Carvalho y Tippett, 2006).

El término ciberbullying se ha empleado, en la mayoría de los casos, para hacer referencia a las situaciones en las que tanto el acosador o la acosadora como la víctima son menores de edad y es, principalmente, llevado a cabo en el ámbito escolar (Smith, 2012).

Existen tantas formas posibles de ciberbullying como aplicaciones tecnológicas. Además, se trata de un fenómeno que cambia continuamente debido a la constante introducción de nuevos avances tecnológicos y nuevas plataformas comunicativas. Si hace unos años el chat y los sms constituían los medios primordiales para ejercer acoso y hostigamiento, en la actualidad se han abierto paso otro tipo de aplicaciones como el whatsapp y las redes sociales.

Teniendo esto en cuenta, a continuación, se enumeran los tipos más frecuentes de ciberbullying (Garaigordobil, 2011; Kiriakidis y Kavoura, 2010).

- Envío o recepción de mensajes electrónicos con un lenguaje hostil o vulgar.
- Envío o recepción de mensajes amenazantes o que pretenden obtener algo de la víctima en contra de su voluntad (por ejemplo: favores sexuales, dinero, etc.) a través de chantajes.
- Difusión a través de Internet o envío de imágenes, fotos o vídeos con información íntima o sexual, o que muestran a la víctima en una situación humillante o embarazosa.
- Acoso a la víctima con numerosos mensajes, correos electrónicos o llamadas, con el objetivo de molestarla o hacerle sentir mal.
- Difusión de comentarios crueles o rumores sobre una persona para dañar su reputación o relaciones con amigos y amigas.
- Infiltración en la cuenta de alguien y empleo de dicha cuenta para enviar mensajes que hacen quedar mal a su propietario, le ponen en situación problemática o en peligro, o dañan su reputación y amistades.
- Exclusión intencional de un grupo online, como por ejemplo una lista de amigos y amigas, con el objetivo de causarle un daño o perjuicio.
- Divulgación de secretos o información embarazosa o comprometida de alguien.





- Grabación en vídeo o captura de fotos de una víctima mientras se le obliga a llevar a cabo un comportamiento humillante, comprometido, o se le agrade físicamente (fenómeno conocido como happy slapping o paliza feliz) para después difundirlo a través de Internet o el móvil.

Como estrategia preventiva, a continuación se ofrecen las siguientes recomendaciones:

Dirigidas al alumnado

- Sé muy cuidadoso y cuidadosa con los datos personales: nombre, teléfono, dirección, fotografías, centro escolar... No los proporciones. Reflexiona sobre lo que expones abiertamente ya que pueden ser pistas que otras personas utilicen para obtener tus datos. Usa siempre apodos y nombres figurados.
- Presta especial atención a la netiqueta (reglas de comportamiento en Internet como saludar, usar emoticonos para expresar estados de ánimo, no escribir en mayúscula...). Además hay que considerar que los interlocutores y las interlocutoras pueden tener otra cultura, otro contexto social o malinterpretar nuestras palabras. Si se produce un malentendido trata de aclararlo con cortesía.
- Nunca debes responder a una provocación y mucho menos si eres presa de la furia. Es mejor calmarse antes. Si contar hasta diez no te vale, haz algo que te entretenga durante unos minutos antes de volver a sentarte delante del ordenador. Responder suele ser la mayor alegría que le puedes dar al cibera-busón y un paso hacia el agravamiento del problema.
- Cuando la amenaza o el acoso persiste, es recomendable guardar pruebas de lo sucedido (aunque no tenga validez legal, guarda o imprime el mensaje de lo que aparezca en pantalla), cerrar la conexión y pedir ayuda a una persona adulta.
- En previsión de que hayan podido publicar Online informaciones sobre ti, puedes utilizar cualquier *buscador* para localizar tus datos (nombre, apodo...) y ver si hay algo en la red que hace referencia a tu persona.



Dirigidas a las familias

- Transmita a los y las menores la confianza suficiente como para que busquen ayuda en usted.
- No reaccione de forma brusca, porque eso no ayuda a mejorar las cosas. Primero apoye al menor, de forma que remita su angustia, y luego ya llegará el momento de emprender acciones.
- Preste atención a la gravedad y frecuencia del acoso para tratar de calibrar su magnitud. Cuando se dan amenazas graves de daño físico directo, el tema debe tomarse muy en serio, máxime si nos consta que quien acosa dispone de información precisa sobre el o la menor, como la dirección del domicilio o centro escolar. Recurrir a la policía no está de más en estos casos.

Información extraída del documento Ciberbullying. Guía rápida para la prevención del acoso por medio de las Nuevas Tecnologías. Ararteko 2008. País Vasco.

En todo caso, y para cualquier duda:

Teléfono de asesoramiento sobre Convivencia Escolar:



Teléfono gratuito de asesoramiento
sobre Convivencia Escolar.

Lunes a viernes de 09:00 a 14:00 hs

900 102 188





2.4 OBJETIVOS DE LOS BLOQUES TEMÁTICOS

OBJETIVOS GENERALES	BLOQUES TEMÁTICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el desarrollo de hábitos saludables desde la construcción de un conocimiento significativo y ajustado a la realidad que permitan hacer un uso crítico, racional y reflexivo de las herramientas y la información que las TIC proporcionan. • Utilizar de forma responsable las TIC en el tiempo de ocio: videojuegos, redes sociales, etc., así como ofrecer alternativas de ocio y tiempo libre saludable. 	<p>1.- Estilos de Vida Saludable en una sociedad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hábitos saludables asociados al uso de las TIC. • Tiempo de ocio y las TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar competencias que favorezcan hábitos de uso responsable, crítico, racional y reflexivo de las TIC. • Prestar especial atención al tiempo de ocio y las TIC en la infancia, promoviendo alternativas de ocio saludable. • Prevenir problemas físicos, psicológicos y sociales asociados al uso inadecuado de las TIC.
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer los criterios necesarios para una selección y análisis crítico de la información que se ofrece a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. • Utilizar con seguridad aplicaciones y entornos virtuales, como medio de expresión personal, social y cultural. • Detectar y evitar los factores de riesgo para la salud física y el bienestar psicológico por un mal uso de los medios digitales. 	<p>2.- Adicciones a las TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos asociados a Tecnoadicciones. • Factores de riesgo y Factores de protección. 	<ul style="list-style-type: none"> • Promover estrategias de prevención ante las repercusiones negativas en la salud física y psicológica del alumnado por el uso inadecuado de las TIC, prestando especial atención a los factores de riesgo, así como, a las señales de alarma que indiquen una posible adicción. • Conocer y favorecer los factores de protección que permitan dotar a los niños y niñas de habilidades y competencias frente las tecnoadicciones.





OBJETIVOS GENERALES	BLOQUES TEMÁTICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none">• Fomentar en el alumnado competencias y habilidades para la seguridad y protección del menor en la red dando a conocer las normas básicas fundamentales.• Valorar los beneficios de las TIC frente a las limitaciones, promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.	<p>3.- Buenas Prácticas y Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Normas básicas para un uso seguro de las TIC.• Identidad Digital.• Redes sociales.• Videojuegos.• CyberBullying.	<ul style="list-style-type: none">• Valorar la importancia de gestionar la identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.• Conocer el reglamento de utilización de las redes sociales en España, prestando especial atención a su introducción en la infancia y ofreciendo alternativas para una comunicación social segura.• Conocer las posibles amenazas a través de Internet estableciendo procedimientos de actuación seguros y responsables.• Ofrecer al alumnado estrategias de protección e intervención ante al ciberacoso. Tolerancia cero.• Establecer recomendaciones para un uso correcto y seguro de Internet.










3



RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LA LÍNEA DE INTERVENCIÓN

3.1 RECURSOS BÁSICOS PARA EL PROFESORADO





<p>Recursos Línea Intervención Educación Socioemocional.</p>	
<p>Recursos sobre Ciberbullying. Portal Convivencia Escolar. Junta de Andalucía.</p>	
<p>RED.es: Programa de capacitación en materia de Seguridad TIC para padres, madres, tutores y educadores de menores de edad. Ministerio de Industria, Energía y Turismo.</p>	
<p>Guíales en Internet. Guía para padres y profesores. Agencia Española de Protección de datos.</p>	<p>Más información:</p>  





<p>Uso seguro y saludable de las TIC y el fomento de la ciudadanía digital responsable en la infancia y la adolescencia. Pantallas Amigas.</p>	
<p>Protocolo de Actuación escolar ante el Ciberbullying. Equipo Multidisciplinar de Investigación del Ciberbullying (EMICI 2010).</p>	


3.2 RECURSOS DIRIGIDOS A LAS FAMILIAS

<p>Portal Escuela de Familias: Internet y redes sociales. Junta de Andalucía.</p>	
<p>Educación para Proteger de 3 a 11 años. Guía de formación TIC para padres y madres de menores de 3 a 11 años. Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa. Junta de Andalucía.</p>	<p>Más información:</p>  
<p>#Suéltate en Internet. Conéctate con seguridad. Guía para la ciudadanía. Consejería de Economía, Innovación, Ciencia y Empleo. Junta de Andalucía.</p>	








3.3 RECURSOS DIRIGIDOS AL ALUMNADO




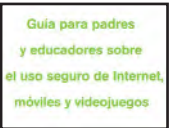


<p>Tú decides en Internet. Agencia Española de Protección de datos.</p>	
<p>Cuida tu imagen Online. Red Iberoamericana de TIC y Educación.</p>	

3.4 OTROS RECURSOS DE INTERÉS

<p>Andalucía Compromiso Digital. Consejería de Empleo, Empresa y Comercio.</p>	
<p>Guía recomendaciones a usuarios de Internet. Agencia Española de Protección de Datos.</p>	
<p>RED.es: Programa de capacitación en materia de uso responsable de las TIC para padres, madres, tutores y educadores. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.</p>	








<p>La clase va a empezar. Por favor enciende tu teléfono móvil. Blog Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa.</p>	
<p>Ciberbullying. Guía rápida para la prevención del acoso por medio de las Nuevas Tecnologías. Ararteko 2008. País Vasco.</p>	
<p>Reda y Neto. Proyecto para el fomento de la cultura de la privacidad y la protección de datos personales en la infancia. Agencia Vasca de Protección de Datos.</p>	
<p>Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, videojuegos y móviles. Fundación Gaudium. Comunidad de Madrid.</p>	
<p>Peter y Twitter. Educación para la Convivencia y la Ciudadanía Digital. Pantallas Amigas.</p>	
<p>Consejos para prevenir el ciberbullying en el 'Día Internacional de niñas y niños víctimas inocentes de agresión'.</p>	








<p>El videojuego como herramienta pedagógica. María José Mandarnás Álvarez.</p>	
<p>CanalTIC.com. Uso educativo de las TIC. Fernando Posada Prieto.</p>	
<p>ControlaTIC. Fundación Mapfre.</p>	










4

SÍNTESIS

OBJETIVOS GENERALES	BLOQUES TEMÁTICOS	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el desarrollo de hábitos saludables desde la construcción de un conocimiento significativo y ajustado a la realidad que permitan hacer un uso crítico, racional y reflexivo de las herramientas y la información que las TIC proporcionan. • Utilizar de forma responsable las TIC en el tiempo de ocio: videojuegos, redes sociales, etc., así como ofrecer alternativas de ocio y tiempo libre saludable. • Establecer los criterios necesarios para una selección y análisis crítico de la información que se ofrece a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. 	<p>1.- Estilos de Vida Saludable en una sociedad digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hábitos saludables asociados al uso de las TIC. • Tiempo de ocio y las TIC. <p>2.- Adicciones a las TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos asociados a Tecnoadicciones. • Factores de riesgo y Factores de protección. 	<p>RECURSOS PARA EL PROFESORADO:</p> <p>Recursos Línea Intervención Educación Socioemocional.</p>  <p>Recursos sobre Cyberbullying. Portal Convivencia Escolar. Junta de Andalucía.</p>  <p>RED.es: Programa de capacitación en materia de Seguridad TIC para padres, madres, tutores y educadores de menores de edad. Ministerio de Industria, Energía y Turismo.</p>  <p>Guíales en Internet. Guía para padres y profesores. Agencia Española de Protección de datos.</p>  <p>Uso seguro y saludable de las TIC y el fomento de la ciudadanía digital responsable en la infancia y la adolescencia. Pantallas Amigas.</p> 





OBJETIVOS GENERALES	BLOQUES TEMÁTICOS	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar con seguridad aplicaciones y entornos virtuales, como medio de expresión personal, social y cultural. • Detectar y evitar los factores de riesgo para la salud física y el bienestar psicológico por un mal uso de los medios digitales. • Fomentar en el alumnado competencias y habilidades para la seguridad y protección del menor en la red dando a conocer las normas básicas fundamentales. • Valorar los beneficios de las TIC frente a las limitaciones, promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos. 	<p>3.- Buenas Prácticas y Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normas básicas para un uso seguro de las TIC. • Identidad Digital. • Redes sociales. • Videojuegos. • CiberBullying. 	<p>RECURSOS PARA LAS FAMILIAS:</p> <p> Portal Escuela de Familias: Internet y redes sociales. Junta de Andalucía.</p> <p> Educar para Proteger de 3 a 11 años. Guía de formación TIC para padres y madres de menores de 3 a 11 años. Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa. Junta de Andalucía.</p> <p> #Suéltate en Internet. Conéctate con seguridad. Guía para la ciudadanía. Consejería de Economía, Innovación, Ciencia y Empleo. Junta de Andalucía.</p> <p>RECURSOS PARA EL ALUMNADO:</p> <p> Tú decides en Internet. Agencia Española de Protección de datos.</p> <p> Cuida tu imagen Online. Red Iberoamericana de TIC y Educación.</p>



JUNTA DE ANDALUCIA