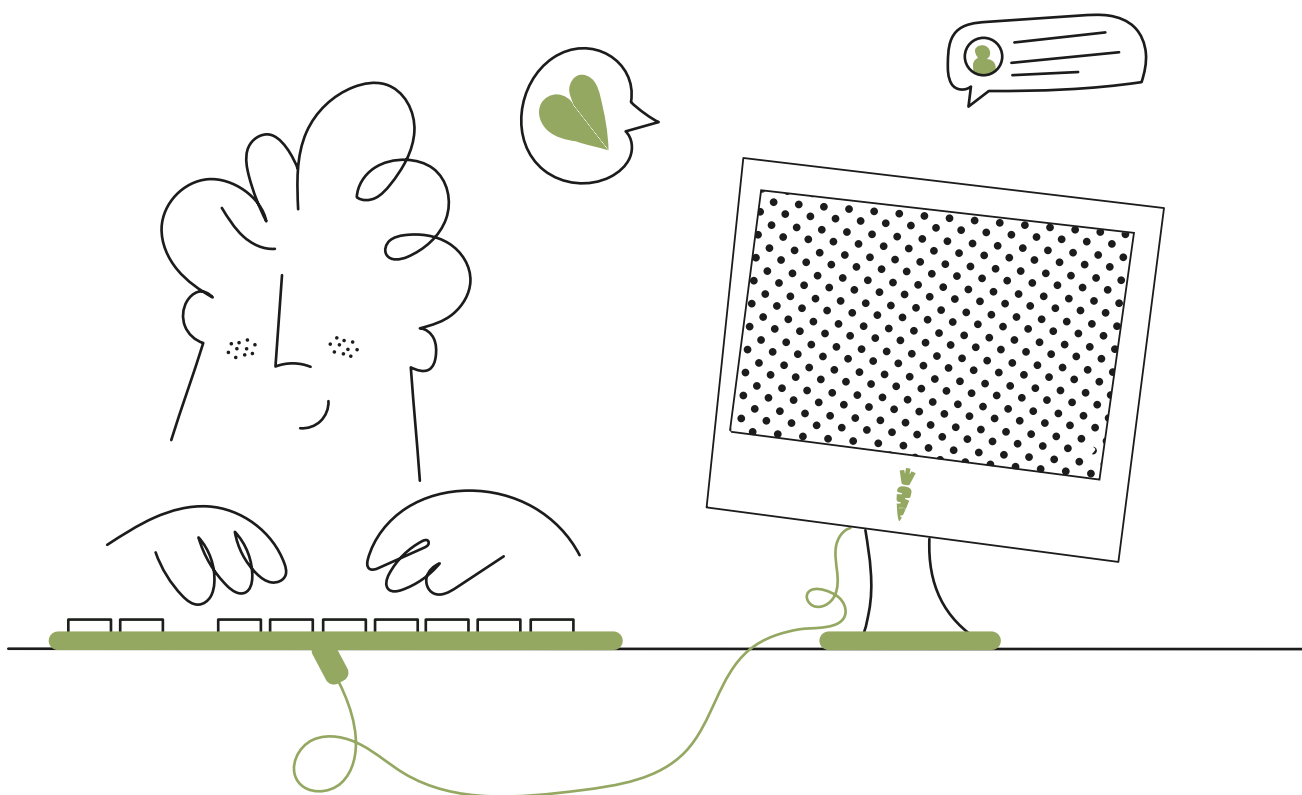


10-12 URTE

# 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 seietako bat da, gurasoei eta tutoreei Interneten erabilera seguruan haur eta nerabeen hezkuntzan laguntzeko.

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

Gida honen helburua da, bereziki, 10 eta 12 urte bitarteko haurrak ardurapean dituztenei laguntzea. Hemen kontatzen dena bere errealitatera egokitzen ez bada, aurreko gida (7-9 urte) edo ondorengoa (13-15 urte) berrikustea iradokitzen da, pertsona bakoitzak Internet ikasteko eta erabiltzeko erritmo desberdina izan dezakeela kontuan hartuta.

Gida bakoitzaren amaieran, familian ikasteko eta jolasteko edukiaren, informazioaren eta baliabideen laburpena aurkituko duzu.

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?**

**21. Or.**

**Laburbilduz**

**22. Or.**

**Interesgarria  
izan dakizuke**

**23. Or.**

**Familian  
jolastuko gara?**

**24. Or.**

**Glosarioa**

**28. Or.**

**Baliabide  
interesgarriak**

**36. Or.**

**Bibliografia**



# Sarrera

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

**Internet gure eguneroko jardura 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?

Nerabezaroaren hasierak markatu du aldi hori, pertsonak haurtzaroa atzean utzi eta helduarorantz egiten duen aldaketa-aldiak. Denbora horretan, autonomia pertsonala eta modu konplexuagoan pentsatzeko gaitasuna handitzen dira.

Aldi horretan, nortasuna sendotu egiten da, nahiz eta bizitza osoan zehar jarraitzen duen prozesu bat izan, eta batzuetan kontraesankorrak diren jokabideek eragiten diote, hala nola sozializatzeko beharrak eta bakardade-uneak bilatzeak.

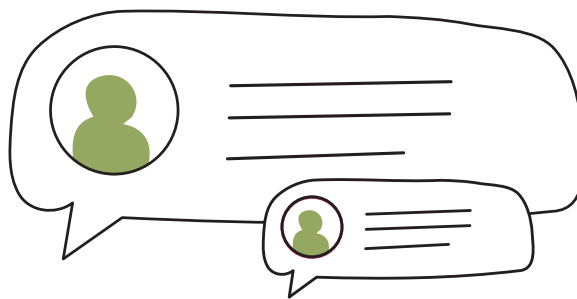
Nerabeak gehiago jabetzen dira beren irudiaz eta ikaskideek nola hautematen dituzten. Talde bateko kide izateko beharra sentitzen dute, eta beren kideak bilatzen dituzte isil-mandatar gisa, bizitzako egoera berberak partekatzen eta elkarrekin aurre egiten baitiete.

## Nola lagun diezaiekegu garatzen?

**Nerabeen hazkundera zaintzen dutenek honako hauek egin behar dituzte**

- **Lagunekin harremanak izan ditzaten sustatzea.** Funtsezkoa da ulertzea nerabezaroan eta nerabezaroan bere isil-mandatar nagusiak ikaskideak izango direla, ez erreferente helduengan konfiantza falta duelako, baizik eta autonomia pertsonalerako garapenaren parte delako.
- **Konfiantzazko eta elkarrizketa irekiko harremanak sortzea.** Garrantzitsua da entzuten zaiela eta errespetatzen direla sentitzea. Horrela, seguru sentituko dira eta behar dutenean hurbilduko dira.
- **Lagunez, eguneroko errutinaz eta kezkez hitz egiteko denbora izatea.** Garrantzitsua da beren ustez zuzena eta okerra denari buruz eztabaidatzea, espiritu kritikoa izaten laguntzea, taldearen presioaren ondorioz balioesten ari diren ekintza arriskutsuak antzeman eta baztertu ahal izan ditzaten.
- **Erantzukizuna sustatzea.** Etxean zeregin konplexuagoak esleituz.
- **Ulertzen eta onartzen dituzten bizikidetzak- eta jokabide-arauak ezartzea.** Horietako batzuk negoziatu daitezke. Akordioak batera egiteak arauak barneratzen laguntzen du, baita horiek betetzeko erantzukizun handiagoa hartzen ere.
- **Familian jolastea eta jarduerak egitea.** Familian gauzak egiteko denbora eskaintzea da konfiantza indartzeko eta kezkek partekatzeko modurik onena.





# Nola eragiten diete HIKTek?

Etapa honetan interes handia dute HIKTekiko, eta Interneterako sarbidea duten plataformak eta aplikazioak erabili ohi dituzte (ikastetxean, etxean, gurasoen gailuetan...). Sare sozialen parte izateko, edukiak sortzeko, beste pertsona batzuekin online jolasteko eta abarretarako interesa pizten hasi dira.

Interneterako sarbidea dute familien ordenagailu, tableta eta smartphone-etatik, eta gailu pertsonalak erabiltzeko kezka dute.

## Lehen mugikorraren ordua da?

Aditu gehienek lehen mugikorra izateko gomendatzen duten gutxieneko adina 14 urtetik gorakoa da. Baina dena adingabe bakoitzaren heldutasunaren arabera da. Prebentzioa eta erantzukizuna landu badira, erabilera seguruaren bermeak handituko dira.

Garrantzitsua da nerabeak telefono mugikorra izateko benetako premiari edo premiarik ezari buruz hausnartzea, bai eta premia horretarako egokia den gailu motari buruz ere. Adin horretan, normalean, ez dute mugikorrik behar, ezta Interneterako konexiorik ere.

Bilatzen den helburua hura aurkitu ahal izatea edo helmugara iritsi dela jakitea bada, beste aukera batzuk balora daitezke, hala nola smartwatch bat (funtzio batzuk dituen erlojua, hala nola deiak bidaltzeko edo jasotzeko kokapena eta aukera), aitaren edo amaren mugikorrera konektatuta, baina Interneten sartzeko aukerarik gabe.

Adin horretan, ez lukete erabilera pertsonaleko telefonorik eduki behar. Asteburuetan berdinekin harremanak izateko beharra familiaren mugikor baten bidez (aitarena edo amarena) eta gainbegiratuta konpon daiteke.

**Nolanahi ere, uneren batean Interneterako sarbidea duen smartphone motako telefono mugikor bat utziko badiegu (heldu batena izan edo norberak erabiltzeko izan), garrantzitsua da aldeztatik guraso-kontrol bat aplikatzea, mundu honetan pixkanaka eta gainbegiratuta sartzeari errazten baitu.**

Gogorarazi du funtsezkoa dela kontzientziazio-lana, askoz lehenago hasi behar baita. Funtsezkoa da Interneten arriskuei buruz hitz egitea eta erabiltzen diren lehen urteetan laguntzea.

Esteka honetan, guraso-kontrola aktibatzekeo app batzuk aurki ditzakezu adingabeek eskura duten mugikorrean:



ANDROID



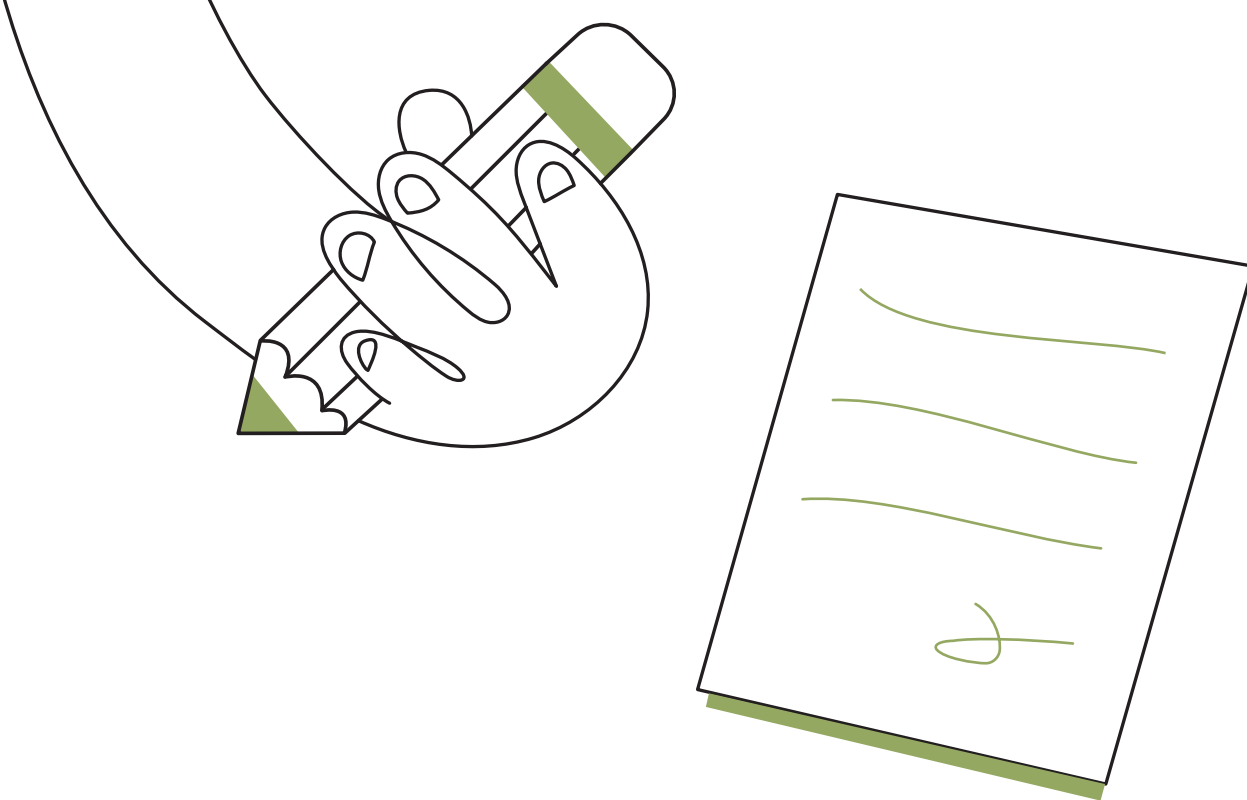
APPLE

QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean

### Nerabeek mugikorra erabiltzeari buruzko zenbait aholku

- **Denbora kontrolatzea:** adingabeek beren gailuetan zenbat denbora igarotzen duten mugatzea eta beste jarduera batzuetan ere denbora ematen dutela ziurtatzea.
- **Edukia iragaztea:** gurasoen kontrolerako tresnak erabiltzea, adingabeek eduki desegokia eskura ez dezaten. Erabiltzen dituzten aplikazioak eta webguneak berrikustea.
- **Online jardunbide egokiak irakastea:** adingabeekin hitz egitea Interneten modu seguruan jokatzeko moduari buruz. Animatu edozein esperientzia edo kezka zurekin partekatzea.
- **Kontu seguruak konfiguratzea:** beren kontuek pasahitz sendoak dituztela ziurtatzea eta aplikazio eta sare sozialetan pribatutasun-aukerak konfiguratzea.
- **Kokapena arakatzea:** gurasoen kontrolerako aplikazioak erabiltzea adingabeen kokapena ezagutzeko eta eremu seguruak ezartzeko.
- **Aplikazioak eta jokoak berrikustea:** zerbait berria deskargatu aurretik, haien adinerako egokia dela ziurtatu behar da. Lagungarria da erreseinak irakurtzea eta kalifikazioak egiaztatzea.
- **Elkarrizketa irekiak izatea:** bere lineako jarduerari buruzko komunikazio irekia sustatzen saiatzea eta edozein esperientzia deserosori buruz hitz egitera animatzea.
- **Arau argiak ezartzea:** gailuen erabilerari buruzko arauak definitzea, eta erabilera kontrolatua egiten lagunduko dieten mugak eta baldintzak ezartzea, hala nola otorduetan edo lo egin aurretik ez erabiltzea.
- **Jokabide seguruak modelatzea:** gurasoek eredu ona izan behar dute, beren denbora mugatu behar dute gailuetan eta lineako errespetuzko elkarreragina erakutsi behar dute.
- **Gailuak eta aplikazioak eguneratzea:** gailuak eta aplikazioak egunean mantentzea, azken segurtasun-ezaugarriak bermatzeko.





## Kontratua

**Lehen mugikorra eskuratzean, onuragarria da «kontratu» bat idaztea, non nerabeak konpromisoa hartzen duen haren erabilerari buruzko zenbait arau betetzeko. Garrantzitsua da zu kontratuaren idazketan inplikatzeari, horrek zure erantzukizuna eta hura betetzeko konpromisoa sustatzen baititu.**

### Kontratuan sar daitezkeen baldintza batzuk:

- Ez dut otorduetan erabiliko.
- Gauean amari, aitari, tutoreari... emango diot, gorde dezan.
- Beti hartuko ditut amaren deiak, aitarenak...
- Ez dut erabiliko iraintzeko.
- Guztion artean erabakitako denbora mugatu batean erabiliko dut.
- Gastua bere gain hartuko du...
- Beti jakingo dut pasahitza eta ez dut partekatuko.
- Telefonoa ez da nirekin joango ikastetxera.
- Ez dut mezurik edo postarik bidaliko, eta ez dut zuzenean ezagutzen ez dudan jendearekin harremanetan jarriko.
- Ez dut telefono mugikorretik hitz egingo etxera eramango ez nituzkeen pertsonekin.
- Ez dut inoren irudi intimorik bidaliko, ezta partekatuko ere.



## Sare sozialak hurbiltzen ari dira. Ezagutzen ditugu? Nola egiten ditugu seguruagoak?

Sare sozialak, funtsean, beste pertsona batzuk ezagutzeko eta haiekin elkarreragiteko sortutako lekuak dira. Norbanakoak konektatzeko, haien arteko komunikazioa errazteko eta hainbat mundu, une, egoera eta berri hurbiltzeko diseinatuta daude.

Facebook, Instagram edo «X» plataformei esker, esperientziak partekatzeko, munduarekin harremanetan jartzeko, gure sormena pizteko eta garatzeko eta interesatzen zaiguna partekatzeko espazioak aurkitzeko edo sortzeko aukera dago.

Ikuspegi positibo eta eraikitzaile batetik, sare sozialek gure zirkulu hurbilenarekin ez ezik, interesak eta zaletasunak partekatzen ditugun beste zirkulu batzuekin ere konektatzen gaituzte. Sare kolektibo bihurtzen diren sare pertsonalen ehule gisa jarduten dute.

**Tresnara hurbiltzea da tresnaren erabilera  
ulertzeko lehen urratsa. Erabileraren testuingurua,  
aukera teknologikoak, erabilera positibo eta negatiboaren  
adibideak... ulertzeak erabilera egoki eta arduratsuan  
hezten lagunduko digu.**

## Facebook

Facebook munduko sare sozialen plataforma handi eta ezagunenetako bat da. Ezaugarri nagusia pertsonak konektatzeko gaitasuna da.

### Facebooken funtsezko ezaugarri batzuk

- **Profilak:** erabiltzaileek profil pertsonalak sortzen dituzte, horiei buruzko informazio pertsonala, argazkiak eta egoeraren eguneratzeak barne.
- **Lagunak:** erabiltzaileak beste erabiltzaile batzuekin konekta daitezke, adiskidetasun-eskaerak bidaliz. Behin eskaera onartuz gero, biak «lagun» bihurtzen dira eta egoeraren eguneratzeak ikus ditzakete eta edukiak partekatu (argazkiak, testuak, mezuak...).
- **Albisteen feed:** Facebookeko orri nagusiak «Berrien feed» bat erakusten du, erabiltzaile baten lagunen egoera, argazki eta jarduerak erakusten dituena.
- **Taldeak eta orrialdeak:** erabiltzaileek interes komunak dituzten taldeekin bat egin dezakete. Enpresek, ospetsuek eta erakundeek orriak sor ditzakete beren entzuleekin elkarreragiteko.
- **Mezularitza:** plataformak mezularitza-funtzio bat du, erabiltzaileei euren artean mezu pribatuak bidaltzeko aukera ematen diena.
- **Ekitaldiak:** erabiltzaileek ekitaldiak sortu eta haiekin bat egin dezakete, eta beste erabiltzaile batzuk jardueretan edo bileretan parte hartzera gonbidatu.
- **«Erreakzioak» eta «iruzkinak»:** erabiltzaileek, horretarako botoien bidez, besteen argitalpenei buruzko iritzia eman ditzakete, «Gustatzen zait», «Maitasuna», «Barrea», «Harridura», «Tristura» edo «Haserrea» emanaz. Argitalpenetan ere iruzkinak utz ditzakete.
- **Marketplace:** Facebookek «Marketplace» izeneko atal bat du, bertako produktuak erosi eta saltzeko.
- **Zuzeneko bideoa:** zuzeneko bideoak transmiti daitezke, lagunekin ekitaldiak eta uneak denbora errealean partekatzeko.

Facebookek eragin nabarmena izan du pertsonak konektatzeko, informazioa partekatzeko eta lagunen eta senideen bizitzaren berri izateko moduan. Urteetan zehar, plataformak bilakaera izan du eta beste plataforma batzuk eskuratu ditu, hala nola Instagram eta WhatsApp.



## Instagram

Instagram sare sozialen plataforma ezaguna da, argazkien eta bideoen trukea ardatz duena.

### Instagramen funtsezko ezaugarri batzuk

- **Argazkiak eta bideoak argitaratzea:** erabiltzaileek argazkiak eta bideoak parteka ditzakete jarraitzaileekin. Eduki horiek iragazki eta bestelako edizio-tresnekin pertsonalizatu daitezke.
- **«Jarraitzaileak» eta «jarraituak»:** beste sare sozial batzuetan bezala, erabiltzaileek beste kontu batzuei jarrai diezaiekete, eta beste pertsona batzuek jarraitu. Horri esker, kontu batek partekatutako edukia jarraitzaileen albisteen «feed» ean ager daiteke.
- **Instagrameko istorioak:** Snapchaten antzekoa, Instagramek «Istorioak» funtzioa du, erabiltzaileei 24 orduren ondoren desagertzen diren argazkiak eta bideoak partekatzeko aukera ematen diena.
- **IGTV:** Instagram TV funtzio bat da, erabiltzaileei bideo luzeagoak partekatzeko eta ikusteko aukera ematen diena.
- **Arakatu:** «Arakatu» atalak aukera ematen die erabiltzaileei beren interesetarako garrantzitsua izan daitekeen eduki berria eta herrikoia aurkitzeko.
- **Helbidea:** Instagram Direct zerbitzuak beste erabiltzaile batzuei mezu pribatuak bidaltzeko aukera ematen du, testuarekin, argazkiekin edo bideoekin.
- **Iruzkinak eta gustatzen zait:** beste pertsona batzuen argitalpenekin elkarreragin daiteke «iruzkinak» eremuan, eta «gustatzen zait» ematean.
- **Etiketak (hashtagak):** bere argitalpenak hashtag-en bidez etiketatu daitezke, bilaketa errazteko eta erlasionatutako edukiarekin lotzeko.

Instagram oso plataforma ezaguna bihurtu da eguneroko bizitzako uneak partekatzeko, markak eta negozioak sustatzeko, eta lagunekin, familiakoekin eta antzeko interesak dituzten beste pertsona batzuekin konektatzeko.

**Garrantzitsua da nabarmentzea  
«atsegin dut» etengabe bilatzea pertsonen  
autoestimuari eragiten dion mendekotasun  
indartsu bihur daitekeela.**

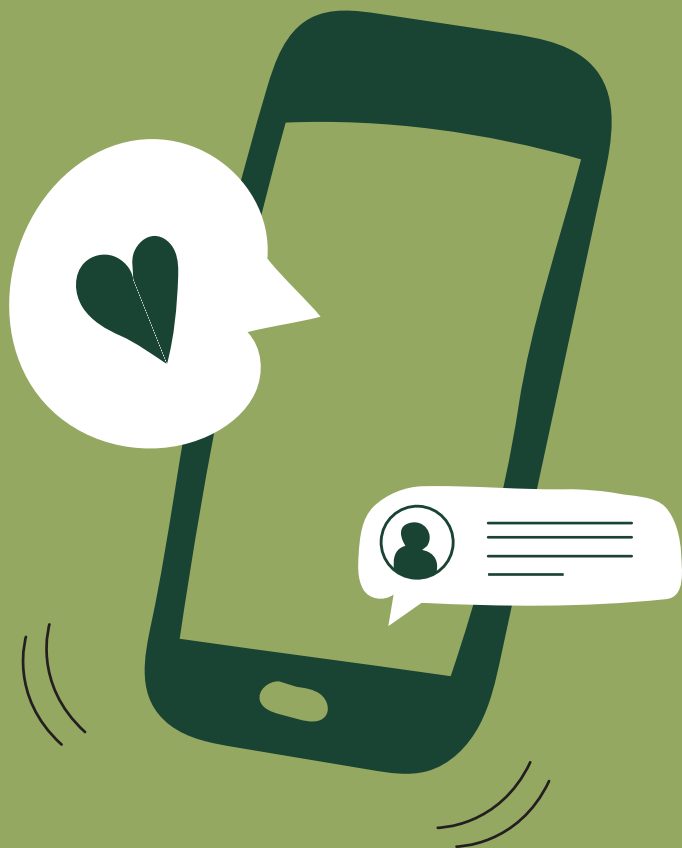
## «X» (lehengo Twitter)

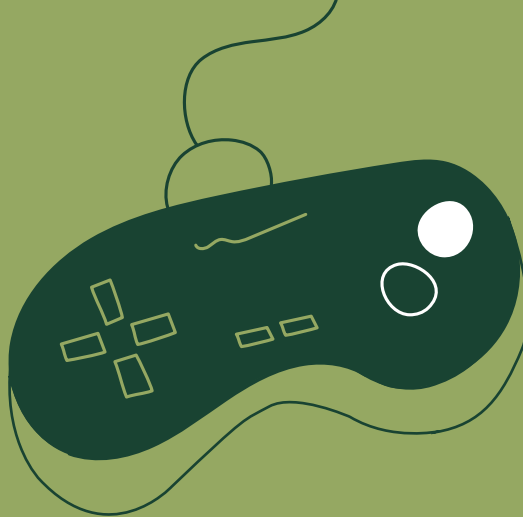
X sare sozialen online plataforma bat da, erabiltzaileei mezu laburrak argitaratzeko eta irakurtzeko aukera ematen diena.

### X sarearen funtsezko ezaugarri batzuk

- **Mezua:** erabiltzaileek profiletan argitaratzen dituzten mezu laburrak dira, pentsamenduak, estekak, irudiak eta bestelako edukiak partekatzeko.
- **Jarraitzaileak:** erabiltzaileek beste kontu batzuei jarrai diezaiekete beren txioak beren denbora-lerroan ikusteko.
- **Denbora-lerroa:** erabiltzaile batek jarraitzen dituen kontuen tweeten korrontea da.
- **Birbidali:** funtzio honen bidez beste pertsona batzuen edukia beren jarraitzaileekin partekatzeko erabiltzen da.
- **«Gustatzen zait»:** erabiltzaileek txio bat gustatzen zaiela adieraz dezakete, eta «gustatzen zait» horiek jendaurrean agertzen dira erabiltzailearen profilean.
- **Hashtagak:** hashtagak (#) gai espezifikoak etiketatzeko eta erlazionatutako tweeten bilaketa errazteko erabiltzen dira.
- **Aipamenak:** beste erabiltzaile batzuk aipa daitezke txioetan, «@» sinboloa eta erabiltzaile-izena erabiliz.

«X» plataforma garrantzitsua bihurtu da albisteak, eztabaida publikoak, marketina eta ekitaldietan denbora errealean parte hartzeko. Gizabanakoek, enpresek, erakundeek, ospetsuek eta pertsona publikoek erabiltzen dute, beren entzuleekin komunikatzeko eta informazioa partekatzeko.





## Snapchat

Snapchat multimedia mezularitzako eta sare sozialeko aplikazio bat da. Bere ezaugarri bereizgarria argazkiak eta bideoak bidaltzeko gaitasuna da, «snaps» deiturikoak, hartzaileak denbora mugatu batean ikusi ondoren desagertzen direnak. Hemen Snapchaten funtsezko ezaugarri batzuk daude:

### Snapchaten funtsezko ezaugarri batzuk

- **Snaps:** erabiltzaileek lagunekin parteka ditzaketen argazkiak edo bideoak dira. Hartzaileek denbora mugatu batez ikus ditzakete snap-ak, normalean segundo batzuez, desagertu baino lehen.
- **Istorioak:** erabiltzaileek snap-ak gehi diezazkiokete beren «Historia»-ari. Argazki- eta bideo-sekuentzia hori lagun guztiekin partekatzen da, eta 24 orduz ikus daiteke.
- **Iragazkiak eta lenteak:** Snapchatek hainbat iragazki eta lente eskaintzen ditu, erabiltzaileek beren argazki eta bideoetan aplikatu ditzaketenak efektu dibertigarri eta sortzaileak gehitzeko.
- **Berehalako mezularitza:** snap-ak bidaltzeaz gain, testu-mezuak, argazkiak eta bideoak zuzenean bidal dakizkieke lagune, berehalako mezularitza-funtzioaren bidez.
- **Ezagutu:** Snapchat-ek «Ezagutu» izeneko atala du, non komunikabideek, markek eta ospetsuek eduki editoriala, albisteak eta entretenimendua parteka ditzaketen.
- **SNAP mapa:** kokapena lagunekin partekatzeko eta mapa interaktibo batean non dauden ikusteko aukera ematen du.
- **Bitmojis:** Snapchatek Bitstrips erosi eta Bitmoji merkaturatu zuen, erabiltzaileei beren snap-etan eta mezuetan txerta daitezkeen gorabehera pertsonalatuak sortzeko aukera emanez.

Snapchat ezaguna egin da gazteen artean, bere ikuspegiagatik, erabilera azkarreko ikus-komunikazioan oinarrituta eta iragazkien eta lenteen bidez sormena errazten duen formatu batean.





## Twitoh

Twitoh munduko plataforma nagusia da zuzeneko transmisioan (live streaming), eta hasiera batean bideojokoen partidak ematen espezializatu bazen ere, orain askotariko edukiak eskaintzen ditu, hala nola musika, bizimodua, hitzaldiak eta kirol solasaldiak.

Sortu zenetik, edukia zuzenean transmititzeko asmoz, bereziki bideojokoen partidak, Twitoh bere eskaintzak zabaldu ditu eta garrantzia irabazi du streaming mundu lehiakorrean. Gero eta gazteagoak beren streamers gogokoenak jarraitzen plataforma honetan. Ibai Llanos edo Auronplay bezalako streamerrek Twitoh-en errekonozimendua handitzen laguntzen dute, zuzeneko transmisioen bidez.

---

## Sare sozialetan inguruko aholku batzuk:

- **Garrantzitsua da haiekin lehen sare soziala irekitzea**, haien ezaugarriak, funtzionamendua eta baldintzak elkarrekin ezagutzea. Sare sozialean portaera-jarraibide batzuk elkarrekin markatzea. Sare sozialek kanpo (bizitza errealean) egiten ez dutena ez da sare sozialean egin behar.
  - Informazioa, datu pertsonalak, argazkiak edo bideoak partekatzeko orduan zuhurrak izateak duen garrantziaz **ohartaraztea**. Gogoratu, partekatu aurretik, garrantzitsua dela ondo pentsatzea nork jaso dezakeen informazio hori guztia eta zer egin dezakeen harekin. Ez bakarrik haiek agertzen diren argazkiak edo bideoak, baita beste pertsona batzuk agertzen direnak ere, horien baimenik gabe partekatzea legez kanpokoa baita. **Informazioa Internetera igo ondoren, bertan geratuko da eta kontrola galduko dugu.**
  - Norbaitek traba egiten badie, norbait blokeatu daitekeela **erakustea**.
  - Bizitza eta harremanak sare sozialekiko elkarrekintzan ez zentratzen **laguntzea**.
  - **Azaldu** kontuz ibili behar dela estekekin: batez ere laburtuekin. SPAM (zabor-posta) izan daiteke, edo zalantza ospea duten webguneetara jo dezakegu, gure gailua birusekin kutsatu, datu pertsonalak eskatuta iruzur egiten saiatu...
  - **Taldean sartzeko eta kontaktuak onartzeko selektiboak izatearen garrantzia azpimarratzea**. Ez da beharrezkoa mundu guztiari onartzea adiskidetasun-eskaera bat egiten digula, nori onartzen diogun edo ez dugun onartzen erabakitzeo eskubidea erabil dezakegu. Garrantzitsua da sare sozialekiko kanpo dauden lagunak hautatzeko irizpide berari eustea.
-



## Sare sozialen segurtasun zentroa

### Facebook

---



Facebook  
segurtasun zentroa



Pribatutasun bideo  
tutoriala Facebook

### X

---



X segurtasun-  
zentroa



Pribatutasunaren  
bideo tutoriala X

### Instagram

---



Instagram segurtasun-  
zentroa



Pribatutasun bideo  
tutoriala Instagram

### Snapchat

---



Snapchat segurtasun-  
zentroa



Snapchat  
pribatutasunaren  
bideo tutoriala

### Twitch

---



Twitch segurtasun-  
zentroa



Twitch  
pribatutasunaren  
bideo tutoriala



# TikTok ezagutzen al dugu moda sarea? Seguruago egin dezakegu?

TikTok bideo laburrak partekatzeko aplikazio bat da, edozein gairi buruzko minutu bat arteko bideoak sortzeko eta zabaltzeko aukera ematen duena, eta sare sozial gisa funtzionatzen duena. Erabiltzaileek playbackean bideo musikalak igo, hashtag-ekin erronketan parte hartu eta eduki komikoa partekatu ohi dute.

## TikTok sarean arriskuak saihesteko

- **Pribatutasun-konfigurazioa:** pribatutasun-konfigurazioa doitzea, edukiarekin norik elkarreragin dezakeen kontrolatzeko.
- **Elkarrizketa irekia:** plataforman partekatzen dutenari eta norekin partekatzen duten hitz egitea adingabeekin.
- **Blokeoa eta salaketa:** erabiltzaileak blokeatzen irakastea, eta, beharrezkoa izanez gero, eduki desegokiak salatzen irakastea. TikTokek abusuaren berri emateko aukerak eskaintzen ditu, hala nola irainak edo eduki desegokia.
- Funtsezkoa da adingabeen arduradunek TikTok programan egiten dituzten jardueren berri izatea eta plataformaren erabilera seguruari buruzko komunikazio irekia sustatzea.



TikTok segurtasun-  
zentroa



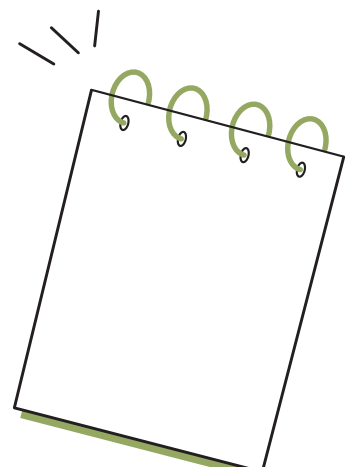
Twitch pribatutasunaren  
bideo tutoriala

QR kodea o eskaneatu edo egin klik gainean

Azkenik, garrantzitsua da gogoratzea, Espainian, Datuak Babesteko Legeari buruzko 1720/2007 Errege Dekretuaren 13. artikulua arabera, sare sozialetan sartzeko gutxieneko adina 14 urtekoa da, eta aurretik bakarrik egin ahal izango dute, hazteko ardura duten pertsonen alde z aurreko baimenarekin.

Honako  
hau da  
sare sozial  
bakoitzak  
zehazten  
duen adin  
baimendua:

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



## Pornografia. Sartzeko erraztasuna, kontrolatzen al dugu?

Teknologia eta aplikazio berrien bidez pornografiarako sarbidea gero eta errazagoa eta azkarragoa bihurtu da.

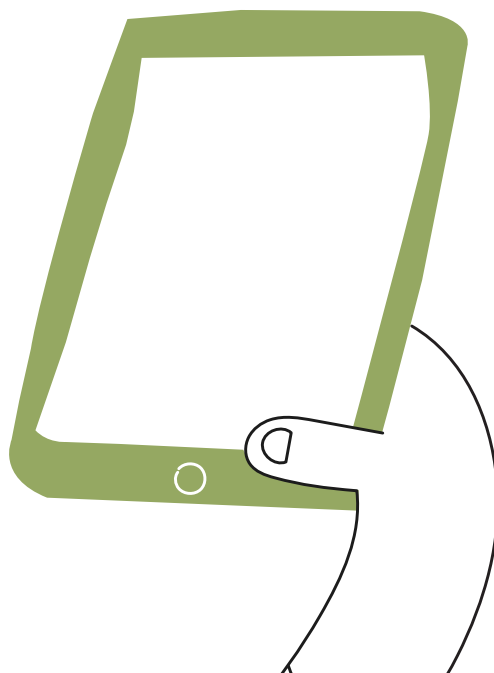
Pornografiarekiko lehen kontaktuak 8 urtetik aurrera kokatzen dira, sarritan ustekabean nabigatzen den bitartean. Beste batzuetan, bilaketa horiek nahita egiten dira, eta debekatutakoari lotutako jakin-minak edo tabuak eragiten ditu.

Adin horretan, adingabeak ez daude eboluzio-etapa egokian eduki horiek erabat ulertzeko. Funtsezkoa da heziketa afektibo-sexual ona ezartzea eta komunikazio irekia eta osasungarria izatea, haien jakin-mina estaltzeko eta online eduki mota horiek eskuratzeko nahia prebenitzeko.

Adingabeak pornografia ikusten harritzen badira, garrantzitsua da egoerari patxadaz heltzea. Hori egiten duten lehen aldia den edo praktika erregularra den jakin behar da. Komeni da eduki mota horrek sortzen dizkien sentsazioei buruz galdetzea, eta gero pornografiaren ezaugarri negatiboak deskribatzea, sexualitate osasuntsuagoarekiko desberdintasunak nabarmenduz.

Pornografiaren kontsumoa, askotan, eduki sexuala duten irudiak bidaltzearekin lotzen da, norberarenak edo hirugarrenenak izan daitezkeenak. Funtsezkoa da linean partekatutako irudiekin eta informazioarekin kontuz ibiltzeko beharra transmititzea, arrisku-egoerak saihesteko.

**Eduki horiek murrizteko guraso-kontrolak badaude ere, garrantzitsua da adingabeei sarean aurki dezaketenaren aurrean jarrera kritikoa ematea. Hezkuntza eta etengabeko elkarrizketa funtsezko tresnak dira gai horiei eraginkortasunez heltzeko eta sexualitatearen ulermen osasungarria sustatzeko.**



# Laburbilduz

Jarraian, kontuan hartu beharreko ohar garrantzitsuenak aipatuko ditugu:

**Elkarrizketa irekia izatea eta konfiantzazko harremanak sortzea** nerabeekin.

**HIKTBen erabilerari buruzko arauak eta mugak ezartzea:** adingabeek eskuratzen dituzten aplikazio, gailu eta erabilera mota berrien arabera, beharrezkoa da arauak familian jada adostea, arreta beste pertsona batzuekiko errespetuan, argitalpen motetan edo elkarreraginean dauden online «lagunetan» jarritz.

**Adingabeak benetan mugikorra behar duen baloratzea.** Baietz erabakitzen bada, erabiltzeko irizpideak ezarri behar dira: gizarte-presioa gorabehera, gure semeak edo alabak bere telefono mugikorra izateko heldutasun-maila nahikoa duen baloratu behar dugu. Interneterako sarbidea duen smartphone bat erantzukizun handia da eta arriskuak dakartza. Unea iristen denean, erabilera-arauak adostu beharko dira, eta arau horiek erabiltzeak dakartzan erantzukizunak elkarrekin landu beharko dira.

**Sare sozialak ezagutzea:** adingabeek trebetasun handiz erabiltzen dituzten sare sozialak ezagutu behar dituzte familiek, horietan modu seguruan sartzen lagundu nahi badiegu.

**Pornografia:** sexualitatearekiko jakin-mina ere agertzen da, eta horrek arriskuak ekar ditzake, hala nola pornografiaren kontsumoa. Horregatik, garrantzitsua da gai horiek aldeztu aurretik lantzea, gerta daitezkeen gorabeheren berri izateko. Komeni da irisgarri agertzea, epaitu gabe. Sareko arriskuez ere ohartarazi behar zaie, eta gure hurbiltasuna sentitzen saiatu, edozein arazo kontsultatzeko.

## Gogoratu adingabeei oinarrizko prebentzio-jarraibide hauek helaraztea

- **Datu pertsonalak:** garrantzitsua da telefono, helbide edo ikastetxe moduko informazio sentikorra ez ematea lineako aplikazioak erabiltzean.
- **Kontuz informazio pertsonalarekin:** garrantzitsua da zuhur jokatzeta, hobe planak, kokapenak eta xehetasunak Interneten ez partekatzea.
- **Argazkiak eta bideoak:** ondo pentsatu behar da zein irudi eta bideo igotzen diren sarera. Igo ondoren, sarean egongo dira.
- **Pasahitz seguruak:** pasahitzak ez partekatzea eta aplikazio eta sare sozialetan informazioa babesteko asmatzen zailak diren gakoak erabiltzen direla ziurtatzea.
- **Online lagunak hautatzea:** Interneten lagunak aukeratzeko Internetetik kanpo erabiltzen ditugun irizpide berberak erabiltzea.
- **Pribatutasuna berrikusi eta konfiguratzeta:** aplikazioen jarraibideak irakurri eta ulertu behar dira, pribatutasuna behar bezala konfiguratzeko eta informazioa norekin partekatzen den kontrolatzeko.
- **Teknologia berriei buruzko hezkuntza:** aplikazioen jarraibideak irakurri behar dira eta erabili aurretik haien funtzionamendua ulertu behar da, erabilera segurua eta egokia bermatzeko.
- **Foro Publikoa:** lineako audientzia zabalaz jabetu behar da, eta zuhur jokatu behar da informazioa foro publikoetan partekatzean.
- **Pribatutasun-konfigurazioa:** aplikazioen pribatutasuna behar bezala konfiguratu behar da, zer informazio partekatzen den eta norekin partekatzen den kontrolatzeko.

# Interesgarria izan dakizuke

7-9 urteko gida

Nola prebenitu dezakegu teknologia berriekiko mendekotasuna?

Zertan jokutzen dute adingabeek?

Zer da YouTube?, zer da influencer bat?

13-15 urteko gida

Online apustuak: zer egin dezakegu haiek babesteko?

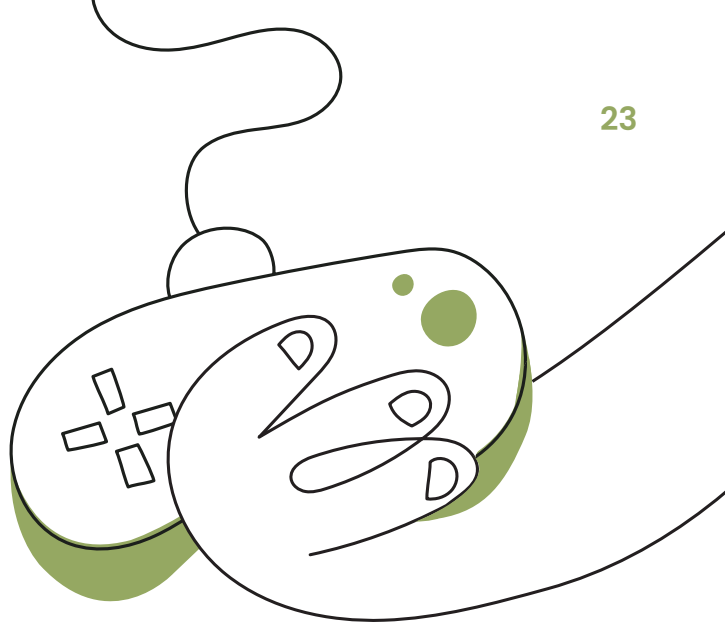
Sare sozialak hemen daude jada, nola saihets ditzakegu arriskuak?

Ziberbullyinga: nola lagun diezaiekegu?

Mugikorrak hemen daude jada, eta horiekin batera WhatsApp eta Telegram, nola egingo ditugu seguruago?

Pornografia, gero eta eskuragarriagoa, nola egingo diogu aurre?





## Familian jolastuko gara?



### Ziberjazarpenaren antzara

Joko klasikoa, landu beharreko arazoetako batera egokitua: berdinen arteko jazarpena sare sozialen bidez.

---



### Zibersegurtasunaren puzzleak

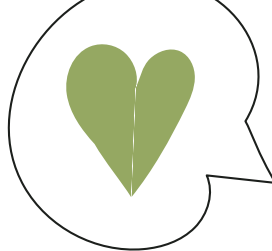
Jolastu familian eta osatu puzzle bakoitza: helburua da adingabeei elkarrizketa erraztea Interneten erabilera seguru eta arduratsuari buruz.

---



### Interneteko eskailera

Eskailerako mahai-joko klasikoaren bertsio berri honekin, adingabeek modu dibertigarrian ikasiko dute familian edo ikasgelan sarean nola jokatu, jazarlearen jokabide iraingarriak gaitzetsiz eta biktimei babesa erakutsiz.



# 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 sistematiakoak erakusten dituen pertsona.

# i

## Instagram stories

Instagrameko «stories» edo istorioak plataforma horretako ikus-entzunezko edukiak dira eta, argitalpen normalak ez bezala, aldakorrek 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 konturatu 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 teleasaio-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 mugikorren 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 handiagoarekin.

**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, blogeko 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 ditzaketenak.

## 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 ezteandaren 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



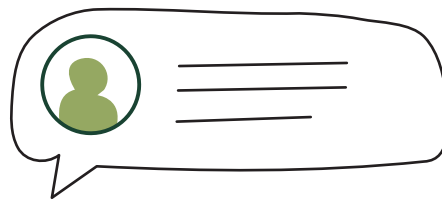
**07** Maldita.es



**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

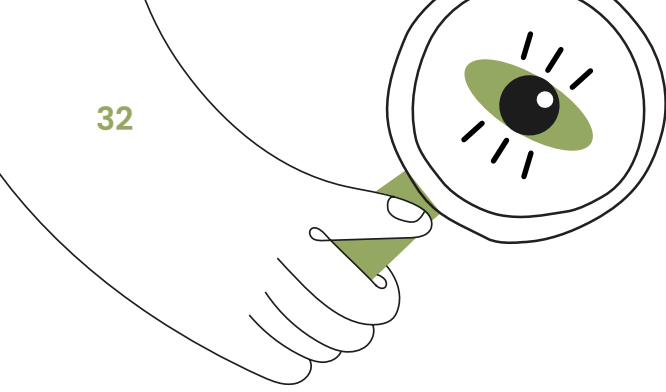
**23** YouTube



**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 Elkarte (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*.