

reice

recursos web para la igualdad y la convivencia



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



recursos web
para la igualdad
y la convivencia

EL MUNDO CIBER... Y YO

**GUÍA DE CIBERAYUDA PARA LA
COMUNIDAD EDUCATIVA**



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. EMPEZANDO POR LA REALIDAD..... | 1 |
| 2. INTERNET COMO FUENTE DE INFORMACIÓN | 2 |
| 2.1 BÚSQUEDAS EFECTIVAS..... | 2 |
| 2.2 CONTENIDOS INAPROPIADOS..... | 3 |
| 3. TECNOADICCIÓN O NOMOFOBIA..... | 4 |
| 4. RELACIÓN ENTRE LOS VIDEOJUEGOS Y LA ADICCIÓN | 5 |
| 5. REDES SOCIALES / MENSAJERÍA INSTANTÁNEA..... | 6 |
| 6. ¿QUÉ PUEDO HACER? | 8 |
| 6.1 DESDE EL COLE, ¿QUÉ PUEDO HACER? | 8 |
| 6.3 SOY MENOR Y ESTOY EN UN LÍO, ¿QUÉ PUEDO HACER?..... | 10 |
| 7. INTERNET FOR KIDS, HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL, GUÍAS DE AYUDA Y MODELOS DE PACTOS | 10 |
| 8. LÍNEA DE AYUDA A LA CIBERSEGURIDAD, INCIBE..... | 12 |
| 9. WEBGRAFÍA..... | 13 |



AUTORA: ELENA CAMPAÑA MARQUES



1. EMPEZANDO POR LA REALIDAD

Desde el momento que somos conscientes que Internet es una red, **PÚBLICA Y MUNDIAL**, se desmontan todos los falsos conceptos y mitos que teníamos, como, por ejemplo: “No me pasa nada, tengo el perfil privado” ¡¡¡Error!!! A menudo, para que mi alumnado lo entienda, lo comparo con la alarma de una casa, ¿evita que entren a robar? ¡No! Solo es algo que persuade, pero no evita. Lo mismo ocurre con las privacidadades en las RRSS, son muy leves.

Otro de los falsos mitos que verbalizan los menores, es “es mi foto, la subo porque es mía”. Ay, ¡qué craso error! Es muy importante que todos sepamos que: **la imagen de un menor pertenece únicamente a sus tutores/as legales**. Por tanto, los menores no pueden hacer uso de su imagen sin consentimiento, y muchísimo menos, de la imagen de sus amigos y amigas.

**LOS MENORES NO TIENEN DERECHO A SU PROPIA IMAGEN,
PERTENECE A SUS TUTORES/AS LEGALES**

Cosas que pueden derivar de esta última reflexión, el deber de “in vigilando”. Los o las tutoras legales, son responsables directos de lo que haga el menor en la red, por eso... ¡Deben vigilar!



2. INTERNET COMO FUENTE DE INFORMACI3N

2.1 B3SQUEDAS EFECTIVAS

Cuando accedemos a Internet como fuente de informaci3n, deber3amos de ser precavidos en realizar b3squedas efectivas, ¿c3mo?:

- Accediendo siempre a p3ginas seguras (https).
- Realizando las descargas de aplicaciones de confianza (Play store, App store...).
- Manteniendo un esp3ritu cr3tico: no creyendo todo lo que leo en internet, contrastando informaci3n, bulos y mitos. Antes de utilizar esa informaci3n, la debemos verificar (existen [webs que desmienten bulos, fakes y mitos](#)).



Mentiras en la red

Observamos ciertos aspectos que nos pueden dar pistas sobre lo que es mentira en la red, tal y como nos informa ISK4:

- La URL no contiene nombres de organismos oficiales.
- Hablan de forma gen3rica (no dan nombres completos, ni pistas para poder buscar dicha informaci3n).
- Suelen tener errores ortogr3ficos.
- Suelen comentar cosas contradictorias.
- Ofrecen regalos caros sin haber participado en ning3n concurso.
- Y a veces, incluyen la petici3n de que reenviemos alguna informaci3n.



Fuente: <https://www.isk4.es/>

2.2 CONTENIDOS INAPROPIADOS

A menudo, los menores acceden a la información sin miedo, ni filtros y con una falsa sensación de estar protegidos, pero eso le puede llevar a riesgos como:

- Tener acceso a información sobre conductas y consejos poco adecuados para su edad o su integridad física
- Tener amistades desconocidas y poco recomendables
- Ser víctimas de [ciberacoso](#), engaños, estafas, virus y programas espías



Por tanto, a los menores se les recomienda que:

- Accedan a contenidos únicamente aptos para su edad
- No compartan información personal que permita que sean rastreados
- Eviten compartir fotos y utilizar la webcam
- Busquen ayuda de un adulto responsable

A las familias se les recomienda que hagan uso de controles parentales y que les enseñen a utilizar y conectarse siempre a redes seguras. Cualquier red (ethernet o wifi) que sea pública, constituye un riesgo adicional.

3. TECNOADICCIÓN O NOMOFOBIA

La tecnoadicción o nomofobia, tal y como nos cuenta el IS4k se describe como el uso desmesurado de la tecnología (móvil, Internet, redes sociales, videojuegos...) que provoca una gran dependencia limitando nuestra libertad.

Observamos a los menores que están constantemente mirando su móvil, su tablet, controlando sus redes, los mensajes que les llegan sin límites, en casa, en la calle, en sus actividades, incluso en sus horas de descanso por la noche. Todo ello provoca una tecnoadicción generando situaciones de ansiedad y descontrol.

¿Qué debemos hacer?

- Controla el tiempo que estás conectado.
- Antes de conectarte debes pensar qué vas a hacer. No te conectes para matar el tiempo.
- Respeta siempre los horarios de las comidas, del descanso y del trabajo o del estudio.
- Busca alternativas en tu tiempo libre que te gusten.
- Si encuentras algún problema, acude a un adulto de confianza (familia/profesorado).

USO EXCESIVO DE LAS TIC



Si nos atenemos a las recomendaciones de la *“Investigación sobre conductas adictivas a internet entre los jóvenes adolescentes europeos”* de **European Safer Internet plus (2012)**, entendemos por conductas adictivas: el uso diario de las redes sociales durante más de 2h seguidas, tener más de 500 amigos y jugar más de 2h al día.

4. RELACIÓN ENTRE LOS VIDEOJUEGOS Y LA ADICCIÓN

Se conoce como adicción a los videojuegos el uso compulsivo de este tipo de juegos, hasta el punto de afectar negativamente a la vida personal y hábitos de las personas.

Este uso compulsivo puede llevar a modificar la conducta del adolescente, provocando irritabilidad excesiva, un consumo de horas de videojuegos exagerada, generando hostilidad si se les invita a dejarlo, pérdida de noción del tiempo y de hábitos comunes.

Y sabiendo que [la OMS considera la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental](#), se aconseja:

- Controlar el tiempo de uso, recordando que se recomienda menos de 2h diarias en la investigación citada en el apartado de tecnoadicción.
- Controlar con quién se relaciona a través de los videojuegos.
- Controlar las descargas de videojuegos (siempre de webs/apps de confianza).
- Las personas responsables de los menores han de conocer el contenido de los videojuegos a los que juegan, leyendo las indicaciones que nos da el [código PEGI](#) sobre los mismos.



Si, además, queremos apoyarnos en otros recursos de utilidad para el control del videojuego, haremos uso del control parental y de los pactos o acuerdos que citaremos más adelante.

5. REDES SOCIALES / MENSAJERÍA INSTANTÁNEA

En 2001, Mark Prensky acuñó el término “Digital Natives” en un artículo académico, explicando que en la década de los 80 había nacido una generación con una capacidad innata para la tecnología. Nada más lejos de la realidad, rápidamente [su teoría fue calificada de errónea](#), puesto que su capacidad para aprender las TIC no les exime de correr peligros y no saber protegerse.

En un sondeo de la Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios (AVACU), recogido por [La Vanguardia de la Comunidad Valenciana](#), se afirma que casi el 68% de los menores entre 10 y 12 años usa redes sociales, y que el 12% acepta solicitudes de amistades que no conocen.

COMUNIDAD VALENCIANA

El 68% de los menores de 10 a 12 años tiene redes sociales y el 12,5% acepta solicitudes de amistad sin conocer



91,5%



90,6%

YouTube

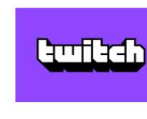
83,5%



69,2%



54,1%



40,2%

Las personas menores andan por las redes sociales, creándose múltiples perfiles en distintas redes sociales, sin conocer sus políticas de privacidad, sin saber dónde están los servidores de las mismas y cuáles son sus leyes de protección de datos, aceptando solicitudes de personas totalmente desconocidas, y compartiendo una cantidad enorme de datos que vulneran todos sus derechos.

Las redes sociales tampoco lo ponen fácil, aceptando a menores de edades cada vez más tempranas. Whatsapp rebajó la edad de 16 a 13 para registrarte, Instagram y Tik tok permiten usuarios a partir de los 13 años, cuando ni si querían son imputables ante la ley.

Pero, sobre todo, estos adolescentes navegan sin control y sin conocer los peligros que corren y pueden llegar a sufrir, como los siguientes:

Ciberacoso → Cuando un menor o grupo de menores amenaza, asedia, humilla o molesta a otro de forma reiterada mediante un dispositivo con conexión a Internet. En cualquiera de sus modos:

- Manipulación o uso de la información encontrada en las redes para difundirla.
- Exclusión o uso de entornos públicos para enviar comentarios despectivos y difamatorios, además de la denegación del acceso a plataformas sociales.
- Hostigamiento o envío de imágenes denigrantes.
- Violencia en la red a través de las redes sociales, cuando la pareja utiliza el móvil o las redes para ejercer un control sobre la víctima, espiando, controlando y manipulando.



Sexting → Difusión y/o publicación de contenidos (fotografías o videos) de contenido erótico o sensual producidos por el propio remitente, utilizando el teléfono móvil u otro dispositivo tecnológico. Aunque de partida el contenido lo produce la persona que lo envía, existe un riesgo alto que luego se pueda difundir sin su consentimiento, o utilizar el material contra ella o él de diferentes maneras.



Grooming → Conjunto de estrategias que tiene un adulto para ganarse la confianza de un menor a través de Internet con el fin de conseguir concesiones de índole sexual.

Cyber-baiting → Ciberacoso donde el objetivo es el profesorado.



Si nos encontramos con algún o algunos de estos problemas...



6. ¿QUÉ PUEDO HACER?

6.1 DESDE EL COLE, ¿QUÉ PUEDO HACER?

La base de toda la comunidad educativa es LA EDUCACIÓN, por tanto, desde los centros educativos se debe poner en marcha un proyecto de información sobre el mundo ciber, a través de:

- Jornadas educativas organizadas por expertos y gratuitas organizadas por [ISK4](#), **Internet Safer for Kids**. 
- Recursos, [guías](#), [unidades didácticas](#) y campañas de prevención y actuación para el mundo ciber, que nos ofrece [IS4K](#).
- **Incorporar contenidos digitales en el Plan de acción tutorial, en todas las etapas.**
- El [INCIBE](#), Instituto de Ciberseguridad de España, ofrece charlas informativas tanto para centros educativos como para ciudadanos, solo tienes que acceder a su calendario y elegir. 
- Poner en marcha el programa de Cibertutorías o Ciberconvive que nos ofrece GVA desde su programa [REICO](#) (Repositorio de recursos web para la igualdad y convivencia).



repositorio web per a la igualtat i la convivència **RECURSOS WEB PER A LA IGUALTAT I LA CONVIVÈNCIA**

RECURSOS PARA LA CONVIVENCIA

RECURSOS PARA LA PREVENCIÓN

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
|  SOCIOESCUELA |  ESTUDIAR Y CONVIVIR |  CIBERCONVIVE |  MINDFULNESS PARA EDUCACIÓN INFANTIL |  MINDFULNESS PARA EDUCACIÓN PRIMARIA |
|  PROGRAMA PIGMALIÓN |  MODELO DIALÓGICO DE PREVENCIÓN DE CONFLICTOS |  OBSERVATORIO PARA LA CONVIVENCIA |  CIBERTUTORIAS |  ACCIONES SOBRE ABSENTISMO |

- Consultar la web de [Pantallas Amigas](#), con una cantidad inmensa de recursos, definiciones y vídeos para mejorar la comprensión y conseguir ayuda en la convivencia ciber.



6.2 DESDE CASA, ¿QUÉ PUEDO HACER?

Siempre hemos de intentar generar un clima de confianza, para que el menor pueda acudir a su familia o a los tutores o tutoras. Entendemos que se pueden sentir avergonzados por haber cometido algún error y no querer acudir a un adulto de confianza, pero se les ha de educar para que, ante cualquier problema en la red, pidan ayuda inmediatamente.

También podemos acudir a las webs citadas en el anterior punto, en [Ayuda para familias del IS4K](#), teléfono de ciberayuda para familias de INCIBE (017), y los recursos de Pantallas Amigas.

Hay que hacer uso del control parental y los pactos con menores, que citaremos más adelante.

CIBERSEGURIDAD PARA FAMILIAS



El contexto de Internet para niños, niñas y adolescentes

Las características actuales de Internet permiten que los más jóvenes también puedan aprovechar los beneficios de la Red para **estudiar, divertirse, crear o sociabilizar**. Es indiscutible que el entorno online de los menores forma parte de su desarrollo y, por tanto, es lógico que sea un área de implicación para padres y madres.

Los menores sienten predilección por **las redes sociales y los juegos online**, y cada vez se crean más contenidos dirigidos a estas edades, desde vídeos y juegos para bebés y niños pequeños, hasta aplicaciones y comunidades que ponen el foco en la etapa de la adolescencia. Como en cualquier otro ámbito de la vida del menor, **la familia influye notablemente en su aprendizaje digital**. Por lo tanto, la participación y acompañamiento de madres y padres durante todo el proceso es fundamental.

6.3 SOY MENOR Y ESTOY EN UN LÍO, ¿QUÉ PUEDO HACER?

- Hacer capturas de pantalla
- Guardar la URL
- Organizar la información
- Acudir inmediatamente a un adulto de confianza (familias o tutores/as)
- Bloquear y reportar contactos molestos

7. INTERNET FOR KIDS, HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL, GUÍAS DE AYUDA Y MODELOS DE PACTOS

El Internet [Safer For Kids, o IS4K](#) es el Centro de Seguridad en Internet para menores de edad en España y tiene por objetivo la promoción del uso seguro y responsable de Internet y las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes. Encontraremos:



El contacto con la “[Línea de Ayuda](#)” en [Ciberseguridad de INCIBE 017](#), además de la posibilidad de utilizar la “línea de reporte” de contenidos de abuso sexual de menores u otros contenidos peligrosos para ellos y ellas.

“Programas” y “campañas” de sensibilización como el [Programa de Cibercooperantes](#) y las Jornadas Escolares (que permiten llevar talleres prácticos a los centros escolares).

[La información que “necesitas saber”](#), temas de actualidad en el “blog”.

[Multitud de recursos “de utilidad”](#) para prevenir problemas, aprender sobre ciberseguridad y promover un uso más seguro y responsable de Internet (guía para familias de mediación parental, juegos, herramientas de control parental, materiales didácticos, etc.).





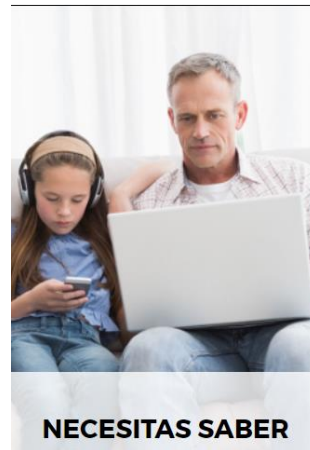
Se pueden seguir en las redes sociales para tener información diaria.

- En Facebook: @is4k.es
- En Twitter @is4k

Entre muchas de sus herramientas, presentan un estudio de casi todas las **herramientas de control parental** que existen, tanto gratuitas como de pago, para el control parental de los dispositivos con conexión a internet que existan en los hogares.

Estas herramientas son útiles para:

- Controlar el tiempo de uso
- Filtrar los contenidos
- Hacer seguimiento de actividades
- Geolocalizar



Otra de las herramientas útiles que nos ofrece el IS4K, es el **PACTO familiar**. Cuando entregamos a nuestros menores un dispositivo con conexión a Internet, deberíamos pactar una serie de condiciones de uso, límites y normas, para favorecer el buen uso del móvil, la play, la wii, la tablet...

CONTRATO FAMILIAR para el BUEN USO de tu MÓVIL

En _____ de _____ de _____ a las _____ horas yo (NIÑO) me comprometo a:

HACER UN USO RESPONSABLE

- Utilizar únicamente las siguientes aplicaciones y/o sitios web, y no instalar ninguna otra sin consultar antes con mis padres:
- Usar sólo a familiares y amigos que conozca mis padres, sin sobrepasar los límites de tiempo _____ minutos diarios / semanales.
- Buscar únicamente información, fotos, vídeos y noticias útiles y apropiadas (por ej., para trabajos del colegio, música, deportes) _____.
- Respetar los siguientes límites de tiempo _____ horas diarias / semanales y en este horario _____.
- Agregar a mis redes sociales sólo amigos de verdad, de los que conozco en persona.
- Compartir sólo fotos o mensajes que puedan ver sin ningún problema vecinos, profesores, familiares, familiares y/o amigos.

CONFÍAR EN MIS PADRES

- Comentar a mis padres cualquier página web, blog, biblioteca, foro, etc. que no entienda, me parezca desagradable o me haga sentir mal.
- Enseñar a mis padres cualquier mensaje, foto, comentario en el móvil, chat, redes sociales, etc. que me haga sentir incómodo.
- Configurar junto a mis padres una clave o patrón de desbloqueo de mi móvil.
- Configurar junto a mis padres las opciones de privacidad de mis aplicaciones y redes sociales, por ej. sólo amigos, desactivar las búsquedas externas (e. Google, Bing), cerrar sesión, desactivar la geolocalización.

CONTRATO FAMILIAR para el BUEN USO de una TABLET

En _____ de _____ de _____ a las _____ horas yo (NIÑO) me comprometo a:

HACER UN USO RESPONSABLE

- Utilizar únicamente las siguientes aplicaciones y/o sitios web:
- Buscar únicamente información, fotos, vídeos y noticias útiles y apropiadas (por ej., para trabajos del colegio, música, deportes) _____.
- Respetar los siguientes límites de tiempo _____ horas diarias / semanales y en este horario _____.
- Instalar sólo apps útiles y apropiadas, después de decírselo a mis padres.
- Agregar sólo amigos de verdad, de los que conozco en persona.
- Compartir sólo fotos o mensajes que puedan ver sin ningún problema vecinos, profesores, familiares, familiares y/o amigos.

CONFÍAR EN MIS PADRES

- Comentar a mis padres cualquier página web, blog, biblioteca, foro, etc. que no entienda, me parezca desagradable o me haga sentir mal.
- Enseñar a mis padres cualquier mensaje, foto, comentario en el móvil, chat, redes sociales, etc. que me haga sentir incómodo.
- Configurar junto a mis padres una clave o patrón de desbloqueo de la tablet.
- Configurar junto a mis padres las opciones de privacidad de mis aplicaciones y redes sociales, por ej. sólo amigos, desactivar las búsquedas externas (e. Google, Bing), cerrar sesión, desactivar la geolocalización.

PACTO PARA EL BUEN USO DE LAS VIDEOCONSOLAS EN FAMILIA

En _____ de _____ de _____ a las _____ horas yo (NIÑO) me comprometo a:

NO COMPROMETEMOS A UTILIZAR LAS VIDEOCONSOLAS DE MANERA SEGURA Y RESPONSABLE DE ACUERDO A LAS SIGUIENTES CONDICIONES

MANEJO DE USO

- Tiempo máximo de utilización cada semana es de _____ horas/máximo por persona.
- En los días de clase sólo se podrá jugar en los fines de semana.
- Los días de semana y en vacaciones se jugará en días _____.
- Para cada día de juego deberá cumplirse con las responsabilidades diarias resultas de los deberes.
- Cada sesión de juego durará un máximo de _____ minutos (límite recomendado IES).
- Se guardará la partida y se guardará la biblioteca antes de terminar la sesión de juego.
- Los exámenes son excepciones. La biblioteca antes de terminar la sesión de juego.

CONSERVACIÓN DE LA VIDEOCONSOLA

- La videoconsola está en _____ (responsabilidad de cada familia de uso con su hijo/a) así como los juegos más preciados de que hay más personas dentro y fuera del juego.
- Estudaremos diferentes perfiles para cada jugador.
- Examinaremos las opciones de control parental para estar más seguros.

ALIAS VERDADEROS

- Antes de descargar, comprar o jugar un juego nuevo la familia jugará.
- Reflexionaremos sobre nuestra experiencia con otros juegos, qué tiempo jugamos más tiempo, qué divertidos o cuáles pueden ser más repetitivos.
- Valoramos el propósito del juego: educativo, ocio, estrategia, acción, etc.
- Comprobamos o etiquetamos PEGI: edad mínima y control de tiempo.

PACTO PARA EL BUEN USO DE MIS REDES SOCIALES

En _____ de _____ de _____ a las _____ horas yo (NIÑO) me comprometo a:

NO COMPROMETEMOS A UTILIZAR LAS REDES SOCIALES DE MANERA SEGURA Y RESPONSABLE DE ACUERDO A LAS SIGUIENTES CONDICIONES

INTERVENIMOS:

(padres/madres) como administradores del perfil de la red social.

Yo (NIÑO), como responsable del perfil de la red social.

CONSERVAMOS LA PRIVACIDAD DE NUESTRO PERFIL

Encontramos juntos un perfil para la red social.

INDICAMOS NUESTROS COMPROMISOS A UTILIZAR LAS REDES SOCIALES DE MANERA SEGURA Y RESPONSABLE DE ACUERDO A LAS SIGUIENTES CONDICIONES

- Prohibiremos a una cuenta nueva seguir a, que nos monitoricen, padres o hijos, familiares o amigos. Sólo aceptaremos a:
 - Lista de contactos: Lista de contactos
 - Lista de contactos: Lista de contactos
 - Lista de contactos: Lista de contactos
- Configuraremos las opciones de privacidad que consideremos más convenientes:
 - Quién puede enviarme mensajes: Sólo mis contactos
 - Quién puede etiquetarme: Sólo mis contactos
 - Quién puede etiquetarme: Sólo mis contactos
 - Quién puede etiquetarme: Sólo mis contactos
- Recordo que los familiares de los de perfil de mis padres, por lo que pueden, independientemente de mis redes, tener con quien me relacione y me que publico.

HORARIOS Y ESPACIOS DE USO

- El tiempo máximo de utilización de mis redes sociales es de _____ días y horas y minutos de cada día.
- El tiempo máximo de utilización de mis redes sociales es de _____ días y horas y minutos de cada día.
- El tiempo máximo de utilización de mis redes sociales es de _____ días y horas y minutos de cada día.
- El tiempo máximo de utilización de mis redes sociales es de _____ días y horas y minutos de cada día.
- El tiempo máximo de utilización de mis redes sociales es de _____ días y horas y minutos de cada día.
- El tiempo máximo de utilización de mis redes sociales es de _____ días y horas y minutos de cada día.

8. LÍNEA DE AYUDA A LA CIBERSEGURIDAD, INCIBE



El Instituto Nacional de Ciberseguridad de España (INCIBE) nos ofrece una línea de ayuda a la ciberseguridad (017) línea de atención a la ciudadanía, familias, menores y empresas, con horario abierto de 08 de la mañana a 23h de la noche, los 365 días al año.



Tu Ayuda en Ciberseguridad es el servicio nacional, gratuito y confidencial que INCIBE pone a disposición de los usuarios de Internet y la tecnología con el objetivo de ayudarles a resolver los problemas de ciberseguridad que puedan surgir en su día a día. Está dirigido a los **ciudadanos** (usuarios de Internet en general); **empresas y profesionales** que utilizan Internet y las nuevas tecnologías en el desempeño de su actividad y deben proteger sus activos y su negocio; y **menores y su entorno** (padres, educadores y profesionales que trabajen en el ámbito del menor o la protección online ligada a este público). El servicio es atendido por un equipo multidisciplinar de expertos, a través de las diferentes opciones de contacto, que ofrecen asesoramiento técnico, psicosocial y legal, en **horario de 8 de la mañana a 11 de la noche, los 365 días del año**.

Cómo contactar



Mensajería instantánea



Línea de ayuda 017



Formulario web



9. WEBGRAFÍA

Periódico AS, Webs que desmienten mitos y bulos:

https://as.com/meristation/2020/04/27/betech/1588018175_324393.html

[Investigación sobre las conductas adictivas a Internet entre los jóvenes adolescentes europeos](#)

AEVI, Asociación Española de Videojuegos <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-peg/>

La Razón, Los nativos digitales no existen, pero sus problemas sí. <https://www.larazon.es/lifestyle/la-razon-del-verano/los-nativos-digitales-no-existen-pero-sus-problemas-si-MO19248567/>

Pan European Game Information, Códigos PEGI <https://pegi.info/es>

INCIBE Instituto de Ciberseguridad de España <https://www.incibe.es/>

Internet Segura For Kids, IS4K, <https://www.is4k.es/>

Pantallas Amigas, <https://www.pantallasamigas.net/>

Repositorio de recursos web para la igualdad y convivencia, Consellería de Educación, Cultura y Deporte:

<https://ceice.gva.es/es/web/inclusioeducativa/reico.-repositori-de-recursos-web-per-a-la-igualtat-i-la-convivencia>