



ticEDUCA 2018
V Congresso Internacional TIC e Educação

Technology Enhanced Learning

Livro de Atas do V Congresso

U LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA

ie
Instituto de
Educação

Atas do V Congresso Internacional das TIC na Educação
FICHA TÉCNICA

Lisboa, Portugal
6, 7 e 8 de setembro de 2018
Instituto de Educação da Universidade de Lisboa

Editores

Ana Pedro (*chair do congresso*) – Universidade de Lisboa
João Piedade – Universidade de Lisboa
João Filipe Matos – Universidade de Lisboa
Nuno Dorotea – Universidade de Lisboa
Neuza Pedro – Universidade de Lisboa

Título: **Technology Enhanced Learning**

Paginação: Abel Silva

Composição Gráfica: Abel Silva

Editor e Copyright: Instituto de Educação da Universidade de Lisboa

Local: Lisboa, Portugal

Website: <http://ticeduca2018.ie.ulisboa.pt/>

ISBN: 978-989-8753-46-5

Ano: 2018

Nº de Páginas: 2381



ticeDUCA2018

V Congresso Internacional TIC e Educação

Apoios:



Nestlé



BEEVERYCREATIVE



município da beira

Steelcase

FCT
Fundação para a Ciência e a Tecnologia

Revistas parceiras:



Colaboradores:



Entidade promotora:



ticeduca2018.ie.ulisboa.pt

44 - INDICADORES PARA EL USO SEGURO DE INTERNET EN JÓVENES DE 12 A 14 AÑOS

Marcos Cabezas González; Sonia Casillas Martín;

Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso

Facultad de Educación. Universidad de Salamanca

Resumen

En esta comunicación se presentan los resultados correspondientes a dos proyectos: Proyecto de Investigación "Confidence in behaviour changes through serious games" (e-Confidence, código: 732420), y "Evaluación de las competencias digitales de los estudiantes de educación obligatoria y estudio de la incidencia de variables socio-familiares" (EVADISO, EDU2015-67975-C3-3-P, MINECO/FEDER). Las finalidades fundamentales de estos proyectos son las de probar una metodología de diseño de juegos serios capaz de promover cambios de comportamiento sobre el uso seguro de Internet y el bullying, en diferentes escuelas españolas e inglesas para evaluar los cambios de comportamiento en niños de 12 a 14 años (e-Confidence); e identificar, analizar, comprender y evaluar la competencia digital que poseen y utilizan en su vida cotidiana los estudiantes de enseñanza obligatoria y su relación con los procesos de inclusión social (EVADISO).

Cada vez es más frecuente la participación de los jóvenes en los medios de comunicación y en concreto en Internet. En esta Red los peligros son evidentes y los jóvenes, a edades tempranas, están expuestos de manera continua a ellos. Y aunque la utilización de Internet pueda entrañar peligros para el usuario, lo ideal es prevenir, proteger y orientar en su uso.

Teniendo esto en cuenta, esta comunicación tiene como objetivo presentar una exhaustiva recopilación de indicadores sobre comportamiento para el uso seguro de Internet en menores de 12-14 años, y se ha utilizado una metodología de revisión bibliográfica profunda. Como resultado, se presenta una guía estructurada en siete tópicos: seguridad en el dispositivo; registros en Internet y contraseñas; navegación web; correo electrónico; redes sociales; mensajería instantánea; y gestión de imágenes.

Como principal conclusión cabe señalar que los indicadores presentados en esta guía, además de servir para el desarrollo de un juego serio sobre el uso seguro de Internet, ayudará a prevenir usos no seguros de la Red contribuyendo al desarrollo de la competencia digital en el área de la seguridad.

Palabras clave: Tecnología, Internet, seguridad en la Red, juegos serios.

Abstract

This paper presents the results corresponding to two projects: Research Project "Confidence in behavioral changes through serious games" (e-Confidence, code: 732420), and "Evaluation of the digital competences of obligatory education students and study of the incidence of socio-family variables "(EVADISO, EDU2015-67975-C3-3-P, MINECO / FEDER) The fundamental purposes of these projects are to test a methodology for serious game design capable of promoting behavioural changes relating to the safe use of Internet and bullying, in different Spanish and English schools, to evaluate behavioural changes in children from 12 to 14 years old (e-Confidence), and identify, analyze, understand and evaluate the digital competence they possess and use in their daily life students of obligatory education and their relationship with the processes of social inclusion (EVADISO).

The participation of young people in the media and in particular on the Internet is becoming more frequent. The dangers of the Web are evident and young people, at an early age, are continually exposed to them. However, although the use of the Internet may entail dangers for the user, the ideal is to prevent, protect and guide its use.

Taking this into account, this paper presents a comprehensive collection of behavioural indicators for the safe use of the Internet in children between 12-14 years of age, after having employed a

methodology of in-depth bibliographic review. As a result, a guide structured in seven topics is presented: security on the device; Internet registrations and passwords; Web navigation; email; social media; instant messaging; and image management.

The main conclusion is that the indicators presented in this guide, in addition to serving to develop a serious game about the safe use of the Internet, will help to prevent unsafe uses of the same, contributing to the development of secure digital competence.

Keywords: Technology, Internet, Internet security, serious games.

Resumo

Esta comunicação apresenta os resultados correspondentes a dois projectos: Projecto de Investigação " Confidence in behaviour changes through serious games " (e-Confiança, código: 732420), e "Avaliação das competências digitais dos alunos do ensino obrigatório e estudo de a incidência de variáveis sócio-familiares "(EVADISO, EDU2015-67975-C3-3-P, MINECO / FEDER). Os propósitos fundamentais desses projetos são testar uma metodologia séria de design de jogos capaz de promover mudanças comportamentais o uso seguro da Internet e do bullying, em diferentes escolas de espanhol e inglês para avaliar mudanças comportamentais em crianças de 12 a 14 anos (e-Confidence), e identificar, analisar, compreender e avaliar a competência digital que possuem e usam em a vida cotidiana dos alunos do ensino obrigatório e sua relação com os processos de inclusão social (EVADISO).

Cada vez é mais frequente a participação dos jovens nos meios de comunicação e em concreto na Internet. Nesta Rede os perigos são evidentes e os jovens, a idades precoces, ficam expostos aos ditos perigos de maneira continua. Embora a utilização da Internet possa implicar perigos para o utente, o ideal é prevenir, proteger e orientar no seu uso.

Tendo isto em conta, esta comunicação tem como objetivo apresentar uma exaustiva síntese de indicadores sobre o comportamento para o uso seguro da Internet entre os menores de 12-14 anos; ter-se-á utilizado uma metodologia de revisão bibliográfica profunda. Como resultado, apresenta-se um guia estruturado em sete tópicos: segurança no dispositivo; registos na Internet e contra-senhas; navegação web; correio eletrónico; redes sociais; sistema de mensagens instantâneas e gestão de imagens.

Como principal conclusão cabe assinalar que os indicadores apresentados nesta guia, além de servir para o desenvolvimento de jogo sério sobre o uso seguro da Internet, ajudará a prevenir usos não seguros da Rede contribuindo para o desenvolvimento da competência digital na área da segurança.

Palavras chave: Tecnologia, Internet, seguridad na Rede, jogos sérios.

1. INTRODUCCIÓN

En esta comunicación se avanzan los resultados de algunos trabajos realizados dentro del proyecto de investigación denominado "Confidence in behaviour changes through serious games" (e-Confidence). En este proyecto, financiado en el marco del mayor programa de Investigación e Innovación de la Unión Europea (Horizon 2020), participan seis entidades con distintas personalidades jurídicas (asociación, empresa, centro de investigación, universidad). La Universidad de Salamanca colabora por medio de su Grupo de Investigación-Innovación en Tecnología Educativa (GITE-USAL).

El proyecto tiene como finalidad probar una metodología de diseño de juegos serios capaz de promover cambios de comportamiento sobre el uso seguro de Internet y el bullying, en diferentes escuelas españolas e inglesas para evaluar estos cambios en

niños de 12 a 14 años. Esta comunicación se centra en el diseño del juego serio sobre el uso seguro de Internet.

Además, esta comunicación también se alinea con los trabajos realizados en el Proyecto de Investigación denominado "Evaluación de las competencias digitales de los estudiantes de educación obligatoria y estudio de la incidencia de variables socio-familiares" (EVADISO, EDU2015-67975-C3-3-P, MINECO/FEDER); cuyo principal objetivo es el de identificar, analizar, comprender y evaluar la competencia digital (CD) que poseen y utilizan en su vida cotidiana los estudiantes de enseñanza obligatoria y su relación con los procesos de inclusión social.

La relación entre los menores y los medios de comunicación ha sido un motivo de constante preocupación social, ocupando en la actualidad Internet un lugar relevante en la agenda investigadora (Garmendia, Martínez, Garitaonandia y Casado, 2012). Podemos decir que son numerosas las investigaciones y medidas internacionales al respecto: uso no seguro de Internet (Finkelhor, Mitchell y Wolak, 2000; ISG, 2001; O'Connell, Price y Barrow, 2004; Thornburgh y Lin, 2002), colegios y uso seguro de Internet (Becta, 2005; Sivin y Bialo, 1992; UNESCO, 2003), impacto de las actuaciones de seguridad en Internet basadas en la escuela y la familia (Amarach Consulting, 2004; Berson, 2000; Mitchell, Finkelhor y Wolak, 2001). Desde el año 2012, la Unión Europea trabaja en el desarrollo de estrategias con el objetivo de desarrollar en los más jóvenes la competencia digital y facilitar herramientas para el uso adecuado de la Red (Comisión Europea, 2016).

En los últimos años, se ha producido un aumento espectacular en el uso de Internet, especialmente entre los más jóvenes (Estévez, Bayón, De la Cruz y Fernández, 2009; Gallagher, 2005; Holtz y Appel, 2011; Labrador y Villadangos, 2009). Este uso generalizado ha traído numerosas ventajas, pero también algunos inconvenientes, en forma de peligros, a los que niños y adolescentes, ya que debido a su adopción natural de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), son más propensos por sus comportamientos menos precavidos y confiados.

Estos peligros son diversos en cuanto a etiología, incidencia y efectos (INTECO, 2009), siendo posible diferenciar entre riesgos pasivos que pueden afectar a los menores por el hecho de navegar en un espacio al que suelen acceder sin supervisión adulta, y riesgos activos referidos a la asunción voluntaria de comportamientos conflictivos que pueden resultar perjudiciales para ellos mismos o para otros (Del Río, Sádaba y Bringué, 2010).

Aunque está claro que el uso de Internet puede entrañar peligros para el usuario, desde un punto educativo, lo ideal es prevenir, proteger y orientar su uso, no prohibirlo; entendiendo la prevención como: una interrupción del comportamiento problemático; un

retraso en el inicio del comportamiento problemático; una reducción en el impacto del comportamiento problemático; fortalecimiento del conocimiento, procedimiento y actitud que promueve la emoción positiva y el bienestar físico; y promoción institucional, comunitaria y de políticas gubernamentales para evitar el problema (Romano y Hage, 2000).

En un sentido amplio, los juegos serios es un término referido a la idea de usar juegos con fines que vayan más allá del puro entretenimiento (Backlund y Hendrix, 2013). El juego serio proporciona una herramienta de instrucción para hacer que el proceso de aprendizaje sea más agradable, fácil de memorizar y efectivo, y combina los objetivos de la pedagogía y del juego para aumentar el interés y la participación de los usuarios en comparación con otros métodos más tradicionales (Abdelali, Mateu, Imma y Fatiha, 2016). Desde un punto de vista pedagógico, puede describirse como un juego con un propósito que busca promover la resolución de problemas en escenarios fabricados que simulan la vida real, con la intención de promover un cambio social, el desarrollo de habilidades, la salud emocional, etc.

Aunando estas dos temáticas, en esta comunicación presentamos indicadores para un comportamiento seguro en el uso de la Red por parte de menores entre los 12 y los 14 años. Estos indicadores han sido incluidos en el diseño de un juego serio sobre el uso seguro de Internet.

2. MÉTODO

El objetivo de este trabajo es el de proponer indicadores de uso seguro de Internet para niños de 12-14 años.

Para elaborar estos indicadores se ha utilizado el método de revisión y análisis documental (RAD) sobre información relacionada con la temática objeto de estudio. Esta técnica metodológica se basa en la recopilación de información mediante la lectura y reflexión crítica de documentos y materiales bibliográficos (Ávila, 2006; Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista, 2010; López Yepes, 2002) y se puede definir como “la operación que consiste en seleccionar ideas informativamente relevantes de un documento, a fin de expresar su contenido sin ambigüedades para recuperar la información contenida en él” (Solís, 2003).

Para su realización se han seguido dos fases: heurística o de recolección de fuentes de información y hermenéutica o de análisis.

En la fase heurística o de preparación, a partir de la delimitación y definición de estrategias de búsqueda particulares, se recopilaron fuentes de información de acuerdo a su naturaleza y características (Castañeda, 2004; Lopera y Adarve, 2008).

En la fase hermenéutica se realizó la lectura, análisis, interpretación y comprensión crítica y objetiva en concordancia con el propósito de la investigación (Duarte, Zapata y Rentería, 2010; Posada, 2011; Rojas, 2007).

A partir de la revisión y análisis documental, el resultado final, que se presenta a continuación, fue la elaboración de indicadores para el uso seguro de Internet en niños de 12-14 años.

3. RESULTADOS

Todos los indicadores se han organizado en siete dimensiones: seguridad en el dispositivo, registros en Internet y contraseñas, navegación web, correo electrónico, redes sociales, mensajería instantánea, y gestión de imágenes.

3.1. Seguridad en el dispositivo

Los dispositivos tecnológicos almacenan gran cantidad de información personal y por ello es necesario proteger su uso. En la siguiente tabla se presentan los indicadores relativos a esta dimensión.

Seguridad en el dispositivo (ordenador, tableta, teléfono inteligente)	
Criterios	Indicadores comportamiento seguro
Antivirus, antiespías y cortafuegos.	Mantiene actualizado el software de seguridad.
Dispositivos móviles.	Bloquea pantalla mediante contraseña, pin, patrón, etc., para evitar el acceso de personas no deseadas.
Cuenta usuario.	En equipos compartidos personaliza con cuenta de usuario (usuario y contraseña).

Tabla 1. Indicadores dimensión “Seguridad en el dispositivo”

3.2. Registros en Internet y contraseñas

En el uso de Internet el usuario va dejando un rastro de todas sus acciones (decisiones, comunicaciones, compras, web visitadas, datos personales, etc.). convirtiendo la Red en una fuente de información personal muy valiosa para terceras personas (empresas, ciberdelincuentes, etc.).

Los menores deben de facilitar los datos estrictamente necesarios en sus registros en Internet, además de estar supervisados por un adulto y desconfiar de aquellos espacios que no ofrecen garantías con la información o explícitamente no indica la finalidad de los datos. En la siguiente tabla se presentan los indicadores relativos a esta dimensión.

Registros en Internet	
Criterios	Indicadores comportamiento seguro
Condiciones de uso.	Antes de registrarse en una aplicación o herramienta online lee las condiciones de uso para saber lo que acepta.
Nicks o nombres de usuario.	No utiliza nombres de usuario que den pistas de su nombre, edad
Contraseñas	
Criterios	Indicadores comportamiento seguro
Personal e intransferible.	Solo él y sus padres conocen las contraseñas que utiliza.
Segura.	Su contraseña contiene caracteres alfanuméricos, mayúsculas, minúsculas, símbolos; y el total de caracteres es de al menos ocho.
Cambio.	Cada cierto tiempo la cambia.

Tabla 2. Indicadores dimensión “Registros en Internet y contraseñas”

3.3. Navegación Web

La navegación web es, en la actualidad, una de las principales maneras de acceder a la información. Y aunque tiene unas funcionalidades muy importantes, no está exenta de riesgos. En la siguiente tabla se presentan los indicadores relativos a esta dimensión.

Navegación Web	
Criterios	Indicadores comportamiento seguro
Sitios permitidos.	Navega por sitios recomendados para su edad.
Spam	1. Sabe cómo evitarlo. 2. Activa el bloqueador de ventanas emergentes del navegador.
Publicidad engañosa.	No se deja llevar por la publicidad engañosa que aparece en muchas páginas web.

<p>Descargas de ficheros, archivos programas, juegos, vídeos, etc.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Descarga solo de sitios de confianza para evitar programas no deseados o maliciosos. 2. Cuando quiere descargarse un fichero, archivo, programa, juego, vídeo, etc., consulta con sus mayores para hacerlo desde un sitio de confianza.
<p>Redes p2p.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sabe que, en este tipo de sitios de descargas, el nombre del fichero no asegura el contenido del mismo. 2. No instala ni comparte programas pirateados porque puede traerle problemas legales.
<p>Foros.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es respetuoso. 2. No responde a provocaciones. 3. No da datos personales.
<p>Juegos online.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. No da información personal en el chat del juego. 2. No queda con jugadores que no conoce. 3. Se pone un límite temporal para dejar de jugar. 4. Mantiene actualizado el juego con los últimos parches de seguridad.
<p>Cierre de sesión.</p>	<p>Siempre que tiene que poner usuario y contraseña, cierra la sesión cuando termina, especialmente si está usando un dispositivo que no es el suyo.</p>

Tabla 3. Indicadores dimensión “Navegación Web”

3.4. Correo electrónico

Constituye uno de los servicios de Internet más utilizados desde sus inicios y una herramienta excepcional para comunicarse. Sin embargo, si no se tienen en cuenta unas mínimas precauciones, puede convertirse en fuente de peligros (virus, spam, troyanos,

spyware, etc.). En la siguiente tabla se presentan los indicadores relativos a esta dimensión.

Correo electrónico	
Criterios	Indicadores comportamiento seguro
Direcciones de e-mail.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza más de una dirección e-mail. Una personal y otra distinta para registrarse en sitios web, acceder a concursos, jugar online, etc. 2. No da con facilidad su dirección. 3. Solo facilita su e-mail a sus familiares y amigos de confianza. 4. Tampoco da las direcciones de sus amigos sin su permiso.
Filtro Spam.	Sabe activar la opción antispam de su proveedor de correo electrónico.
Spam y ficheros inesperados.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechaza el Spam y los ficheros no esperados. 2. Nunca pincha el enlace de un e-mail inesperado, aunque parezca interesante. 3. Si recibe por sorpresa un fichero de alguien conocido no lo abre ni lo manda a otras personas, sin preguntarle antes de qué se trata.

Tabla 4. Indicadores dimensión "Correo electrónico"

3.5. Redes sociales

En los últimos años, las redes sociales se han convertido en un medio importante de comunicación y de expresión para la población. Los más jóvenes, sobre todo, recurren a ellas, constantemente, para comunicarse, consultar información, compartir datos y relacionarse con su entorno (Martínez y Fernández, 2017). Al igual que en la vida real, los padres cuidarán de los amigos virtuales, del perfil de las personas que sus hijos agregan como amigos y con quiénes va a compartir sus datos personales, porque estos pueden ser en ocasiones utilizados en contra de los usuarios. En la siguiente tabla se presentan los indicadores relativos a esta dimensión.

Redes sociales	
Criterios	Indicadores comportamiento seguro
Edad.	<p>Conoce la edad mínima exigida para participar en una red social.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiene la edad mínima necesaria para poder registrarse. 2. No utiliza edades o fechas de nacimiento falsas. 3. Si no tiene la edad mínima sus padres crean su perfil y lo comparte con ellos.
Netiqueta.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respeta a los demás y se hace respetar. 2. Exhibe buenos modales. 3. Trata a los demás como le gustaría que le trataran a él. 4. Tiene en cuenta que por medio de Internet se puede dañar a la gente y respeta su intimidad y sentimientos. 5. No reenvía material inadecuado. 6. Comparte con sus adultos o denuncia cuando recibe material inadecuado.
Lenguaje.	<p>Usa en cada momento un lenguaje adecuado.</p>
Privacidad.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No da datos personales ni suyos ni de su familia. 2. Comparte fotos y vídeos solo con familiares y círculo de amistades más cercano. 3. Tiene claro quiénes son sus amigos. No trata con desconocidos. 4. Si alguien le pide su teléfono, nombre, colegio..., no contesta y se lo dice a sus padres.

Webcam.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evita su uso. La desactiva. 2. La bloquea con cinta para evitar el encendido malicioso por control remoto. 3. Solo la usa con interlocutores de máxima confianza. 4. No hace delante de ella nada que no haría en público.
Como en la vida física	Se comporta como en la vida física y usa el sentido común en todo momento.
Acoso.	Si en algún momento se siente acosado se lo comunica a algún adulto cercano a él (familia, profesores).
Amigos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tiene los mismos amigos que en la vida real. 2. Aunque trata desde hace tiempo con personas que ha conocido en Internet, por mucho que se lo digan y aunque lo parezca, sabe que no son verdaderos amigos. 3. No acude a citas con estas personas, y si acude lo hace con el acuerdo de sus padres o acompañado por un adulto de confianza.

Tabla 5. Indicadores dimensión “Redes sociales”

3.6. Mensajería instantánea

La mensajería instantánea se ha generalizado entre los jóvenes convirtiéndose en uno de los principales medios de comunicación con los amigos, familiares y conocidos (OSI, 2016c). En estas herramientas resulta fundamental monitorizar bien las opciones de privacidad (OSI, 2016a y 2016b). En la siguiente tabla se presentan los indicadores relativos a esta dimensión.

Mensajería instantánea	
Criterios	Indicadores comportamiento seguro

Material sensible.	No manda números de tarjeta de crédito, contraseñas, pins, etc., ni tampoco material de contenido sexual.
Respeto.	Es responsable y respetuoso con el contenido que genera.
Envío de mensajes.	Evita las prisas y confirma que el destinatario es el deseado.
Comunicación.	Evita los malos entendidos y utiliza emoticones para indicar el tono del mensaje (broma, serio, enfado...).
Bulos.	No se cree cualquier mensaje que le envía un contacto, aunque este sea de confianza. Contrasta la información.

Tabla 6. Indicadores dimensión “Mensajería instantánea”

3.7. Gestión de imágenes

El uso de imágenes por parte de menores se ha convertido en un tema sensible. Es necesario que estos se eduquen y sensibilicen en el respeto hacia los demás y hacia la gestión de imágenes libres de derechos de autor. En la siguiente tabla se presentan los indicadores relativos a esta dimensión.

Gestión de imágenes	
Criterios	Indicadores comportamiento seguro
Foto personal en perfil ajeno.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si descubre una foto personal en el perfil de otra persona, se lo comunica a un adulto si considera que el contenido no es adecuado. 2. Sabe que su foto es un elemento de información personal y le corresponde a él decidir cómo se debe de utilizar.
Suplantación de identidad.	No crea un perfil utilizando la foto de un amigo. Hacerse pasar por otro puede tener consecuencias legales.

Fotos con permiso.	<ol style="list-style-type: none"> 1. No publica la foto de alguien sin su permiso. 2. Si tiene permiso para publicar fotos, no incluye otros datos personales (nombre, dirección, teléfono...).
Una foto en Internet es para siempre.	No sube o cuelga fotos atrevidas porque nunca se sabe dónde van a ir a parar.
Derechos de autor.	<p>Sabe que buena parte del material que aparece en Internet está protegido por derechos de autor que debe de respetar.</p> <p>Lee las reglas antes de utilizar algo que encuentra.</p>

Tabla 7. Indicadores dimensión “Gestión de imágenes”

4 CONCLUSIÓN

Internet se ha convertido en una parte de nuestras vidas y los problemas relacionados con su uso son, cada vez, más reconocidos en el mundo desarrollado (Kuss y López-Fernandez, 2016; Mak et al., 2014); sin embargo, debido a las oportunidades que ofrece, no podemos dejar de usarlo. Es necesario prevenir por medio de la regulación, la mediación familiar y la educación (Bringué, Sádaba y Rodríguez Pardo, 2008), siendo los adultos (familia, maestros, educadores) los encargados de acompañar a los menores en su tránsito por el *mundo virtual* (Berner, 2011).

Utilizar los juegos serios para el aprendizaje de conocimientos, procedimientos y actitudes, además de contribuir al cambio de comportamientos, es una buena manera de prevenir.

En este trabajo hemos presentado indicadores de uso seguro de Internet para jóvenes de 12 a 14 años, que han servido para el diseño de un juego serio sobre este tema. Y pensamos que este trabajo puede servir, además, a padres, maestros y educadores para conocer criterios que ayuden a prevenir en el uso adecuado de la Red.

5 REFERENCIAS

Abdelali, S., Mateu, S., Imma, B., y Fatiha, E. (2016). Improving serious game design through a descriptive classification: a comparison of methodologies. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 92(1), 130-143.
 Recuperado de [341](https://dugi-</p>
</div>
<div data-bbox=)

doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/13913/IMPROVING-SERIOUS.pdf?sequence=1

- Amarach Consulting (2004). *The Use of New Media by Children A Research Report for the Internet Advisory Board*. Recuperado de <http://www.internetsafety.ie/en/IS/am%20con.%20the%20use%20of%20new%20media%20by%20children.pdf/Files/am%20con.%20the%20use%20of%20new%20media%20by%20children.pdf>
- Ávila, H. L. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. México: Eumed.net.
- Backlund, P., y Hendrix, M. (2013). Educational games - are they worth the effort? A literature survey of the effectiveness of serious games. In *Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*, 5th International Conference on. IEEE. Doi: <http://dx.doi.org/10.1109/VS-GAMES.2013.6624226>
- Becta (2005). *E-safety. Developing whole-school policies to support effective practice*. Coventry: British Educational Communications and Technology Agency. Recuperado de <http://www.wisekids.org.uk/BECTA%20Publications/esafety.pdf>
- Berner, E. (2011). *Hijos adolescentes. El desafío y la oportunidad de ayudarlos a crecer*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Berson, M. (2000). The computer cannot see you blush. *Pi Delta Kappa Record*, 36(4), 158-162.
- Bringué, X., Sádaba, Ch., y Rodríguez Pardo, J. (2008). *La Generación Interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación: Retos sociales y educativos*. Navarra: Consejo Audiovisual de Navarra. Recuperado de http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/17122/1/ESTUDIO_GENERACION_INTERACTIVA.pdf
- Castañeda, D.I. (2004). Estado del arte en el aprendizaje organizacional, a partir de las investigaciones realizadas en facultades de Psicología, Ingeniería Industrial y Administración de Empresas en Bogotá, entre los años 1992 y 2002. *Revista Acta Colombiana de Psicología*, 11, 22-33.
- Comisión Europea (2016) *Creating a Better Internet for kids. Digital Economy & Society*. Recuperado de <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/policies/better-internet-kids>
- Del Río, J; Sádaba, Ch.; Bringué, X. (2010). Menores y redes ¿sociales? De la amistad al cyberbullying. *Revista de estudios de juventud*, 88, 115-129. Recuperado de <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-09.pdf>

- Duarte, J., Zapata, L.P., y Rentería, R. (2010). Familia y Primer Infancia: un estado del arte. 1994-2005. *Estudios Pedagógicos*, 36(1), 107-116.
- Estévez, L.; Bayón, C.; De la Cruz, J. y Fernández, A. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes. En E. Echeburúa, F.J. Labrador, y E. Becoña (Eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (p. 101-128). Madrid: Pirámide.
- Finkelhor, D., Mitchell, K.J., y Wolak, J. (2000). *On-line victimisation: A report on the nations' youth National Centre for Missing and Exploited Children*. Recuperado de <http://www.unh.edu/ccrc/pdf/jvq/CV38.pdf>
- Garmendia, M.; Martínez, G.; Garitaonandia, C. y Casado, M.A. (2012). Los menores en Internet. Usos y seguridad desde una perspectiva europea. *Quaderns del CAC*, 15(1), 37-44.
- Gallagher, B. (2005). New Technology: Helping or Harming Children. *Child Abuse Review*, 14, 367-373. Doi: <http://doi.org/10.1002/car.923>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Holtz, P. y Appel, M. (2011). Internet Use and Video Gaming Predict problem Behavior in Early Adolescence. *Journal of Adolescence*, 34, 49-58. Doi: <http://doi.org/dwkv5q>
- INTECO (2009). *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*. Recuperado de <http://www.pantallasamigas.net/estudios-realizados/pdf/inteco-estudio-uso-seguro-tic-menores.pdf>
- ISG (2001). *Girls on the net-the survey of adolescent girls' use of the internet in New Zealand*. Auckland: Internet Safety Group.
- Kuss, D.J., y López Fernández, O. (2016). Internet addiction and problematic Internet use: A systematic review of clinical research. *World Journal of Psychiatry*, 6(1), 143-176. Doi: 10.5498/wjp.v6.i1.143
- Labrador, F.J., y Villadangos, S.M. (2009). Adicciones a nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes. En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (Eds.), *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (p. 45-75). Madrid: Pirámide.
- Lopera, O.L., y Adarve, L. (2008). ¿Hay otras maneras de leer la Ciencia? *Revista Estudios de Derecho*, 65(146). Recuperado de <https://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/red/article/view/2401/1954>

- López Yepes, J (Coord). *Manual de ciencias de la Documentación*. Madrid: Pirámide.
- Mak, K.K., et al. (2014). Epidemiology of internet behaviors and addiction among adolescents in six Asian countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(11), 720–728. Doi: 10.1089/cyber.2014.0139
- Martínez, A., y Fernández, R. (2017). Las redes sociales como espacios virtuales de aprendizaje. *Revista de Estudios de Investigación en Psicología y Educación*, Extr(13), 182-186. Doi: <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.13>
- Mitchell, K., Finkelhor, D., y Wolak, J. (2001). Risk factors for and impact of online sexual solicitation of youth. *Journal of the American Medical Association*, 285(23), 3011-3014. Recuperado de <http://www.unh.edu/ccrc/pdf/cv42jama.pdf>
- O'Connell, R., Price, J., y Barrow, C. (2004). *Emerging trends amongst primary school children's use of the Internet*. Lancashire: University of Central, Cyberspace Research unit.
- Oficina de Seguridad del Internauta (OSI) (2016a). *Aprende a gestionar tus contraseñas*. Recuperado de <https://www.osi.es/es/contrasenas>
- Oficina de Seguridad del Internauta (OSI)(2016b). *En Internet cuida tu privacidad*. Recuperado de <https://www.osi.es/es/tu-informacion-personal>
- Oficina de Seguridad del Internauta (OSI) (2016c). *Mensajería instantánea*. Recuperado de <https://www.osi.es/es/mensajeria-instantanea>
- Posada, N. (2011). Aplicabilidad del estado del arte de Carlos Cardona Pescador en Filosofía, Antropología, Ética y Bioética. *Persona y Bioética*, 15(1), 67-77.
- Rojas, S.P. (2007). El estado del arte como estrategia de formación en la investigación. *Studiositas*, 2(3), 5-25.
- Romano, J.L., y Hage, S.M. (2000). Prevention and counseling psychology: Revitalizing commitments for the 21st century. *The Counseling Psychologist*, 28(6), 733–763. Doi: 10.1177/0011000000286001
- Sivin, J.P., Bialo, E. (1992) *Ethical uses of information technologies in education*. Washington, DC: US Department of Justice, Office of Justice Programs, National Institute of Justice.
- Solís, I.A. (2003). *El análisis documental como eslabón para la recuperación de información y los servicios de información*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos14/analisisdocum/analisisdocum.shtml>
- Thornburgh, D., Lin, H. (2002). *Tools and strategies for protecting kids from pornography and their applicability to other inappropriate Internet content*.

Washington: National Academy Press & Computer Science and Telecommunications Board on Children, Youth, and Families.

UNESCO (2003). *The workshop on the development of guideline on teacher training in ICT integration and standards for competency in ICT*. Bangkok: UNESCO-

Asia.

Recuperado

de

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001356/135607e.pdf>

RECONOCIMIENTOS

Este trabajo ha recibido financiación del Programa de Investigación e Innovación de la Unión Europea Horizon 2020 bajo el Grant Agreement No 732420. Esta publicación refleja solamente el punto de vista de los autores. En este sentido, no representa el punto de vista de la Comisión Europea y esta no es responsable del uso que pueda realizarse de la información que contiene.