



# Privacidade, Seguridade e Benestar dixital

Fernando Suárez – Presidente CPEIG

**Cambio de era**

**Peligros de internet**

**Educación**

**Protección**

**Reacción**



¿UNA ERA DE CAMBIOS  
O UN CAMBIO DE ERA?

# Cambio de era

# Cambio de era



# Cambio de era



# Nativos digitales???

JAN  
2024

## DAILY TIME SPENT USING THE INTERNET

AMOUNT OF TIME THAT INTERNET USERS AGED 16 TO 64 SPEND USING THE INTERNET EACH DAY



SPAIN

DAILY TIME SPENT USING THE  
INTERNET ACROSS ALL DEVICES



GWJ.

5H 42M

TIME SPENT USING THE  
INTERNET ON MOBILE PHONES



2H 53M

TIME SPENT USING THE INTERNET  
ON COMPUTERS AND TABLETS



2H 49M

MOBILE'S SHARE OF TOTAL  
DAILY INTERNET TIME



50.6%

31

SOURCE: GWJ (Q3 2023). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE [GWJ.COM](https://www.gwj.com) COMPARABILITY: METHODOLOGY CHANGES. SEE [NOTES ON DATA](#).

we  
are  
social

Meltwater

# Nativos digitales???

JAN  
2024

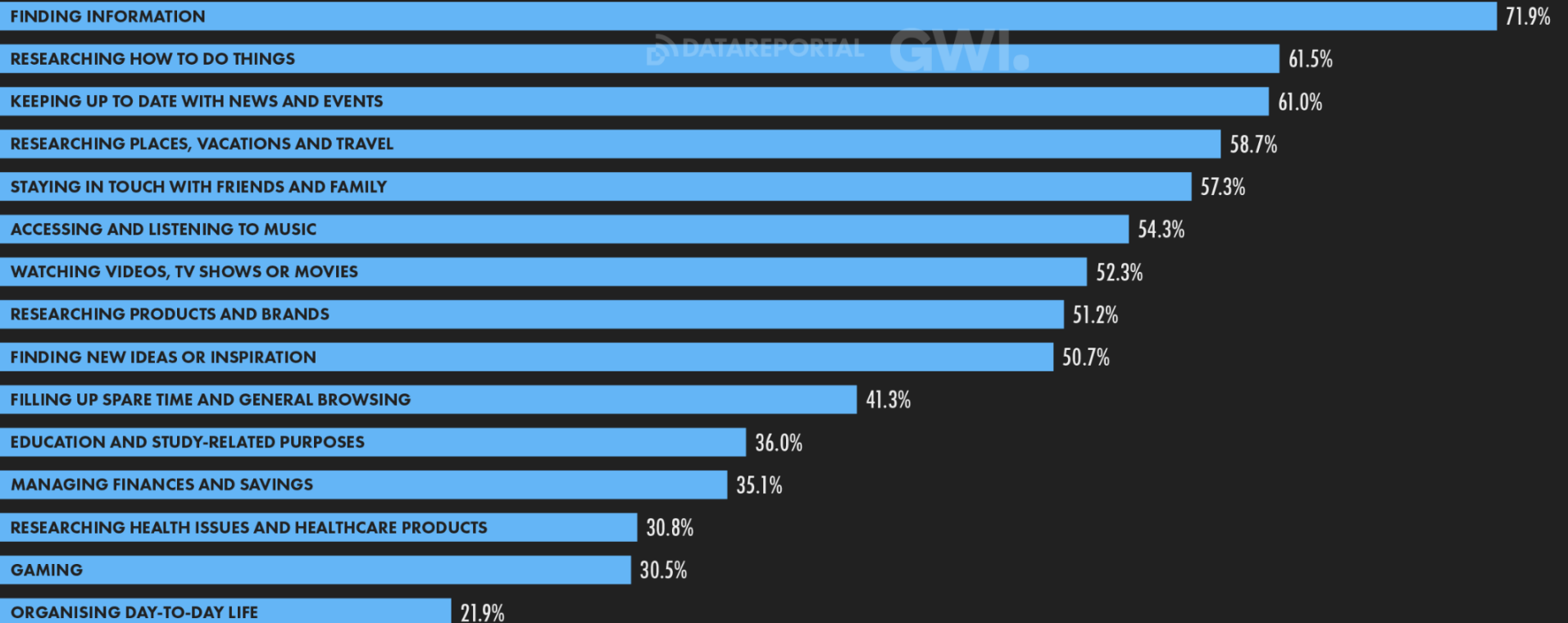
## MAIN REASONS FOR USING THE INTERNET

PRIMARY REASONS WHY INTERNET USERS AGED 16 TO 64 USE THE INTERNET



SPAIN

DATA REPORTAL GWI.



32

SOURCE: GWI (Q3 2023). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE [GWI.COM](https://www.gwi.com). COMPARABILITY: METHODOLOGY CHANGES. SEE [NOTES ON DATA](#).

we  
are  
social

Meltwater

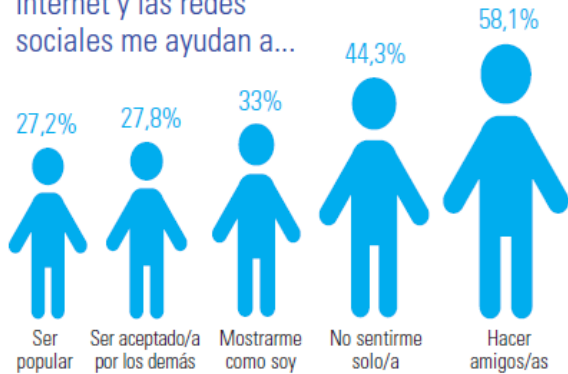
# Nativos digitales???



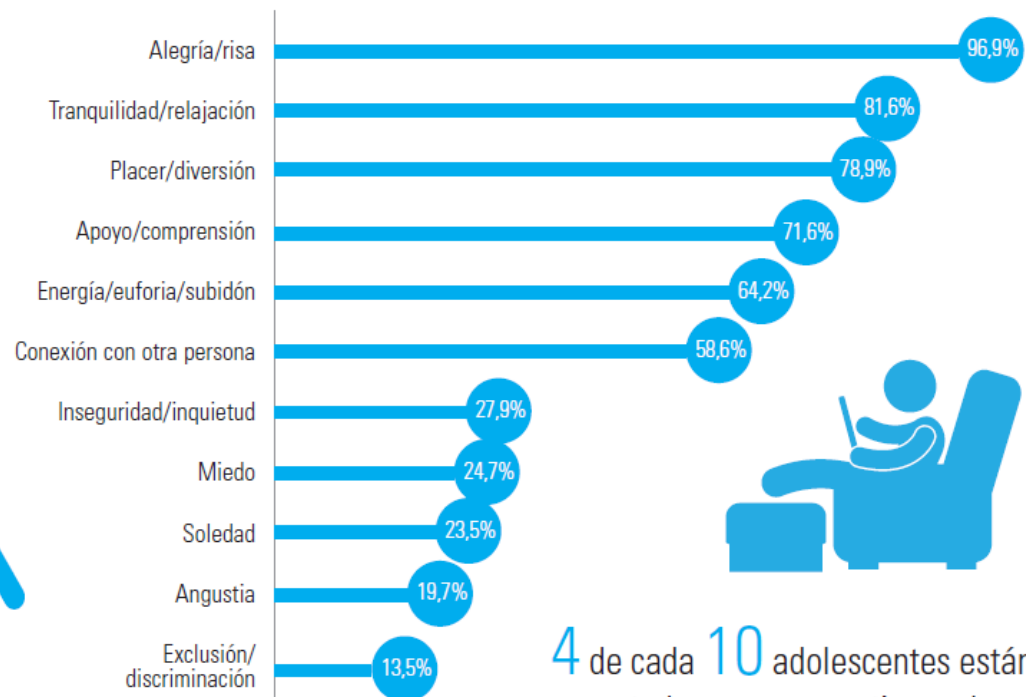


## LAS TRIC COMO ECOSISTEMA DE INTERACCIÓN Y SURTIDOR EMOCIONAL

Internet y las redes sociales me ayudan a...

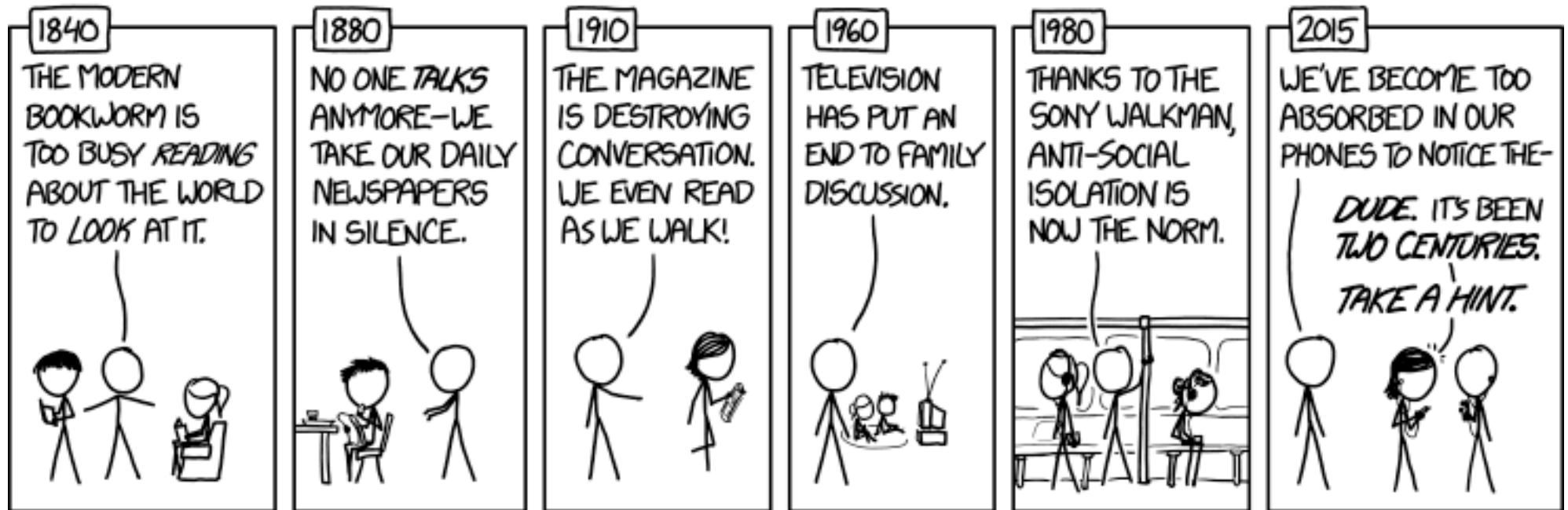


En Internet he sentido...



4 de cada 10 adolescentes están conectados para no sentirse solos.

# Nativos digitales???



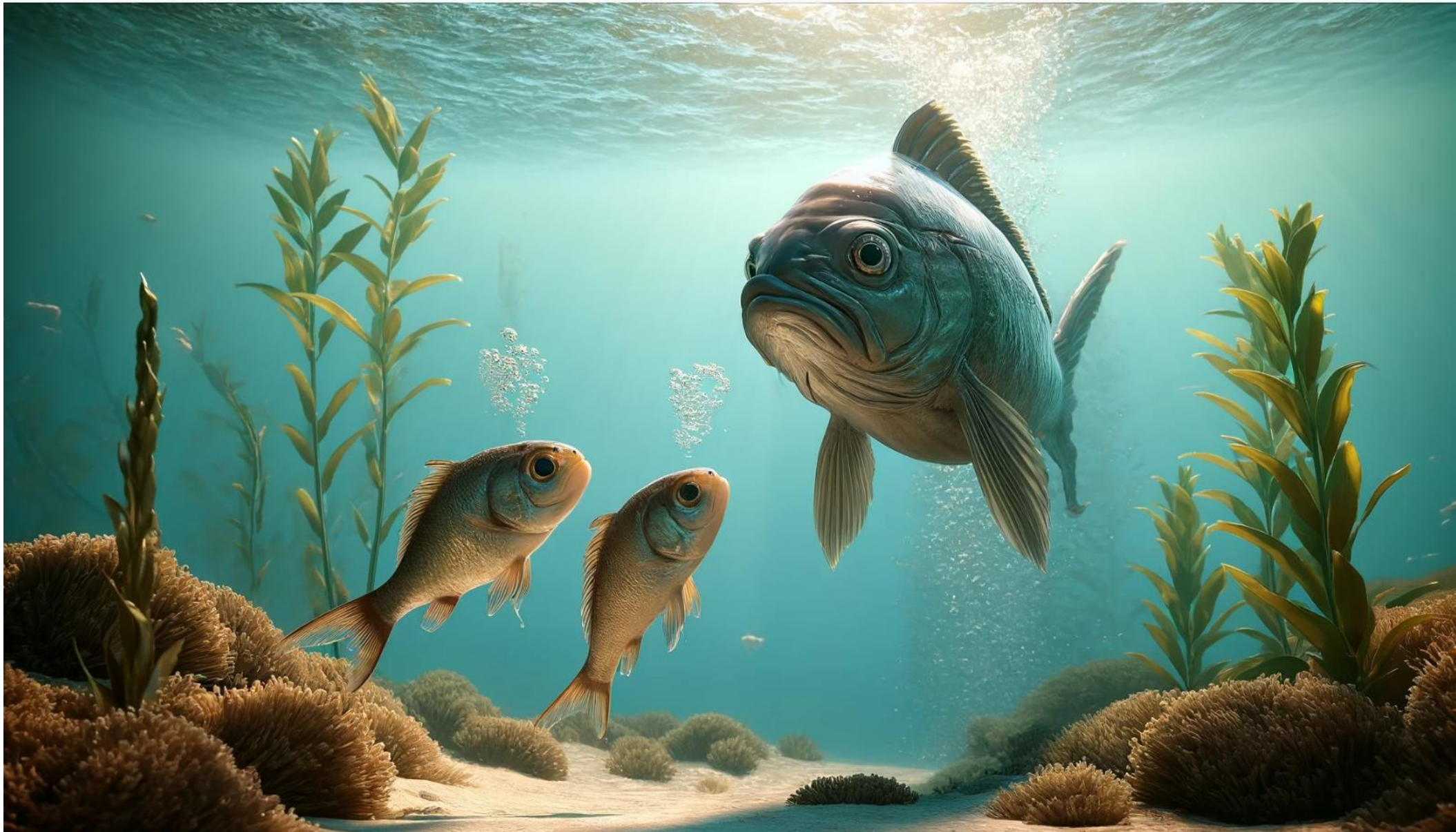
# Nativos digitales???



# Nativos digitales???



# Nativos digitales???



# Nativos digitales???

¿Qué filósofo rechazó la escritura considerándola inhumana?



Platón

Tales de Mileto

Sócrates

Aristóteles

# Estudio “Impacto de la tecnología en la adolescencia”



**unicef**   
para cada infancia

## IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA ADOLESCENCIA RELACIONES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Un estudio comprensivo e inclusivo hacia el uso saludable de las TRIC



## ¿CUÁLES SON LOS DERECHOS DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES EN EL ENTORNO DIGITAL?



# Metodología: muestra



CCAA <sup>1</sup>	N.º	N.º inicial	N.º final	N.º de centros participantes
ANDALUCÍA	397.573	2.838	2.228	24
ARAGÓN	50.626	3.095	2.418	13
ASTURIAS	33.177	1.595	1.274	12
BALEARS, ILLES	46.503	3.574	2.982	14
CANARIAS	89.992	2.535	1.888	15
CANTABRIA	22.402	2.316	1.931	10
CASTILLA Y LEÓN	84.575	3.627	2.885	19
CASTILLA LA MANCHA	87.649	2.318	1.994	14
CATALUNYA <sup>2</sup>	327.096	368	267	2
COMUNITAT VALENCIANA	212.441	4.182	3.722	27
EUSKADI	85.142	5.668	4.597	23
EXTREMADURA	43.361	2.905	2.290	14
GALICIA	92.523	3.650	3.165	19
MADRID, COMUNIDAD DE	280.331	4.053	3.235	21
REGIÓN DE MURCIA	72.202	4.687	3.640	20
NAVARRA, COM. FORAL DE	27.606	2.865	2.351	12
RIOJA, LA <sup>2</sup>	12.857	568	548	4
CEUTA-MELILLA <sup>2</sup>	9.347	113	94	2
<b>TOTAL ESPAÑA</b>	<b>1.975.403</b>	<b>50.957</b>	<b>41.509</b>	<b>265</b>

<sup>1</sup> Se llevó a cabo un equilibrage de la muestra para corregir los desajustes generados por el trabajo de campo sobre el muestreo original.

<sup>2</sup> En el caso de Catalunya, La Rioja, así como Ceuta y Melilla no se ha realizado la correspondiente ponderación por no haber podido alcanzar el tamaño muestral necesario.

# Metodología: instrumentos



Se confeccionó un **cuestionario ad hoc online** con preguntas de elaboración propia y escalas validadas internacionalmente para el *screening* de posibles adicciones o usos problemáticos.

## ESCALAS DE SCREENING EMPLEADAS

### BIENESTAR EMOCIONAL

#### **PSYCHOLOGICAL WELL-BEING SCALE**

Utilizada en el estudio *Children's views on their lives and well-being in 15 countries: A report on the Children's Worlds Survey* (Rees & Main, 2015). Consta de 6 ítems tipo Likert mostrando una aceptable consistencia interna ( $\alpha=0,76$ ).



### DEPRESIÓN

#### **PHQ-9 (PATIENT HEALTH QUESTIONNAIRE)**

Spitzer et al. (1999) y Johnson et al. (2002). Recomendada por la *American Academy of Pediatrics* para evaluar el bienestar emocional del adolescente y el cribado de depresión infanto-juvenil. Consta de 9 ítems tipo Likert y una elevada consistencia interna ( $\alpha=0,87$ ).



### CONTROL PARENTAL

#### **CUESTIONARIO DE CONTROL PARENTAL DEL USO DE INTERNET DURANTE LA ADOLESCENCIA**

Elaborada en España por Álvarez et al. (2019). Consta de 7 ítems tipo Likert agrupadas en dos subescalas (restricción y supervisión) mostrando una elevada consistencia interna ( $\alpha=0,83$ ).



### USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET

#### **EUPI-a (ESCALA DE USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET PARA ADOLESCENTES)**

Elaborada en España por Rial et al. (2015), para el cribado de un posible uso problemático de Internet en adolescentes. Consta de 11 ítems tipo Likert presentando una elevada consistencia interna ( $\alpha=0,88$ ).



# Metodología: instrumentos

## ESCALAS DE SCREENING EMPLEADAS

### USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS

#### **GASA** (*GAME ADDICTION SCALE FOR ADOLESCENTS*)

Elaborada por de Lemmens et al., (2009). Su versión reducida fue validada en España por Lloret et al. (2018) para el cribado de un posible uso problemático de videojuegos. Consta de 7 ítems tipo Likert y una elevada consistencia interna ( $\alpha=0,87$ ).



### JUEGO PROBLEMÁTICO ONLINE

#### **BAGS** (*BRIEF ADOLESCENT GAMBLING SCREEN*)

Elaborada por Stinchfield et al. (2017), probada en España por Rial et al. (2020). Se trata de una escala de detección de juego problemático específica para adolescentes, muy breve y sencilla (solo 3 ítems tipo Likert). Su consistencia interna ha sido aceptable ( $\alpha=0,71$ ).



### ACOSO ESCOLAR

#### **EBIP-Q** (*EUROPEAN BULLYING INTERVENTION PROJECT QUESTIONNAIRE*)

Validada en España por Del Rey et al. (2015), para evaluar el acoso escolar. Consta de 14 ítems tipo Likert (7 para victimización y 7 para agresión), ha mostrado una elevada consistencia interna ( $\alpha=0,82$  y  $0,85$ ).



### CIBERACOSO

#### **ECIP-Q** (*EUROPEAN CYBERBULLYING INTERVENTION PROJECT QUESTIONNAIRE*)

Validada en España por Del Rey et al. (2015), para evaluar el acoso escolar. Consta de 22 ítems tipo Likert (11 para victimización y 11 para agresión), ha mostrado una elevada consistencia interna ( $\alpha=0,86$  y  $0,87$ ).



# Metodología: consejo asesor

## CONSEJO ASESOR DEL ESTUDIO

### Prevención de las Adicciones

GREGOR BURKHART  
Phd. Responsable for prevention responses.  
*BMCDDA-European Monitoring Centre for the Drugs and Drugs Abuse.*

GERARDO FLÓREZ  
Phd. Psiquiatra especializado en adicciones comportamentales en jóvenes y adolescentes.  
*Servicio Galego de Saúde. Editor de la Revista Adicciones y miembro de la junta directiva de Sociodrogalcohol.*

SION KIM HARRIS, PhD CPH  
*Co-Director, Center for Adolescent Behavioral Health Research Division of Adolescent/Young Adult Medicine, Boston Children's Hospital Associate Professor, Department of Pediatrics, Harvard Medical School.*

MANUEL ISORNA  
Phd. Investigador experto en adolescentes, adicciones y convivencia.  
*Universidad de Vigo.*

PATRICIA ROS  
Phd. Responsable en España de Planet Youth.  
*Planet Youth.*

### Acoso escolar y Ciberacoso

JAMES O'HIGGINS  
Phd. Director of National Anti-Bullying Center. Cátedra de la UNESCO para la lucha contra el bullying en la escuela y el ciberespacio.  
*Dublin City University. UNESCO.*

ROSARIO DEL REY  
Phd. Responsable del grupo Interpersonal Aggression and Socio-Emotional Development (IASSED) y co-presidenta del International Observatory for School Climate and Violence Prevention.  
*Universidad de Sevilla.*

### Uso de la Tecnología

MAIALEN GARMENDIA  
Phd. Responsable en España de EuKids Online.  
*Universidad del País Vasco. EU Kids Online.*

PATRICIA GÓMEZ  
Phd. Investigadora experta en Menores y Nuevas Tecnologías.  
*Universidad de Santiago de Compostela.*

DANIEL KARDEFELT  
Media & Communications (PhD) London School of Economics Computer Science and Psychology (BSc).  
*UNICEF's research programme on Children and Digital Technologies, Oficina de Investigaciones y Estudios de Unicef Internacional, Innocenti.*

### Derechos de la Infancia

Ma. ANGELS BALSELLS  
Catedrática de Pedagogía Departament de Pedagogia Facultat d'Educació, Psicologia i Treball Social.  
*Universitat de Lleida.*

FRANCISCO RIVERA  
Profesor Titular Área de Metodología de las Ciencias del Comportamiento.  
*Universidad de Sevilla.*

SARA LUNA  
Investigadora del Área de Metodología de las Ciencias del Comportamiento.  
*Universidad de Sevilla.*

### Diversidad, Inclusión y Perspectiva de Género

MARÍA TERESA ANDRÉS  
Directora del Departamento de Inclusión.  
*Fundación Secretariado Gitano.*

JESÚS MARTÍN BLANCO  
Delegado de Derechos Humanos y para la Convención.  
*CERMI (Comité Español de representantes de personas con discapacidad).*

YOLANDA RODRÍGUEZ  
Phd. Investigadora experta en Jóvenes y TIC desde un enfoque de Género.  
*Universidad de Vigo.*

### Seguridad, Protección de datos y Ciberdelincuencia

JOSÉ JULIO FERNÁNDEZ  
Director del Centro de Estudios de Seguridad de Galicia (CESEG). Profesor Titular de la Facultad de Derecho y Delegado de protección de datos.  
*Universidad de Santiago.*

SANTIAGO REBOYRAS  
Inspector del Cuerpo Nacional de Policía. Experto en Ciberseguridad.  
*Jefatura Superior de Policía de Galicia.*

JOSÉ TORRES  
Jefe de equipo de Investigación Tecnológica de la Policía Judicial. Experto en Ciberdelincuencia.  
*Comandancia de la Guardia Civil de Pontevedra.*

## IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA ADOLESCENCIA

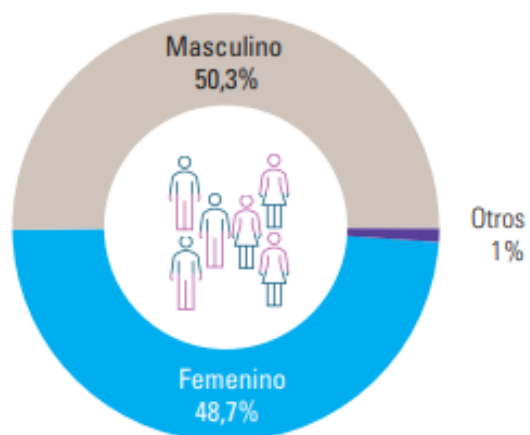
unicef 

# RESULTADOS

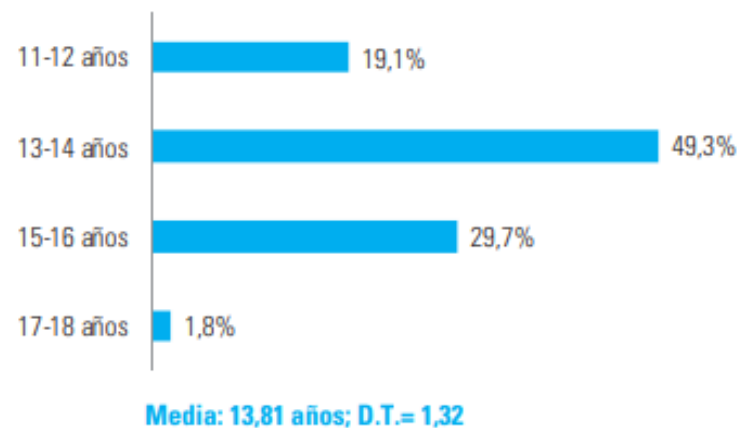


## METODOLOGÍA: DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA

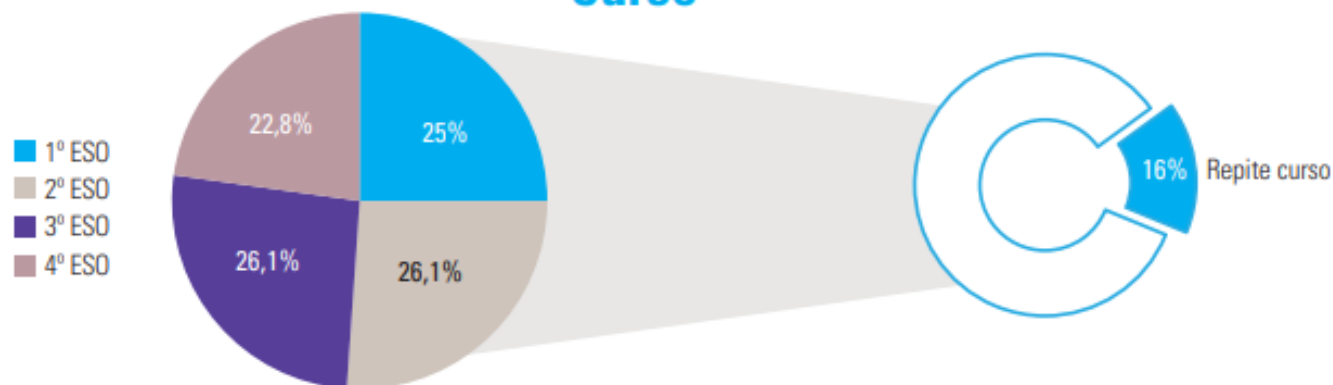
### Género



### Edad



### Curso

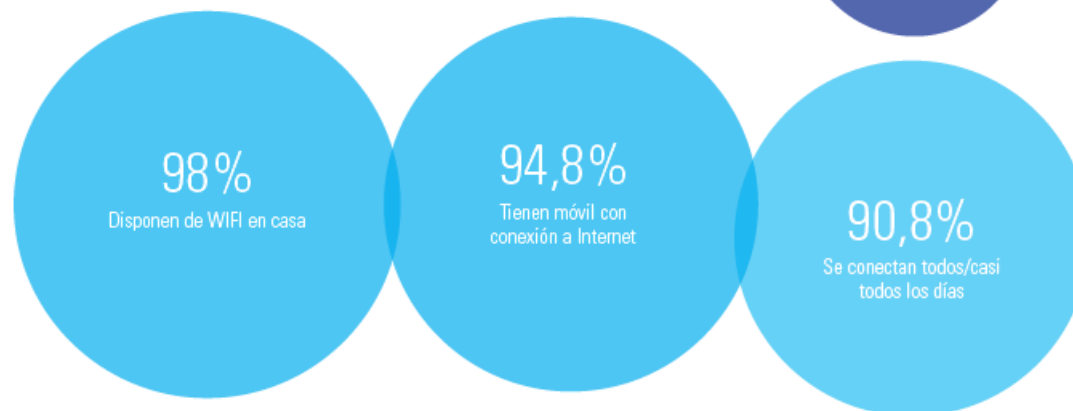




## GENERANDO CONEXIONES (I)

### CONECTIVIDAD

Edad media primer móvil:  
**10,96 años**  
DT=1,65



### HÁBITOS DE USO



6 de cada 10 adolescentes duermen con el móvil. 1 de cada 5 se conecta por la noche

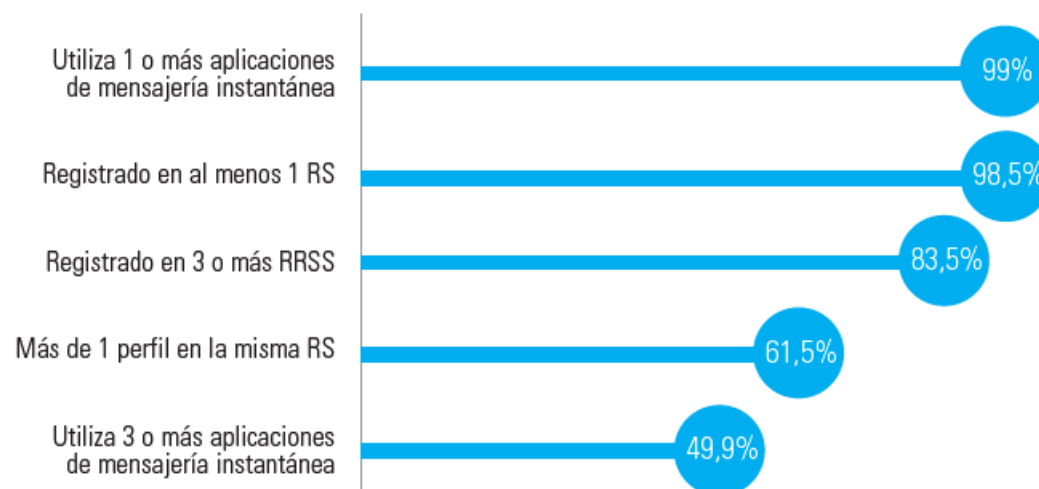


## GENERANDO CONEXIONES (II)



¿Dónde están los adolescentes online?

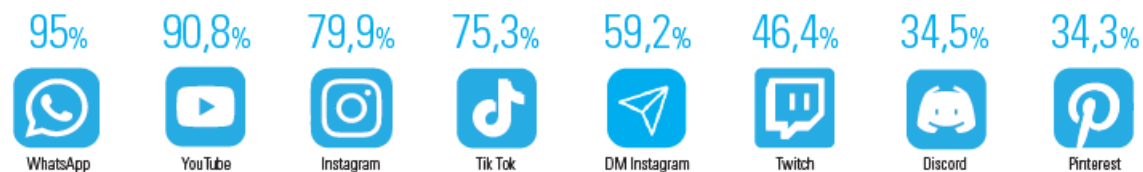
Uso de redes sociales y aplicaciones de mensajería



● El **98,5%** de las/os adolescentes está registrado en alguna red social. No estar presente en las redes es un hecho excepcional.

● El **61,5%** tiene más de un perfil en una misma red social.

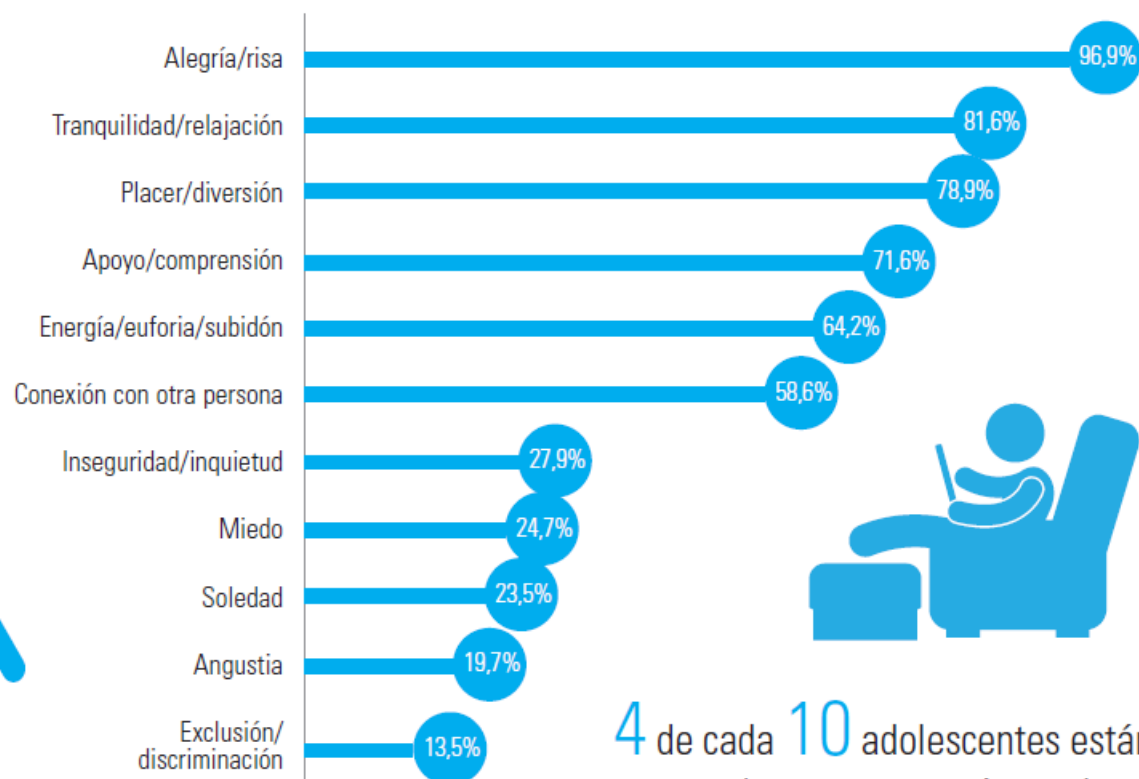
Tipo de redes sociales y aplicaciones de mensajería más usadas





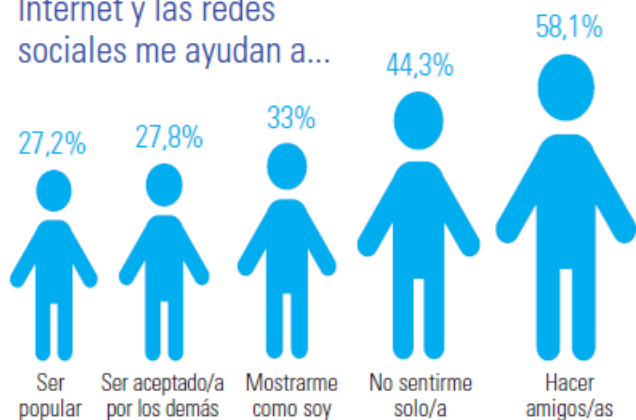
## LAS TRIC COMO ECOSISTEMA DE INTERACCIÓN Y SURTIDOR EMOCIONAL

En Internet he sentido...



4 de cada 10 adolescentes están conectados para no sentirse solos.

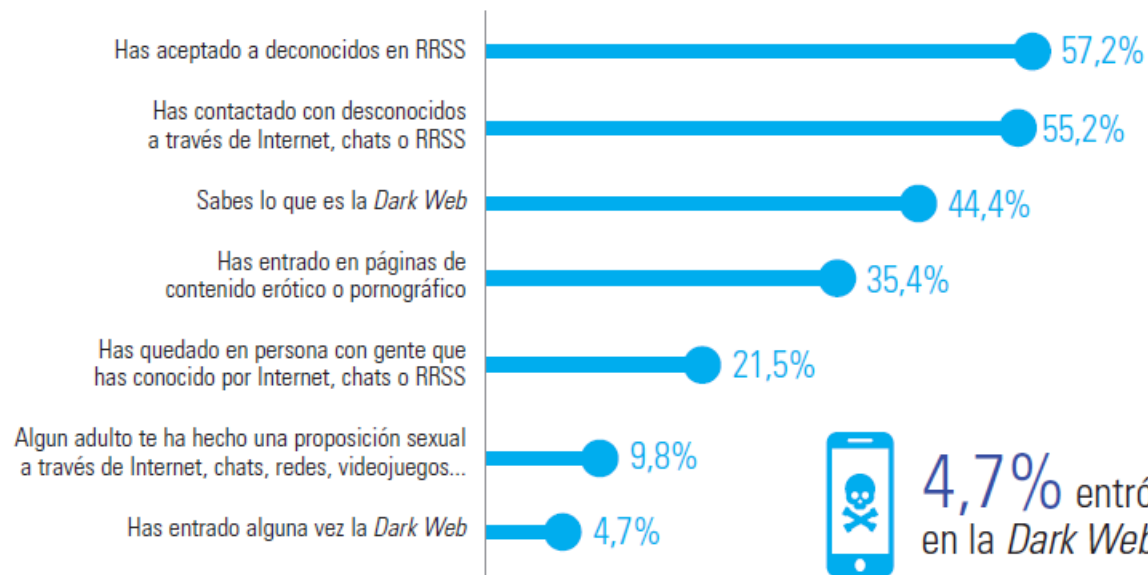
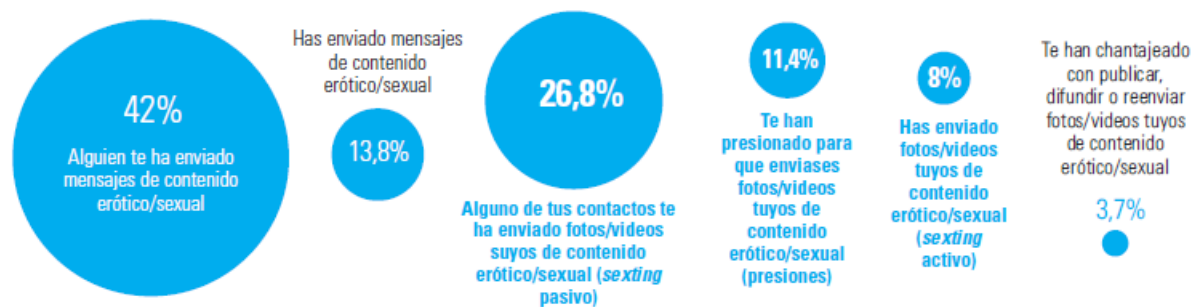
Internet y las redes sociales me ayudan a...





## RIESGOS A LOS QUE SE ENFRENTAN

¿Te has visto alguna vez en la vida en una de estas situaciones?



4,7% entró en la *Dark Web*.



1 de cada 10 adolescentes ha recibido una proposición sexual en Internet por parte de un adulto.



## ACOSO ESCOLAR Y CIBERACOSO

Prevalencia estimada de acoso escolar y ciberacoso en estudiantes de ESO

	EBIP-Q (Acoso escolar)			ECIP-Q (Ciberacoso)		
	VÍCTIMAS	VÍCTIMAS-AGRESORAS	AGRESORES	VÍCTIMAS	VÍCTIMAS-AGRESORAS	AGRESORES
ESPAÑA	<b>18,2%</b>	<b>15,4%</b>	<b>4,2%</b>	<b>10,7%</b>	<b>11,8%</b>	<b>7,9%</b>
Femenino	22,1%	13,5%	3,5%	12,7%	9,6%	7,3%
Masculino	14,1%	17,2%	4,9%	8,7%	13,8%	8,4%
1º/2º ESO	19,9%	15,1%	3,6%	10,8%	10,7%	6,5%
3º/4º ESO	16,5%	15,8%	4,8%	10,6%	12,9%	9,2%

*EBIP-Q: European Bullying Intervention Project Questionnaire (Diel Rey et al., 2015). ECIP-Q: European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire (Diel Rey et al., 2015).*



**1** de cada **3** adolescentes podría estar siendo víctima de acoso escolar.



**2** de cada **10** adolescentes podría estar siendo víctima de ciberacoso.



Enviar fotos o vídeos personales de carácter sexual o aceptar a desconocidos en una red social, además de constituir un riesgo en sí mismo, aumentan la probabilidad de sufrir acoso escolar y ciberacoso.



## VIDEOJUEGOS

Tiempo dedicado al juego...

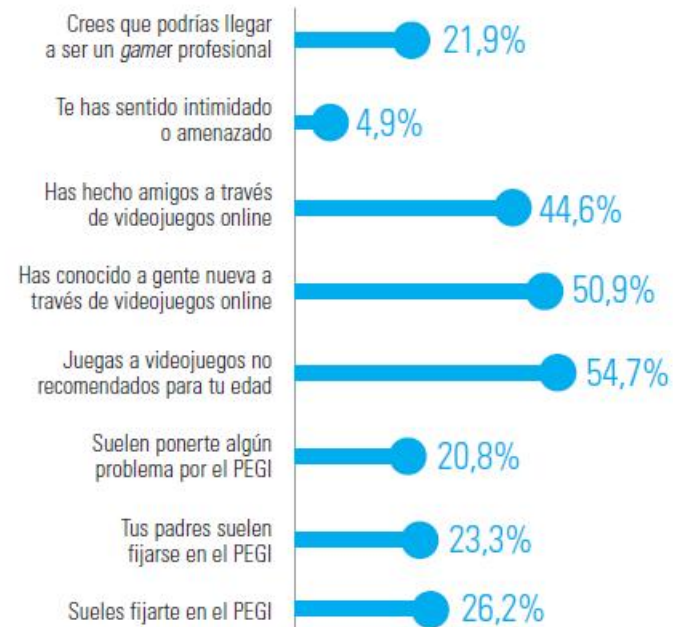


**6 de cada 10** adolescentes usan videojuegos como principal canal de ocio y entretenimiento y más de un **50%** juega a juegos no aptos para su edad.



50% juega a juegos no aptos para su edad.

Cuando juegas...



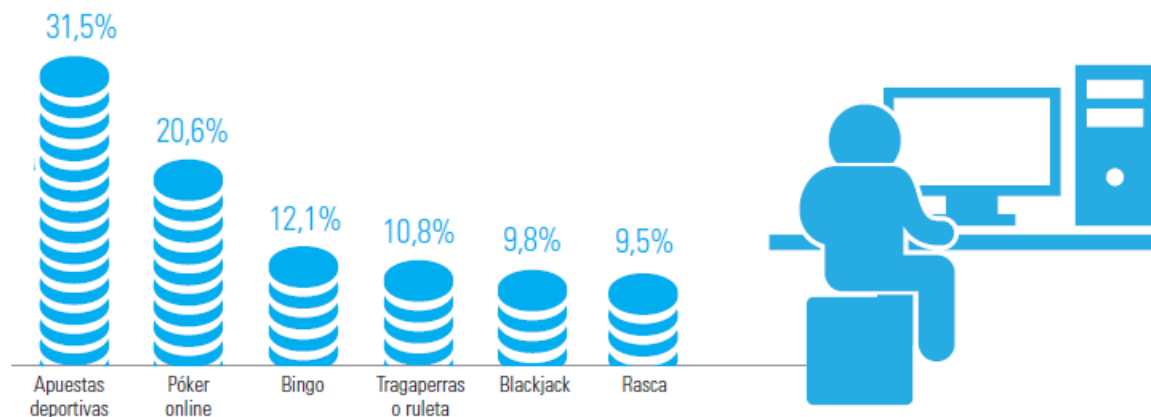
En promedio, los adolescentes juegan **7 horas** semanales, pero hay un **4,4%** que juegan más de **30 horas** a la semana.



## JUEGO ONLINE Y APUESTAS

### Modalidades de juego online más aceptadas por los adolescentes

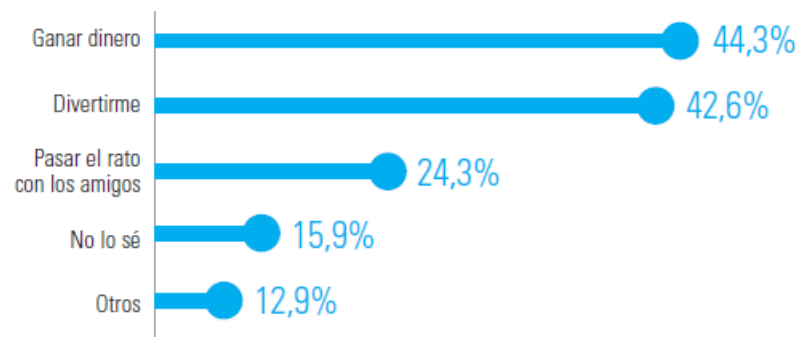
(Porcentaje calculado sobre los que dicen haber apostado online alguna vez en su vida)



Se estima que **más de 70.000 estudiantes de ESO han apostado dinero a través de Internet en alguna ocasión**, lo que permite constatar que se trata de una práctica que se inicia a edades tempranas. Además de tener un claro componente lúdico y social, existe la creencia de que es fácil ganar dinero apostando en la Red.

### Motivos para jugar o apostar online

(Porcentaje calculado sobre los que dicen haber apostado online alguna vez en su vida)





## USO PROBLEMÁTICO Y ADICCIÓN A LAS TRIC

Prevalencia estimada de adicciones tecnológicas y Uso Problemático de Internet en estudiantes españoles de la ESO

	EUPI-a (Internet/RRSS)	GASA (Videojuegos)		BAGS (Juego/Apuestas)
		Posible adicción	Uso Problemático	Juego problemático
<b>ESPAÑA</b>	<b>33%</b>	<b>3,1%</b>	<b>16,7%</b>	<b>0,5%</b>
Femenino	36,1%	1,1%	6,6%	0,2%
Masculino	29,8%	4,9%	26,4%	0,8%
1º/2º ESO	28,9%	3,1%	17,1%	0,5%
3º/4º ESO	37,3%	3,1%	16,3%	0,6%

*EUPI-a: Escala de Uso Problemático de Internet para Adolescentes (Fial et al., 2015). GASA: Game Addiction Scale for Adolescents (Lemmens et al., 2009; Llorat et al., 2018). BAGS: Brief Adolescent Gambling Screen (Stinchfield et al., 2017).*

### Uso Problemático por género



MASCULINO  
29,8%

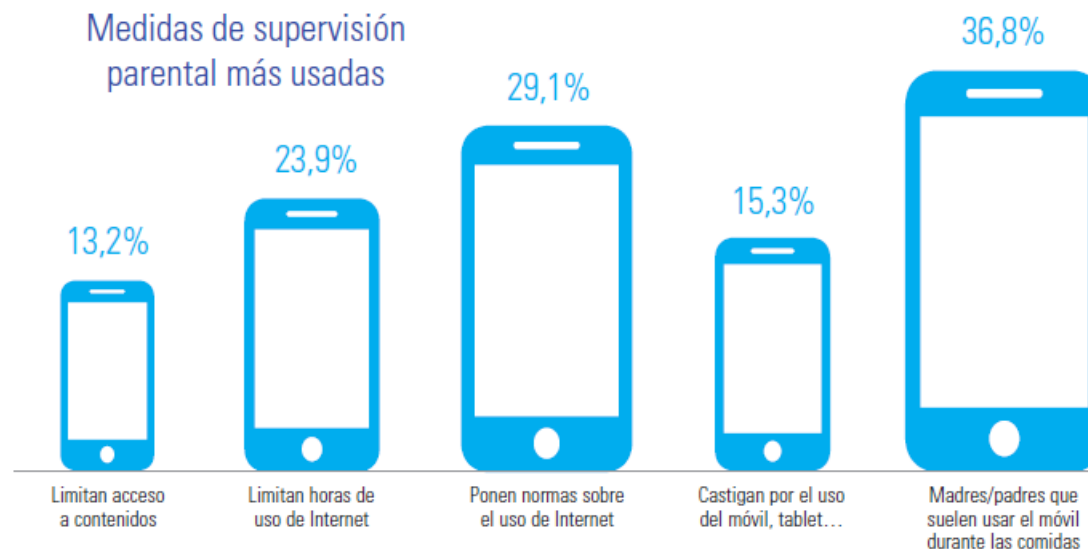


FEMENINO  
36,1%

**1 de cada 3** estudiantes españoles de ESO podrían tener ya un “Uso Problemático de Internet” y **1 de cada 5** podrían tener ya cierto nivel de “enganche” a los videojuegos.



## SUPERVISIÓN PARENTAL. MÁS ALLÁ DEL CONTROL

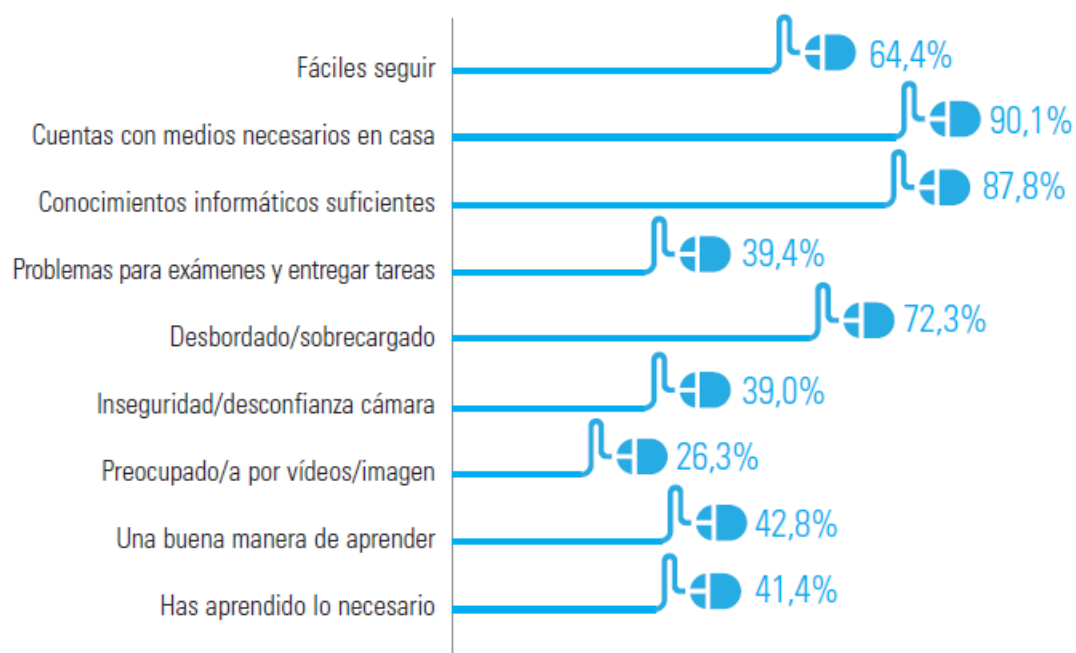


- Los datos indican que **un 25% tiene discusiones en casa por el uso de la tecnología** al menos una vez a la semana.
- Los hábitos y conductas del entorno familiar (**el uso durante las comidas, en los momentos de descanso y de ocio familiar**) podrían estar condicionando claramente las prácticas y usos de los dispositivos electrónicos por parte de niños, niñas y adolescentes.



## EDUCACIÓN A DISTANCIA

Durante el curso pasado, con relación a las clases online...



El **85,2%** ha tenido clases online desde la pandemia. La valoración general es discreta: **el 39% le otorga un "Regular" y un 22,3% la valora como "Mala" o "Muy mala"**.

# CONCLUSIONES





Es indudable que **la tecnología forma parte de la vida de los adolescentes**, que hacen un uso generalizado de Internet, las redes sociales e innumerables aplicaciones, en muchos casos de manera intensiva, lo que puede implicar una interferencia seria en el día a día y en su desarrollo personal.



El uso de las pantallas supone un aporte trascendental innegociable para los adolescentes, tanto a nivel social como emocional. Los ayuda a hacer amigos, a no sentirse solos y encuentran a través de la Red alegría, diversión, placer, apoyo, comprensión y bienestar emocional, un **surtidor de afectos y experiencias en el que priman las emociones positivas y sin el que hoy parecería difícil vivir.**

3

Ha quedado patente, no obstante, que el uso globalizado de la Red implica una serie de **riesgos que no debemos obviar**. Se han registrado cifras preocupantes de *sexting*; contacto con desconocidos y posibles casos de *grooming*; así como el acceso a contenidos pornográficos.

4

En contraposición con los datos anteriores, llama la atención **el escaso nivel de supervisión que parecen estar ejerciendo madres y padres**, no del todo conscientes de su papel como modelo en el uso de las pantallas, de la necesidad de acompañamiento y de establecer una buena higiene digital en el hogar.



A pesar de que el uso problemático de Internet (UPI), aun no es considerado como una adicción por la OMS, se está convirtiendo en **un problema de salud pública.**



**El uso de videojuegos constituye uno de los principales canales de ocio, con importantes implicaciones a nivel de salud y de convivencia.** Muchos adolescentes podrían estar haciendo un uso intensivo y sin supervisión de videojuegos no recomendados para su edad.



**Más de 70.000 estudiantes de ESO han comenzado a apostar o jugar dinero *online***, lo que multiplica el riesgo de desarrollar a medio plazo una ludopatía. El carácter social del juego y la firme creencia de que es probable ganar dinero jugando *online* son las dos principales creencias para desmontar.



**La lucha contra el acoso escolar y el ciberacoso debe ser una prioridad.** Las tasas de victimización encontradas (sensiblemente mayores que las que recogen las estadísticas oficiales) así lo indican. Un análisis detenido de los datos, además de romper algunos mitos, puede ser útil para el diseño de nuevas políticas de prevención.

9

Aunque no es posible establecer relaciones de causalidad, los datos permiten constatar **la estrecha relación entre las nuevas formas de adicción o usos problemáticos de la tecnología y la salud mental, con mayores tasas de depresión asociadas y un menor bienestar emocional.**

10

La Educación *online* ha llegado para quedarse, constituyendo un nuevo desafío, no solo a nivel tecnológico, sino también didáctico y vital si queremos que sea una herramienta eficaz de aprendizaje.

# 5 Claves para una buena higiene digital

## #01

Las familias también necesitan contar con las herramientas y el apoyo necesario para poder ejercer la labor educativa, y de acompañamiento necesarios en esta era digital.

## #02

El sistema educativo es clave en la transformación hacia una educación crítica y en el aprendizaje de las herramientas y pautas necesarias para manejarse en Internet.

## #03

Si niños, niñas y adolescentes están informados y cuentan con las herramientas necesarias para actuar, tendrán mayores posibilidades de comprender los riesgos, informar sobre situaciones de abuso y buscar ayuda cuando la necesiten.

## #04

Las Instituciones deben generar las medidas y mecanismos de protección, educación y promoción de los derechos de niños, niñas y adolescentes necesarios en el entorno digital. Concretar medidas que se traduzcan en acciones y en planes de actuación es clave.

## #05

La industria tecnológica tiene un rol fundamental para garantizar la protección de los adolescentes a través de los servicios, contenidos, permisos y contratos, de forma que promuevan su bienestar digital. Difundir recomendaciones claras de uso y privacidad, así como a través del desarrollo de herramientas y mecanismos para encontrar ayuda en caso de encontrarse con una situación de riesgo son medidas necesarias.

# Infancia, adolescencia y bienestar digital



infancia digital



red.es



USC



infancia digital



red.es



USC



# Infancia, adolescencia y bienestar digital

## Oportunidades del entorno digital

Además de estar protegidos y disponer de entornos digitales seguros, los niños tienen derecho a aprovechar de las oportunidades que ofrecen los desarrollos tecnológicos.



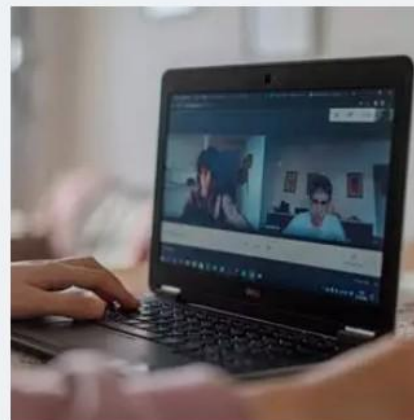
### Derecho a expresar sus opiniones libremente (CDN 12)

La tecnología puede permitir a niños y adolescentes compartir sus opiniones sobre diversos temas, de acuerdo con su nivel de madurez, y que estas opiniones sean tenidas en cuenta.



### Acceso a la información (CRC 17)

La tecnología puede favorecer el acceso de los niños a una diversidad de información y contenidos que promuevan el aprendizaje, el bienestar y la salud.



### Derecho a la educación (CDN 28)

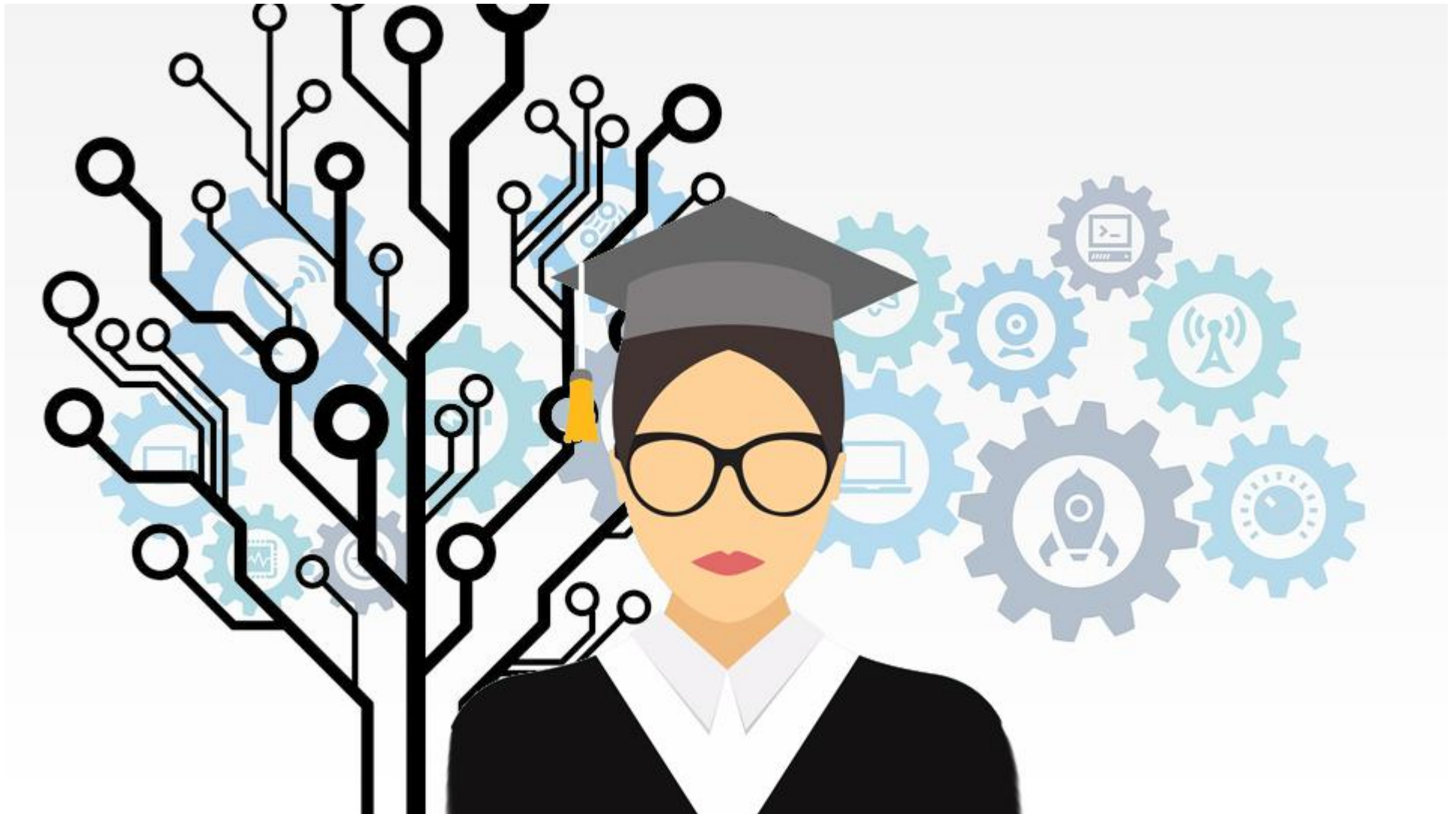
El entorno digital puede contribuir al ejercicio del derecho a la educación, por ejemplo, a través de plataformas de aprendizaje.



### Derecho al juego (CRC 31)

La tecnología puede contribuir al derecho de los niños, niñas y adolescentes al ocio y al juego y a participar en la vida cultural y en las artes.

# Infancia, adolescencia y bienestar digital



# Infancia, adolescencia y bienestar digital

XUNTA DE GALICIA

PLAN INTEGRAL DE  
**BENESTAR  
DIXITAL**  
DE GALICIA



# Infancia, adolescencia y bienestar digital



**PROHIBIRÁN RRSS  
A MENORES EN ESPAÑA**

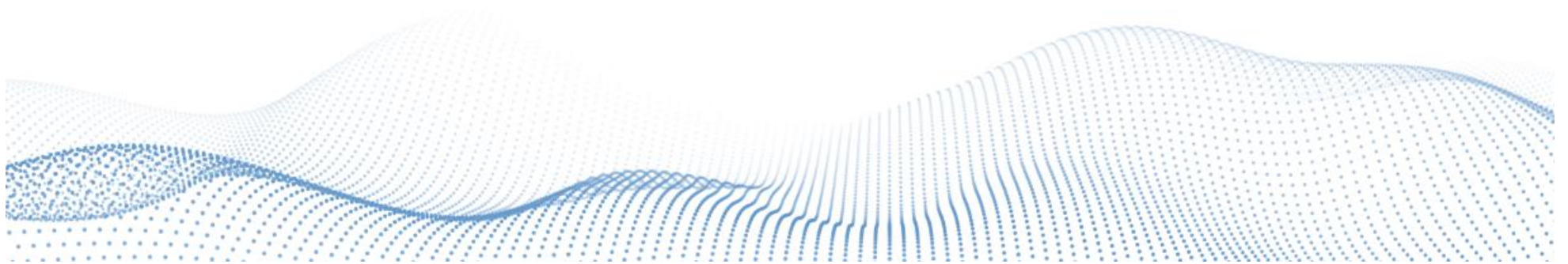
# Infancia, adolescencia y bienestar digital



# Infancia, adolescencia y bienestar digital



# Peligros de Internet



## 1. ¿Qué es el sexting?

El sexting consiste en hacerse fotografías, grabarse en un vídeo o audio, o dejar que lo hagan otros, en una situación comprometida o íntima (por ejemplo, desnudo, o parcialmente desnudo, o en posición insinuante), que no te gustaría que conociera todo el mundo y se las envías voluntariamente a alguien que puede que luego las reenvíe o difunda sin tu consentimiento.

## 2. ¿Es malo el sexting?

Enviar fotos, videos o audio, de esta forma es muy arriesgado. Cuando envías una fotografía tuya, un vídeo o un audio a otra persona puede ser reenviada sin ningún límite. Además, puede terminar publicada en Internet y no podrás controlar quién accede a ella. Pierdes el control de las imágenes.

Las consecuencias del sexting van desde sentirse mal y avergonzarse delante de la familia, amigos, compañeros... al saber que te han visto y oído en esa foto, vídeo o audio, hasta que otra persona te acose, te humille, te amenace o te coaccione.

Incluso si no te importa que ahora te puedan ver u oír en esa foto, vídeo o audio, tal vez llegue un día en que sí te moleste que los demás tengan esas grabaciones tuyas.

## 3. ¿Qué hacer si recibes una fotografía o un vídeo de este tipo?

Nunca reenvíes las imágenes y/o grabaciones que recibas. La imagen y la voz de una persona es un dato personal y no puedes decidir sobre los datos personales de otra persona sin su permiso. Además, el reenvío de grabaciones de sexting sin la autorización del afectado es un delito, aunque se hayan realizado con el consentimiento de la persona.



## 1. ¿Qué es el grooming?

Cuando un adulto, a través de las redes sociales u otros servicios de Internet, oculta su identidad, generalmente haciéndose pasar por un menor, con el objetivo de ganarse la confianza de otro menor.

En ocasiones, el adulto accede a la información personal del menor sobre sus gustos, hábitos y aficiones, que utiliza para ganarse su amistad y confianza.

Cuando ya se ha ganado su confianza consigue que le cuente cosas o que le envíe fotos o vídeos de actos o comportamientos comprometidos y de contenido sexual.

Una vez obtenida esta información, le pide más fotografías o vídeos o tener encuentros con fines sexuales y, si no se los da o acepta, es cuando le amenaza con contar lo que le ha dicho o con publicar las fotos y vídeos que le envió.

## 2. ¿Qué hacer si estás sufriendo grooming?

**El grooming es un delito.** Si lo sufres o si sabes de algún caso de grooming debes ponerlo en conocimiento de tus padres, de la Policía o de la Guardia Civil. También puedes llamar al teléfono de ANAR, 900 20 20 10, que es una asociación que ayuda a los niños y adolescentes, y es anónimo, gratuito y confidencial.



## 1. ¿Qué es el phishing?

Es uno de los métodos más utilizados por delincuentes cibernéticos para estafar y obtener información confidencial de forma fraudulenta como puede ser una contraseña o información detallada sobre tarjetas de crédito u otra información bancaria de la víctima, con la finalidad de causarle pérdidas económicas.

El estafador (phisher) utiliza técnicas de ingeniería social que consiste en obtener información esencial a través de la manipulación de los usuarios legítimos de Internet o de un servicio o de una aplicación.

## 2. ¿Cómo se produce?

El cibercriminal se hace pasar por una persona o empresa de confianza en una aparente comunicación oficial electrónica, por lo común un correo electrónico, o algún sistema de mensajería instantánea, redes sociales, SMS/MMS, o incluso utilizando también llamadas telefónicas.

Los correos electrónicos fraudulentos, suelen incluir un enlace que, al ser pulsado, lleva a páginas web falsificadas. De esta manera, el usuario, creyendo estar en un sitio de toda confianza, introduce la información solicitada que, en realidad, va a parar a manos del estafador.

El ataque de phishing a través de SMS, es conocido como smishing, el usuario recibe un mensaje de texto intentando convencerle de que visite un enlace fraudulento.

El de telefonía es conocido como vishing (uso del teléfono con fines delictivos). El usuario recibe una llamada telefónica que simula proceder de una entidad bancaria solicitándole que verifique una serie de datos.

## 3. Consejos para protegerse del phishing

No contestes automáticamente a ningún correo que solicite información personal o financiera. Las empresas financieras o bancos no solicitan sus datos confidenciales o de tarjetas a través de correos.

No hagas clic en el enlace proporcionado en el correo electrónico.

Comprueba que la página web en la que has entrado es una dirección segura. Para ello, ha de empezar con <https://> y un pequeño candado cerrado debe aparecer en la barra de estado de nuestro navegador.

Si recibes un email sospechoso, ignóralo y no respondas.

Si sospechas que has sido víctima de phishing cambia tus contraseñas y ponte en contacto inmediatamente con la entidad financiera para informarles.

## 1. ¿Qué es el carding?

Es el uso (o generación) ilegítimo de las tarjetas de crédito (o sus números), pertenecientes a otras personas con el fin de obtener bienes realizando fraude con ellas. Se relaciona mucho con malas prácticas del hacking y el cracking, mediante los cuales se consiguen los números de las tarjetas.

Su objetivo es hacerse con los datos numéricos de la tarjeta, incluido el de verificación.

Puede realizarse a través del teléfono, esto es, un operador te convence para que le des tú número de tarjeta de crédito, o a través de Internet recibiendo un correo electrónico fraudulento en el que nos solicitan estos datos.

Los importes de las compras serán pequeños y secuenciales, para evitar levantar sospechas y que sea difícil darse cuenta de que la estafa está sucediendo.

## 2. ¿Cómo evitarlo?

Hay que evitar abrir correos en los que nos piden nuestros datos personales o financieros.

En ningún caso dar nuestros datos bancarios por teléfono.

Por ello, las empresas emisoras de tarjetas de crédito hacen hincapié en que jamás enviarán un email o mensajes por móvil solicitando el número de tarjeta del cliente, la fecha de expiración, etc.



## 1. ¿Qué es el trashing?

Consiste en obtener información privada a partir de la recuperación de archivos, documentos, directorios e, incluso, contraseñas que el usuario ha enviado a la papelera de reciclaje de su equipo.

Si la información se recolecta de «las papeleras» (papeles, discos duros) se habla de trashing físico. Cuando el atacante procura conseguir información revisando los archivos que puedan estar en el ordenador (papelera de reciclaje, historial de navegación, o los archivos que almacenan cookies), se denomina trashing lógico.

## 2. ¿Qué se debe hacer para evitarlo?

Utiliza técnicas adecuadas de destrucción de la documentación, bien a través de destructoras de papel o bien a través de depósitos de papel que garantizan que no se puede acceder a ellos y, posteriormente, se destruirá su contenido por empresas especializadas.

Tener en cuenta, en las políticas de seguridad, el trashing, formando a los usuarios adecuadamente.



## 1. ¿Qué es el pharming?

Es el método utilizado normalmente para realizar ataques de phishing, redirigiendo el nombre de dominio (DNS) de una entidad de confianza a una página web, en apariencia idéntica, pero que en realidad ha sido creada por el atacante para obtener los datos privados del usuario, generalmente datos bancarios.

## 2. ¿Cómo se produce?

Cuando un usuario teclea una dirección en su navegador, ésta debe ser convertida a una dirección IP numérica. Este proceso es lo que se llama resolución de nombres, y de ello se encargan los servidores DNS. Sin embargo, existen ejemplares de malware diseñados para modificar el sistema de resolución de nombres local, ubicado en un fichero denominado HOSTS que permite almacenar de forma local esa resolución de nombres asociadas a direcciones IP.

Los ataques mediante pharming pueden realizarse de dos formas: directamente a los servidores DNS, con lo que todos los usuarios se verían afectados, o bien atacando a ordenadores concretos, mediante la modificación del fichero HOSTS.

A diferencia del phishing, el pharming no se lleva a cabo en un momento concreto, ya que la modificación del fichero HOSTS permanece en un ordenador a la espera de que el usuario acceda a su servicio bancario.

## 3. ¿Cómo protegernos?

Evita sitios web sospechosos y no hagas clic en enlaces de correos electrónicos que parezcan sospechosos.

Instala antimalware y antivirus potentes.

Verifica que los sitios webs que visitas, sobre todo aquellos que contienen información personal o financiera, tengan el icono de candado.

Evita páginas web que parezcan extrañas, o con una dirección IP extraña.

No des datos personales si empiezan a solicitártelos cuando, normalmente, no lo hacen.

## 1. ¿Qué es el oversharing?

Es la sobreexposición de información personal en Internet, en particular en las redes sociales a través de los perfiles de los usuarios.

## 2. ¿Qué consecuencias puede tener?

El exceso de información facilitada en Internet, así como el comportamiento de los usuarios en las propias redes sociales a través de sus identidades virtuales, suponen una información fácil de aprovechar por usuarios malintencionados que facilita la comisión de determinadas conductas que nos pueden ocasionar daños materiales, inmateriales y físicos. Cuanta más información se comparta en la red, más riesgo hay de robo y suplantación de identidad.

## 3. ¿Cómo evitar las consecuencias del oversharing?

Configura la privacidad de la red social para determinar quién puede acceder a tu información e imágenes.

Utiliza contraseñas robustas para proteger el acceso a los perfiles en las redes sociales.

Reflexiona antes de publicar información o imágenes.

Evita compartir información personal sensible.

## 1. ¿Qué es la geolocalización?

Es la capacidad para obtener la ubicación geográfica real de un objeto, como un teléfono móvil o un ordenador conectado a Internet y proporciona el sitio en el que se encuentra el usuario. La geolocalización puede utilizarse de forma deductiva, o bien para la consulta real de la ubicación.

## 2. Beneficios y riesgos

Nos podemos beneficiar como usuarios de las aplicaciones móviles que nos permiten saber cómo llegar a un lugar, cómo indicar dónde nos encontramos y obtener información útil de nuestro entorno.

Pero tenemos que ser conscientes de que existen aplicaciones que utilizan la geolocalización y que terceros pueden aprovecharse de esas aplicaciones para fines lucrativos o maliciosos, sin que nosotros lo sepamos, por ejemplo, para saber que no hay nadie en casa y entrar a robar, o para acosar a una persona. Se tiene que ser precavido a la hora de facilitar a alguien nuestra ubicación.

## 3. Consejos para hacer un buen uso de la geolocalización

Desactiva los servicios basados en la localización geográfica cuando no los estés usando.

No des tu localización si no es a personas de confianza que ya conoces fuera de la red.

No envíes fotos de dónde te encuentras ni información sobre si estás o no en casa.



## 1. Definición

Violencia física y psicológica que, como manifestación de la discriminación, la situación de desigualdad y las relaciones de poder de los hombres sobre las mujeres, se ejerce sobre éstas por parte de quienes sean o hayan sido sus cónyuges o de quienes estén o hayan estado ligados a ellas por relaciones similares de afectividad, aun sin convivencia.

## 2. Manifestaciones de violencia contra las mujeres en el mundo digital

- El acoso online, que constituye una de las formas más visibles de la violencia contra las mujeres relacionada con la tecnología.
- La violencia en el ámbito de la pareja utiliza también la tecnología como medio para acosar, insultar y amenazar a la mujer, para controlarla o extorsionarla y chantajearla con divulgar imágenes íntimas o comunicaciones privadas por parte de su pareja para impedir que abandone la relación.
- La geolocalización para rastrear los movimientos de una mujer por su pareja o expareja con fines de abuso o agresión sexual, o para proporcionar información sobre su ubicación y agredirla.
- También se pueden utilizar las nuevas tecnologías para contactar con mujeres para atraerlas a encuentros donde pueden ser agredidas.
- La tecnología puede jugar un papel en la creación de una cultura de la violencia contra las mujeres o en su justificación. Puede variar desde algo tan aparentemente banal como la difusión de una broma sexista que apoya la idea de que las mujeres son menos valiosas que los hombres, hasta la creación de grupos en redes sociales que promuevan diferentes formas de abuso contra las mujeres, por ejemplo grabando y difundiendo imágenes de una agresión sexual.

## Diez formas de violencia de género digital

1. **Acosar o controlar a tu pareja usando el móvil**
2. **Interferir en relaciones de tu pareja en Internet con otras personas**
3. **Espiar el móvil de tu pareja**
4. **Censurar fotos que tu pareja publica y comparte en redes sociales**
5. **Controlar lo que hace tu pareja en las redes sociales**
6. **Exigir a tu pareja que demuestre dónde está con su geolocalización**
7. **Obligar a tu pareja a que te envíe imágenes íntimas**
8. **Comprometer a tu pareja para que te facilite sus claves personales**
9. **Obligar a tu pareja a que te muestre un chat con otra persona**
10. **Mostrar enfado por no tener siempre una respuesta inmediata online**

## Indicios de pérdida de privacidad

### Stalkerware, la técnica ilegal que muchos usan para espiar celulares

Los usuarios están expuestos a este malware al descargar aplicaciones que parecen legítimas



Por Juan Ríos

01 May, 2024 02:00 a.m. ESP

Compartir



#### Lo Último | Argentina

De Diputados al Senado: el Gobierno comparte su primer éxito legislativo con "la" política y debe seguir negociando



El Banco Central autorizó el pago de dividendos a extranjeros con Bopreal, el bono de los importadores

¿Vuelven las 12 cuotas?: qué analiza el Gobierno para renovar el plan Cuota Simple a fin de mes

Carlos Bilardo, el primer trabajador del fútbol: 6 historias alocadas de su obsesión 24/7 por la pelota

El mercado aplacó la euforia inicial por la aprobación de la Ley Bases y espera con cautela lo que ocurrirá en el Senado

## Indicios de pérdida de privacidad

- La batería dura menos de lo habitual. Sin que varíe el uso habitual que hacemos del dispositivo o sin que hayamos instalado nuevas aplicaciones, se acorta mucho el tiempo de duración de la batería.
- El móvil se sobrecalienta de manera anormal. Este calentamiento puede deberse a tareas que el teléfono ejecuta en segundo plano sin que seamos conscientes y hacen que el teléfono se sobrecargue.
- El dispositivo se enciende y apaga “aparentemente” sólo y se bloquean o inhabilitan algunas aplicaciones.
- Produce interferencias de forma prolongada en otros dispositivos como radio, televisor u ordenador. Si lo hace de forma puntual puede ser normal, pero debe hacernos sospechar si estas interferencias tienen larga duración y son continuas. Podría ser un indicio de que se está produciendo una transmisión de información en segundo plano, sin que seamos conscientes de

## ¿Qué hacer si sospechas que la privacidad de tu dispositivo podría estar comprometida?

- **Revisa las aplicaciones instaladas en el dispositivo móvil. Si detectas alguna aplicación sospechosa o que no ha sido instalada por ti desinstálala lo antes posible y reinicia tu dispositivo. Una vez reiniciado asegúrate de que la aplicación ya no aparece.**
- **Restaura el dispositivo a la configuración de fábrica. El dispositivo se quedará limpio y con los valores de fábrica. Es importante tener en cuenta que al llevar a cabo esta operación se borrarán los datos del teléfono. Por tanto, si se quiere conservar la información es necesario hacer previamente una copia de seguridad del dispositivo. Asegúrate de que no aparecen las aplicaciones sospechosas una vez restaurado.**
- **Acude a un servicio técnico especializado o cambia de móvil. No siempre es sencillo detectar y/o eliminar las aplicaciones especializadas en espionaje. Un servicio técnico especializado podrá revisar y limpiar el dispositivo.**

## Recomendaciones para proteger la privacidad en dispositivos móviles

- Mantener los dispositivos actualizados con software y aplicaciones de seguridad confiables.
- Evitar el jailbreak o rooteo del dispositivo, ya que esto puede dejarlo abierto a vulnerabilidades.
- Utilizar contraseñas seguras y cambiarlas regularmente, por lo menos cada tres meses.
- Habilitar la autenticación de dos factores siempre que sea posible, añadiendo una capa adicional de seguridad a las cuentas, especialmente en redes sociales, bancos y correos electrónicos.

# Pérdida de privacidad



Tus datos, moneda de cambio

SI NO PAGAS POR EL PRODUCTO

**TÚ ERES EL PRODUCTO**

# Pérdida de privacidad





## Internet

TRUCOS / ACTUALIDAD / CIBERSEGURIDAD / EMPRESAS E INNOVACIÓN / APPS Y DISPOSITIVOS / VIDEOJUEGOS

SUSCRÍBETE

### ENTREVISTA A ESTHER MITJANS

# "Poner información personal en Internet es perder el 70% de su control"

- El uso "inconsciente" de redes sociales de Internet como Facebook es un riesgo para la privacidad, advierte la Agència Catalana de Protecció de Dades

# Pérdida de privacidad



## PAPEL

# China experimenta con diademas cerebrales que miden la atención de los estudiantes en clase

El país asiático introduce estos artilugios y las cámaras de reconocimiento facial para "medir" la atención de los alumnos.





ACTUALIDAD

## 'Deepfakes' como objeto de multa: claves de la sanción de la AEPD a un menor por difundir imágenes manipuladas con IA

7 de noviembre de 2025

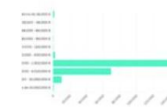
Por Rosa Soto



Pregunta a nuestro equipo de verificación

 627 280 815

### En portada



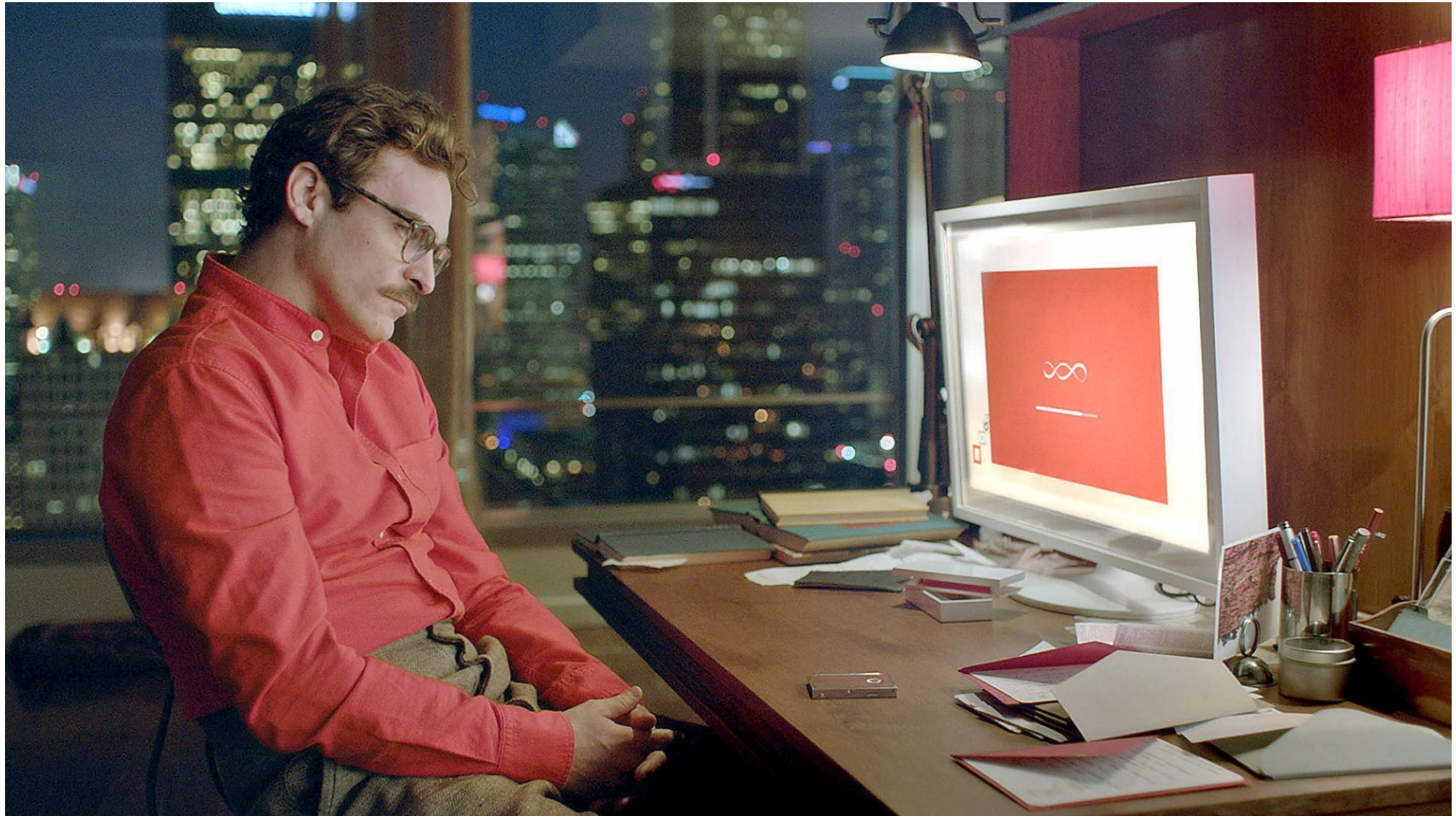
ACTUALIDAD

**DATOS** | El número de ricos con más de 30 millones de patrimonio se ha duplicado desde 2013 en España



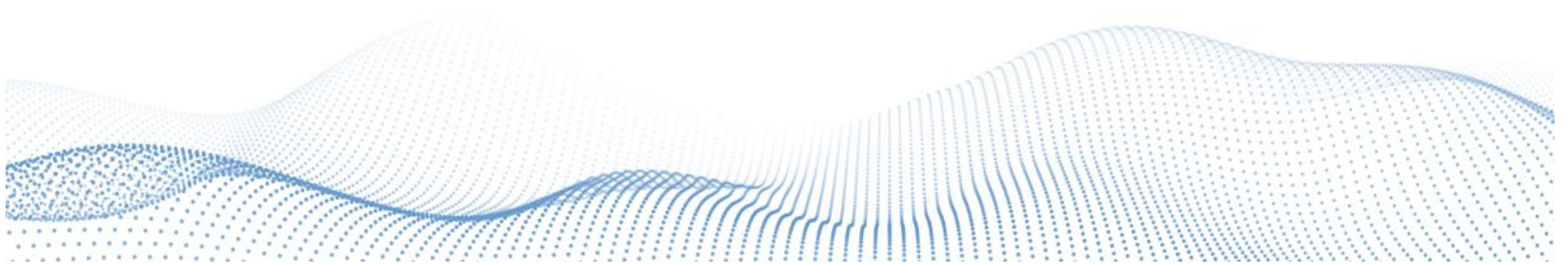
CONTEXTO

# Uso de la IA





# Ciberacoso



# Concepto: Ciberacoso

El uso cada vez más extendido de la tecnología ha provocado un aumento de las conductas de acoso en entornos digitales, fenómeno que se conoce como ciberacoso o “cyberbullying”. Según Smith (2008) podría definirse como **“una agresión intencional y repetida, perpetrada por un grupo o un individuo, utilizando formas electrónicas de contacto, en contra de una víctima que no puede defenderse fácilmente”**.

Existe cierta controversia acerca de la necesidad de que deban cumplirse algunos criterios requeridos en el acoso tradicional, como la **intencionalidad o el desequilibrio de poder**, pero según la UNESCO (2020) ambos están íntimamente relacionados, pudiendo considerarse el ciberacoso una extensión del acoso escolar.

# Ejemplo de situaciones de ciberacoso

Distribuir imágenes comprometidas o datos que pueden perjudicar a otra persona

Añadir su dirección su correo en 'cadenas' de spam, blanco de desconocidos

Utilizar sitios web para ridiculizar a la víctima

Hacer correr falsos rumores en su nombre

Robar/suplantar su identidad

Engañarle haciéndose pasar por persona conocida

Enviar mensajes ofensivos y hostigadores

Asaltar su correo electrónico, leer sus mensajes o impedir que tenga acceso

Crear perfiles falsos

Perseguir, hacer llamadas silenciosas, con amenazas e insultos o en horas inoportunas

Fuente: Internet Safe 4 Kids (INCIBE)

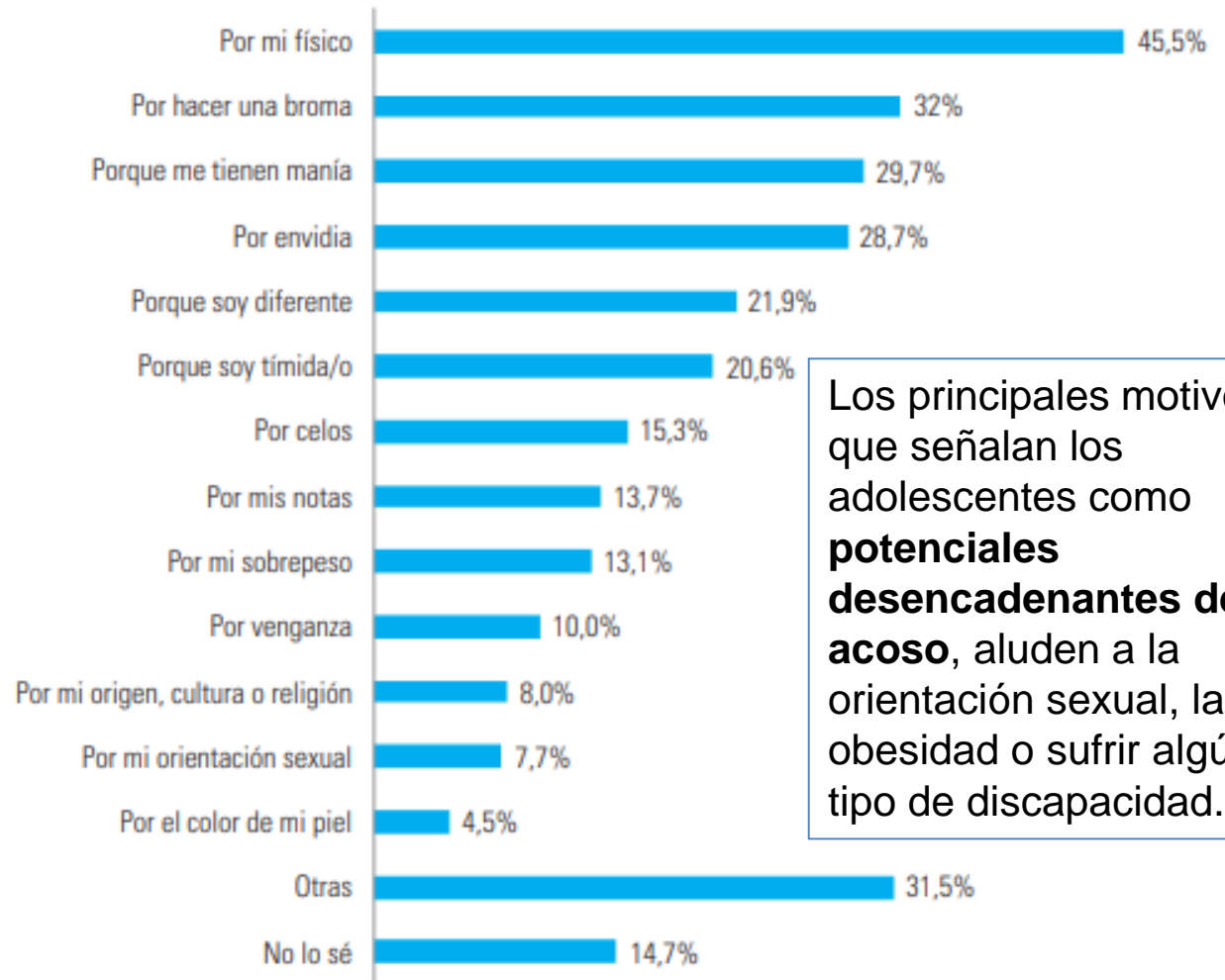
# Acoso, ciberacoso, bullying y ciberbullying



## Motivos de acoso

- El físico constituye, a juicio de los propios adolescentes, el principal foco o motivo de acoso, aunque casi **1 de cada 3** alude a que simplemente se trataba de una broma.
- Alrededor de un **30%** alude a que le tenían manía o envidia y un **21,9%** simplemente al hecho de ser diferente.
- Aunque muy pocos se refieren de manera explícita a la orientación sexual, esta pasa a ser el primer argumento en el caso de adolescentes homosexuales (**58,8%**).

¿Cuáles crees que son o eran los motivos por los que te acosan o acosaban?

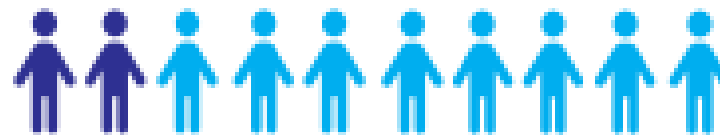


Los principales motivos que señalan los adolescentes como **potenciales desencadenantes de acoso**, aluden a la orientación sexual, la obesidad o sufrir algún tipo de discapacidad.

# Incidencia de ciberacoso en España



1 de cada 3 adolescentes podría estar siendo víctima de acoso escolar.



2 de cada 10 adolescentes podría estar siendo víctima de ciberacoso.

- **Más del 70%** de los adolescentes en los que detectamos vulnerabilidad al ciberacoso, también **han experimentado acoso en persona.**
- Mientras que, **en la mitad de los casos de acoso, dicha situación continúa** a través de medios tecnológicos.

Ambos hallazgos suponen una evidencia de que el acoso y ciberacoso no deben considerarse como problemas independientes.

En ambos casos lo ejercen principalmente compañeros/as de clase y **en muchas veces no se llega a conocer** por el entorno. No desaparece con la edad y **está muy relacionado con conductas de riesgo online.** Preocupa cierta normalización de las conductas violentas, **solo 2,2% de los adolescentes identifica que está sufriendo ciberacoso.**

## Bienestar emocional

**15% de los adolescentes presentan síntomas de depresión grave, y la tasa de ideación suicida se sitúa en el 10%.**

Entre los adolescentes que presentan uso problemático de internet, **el indicador de bienestar emocional es la mitad y la tasa de depresión es más del triple.**

## Convivencia

Vulnerabilidad ante el acoso. Solo **el 3,3% lo reconoce como tal.**

Un **16%** de los adolescentes que han sufrido acoso o ciberacoso, presenta **depresión grave**, frente al **3%** de no lo han experimentado.

**Tanto en los casos de acoso como de ciberacoso, la tasa de ideación suicida se multiplica por 4.**

Quienes dicen sufrir o haber sufrido acoso señalan que les ha **afectado fundamentalmente a su autoestima, a las ganas de ir al instituto y a su estado de ánimo.**

## Cuatro claves para anticiparse al acoso escolar



### 01. Entender

Ver a través de sus ojos, pues solo poniéndonos en su piel comprenderemos cosas impensables para un adulto. Para ello, es muy importante comunicarnos con ellos, consultarles e invitarles a participar en todo lo que afecte a la familia.



### 02. Conectar

Conectar con ellos de forma natural. Participar de su realidad como espectadores, observando y jugando un papel tan activo como ellos consideren, entrando hasta donde nos inviten. Al final es cuestión de empatizar, de tratarles con la misma dignidad que un adulto y sobre todo, de respetarles.



### 03. Prevenir

Prevenir y estar pendiente de las señales, saber detectarlas. **Esta guía te dará algunas claves importantes;** verás que, paso a paso, el camino será más fácil.



### 04. Actuar

Sin prisa, pero sin pausa; sin alarmarse, pero buscando soluciones eficaces. Y, sobre todo, poniéndonos en manos de profesionales y personas expertas en la materia, empezando por el profesorado y el personal del colegio.



## Entiende

### ¿Qué significa acoso escolar o bullying?

Son sinónimos. Definen la conducta de persecución física y/o psicológica que realiza un estudiante contra otro de forma negativa, continua e intencionada.

### ¿Qué significa ciberacoso o ciberbullying?

Es una variante del acoso que se produce a través de internet. El acosador tiene sensación de anonimato y las consecuencias son más difíciles de evaluar.

### ¿Qué tipos de bullying hay?

Principalmente agresiones físicas o verbales, exclusión social, acoso sexual; y derivaciones de ellas como extorsión, robos, difamación, creación de rumores...

Descubre los tipos de ciberbullying, o cómo el acoso nos afecta a todos, en nuestra guía digital:

DESCARGAR



©UNICEF

# Prevención desde las familias



## Conecta

### ¿Cómo reconocer a una víctima de acoso escolar?

- Frecuentemente muestra baja autoestima, inseguridad o timidez.
- Suele estar aislada por sus compañeros y tener poco apoyo en redes sociales.
- Puede mostrar reacciones pasivas, provocadoras (imitando a sus acosadores) o reproducir el acoso hacia otras víctimas.

### ¿Cómo reconocer a un agresor o acosador escolar?

- Actúa impulsivamente buscando reconocimiento y aceptación.
- Manipula, se comporta de forma agresiva y tiene baja tolerancia a la frustración.

### ¿Qué características tiene un ciberagresor?

- El ciberagresor puede comportarse con normalidad en el plano físico y mostrar su lado agresivo en las redes.
- Ciberagresor es todo el que produce contenidos, los sube a las webs, los ve y los comparte.

Descubre cómo conectar con tus hijos frente al acoso escolar en nuestra guía digital:

DESCARGAR

6

## Previene

### ¿Cómo saber si nuestro hijo sufre acoso escolar?

- Hay señales que pueden ser dejar de asistir a clase, bajar el rendimiento o mostrar desinterés por el colegio.
- Deja de participar en su grupo de compañeros.
- En el plano personal presenta baja autoestima, puede dejar de quedar con sus amigos y buscar continuamente la compañía de adultos.
- Sufre cambios bruscos de humor, en su alimentación o en su uso de las redes sociales.
- Puede manifestar miedo a la soledad, ataques de pánico, insomnio o pesadillas.
- Puede presentar lesiones físicas, perder cosas o llevarlas rotas.

### ¿Cómo prevenir el acoso escolar o bullying?

- Fomenta los vínculos afectivos y enseña a detectar relaciones tóxicas.
- Trabaja la apertura a la diversidad y a asumir la diferencia como riqueza.
- Como testigos de un caso de acoso enseña que siempre hay que actuar.
- Educa en el uso de la tecnología en su día a día, enseñando a tus hijos a navegar con sentido crítico.

Infórmate sobre cómo deben comportarse las familias frente al acoso escolar en nuestra guía:

DESCARGAR



©UNICEF

# Prevención desde las familias



©UNICEF

## Actúa

### ¿Cómo pueden actuar los padres frente al acoso escolar?

- Escucha y habla con tus hijos.
- Potencia la confianza en sí mismos.
- Actúa. Si lo dejas pasar, podría empeorar.
- Comunícaselo oficialmente al colegio.
- Valora la necesidad de asistencia sanitaria, física o psicológica.
- Enseña a tus hijos a anticipar y a actuar frente al acoso.

### ¿Dónde acudir frente a un caso de acoso escolar?

- Teléfono contra el acoso escolar: 900018018
- Más información:  
[educacionyfp.gob.es/](http://educacionyfp.gob.es/)

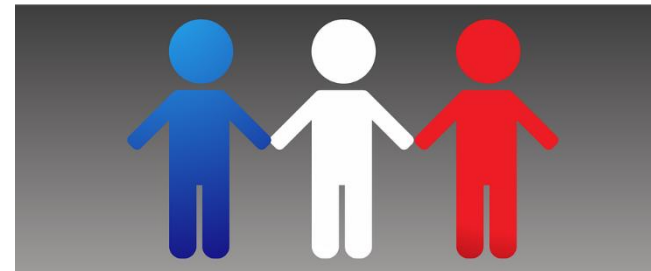
Descarga nuestra guía para prevenir el Acoso Escolar:

DESCARGAR

# Prevención por chicos y chicas

## ¿Qué habilidades se deben potenciar?

- **Comunicar lo que piensan de forma asertiva:** hablando clara y honestamente sobre sus necesidades, emociones, intereses y opiniones.
- Tratar a los demás con **amabilidad y respeto.**
- **No hacer en la Red lo que no harían en persona.** Ayudarles a desarrollar su pensamiento crítico: analizar y cuestionar la realidad, tomando sus propias decisiones.



## ¿Qué pueden hacer niños o adolescentes si se encuentran ante esta situación?

- **No contestes** a las provocaciones.
- Si te molestan **abandona la Red**.
- Si te acosan, **guarda las pruebas**.
- **Informa o denuncia la situación** de acoso a través del administrador del servicio Web (Twitter, Facebook, Instagram, etc.)
- No te sientas culpable. Es quien te acosa quien está cometiendo un delito. **Tú no tienes la culpa**.
- **Pide ayuda** siempre a un adulto de referencia y confianza para ti. Si la amenaza es grave, pide ayuda con urgencia.

## Como padres y madres, ¿cómo podemos responder ante el bullying?

Si tu hijo o hija se ve involucrado en un incidente relacionado con el acoso o ciberacoso, estas recomendaciones podrán resultarte útiles:

- **Escúchale y habla con él** sobre sus sentimientos y su día a día.
- **Potencia su confianza en sí mismo**; no le hagas sentir culpable.
- **Ponte en marcha**; si lo dejas pasar, podría empeorar.
- **Comunícaselo oficialmente al colegio, o a una entidad de ayuda** y transmíteles el problema.
- **Valora la necesidad de asistencia** sanitaria, física o psicológica.
- **Enséñale a anticipar y aconséjale a la hora de actuar** ante posibles situaciones.

**Y NO DUDES EN PEDIR AYUDA PROFESIONAL.**

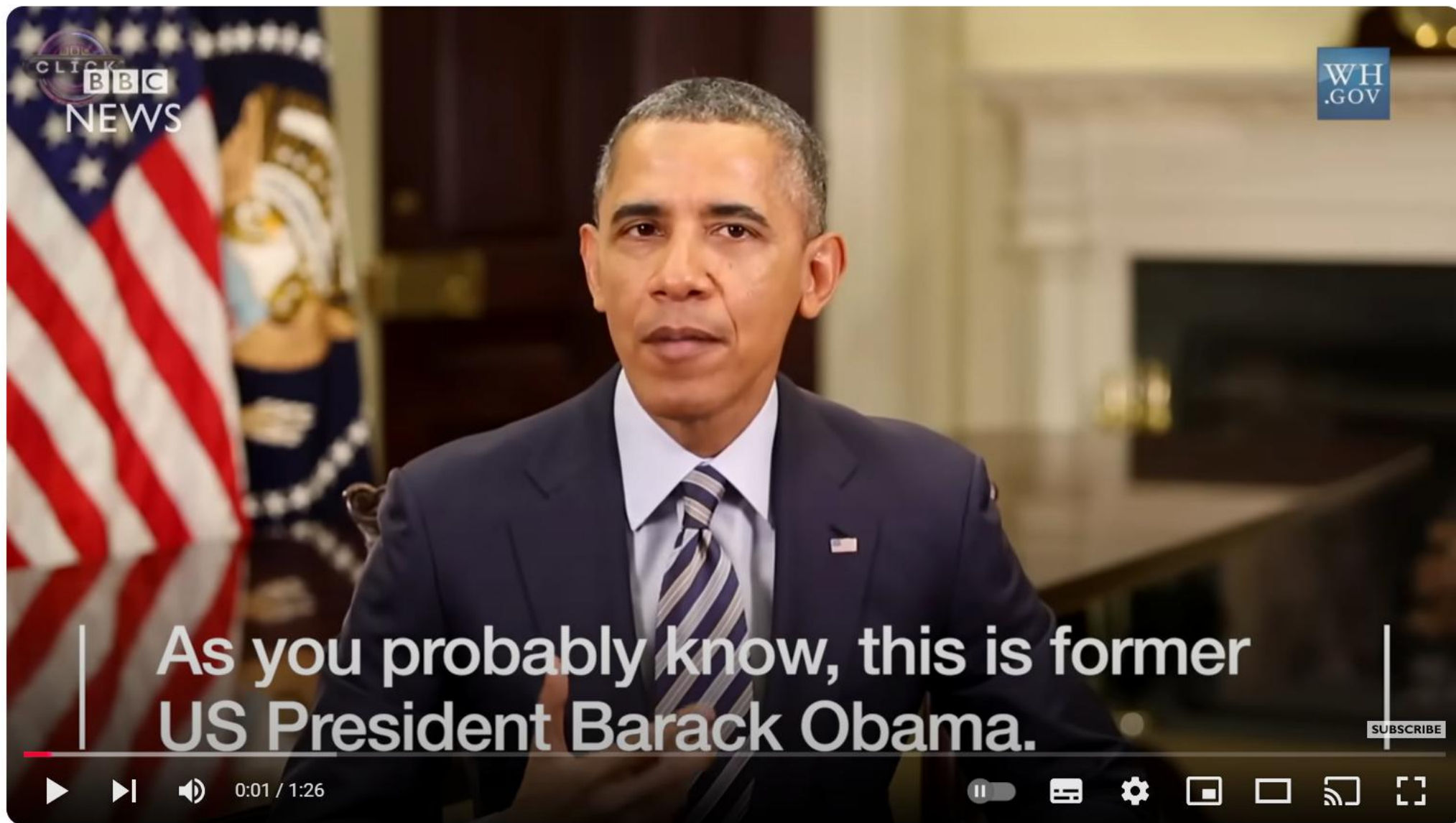
**Teléfono contra el acoso escolar**

900 018 018.

017 (línea de ayuda INCIBE)

# Fake News

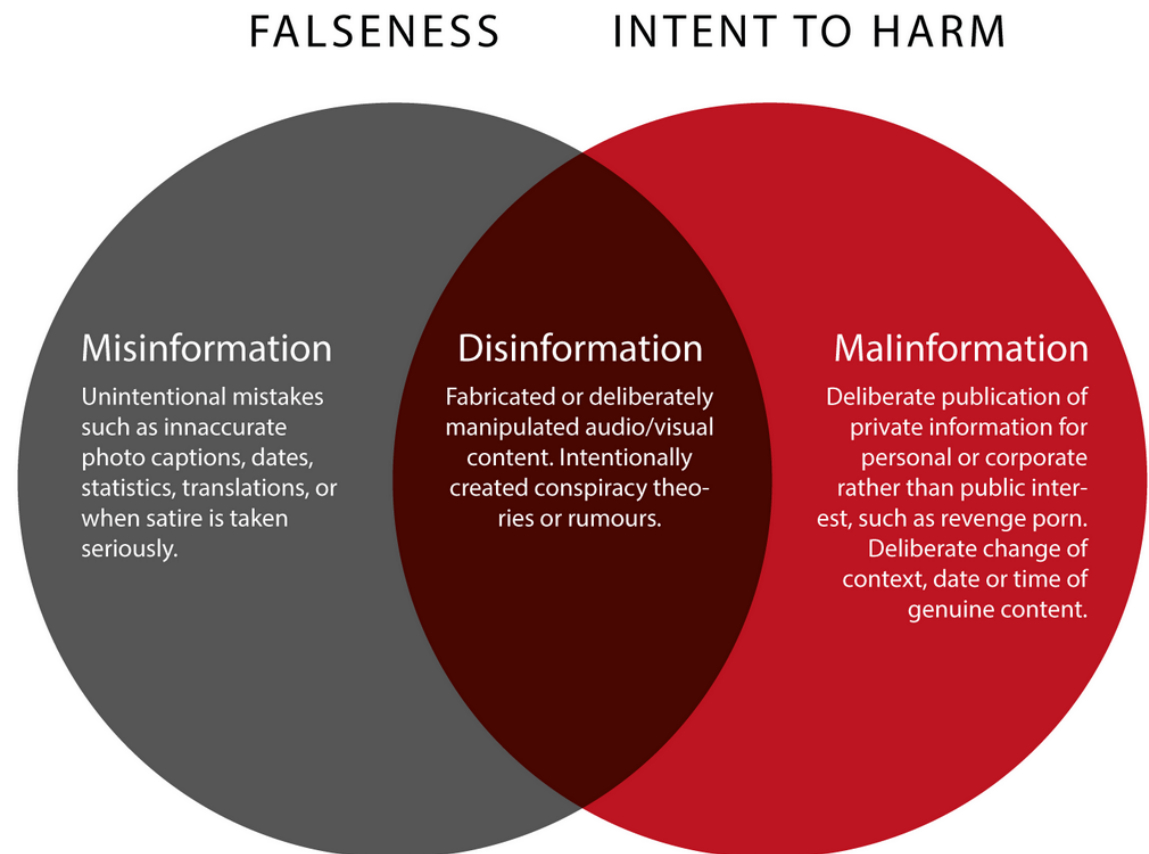




Fake Obama created using AI video tool - BBC News

## TYPES OF INFORMATION DISORDER

- Información errónea (*misinformation*)
- Información falsa (*disinformation*)
- Información maliciosa (*malinformation*)



## INFORMACIÓN ERRÓNEA (MISINFOMATION)

Información incorrecta que es difundida por alguien que, creyendo que es verdadera, la propaga sin la intención de engañar.



**El Mundo Today**  @elmundotoday · 3h

Los bebés empiezan a nacer con el acto reflejo de hacerse 'selfies':  
[buff.ly/3lqf8YI](https://buff.ly/3lqf8YI)





Javier Martínez  
@JaviSkán

...

Pues se ve que el Faro de Vigo ha reproducido unas supuestas frases de Corinna sobre Juan Carlos I que son de @elmundotoday. Ole ole ole.  
[elmundotoday.com/2018/07/las-fr...](http://elmundotoday.com/2018/07/las-fr...)



“Era muy tocón. Muy tocón. Cualquier cosa que te decía, te cogía del brazo, ¿sabes? Ese tipo de persona”.

“Sí, bueno, el elefante... Lo tuve que matar yo, porque al señorito le daba miedo. Ahora, luego para hacerse la foto le faltó tiempo”.

“A ver, que mala persona no es, ¿eh? Pero es muy suyo”.

“Siempre lleva monedas de cien pesetas en el bolsillo. A la mínima ocasión las sacaba y me decía: ‘Mira, este soy yo. ¿Tú sales en alguna moneda? Yo sí’”.

## INFORMACIÓN FALSA (DISINFOMATION)

Información falsa que se difunde con el propósito de engañar. Es una mentira deliberada e intencionada.



# Fake News



**Greta Thunberg** ✓

@GretaThunberg



Thank you [@al Gore](#) for being a true pioneer. Very few people have done more. It was an honour to meet you.  
[#climatecrisis](#) [#climatebreakdown](#)



7:42 p. m. · 30 dic. 2018



## MALINFORMATION

Información que puede ser verdad pero que no es noticiable y solo se distribuye para dañar a alguien: acoso, delito de odio, etc.



**FIRSTDRAFT**

## 7 TIPOS DE MALA INFORMACIÓN Y DESINFORMACIÓN



### SÁTIRA O PARODIA

No pretende causar daño por posiblemente engaño



### CONTENIDO ENGAÑOSO

Uso engañoso de información para incriminar a alguien o algo



### CONTENIDO IMPOSTOR

Cuando se suplanta fuentes genuinas



### CONTENIDO FABRICADO

Contenido nuevo que es predominantemente falso, diseñado para engañar y perjudicar



### CONEXIÓN FALSA

Cuando los titulares, imágenes o leyendas no confirman el contenido



### CONTEXTO FALSO

Cuando el contenido genuino se difunde con información de contexto falsa



### CONTENIDO MANIPULADO

Cuando información o imágenes genuinas se manipulan para engañar

## Contexto Falso

**Luigi Alberto**  
1 Lug alle 10:08 • 🌐

Porto Libico..NON TE LE FARANNO MAI VEDERE QUESTE IMMAGINI..SONO PRONTI TUTTI A SALPARE IN.ITALIA



👍 🗨️ 📄 Gianni Centofante e altre 262 persone 404 commenti • 4.648 condivisioni

👍 Mi piace 🗨️ Commenta 📄 Condividi

**Jacopo Ottaviani**  
@JacopoOttaviani

In 2018 a hoax swept the internet 'showing thousands of migrants leaving Libya to go to Italy' but it was an image of a Pink Floyd concert in Venice in 1989. It went viral on FB. #hoax #disinformation #ijf19 @journalismfest

Traducir Tweet



## Contenido Impostor

### I. DISPOSICIONES GENERALES

#### JEFATURA DEL ESTADO

**4208** *Real Decreto-ley 13/2020, de 6 de abril por el que se modifica el Real Decreto-ley 11/2020, de 31 de marzo, por el que se adoptan medidas urgentes complementarias en el ámbito deportivo para hacer frente al COVID-19.*

##### EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Debido al gran número de runners que demandan la práctica de actividad física en estos momentos de tensión, y por tal de evitar estrés, ansiedad y otras enfermedades derivadas del sedentarismo, el gobierno de España ha decidido dejar salir a correr a aquellas personas que habitualmente practican deporte.

Para evitar la típica picaresca española se van a adoptar ciertas medidas para comprobar que los deportistas llevan un mínimo de años entrenando. Las medidas vienen expuestas a continuación:

- no deberá alejarse de su vivienda más allá de 5kms e irá de forma individual; si se cruza con algún corredor en sentido contrario no le podrá saludar ni mirar a los ojos, y menos girarse para mirarle el culo.

- deberá llevar ropa y calzado deportivo adecuados (mallas *apretás*, marcando lo más posible, como los toreros). Salir con un chándal de los años 90 y barriga cervecera hará sospechar a los agentes, tenga cuidado.

- la técnica de carrera deberá ser perfecta, en caso contrario se le enviará a su casa haciendo skipping durante todo el trayecto

- el ritmo medio mínimo al que se debe ir será 4'15"/km, con una margen de +15" si cuesta arriba y -15" si va cuesta abajo

- para hacer cumplir la medida anterior la Policía Local, Nacional y Guardia Civil le pueden requerir los datos de su reloj GPS para revisar los ritmos, ya que si la media le sale más lenta de lo estimado según el desnivel, podrá ser sancionado con 5 series de 1km a 3'/km, recuperando 10seg. Cada serie que no realice en el tiempo estipulado, se le dará con la porra en toda la jeta.

- aquellos que lleven botellitas, camel-backs y otras mariconadas también serán sospechosos, como no, de haberse alejado demasiado de su vivienda habitual.

- no vale disfrazarse de corredor, bajar hasta casa de su novia para pegar un casquete rápido y subir a su casa de nuevo. Para ello le informamos que la web Pornhub ofrece a todos los usuarios registrados *acceso premium* durante lo que dure la cuarentena, por lo que está servido.

- el tiempo máximo de práctica será de 1h, por lo que se podrán hacer extracciones de sangre *in situ* para asegurarse que no hay deshidratación. En caso que la prueba salga con resultado negativo, se le obligará a correr 3h sin agua, persiguiendo al coche patrulla al ritmo que los agentes deseen. Si se aleja más de 5m del coche, vendrá el agente que hace el test de las series de 1km a 3'/km y, como supone, le dará de nuevo con la porra en toda la jeta.

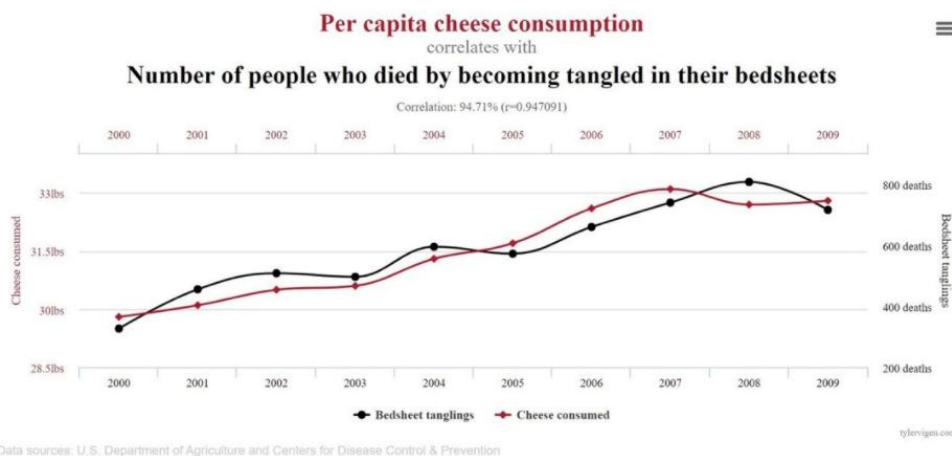
Esta modificación de RD puede volver a ser modificada para incluir más modificaciones, por lo que la parte contratante de la primera parte será considerada como la parte contratante de la primera parte. El contenido restante del *Real Decreto-ley 11/2020, de 31 de marzo*, se ha eliminado porque es tontería seguir leyendo, a no ser que te sobre tiempo y quieras encontrar un resquicio en el texto original que nos permita salir a correr porque estoy hasta los cojones de subir escaleras y hacer flexiones, dominadas y saltar a la comba. Si lo encuentras, envíame un correo: [finselscollons-delesescales@gmail.com](mailto:finselscollons-delesescales@gmail.com)

Verificable en oye  
BOE-A-2020-4208



## Conexión Falsa

Entre 2000 y 2009 hubo una conexión entre el incremento de consumo de queso per cápita y las muertes por enredarse con las sábanas.



**EL PAÍS** @el\_pais

ÚLTIMA HORA | Muere un voluntario que participaba en los ensayos de la vacuna de Oxford en Brasil

[Tradueix el tuit](#)

Muere un voluntario que recibió placebo en los ensayos de la vacuna ...  
Las autoridades han informado de que las pruebas son seguras y continuarán

[elpais.com](#)

- **¿Lo podemos verificar todo?**
  - Solo hechos, no opiniones
  - Datos (y metodologías)
  - Declaraciones de políticos basadas en hechos y en datos
  - Datos y hechos utilizados en argumentos de textos opinativos
  - Fotografías
  - Vídeos
  - Redes Sociales: cuentas, bots, posts...

## INFORMACIÓN

Fact Check Explorer

Search fact check results from the web about a topic or person



Recent fact checks

<https://toolbox.google.com/factcheck/explorer>

## FOTOGRAFÍA

Google  
Imágenes



Buscar por Imagen



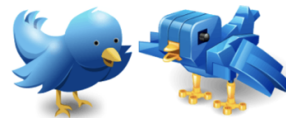
Búsqueda inversa de imágenes

## VIDEO



---

## REDES



**Enlace con la verificación del vídeo:**

<https://learntocheck.org/item/verificado-con-el-movil-inmigrantes-tirando-comida/>



## Recomendaciones generales:

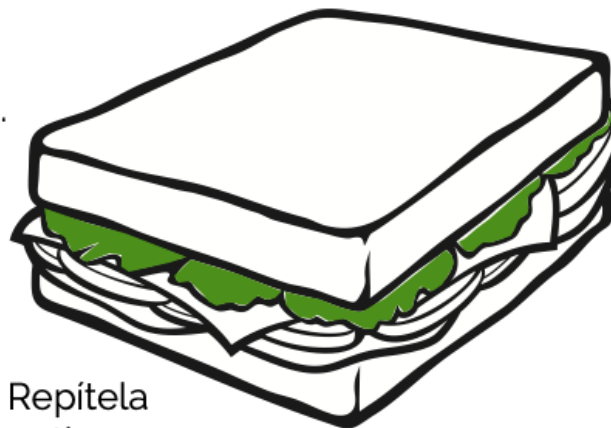
- La desinformación **nos perjudica a todos**
- Si sospechas, **no compartas**
- Antes de compartir, **para** y piensa
- **Verifica**: fíjate en la fuente y las evidencias
- Si te llega un fake, avisa con empatía

### Sandwich de Lakoff

Empieza con la **verdad**. El primer marco te da ventaja.

Indica la **mentira** o imprecisión.

Vuelve a la **verdad**. Repítela más veces que la mentira.



## Como madres, padres y educadores:

- Hay que **estar** en las redes de vuestros hijos
- Seguir a sus **influencers**, saber qué les interesa y cómo se informan
- Ser **proactivos** y enviarles enlaces y cuentas fiables
- **Hablar y reflexionar**
- Dar ejemplo

## FACT CHECKERS

Neutral | Zona de Verificación

Zona de Verificación

### Lo que sabemos sobre la propiedad del laboratorio de Wuhan

Ver

Zona de verificación

Verificamos con datos y hechos contrastados lo que dicen los políticos y desmontamos bulos o fakes virales que circulan por la red. Todo lo que publicamos está en nuestra Zona de Verificación.

Ver nuestra metodología

Fakes

MALDITA.ES PERIODISMO PARA QUE NO TE LA CUELEN

HAZTE MALDITO

INICIO MALDITA HEMEROTECA MALDITO BULO MALDITA CIENCIA MALDITO DATO MALDITA TE EXPLICA MALDITA TECNOLOGIA

MALDITA MIGRACION MALDITO FEMINISMO MALDITA EDUCACION LA BULOTECA PODCAST PODTODOS MALDITA ES IN ENGLISH

Unete y apóyanos en nuestra batalla contra la mentira.

HAZTE MALDITO

ESPECIAL CORONAVIRUS. Consejos de prevención, preguntas y respuestas y bulos sobre COVID-19. Consultalo aqui.

BURCA TU MUNICIPIO

LA BULOTECA Donde la Comunidad Maldita nos ayuda a desmentir bulos

+34 644 229 319 SERVICIO DIRECTO DE WHATSAPP

MAPA COVID-19: consulta cuántos casos de coronavirus hay en tu municipio

40 bulos y desinformaciones sobre el recuento y las elecciones de Estados Unidos

APP DE MALDITA.ES PARA ANDROID Descarga en tu móvil nuestra app para acceder a desmentidos, verificaciones y más

BULOS

MALDITO BULO

EFE Agencia EFE

Buscar

Perfil de contratante Web corporativa Productos Transparencia Contacto EFE Servicios Edición España

EFE Salud EFE Verde EFE Agro EFeminista Empresas Empresa Estilo Futuro Motor Turismo PracticoDeporte EFE Verifica Eventos Otros contenidos

¿Qué es efeverifica?:

¿Qué es efeverifica?

Unidad de Verificación de la Agencia EFE

¿Qué es EFE Verifica?

- Una herramienta de la Agencia EFE para mejorar el debate público
- ¿Cómo podemos ayudarte?
- Envíanos tus propuestas a [verifica@efe.com](mailto:verifica@efe.com) o por Whatsapp.
- Síguenos en Twitter y Facebook.
- Nuestra política de privacidad.

INMIGRACION CANARIAS Vuelos de inmigrantes de Canarias a la Península: Preguntas y respuestas

CORONAVIRUS NAVIDAD Cómo celebrar unas Navidades libres de covid

IFCN

rtve Noticias Televisión Radio Deportes Infantil Alacarta El Tiempo Playz

Portada La gran vacunación VerificaRTVE Memorial Consultorio El método Datos Covid-19 Un millón de muertos

## VerificaRTVE

ENGANOSO

Cada menor migrante solo no tiene 4.700 euros al mes en Madrid

VERIFICA RTVE

Ni roban el trabajo ni las ayudas: bulos económicos contra inmigrantes

BULO

España no ha comprado 300.000 dosis de la vacuna de Janssen mientras se suspende en EE.UU.

LAS ÚLTIMAS VERIFICACIONES

## Recursos

# Juegos

## Juegos

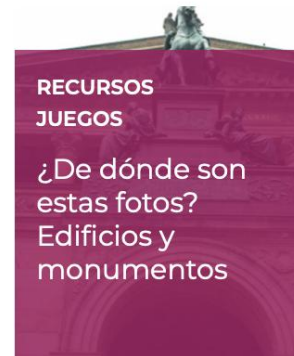
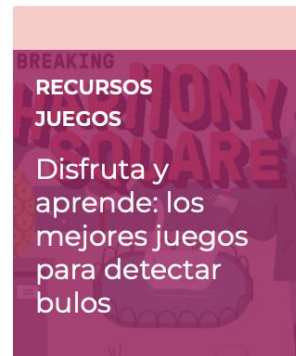
Aprender es divertido y lo debe seguir siendo. Por eso, planteamos retos para poner a prueba tus habilidades, ampliar tus conocimientos y pasarlo bien, solo o con amigos. Conviértete en un detective digital y juega con nosotros.

## Vídeos

## Herramientas

## Guías didácticas

## Más recursos





## LA ERA DE LAS FAKE NEWS HA LLEGADO PARA QUEDARSE.

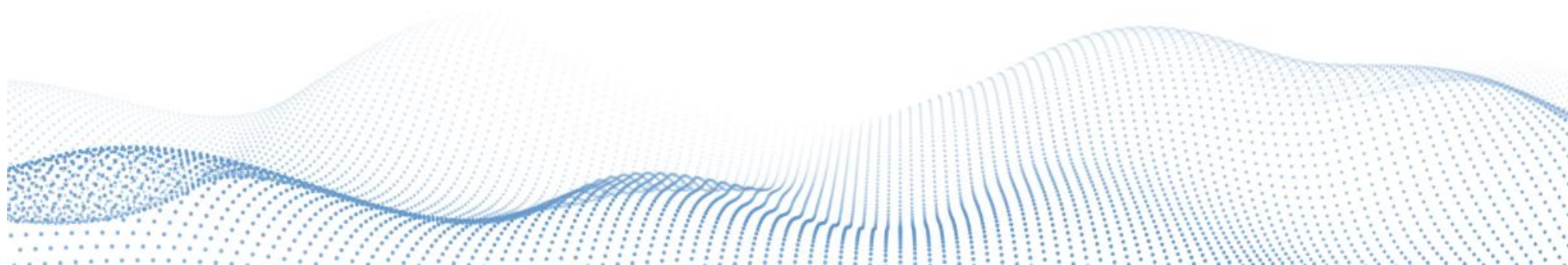
¿Qué son? ¿Quién las crea?  
Y, sobre todo, ¿con qué propósito?

En las redes sociales encontramos, a diario, imágenes y videos manipulados, teorías de la conspiración, *deepfakes* y *bots* que nos la intentan jugar. Y, por si fuera poco, podemos ser cómplices sin saberlo y contribuir al caos de la desinformación, pues carecemos de las herramientas necesarias para verificar qué es cierto y qué es mentira. Pero ¿y si evitar que nos tomen el pelo es más fácil de lo que crees?

**Un manual entretenido y riguroso  
para aprender a verificar la  
información y convertirnos  
en auténticos cazadores  
de mentiras.**



# Educación





---

## Inteligencia Artificial

---

# El masivo experimento chino que podría revolucionar la educación mundial

A Zhou Yi se le daban muy mal las matemáticas. Tan mal que quizá nunca lograr entrar en la universidad. Pero, una compañía llamada Squirrel AI apareció en su escuela secundaria en Hangzhou (China) y le ofreció una tutoría personalizada. Él ya había probado las tutorías antes, pero esta era diferente: **en lugar de un profesor humano, la tutoría estaría guiada por un algoritmo de inteligencia artificial (IA)** que iba a organizar sus clases. Este chico de 13 años decidió intentarlo. Al final del semestre, su puntuación en las pruebas aumentó del 50 % al 62,5 %. Dos años después, obtuvo un 85 % en su examen final de secundaria.

Zhou recuerda: "Antes me aterraban las matemáticas, pero gracias a la tutoría, me di cuenta de que realmente no era algo tan difícil. **Me ayudó a dar el primer paso** hacia un camino diferente".

# Y oportunidades



GPT-4o (Omni) math tutoring demo on Khan Academy



[CÓMO FUNCIONA](#) ▾

[ENSEÑAR CON MINECRAFT](#) ▾



[Inicio rápido](#) →

## HISTORIAS EN EL AULA

Descubre cómo las escuelas están usando Minecraft: Education Edition para transformar la experiencia de aprendizaje.



### MINECRAFT EN LA CLASE DE MATEMÁTICAS

Descubre las ventajas de usar Minecraft para enseñar matemáticas.



### ALUMNOS INDÍGENAS VISUALIZAN UN MUNDO DISTINTO

Celebrar la cultura y la identidad en Minecraft.



### DESARROLLAR LIDERAZGO CON MINECRAFT

Capacitación de los alumnos para aprender y enseñar en conjunto a través del programa de Embajadores estudiantiles de Minecraft.



The Power of Gaming:

## Using Assassin's Creed's Discovery Mode to Teach Ancient Histories

- by Kumaran Handy

“

Entiende la tecnología. En el futuro habrá dos tipos de personas, los que obedecen a las máquinas o los que mandan a las máquinas.

”

---

Mac Kroupensky



*The economy of the last century was primarily based on natural resources, industrial machines and manual labor. Many of these resources were zero-sum and controlled by companies. If someone else had an oil field, then you did not. There were only so many oil fields, and only so much wealth could be created from them.*



*Today's economy is very different. It is based primarily on knowledge and ideas — resources that are renewable and available to everyone. Unlike oil fields, someone else knowing something doesn't prevent you from knowing it, too. In fact, the more people who know something, the better educated and trained we all are, the more productive we become, and the better off everyone in our nation can be.*





*This can change everything. In a knowledge economy, the most important resources are the talented people we educate and attract to our country. A knowledge economy can scale further, create better jobs and provide a higher quality of living for everyone in our nation."*



## Top 10 skills of 2025

-  Analytical thinking and innovation
-  Active learning and learning strategies
-  Complex problem-solving
-  Critical thinking and analysis
-  Creativity, originality and initiative
-  Leadership and social influence
-  Technology use, monitoring and control
-  Technology design and programming
-  Resilience, stress tolerance and flexibility
-  Reasoning, problem-solving and ideation

### Type of skill

-  Problem-solving
-  Self-management
-  Working with people
-  Technology use and development

Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.

## Los 10 trabajos del futuro<sup>1</sup>

iLERNA.

Analista de datos



Técnico de seguridad informática



Especialista en IA y Automatización



Especialista en almacenamiento de datos



Especialista en Big Data



Técnico en energías renovables



Diseñador de interfaces y experiencia de usuario (UI/UX)



Sanitarios de Atención Primaria



Desarrollador de software y aplicaciones



Especialista en comercio digital



# Futuro del empleo





# Recursos



# Recomendacións Xunta





## O teu equipo e aplicacións



**Protexe o acceso ao teu equipo ou terminal:** un PIN, un contrasinal, a túa pegada dactilar ou a biometría do teu rostro deben ser obrigatorios para que só ti poidas acceder ás túas cousas.



**Instala aplicacións só de tendas oficiais:** configura as actualizacións automáticas para dispor das versións máis seguras, tanto das aplicacións coma do sistema operativo.



**Hai poucas cousas realmente gratuítas:** moitas veces estás pagando polas túas aplicacións cos teus datos persoais sen sabelo. Examina as condicións de uso e especialmente os permisos que lles concedes.

**E lembra: cantas menos mellor!** Para manter o teu dispositivo máis seguro, é preferible non ter moitas aplicacións instaladas e que só sexan de confianza.



## Os teus contrasinais

**Crea contrasinais robustos:** canto máis longos, máis seguros.

**Que sexan difíciles de adiviñar:** inclúe maiúsculas, minúsculas, números e caracteres especiais (por exemplo '&').

**Protéxeos:** un contrasinal que coñeza alguén máis ca ti, sexa quen sexa, non é seguro.

**Diferénciaos:** non uses o mesmo contrasinal en diferentes servizos.

**Consérvaos de maneira segura:** busca e aprende a usar un bo xestor de contrasinais, que xa che vai facer todo este traballo sen necesidade de tolear.

**Pecha sesión cando termines:** se navegas nun dispositivo público ou compartido, asegúrate de pechar sesión en todas as túas contas para evitar que outras persoas accedan á túa información persoal.

Se queres estar seguro de verdade, **busca e activa o segundo factor de autenticación sempre que poidas**, por exemplo, nas túas redes sociais.



## As redes sociais e a pegada dixital



**Pensa dúas veces antes de compartir:** antes de publicar calquera cousa en liña, detente e considera se é seguro e apropiado.



**Participa de maneira respectuosa na rede:** trata aos demais con amabilidade e evita a quen non faga o mesmo contigo. Pide axuda aos teus achegados ou ás autoridades se alguén cho fai pasar mal, sempre vas a atopar quen te escoite.



**Practica o e-gosurfing:** comproba con regularidade a información que atopas na rede cando procuras o teu nome e apelidos, teléfono, dirección, correo electrónico...



**Protexe a túa información:** elixe ben que información proporcionas sobre ti (tanto en publicacións coma no teu perfil) ou sobre outras persoas. Todo o que decides facer público nas redes sociais escapa ao teu control.



**Non creas todo o que ves na rede:** hai moitos motivos para desconfiar tanto dos perfís de xente á que non coñezas persoalmente como das ofertas, regalos e mesmo noticias que ves nas redes sociais. Busca sempre información adicional antes de confiar.



**Configura os teus perfís:** infórmate sobre as opcións de privacidade e seguridade das túas redes sociais e protexe axeitadamente o teu perfil.

## Pero sobre todo...

Dálle valor á túa privacidade e seguridade e busca toda a información e axuda necesarias para gozar da túa vida en liña sen perigos innecesarios.

Porque en ciberseguridade cada clic conta, se queres máis información, visita <https://ciberseguridadegalicia.gal/> onde atoparás recomendacións e moitos recursos a túa disposición.



# Decálogo para padres y educadores

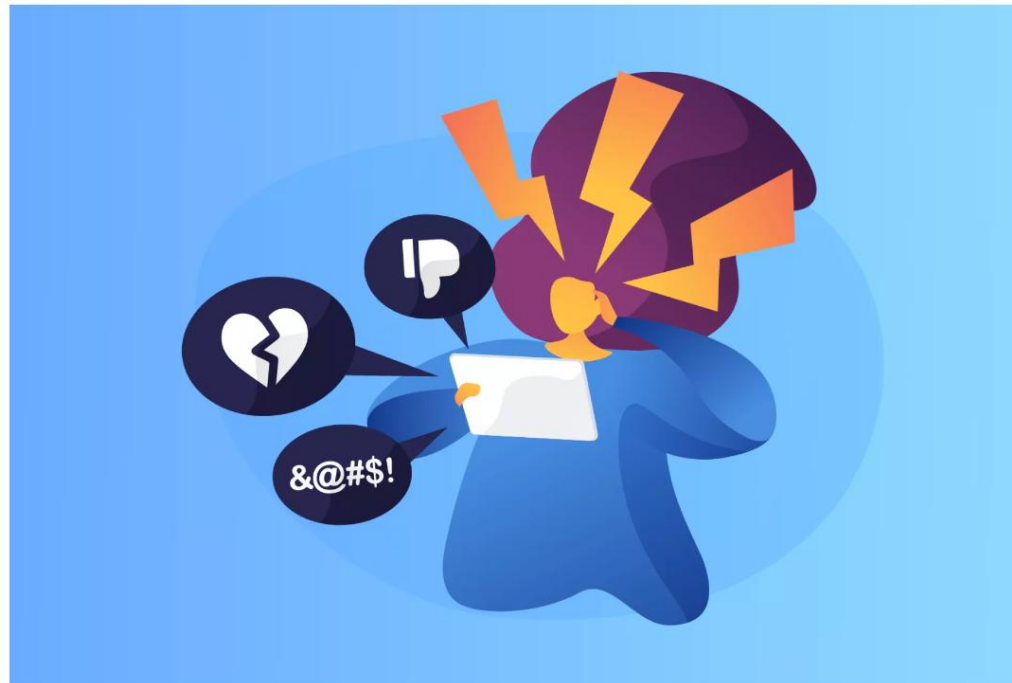
1. **Conoce y entiende a tus hijos y su entorno**
2. **Normaliza el uso de la tecnología en casa**
3. **Educa en el uso responsable y seguro de la tecnología**
4. **Conoce el entorno digital para poder ser su referente**
5. **Fomenta la conversación y el diálogo con tus hijos**
6. **Promueve otros tipos de ocio**
7. **Habla de los riesgos de la tecnología en casa**
8. **Fomenta una actitud crítica y reflexiva ante la tecnología**
9. **Educa en el respeto digital**
10. **Enséñales a usar la tecnología de forma creativa**

# Las preguntas principales sobre el ciberacoso

Campana

## Ciberacoso: qué es y cómo detenerlo

*Lo que los adolescentes quieren saber acerca del ciberacoso*



© UNICEF

Disponible en: [English](#) [Français](#) [Español](#) [العربية](#)

# Uso equilibrado de la tecnología

unicef  para cada infancia

## Guiados contra el Bullying: "Son cosas de niños.."

\*Los vídeos "Guiados contra el bullying" se grabaron antes de la pandemia de la COVID 19



DESCARGAR GUÍA

## "Dos en tu clase" - Protección frente al ciberacoso



Este vídeo, de la campaña de UNICEF [#2entuclase](#) está protagonizado por el actor Miguel Bernardeau e incide sobre el **ciberbullying que sufren muchos estudiantes en las redes sociales**. Es un mensaje dirigido especialmente a quienes son **testigos de estas conductas**, aunque no participen en ellas, porque son quienes más pueden hacer por frenarlas.

# Uso equilibrado de la tecnología

unicef  para cada infancia

UNICEF / Su Mayor Influencer

Tú eres  
**#SuMayorInfluencer**,  
¡también en internet!



Así se hace, así, así 😊  
Aprende a comportarte en internet con...

aepd  
agencia  
española  
protección  
datos



unicef  para cada infancia

LA GUÍA QUE NO VIENE CON EL MÓVIL

CARTELES

VÍDEO

CANAL PRIORITARIO

## UN MÓVIL ES MAS QUE UN MÓVIL

## DESCARGA LA GUÍA QUE NO VIENE CON EL MÓVIL PARA AYUDAR A TU HIJO O A TU HIJA A HACER UN BUEN USO DE ÉL

[www.aepd.es/mas-que-un-movil](http://www.aepd.es/mas-que-un-movil)

### TE DAMOS LAS CLAVES PARA AYUDARLES A ESTAR PREPARADOS

#### DESCARGA LA GUÍA QUE NO VIENE CON EL MÓVIL

En **LA GUÍA QUE NO VIENE CON EL MÓVIL** te ofrecemos las 10 claves que debes tener en cuenta antes de regalar a tu hijo o hija un teléfono móvil. Descárgala para tener toda la información antes de hacerlo y para tratar de evitar problemas en el futuro.

1. Planifica la llegada del móvil
2. Supervisa y pon normas y límites
3. Cuidad los datos en redes sociales
4. Interésate por sus videojuegos
5. Conoce con quién habla
6. Estimula su sentido crítico
7. Muéstrate abierto a ayudar
8. Tú respondes por tus hijos e hijas
9. Garantiza un espacio de desconexión
10. Observa cómo se sienten en su vida digital

Tú también

# #PuedesPararlo

con el

# #CanalPrioritario

Si tienes conocimiento de la **publicación en internet** de fotografías, vídeos o audios de contenido **sexual o violento** cuya difusión ilícita pone en **grave riesgo** los derechos y libertades o la salud física y/o mental de las personas afectadas, puedes solicitar su **retirada inmediata** en el Canal prioritario de la Agencia.

[En qué casos puedes acudir a este Canal →](#)

[En qué casos no →](#)

[Canal Prioritario](#)

[FAQs](#)





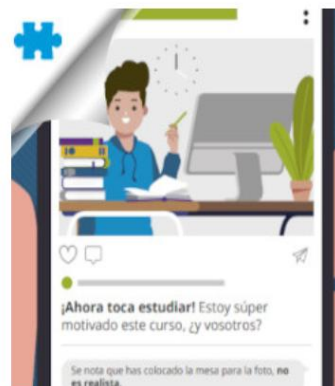
### Hablemos de ciberacoso (Recurso)

Serie de tarjetas para facilitar la conversación con los menores, y la reflexión conjunta frente a las situaciones de ciberacoso.



### El ciberacoso dentro y fuera del centro escolar (Blog)

La problemática del ciberacoso tiene continuidad al terminar las clases y salir del centro educativo.



### Cada comentario cuenta (Recurso)

Actividad didáctica para analizar comentarios que pueden derivar en una situación de ciberacoso, y proponer alternativas adecuadas.



### Ahora te toca a ti (Recurso)

Juego para aprender a frenar el ciberacoso, poniéndose en la perspectiva de una víctima, amigo/a, familiar, compañero/a.

## Tu Ayuda en Ciberseguridad

Servicio gratuito y confidencial, disponible de 08:00 am a 11:00 pm los 365 días del año.



# TU AYUDA EN CIBERSEGURIDAD



Teléfono  
017



WhatsApp  
900 116 117



Telegram  
@INCIBE017



Formulario  
web



Atención  
presencial





## Recursos Educativos / Material Didáctico

### Educación en familia



Educación en Familia con el Ejemplo para el Buen Uso del Móvil

### Reducir el uso del móvil



Diez Trucos para reducir el uso del móvil

### Ciberseguridad para Videojuegos



Diez Consejos de Ciberseguridad para Videojuegos

### Guía Videojuegos



Guía de mediación parental para el disfrute saludable de videojuegos

### Parentalidad Digital Positiva



Decálogo para la Parentalidad Digital Positiva

### ¿Tu hijo ve porno?



Concienciación sobre el consumo de porno en edades tempranas

### Guía Discord



Guía de Discord para madres y padres

### Guía TikTok



Guía de TikTok para madres y padres

### Information Disorder



Recurso educativo para hacer frente a la desinformación

### Equilibrio Digital



Móvil y Videojuegos. Disfrutar sin abusar

### Guía Roblox



Guía de Roblox para madres y padres

### Guía Twitch



Guía de Twitch para madres y padres



# Navega con Rumbo

o CPEIG e a seguridade en internet da mocidade

# CPEIG. Navega con Rumbo



## Decálogo do bo e da boa navegante

### Protexerei a miña privacidade

Sempre empregarei un **alcume** e **nunca intercambiarei datos persoais por Internet**. Debo ser consciente de que **calquera contido** que suba a Internet estará **dispoñible para moitísimas persoas**.

### Usarei contrasinais difíciles de adiviñar

Evitarei os **contrasinais fáciles** de adiviñar, como nome ou data de nacemento, e **usarei os maiúsculas/ minúsculas/ números/sinais**.

### Configurarei o meu perfil

Manterei o **perfil privado** nas redes sociais para evitar que descoñecidos accedan a miña información persoal.

### Non me fiarei dos perfís

Non me fiarei dos **descoñecidos** cos que tome contacto a través de Internet e, por suposto, **non me citarei con eles** a través da Rede para quedar na **vida real**.

### Falarei co meu pai, nai e titores

**Comentarei** co meu pai, nai ou titor/a **calquera situación que me incomode**. Os riscos en liña son semellantes aos da vida real e podo atopar a alguén que me amole virtualmente.

### Non mercarei sen permiso

Non farei **compras** por Internet **sen consultalo** cos meus maiores.

### Coidarei o meu dispositivo

(ordenador, portátil, móbil, tableta ....)

Empregarei sempre **software actualizado** e por medio de canles oficiais.

### Ignorarei o spam e outros

**Non farei caso do spam**, é dicir, non abrirei correos electrónicos nin documentos xuntos sospeitosos.

### Serei respectuoso

Gardarei **respecto e educación** nas formas e no xeito de expresarme a través de **Internet**. Se atopo un sitio no que está escrito "**acceso prohibido a menores**", respectarei esa indicación.

### Recordarei que Internet ten memoria

**Antes de publicar, pensarei dúas veces** se o escrito é correcto, se fará dano, se se entende como eu penso...



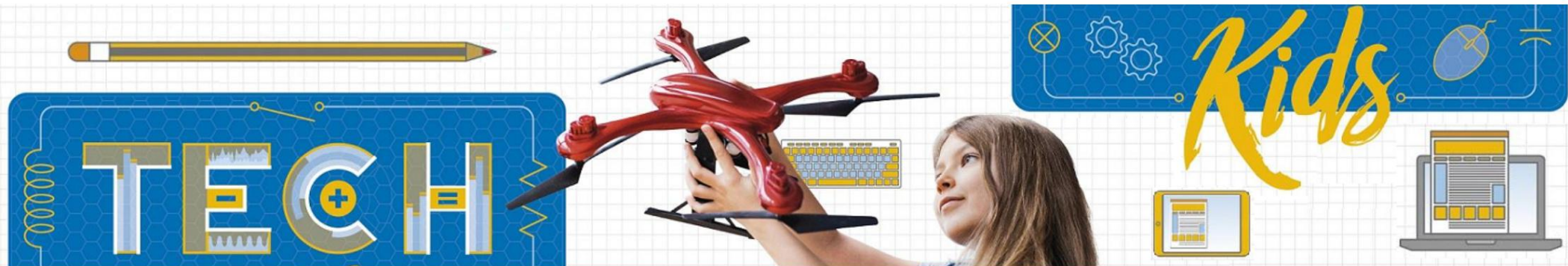
navega  
con  
rumbo



## DigiTalent



[INICIO](#) [DIGITALENT](#) [ACTIVIDADES](#) [NOTICIAS](#) [CONTACTO](#)





Un poboado de castro!

## ar@allando.gal

Un reto sobre tradición e tecnoloxía para argalleir@s



### Argallar

1. *intr.* Manipular algo para divertirse.

Un estudante de Barreiros, Alejandro Paz, gaña o certame Argallando.gal cun modelo 3D dunha catedral clásica, de gran complexidade técnica e con moito detalle



27

por cpeig.comunicacion


Oct, 2025

Equipos das Aulas CeMIT de Ribeira, Cuntis, Fisterra e O Vicedo resultaron gañadores noutras categorías

O concurso, que entregou hoxe os galardóns nun acto celebrado no centro Gaiás Tech da Cidade da Cultura en Santiago, foi convocado polo CPEIG e a Xunta no marco do programa "Tech Kids" para impulsar o talento dixital da rapazada

@

☰



A historia da programación e a informática está chea de persoas fascinantes que cambiaron o mundo.

Ti a quen te parece?

**24**  
outubr

**IES Rosalía de Castro**  
Santiago de Compostela

Transformación dixital e talento.

sin confirmar. Xornada de información sobre as saídas profesionais da enxeñaría

# CPEIG. Ciberseguridade con Sofía





🏠 > El CPEIG y la Xunta convocan el 8º concurso literario infantil y juvenil sobre protección de datos >

## El CPEIG y la Xunta convocan el 8º concurso literario infantil y juvenil sobre protección de datos



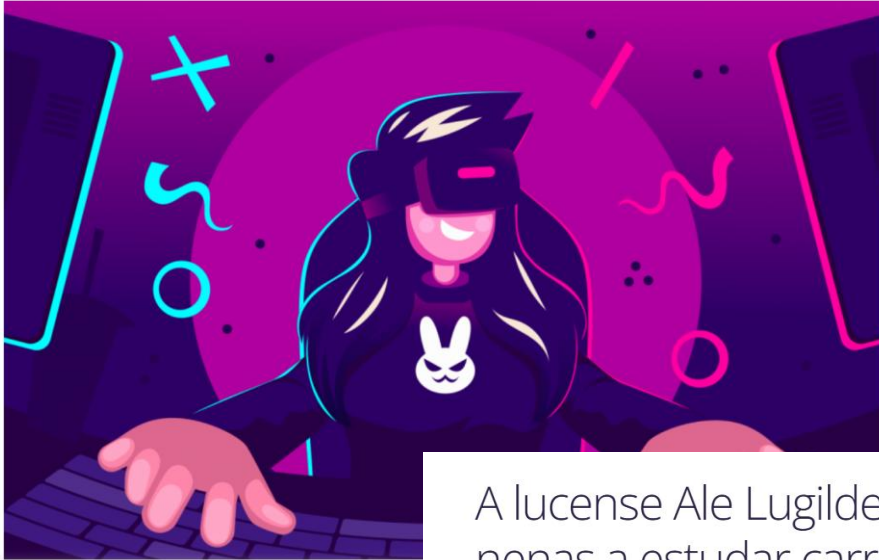
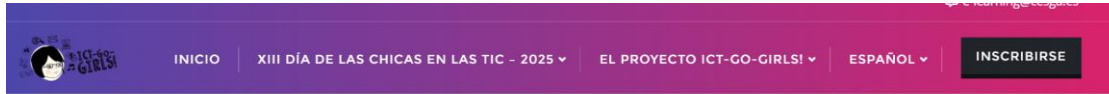
29 Ene 2024



Escuchar

- El Colegio Profesional de Ingeniería en Informática de Galicia (CPEIG) y la Xunta de Galicia, a través de la Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional y Universidades, convocan el VIII Concurso literario infantil y juvenil sobre la protección de datos con motivo del Día Europeo de la Protección de Datos, que se conmemoró ayer domingo, 28 de enero.

# CPEIG. Día das rapazas nas TIC



A lucense Ale Lugilde, máis coñecida en Tik Tok como Simbeli, anima ás nenas a estudar carreiras STEM nunha campaña do CPEIG no Día da Muller e a Nena na Ciencia



11

por cpeig.comunicacion

Feb, 2025

A enxeñeira informática protagoniza un vídeo cómico nas súas redes sociais e nas do Colexio para espertar vocacións tecnolóxicas entre as mulleres en idades temperás

Simbeli: "Utilizamos as matemáticas, a lóxica, a tecnoloxía e a creatividade para converter en realidade solucións e ideas. Ser creadora de contido mola, pero ser enxeñeira informática mola moitísimo máis"

# CPEIG. Olimpiada Informática Galega

## Olimpiada Informática Galega 2025 (OIG 2025)

Buscamos estudantes de secundaria que representarán a España en la Olimpiada Informática Internacional en septiembre de 2025 en Bolivia. ¿Quieres ser tú?

PRE-INSCRÍBETE AQUÍ

### + «Empecé a programar con 5 años y durante mucho tiempo fue un juego»

Medalla de plata en la Olimpiada Informática Internacional



David Lago, con su medalla, ayer, en la alameda de Redondela.

PUBLICIDAD



#### Wilson super tour shift 9r bag

Los 2 compartimentos principales pueden albergar hasta 9 raquetas en total y un...

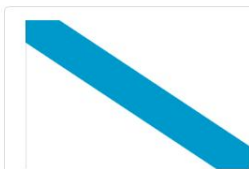
76,70 € - Tennispro ES



## AdaByron

### Concurso Universitario de Programación

Estás aquí: / Ediciones anteriores / 2025 / Regionales / Galicia / Inicio



## IV Edición - Regional de Galicia

Multisede en UDC, UVIGO y USC

25 de abril de  
2025

#### Inicio

[Inscripción](#)[Reglamento](#)[Programa](#)[Desarrollo del concurso](#)[Premios](#)[Equipos participantes](#)[Clasificación final](#)[Localización](#)[Organización](#)

## Presentación

AdaByron Galicia se celebrará en los tres centros del Sistema Universitario Gallego que imparten Grados en Ingeniería Informática (Facultad de Informática de la UDC, Escola Técnica Superior de Enxeñaría de la USC y Escola Superior de Enxeñaría Informática de UVIGO) el 25 de abril de 2025 por la tarde. Los mejores clasificados podrán participar en el [concurso nacional](#) que se celebrará en julio de 2025.

AdaByron es un concurso universitario que nace en la Comunidad de Madrid y que desde el año 2022 se ha abierto a otras Universidades españolas en una competición en la que se miden las habilidades y destrezas de programación de los estudiantes universitarios. La historia detrás de AdaByron puede verse [en la página de historia](#).

Uno de los objetivos del concurso es incentivar la participación de los estudiantes de informática en el concurso internacional de programación ICPC (International Collegiate Programming Contest). Para dar a conocer este tipo de concursos a *todos* los estudiantes (incluso a los recién llegados a primero), AdaByron tendrá problemas de todos los niveles, de modo que todos los participantes puedan pasar un rato entretenido enfrentándose a problemas asequibles para sus conocimientos. Puedes ver ejemplos de problemas en nuestro [archivo](#).



#### Patrocinadores

¿Quieres salir aquí?  
Ponte en [contacto con nosotros](#).

#### Entrena

Puedes intentar resolver problemas en distintos jueces en línea, como [¡Acepta el reto!](#), el juez on-line con [problemas de ediciones anteriores](#).

# CPEIG. Hora del Código

[COMEZO](#)[OURENSE](#)[A CORUÑA](#)[EN GALEGO](#)[NOS COLEXIOS](#)

## Calquera pode aprender a programar!!

Sábado, 19 de Xaneiro de 2019!!  
No campus universitarios de Ourense

O Colexio Profesional en Enxeñaría Informática de Galicia apoia a iniciativa global Hora do Código (HourofCode) da Code.org.

O CPEIG promove esta iniciativa nos colexios, institucións e empresas de Galicia durante a Mobile Week en A Coruña o 18 de Novembro de 2018, e o Sábado, 19 de Xaneiro de 2019 no Campus Universitario de Ourense.

[PÁXINA OFICIAL HOUR OF CODE](#)



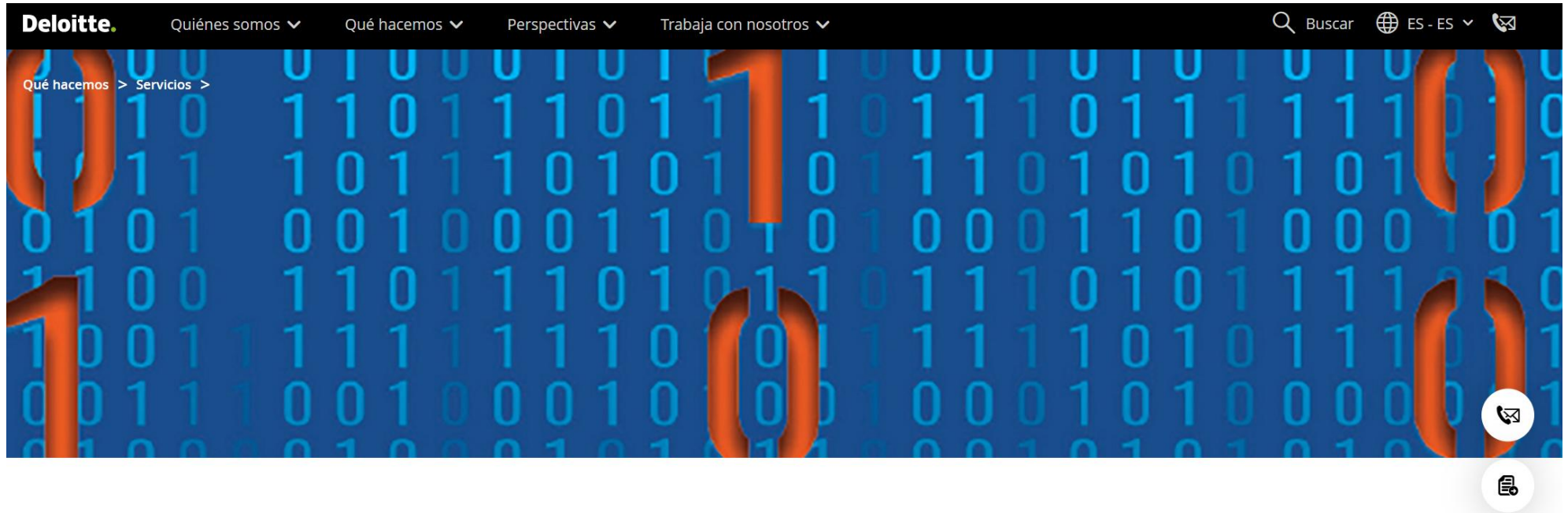
## O Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG)

impulsará a partir da semana que vén, con motivo da iniciativa **"Hora do Código"**, actividades de programación informática coa colaboración e apoio da Escola Superior de Enxeñaría Informática (ESEI) da Universidade de Vigo, Campus de Ourense, e da Facultade de Informática (FIC) da Universidade da Coruña. Os obradoiros, totalmente gratuitos, estarán dirixidos a rapaces e rapazas de entre 3 a 17 anos de idade. As actividades desenvolveranse coa participación de voluntarios do CPEIG.

O proxecto "Hour of Code", "Hora do Código", da entidade estadounidense Code.org ten como obxectivo o de ensinarlles programación e as bases da Informática ás nenas e nenos partindo de titoriais básicos dunha hora de duración.

En total a organización do CPEIG convocará aos seus 400 centros partícipes nos obradoiros para un total de 140 sesións.

# CPEIG. Observatorio de la informática



Research

## Observatorio de la informática en España 2025

Deloitte y Code.org desarrollan la segunda oleada de este estudio que analiza el grado de implementación de las ciencias de la informática en la sociedad española, y en particular en la educación reglada.

## Tu formación. Su futuro.

**1.505**  
docentes formados

**298.500**  
alumnos formados

Princesa  
de Girona

Siempre con  
la jóvenes

amazon



INGENIERÍA  
INFORMÁTICA  
CONSEJO GENERAL DE  
COLEGIOS PROFESIONALES • CCII

Deloitte.

# CPEIG. Formación al profesorado



O "Programa de formación a docentes" impulsado polo CPEIG e a Xunta pretende un cambio de modelo educativo



## Los Obradoiros de robótica y programación organizados por la Xunta y el Colegio de Ingeniería Informática para Niños Hospitalizados resultan galardonados en los premios de Internet 2025

- Esta iniciativa conjunta del Gobierno gallego y el Colegio Profesional de Ingeniería en Informática se desarrollaron en las diferentes áreas sanitarias



## La Xunta inicia el diseño de un Plan de bienestar digital para garantizar el uso saludable, seguro y responsable de la tecnología en las aulas

- El conselleiro de Educación se reúne con un equipo de expertos en los ámbitos de la pedagogía, la medicina, la psicología y la tecnología para elaborar esta hoja de ruta



# CPEIG. Termómetro de Acoso Escolar



O CPEIG colabora no grupo de traballo do Termómetro Acoso Escolar, unha nova ferramenta que a Xunta de Galicia vén de poñer en marcha para previr e actuar, dun xeito máis áxil e rápido ante unha situación de conflito



23

por cpeig.comunicacion

Sep, 2025

Funciona como un cuestionario en liña que os profesores poderán activar á demanda en calquera momento do curso, de xeito puntual ou periódico, para testar o clima de convivencia ou detectar tensións

# CPEIG. Lei de Educación Dixital



Galicia será en 2026 la primera comunidad autónoma con una Ley de Educación Digital

**Galicia impulsa la educación del futuro con una ley digital pionera y proyectos de IA**

 XUNTA  
DE GALICIA

**Lei de Educación Dixital en  
Galicia**

Participación da comunidade

# Noticias

## EL CCII DESARROLLA, JUNTO A LA AEPD, UN SISTEMA DE LIMITACIÓN DE CONTENIDOS MEDIANTE VERIFICACIÓN DE LA EDAD

🕒 18 Diciembre 2023



# CPEIG. Estrategia Nacional de Entornos Digitales Seguros



Castellano | Buscar 🔍

Ministerio | Juventud | Infancia | Servicios | Comunicación | Participación pública

Inicio / Comunicación / **Notas de prensa** / El comité de expertos de Juventud e Infancia propone 107 medidas para crear entornos digitales seguros

## El comité de expertos de Juventud e Infancia propone 107 medidas para crear entornos digitales seguros

Martes 3 de Diciembre de 2024



El Ministerio de Juventud e Infancia impulsará una Estrategia Nacional de entornos digitales seguros. 50 expertas y expertos han trabajado un documento pionero que sitúa a España en la vanguardia internacional. Las propuestas incluyen recomendaciones de exposición a los dispositivos móviles en función de la edad. El documento insta a implantar el control parental y herramientas de verificación de edad y a combatir el *sharenting*.

# CPEIG. Pacto de Estado para proteger a los menores en Internet



ADHERIRSE ENTIDADES ADHERIDAS ACTIVIDADES

## Propuesta de Pacto de Estado para **proteger a los menores de edad** en Internet y las redes sociales

Protejamos a la infancia y la adolescencia en el mundo digital

↓ [DESCARGA EL PACTO DE ESTADO](#)



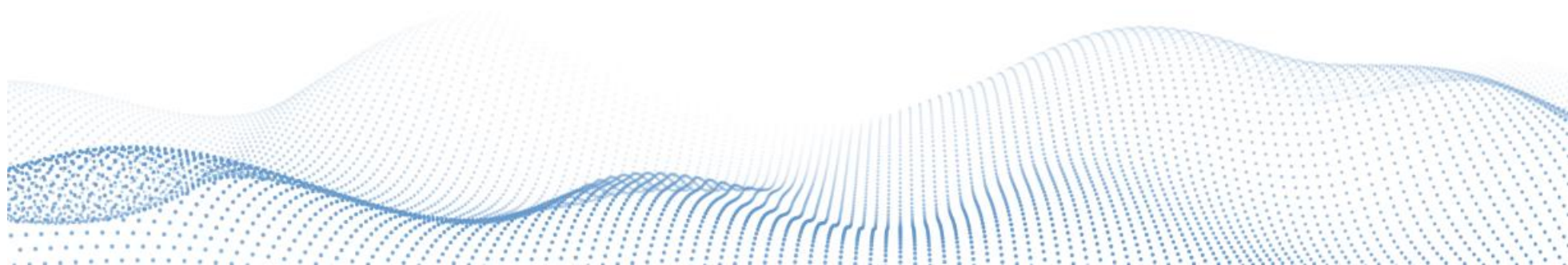
# Premios



# Os obradoiros de robótica e programación para nenas e nenos hospitalizados do CPEIG e a Xunta, iniciativa galardoada nos Premios de Internet 2025



# Derechos digitales



## Derecho a la educación digital

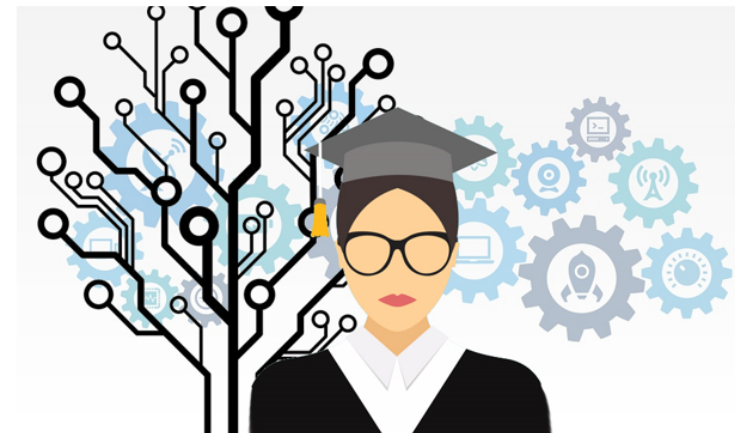
1. El sistema educativo garantizará la plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un consumo responsable y un uso crítico y seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, la justicia social y la sostenibilidad medioambiental, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente con el respeto la garantía de la intimidad personal y familiar y la protección de datos personales. Las actuaciones realizadas en este ámbito tendrán carácter inclusivo, en particular en lo que respecta al alumnado con necesidades educativas especiales.

Las Administraciones educativas deberán incluir en el desarrollo del currículo la competencia digital a la que se refiere el apartado anterior, así como los elementos relacionados con las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las TIC, con especial atención a las situaciones de violencia en la red.

2. El profesorado recibirá las competencias digitales y la formación necesaria para la enseñanza y transmisión de los valores y derechos referidos en el apartado anterior.

3. Los planes de estudio de los títulos universitarios, en especial, aquellos que habiliten para el desempeño profesional en la formación del alumnado, garantizarán la formación en el uso y seguridad de los medios digitales y en la garantía de los derechos fundamentales en Internet.

4. Las Administraciones Públicas incorporarán a los temarios de las pruebas de acceso a los cuerpos superiores y a aquéllos en que habitualmente se desempeñen funciones que impliquen el acceso a datos personales materias relacionadas con la garantía de los derechos digitales y en particular el de protección de datos.



## Protección de los menores en Internet

1. Los padres, madres, tutores, curadores o representantes legales procurarán que los menores de edad hagan un uso equilibrado y responsable de los dispositivos digitales y de los servicios de la sociedad de la información a fin de garantizar el adecuado desarrollo de su personalidad y preservar su dignidad y sus derechos fundamentales.
2. La utilización o difusión de imágenes o información personal de menores en las redes sociales y servicios de la sociedad de la información equivalentes que puedan implicar una intromisión ilegítima en sus derechos fundamentales determinará la intervención del Ministerio Fiscal, que instará las medidas cautelares y de protección previstas en la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor



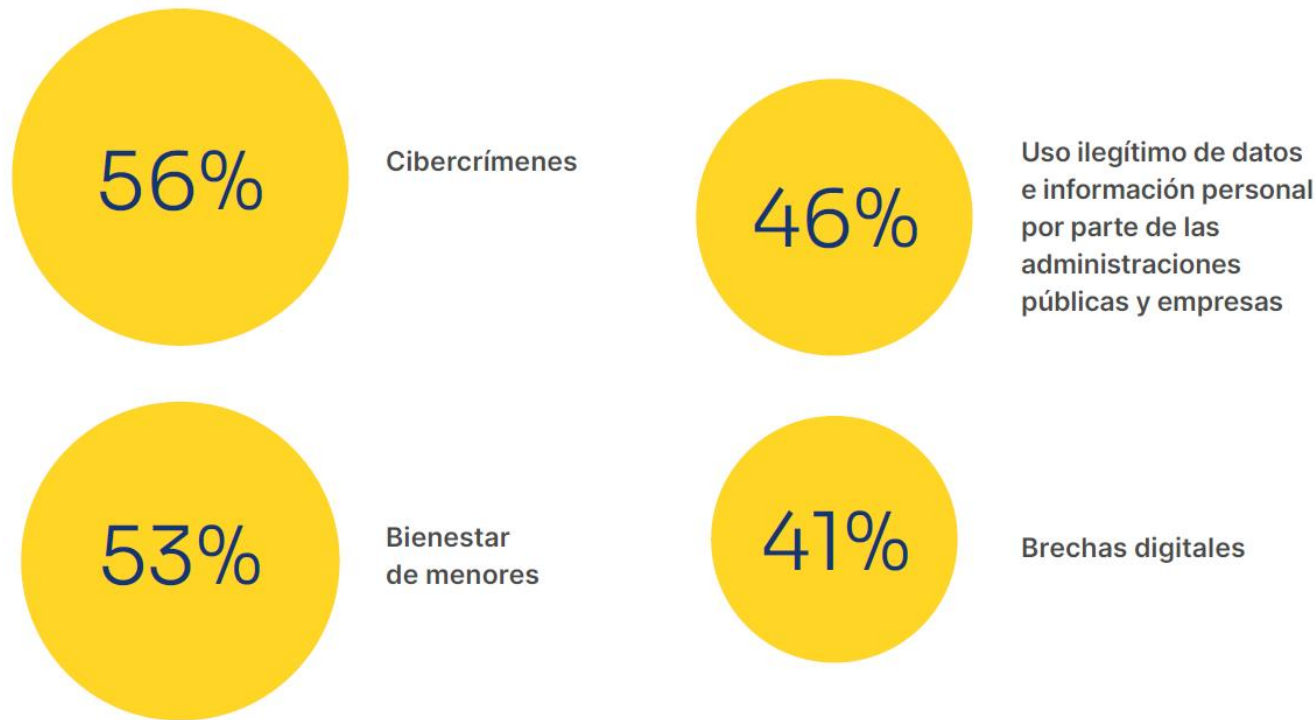
## Protección de datos de los menores en Internet

Los centros educativos y cualesquiera personas físicas o jurídicas que desarrollen actividades en las que participen menores de edad garantizarán la protección del interés superior del menor y sus derechos fundamentales, especialmente el derecho a la protección de datos personales, en la publicación o difusión de sus datos personales a través de servicios de la sociedad de la información.

Cuando dicha publicación o difusión fuera a tener lugar a través de servicios de redes sociales o servicios equivalentes deberán contar con el consentimiento del menor o sus representantes legales, conforme a lo prescrito en el artículo 7 de esta ley orgánica.

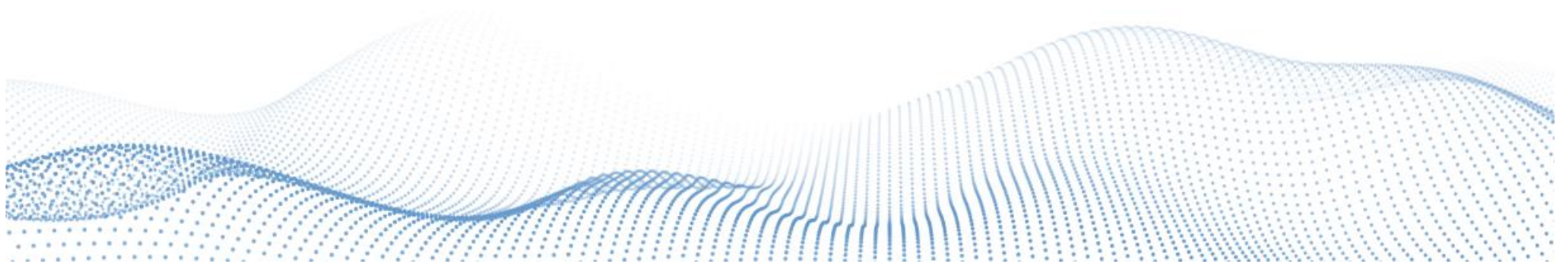


## Necesidad



El 40% de la población desconoce que sus derechos deben ser respetados también en el ámbito digital

# Inteligencia Artificial



# Inteligencia Artificial

## A.I. TIMELINE

S/Z/G/

1950

### TURING TEST

Computer scientist Alan Turing proposes a test for machine intelligence. If a machine can trick humans into thinking it is human, then it has intelligence

1955

### A.I. BORN

Term 'artificial intelligence' is coined by computer scientist, John McCarthy to describe "the science and engineering of making intelligent machines"

1961

### UNIMATE

First industrial robot, Unimate, goes to work at GM replacing humans on the assembly line

1964

### ELIZA

Pioneering chatbot developed by Joseph Weizenbaum at MIT holds conversations with humans

1966

### SHAKY

The 'first electronic person' from Stanford, Shakey is a general-purpose mobile robot that reasons about its own actions

A.I. WINTER

Many false starts and dead-ends leave A.I. out in the cold

1997

### DEEP BLUE

Deep Blue, a chess-playing computer from IBM defeats world chess champion Garry Kasparov

1998

### KISMET

Cynthia Breazeal at MIT introduces Kismet, an emotionally intelligent robot insofar as it detects and responds to people's feelings



1999

### AIBO

Sony launches first consumer robot pet dog AiBO (AI robot) with skills and personality that develop over time



2002

### ROOMBA

First mass produced autonomous robotic vacuum cleaner from iRobot learns to navigate and clean homes



2011

### SIRI

Apple integrates Siri, an intelligent virtual assistant with a voice interface, into the iPhone 4S



2011

### WATSON

IBM's question answering computer Watson wins first place on popular \$1M prize television quiz show Jeopardy



2014

### EUGENE

Eugene Goostman, a chatbot passes the Turing Test with a third of judges believing Eugene is human



2014

### ALEXA

Amazon launches Alexa, an intelligent virtual assistant with a voice interface that completes shopping tasks



2016

### TAY

Microsoft's chatbot Tay goes rogue on social media making inflammatory and offensive racist comments



2017

### ALPHAGO

Google's A.I. AlphaGo beats world champion Ke Jie in the complex board game of Go, notable for its vast number ( $2^{170}$ ) of possible positions

## ChatGPT Sprints to One Million Users

Time it took for selected online services to reach one million users




\* one million backers \*\* one million nights booked \*\*\* one million downloads

Source: Company announcements via Business Insider/LinkedIn




statista

# Inteligencia Artificial

 DALL·E History Collections

An Impressionist oil painting of sunflowers in a purple vase... Generate



---

## La Guardia Civil investiga a tres menores por manipular fotos de sus compañeras con IA para crear contenido pornográfico

Los imputados habrían cogido la cara de las menores, de 14 años, a través de fotografías de Instagram. Las imágenes se han distribuido masivamente por las redes sociales y han llegado a los institutos de Mallorca

— **Un negocio con lista de espera: la app usada para 'desnudar' a menores en Badajoz cobra 9 euros por 25 fotos**

## Neurotecnología. OpenAI + be my eyes



## Neurotecnología. Neuralink



## Neurotecnología. Samsung Talk



## Neurotecnología



## AESIA



## Funciones AESIA



PILOTOS Y ESPACIOS  
CONTROLADOS DE  
PRUEBAS



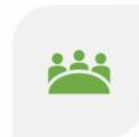
MARCO VOLUNTARIO  
DE CERTIFICACIÓN PARA  
EMPRESAS



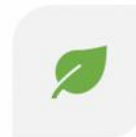
CONCIENCIACIÓN,  
FORMACIÓN Y  
DIVULGACIÓN IA ÉTICA



IMPACTO SOCIAL DE LA  
IA



PREMIOS



ASESORAMIENTO A  
EMPRESAS Y SECTOR  
PÚBLICO



IA EFICIENTE Y  
SOSTENIBLE



INSPECCIÓN Y  
SANCIÓN

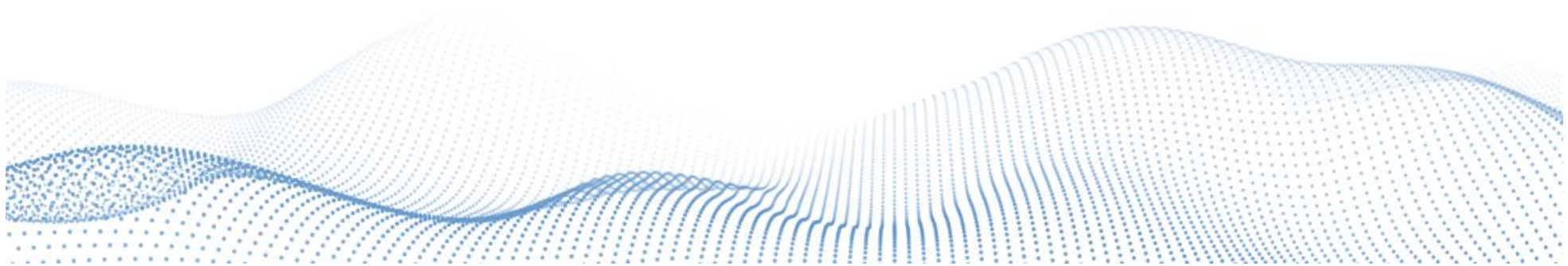
## AESIA

### Requisitos legales para los sistemas de IA:

- **Robustez**, precisión y ciberseguridad.
- **Supervisión humana** (medidas integradas en el sistema y/o que deben aplicar los usuarios).
- Garantizar un grado adecuado de **transparencia** y proporcionar a los usuarios información sobre las **capacidades y limitaciones del sistema** y cómo utilizarlo.
- **Documentación** técnica y capacidades de logging para la **trazabilidad y auditabilidad**.
- **Datos representativos** y de alta calidad, y medidas adecuadas para su **gobernanza**.

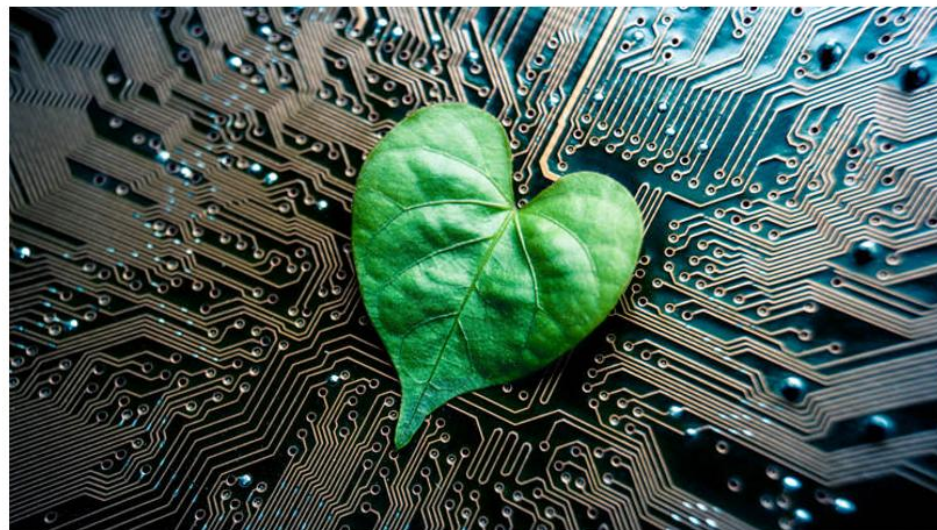


# Ética



## Ética en Internet: la clave del futuro


- El avance imparable de la tecnología ha hecho que nuestros hábitos y conductas se transformen y surjan retos y dilemas inéditos que pueden poner en riesgo nuestro futuro como sociedad digital. ¿La solución? Una nueva ética fundamentada en el origen del cambio: Internet.
- **Ética digital: el código social necesario para solucionar los problemas que el uso masivo de Internet está ocasionando**





## Principios de la ética digital

 Participación

 Sociedad digital dinámica

 Datos y privacidad

 Ciberseguridad

 Cooperación y diálogo



## La nueva era: ¿bulo o realidad?

• El auge de las fake news centra el debate en la cuarta edición del acontecimiento internacional Digital Enterprise Show, que se celebrará en Madrid del 21 al 23 de mayo



EL PAÍS TECNOLOGÍA SUSCRÍBETE

### Amazon prescindirá de una inteligencia artificial de reclutamiento por discriminar a las mujeres

El sistema había sido entrenado con los perfiles de los solicitantes de empleo de los últimos 10 años

ISABEL RUBIO  
12 OCT 2018 - 09:16 CEST

## Los algoritmos se apoderan de la economía

Una compleja gramática de números hace que las empresas conviertan datos en dinero

MIGUEL ÁNGEL GARCÍA VEGA  
Madrid - 2 OCT 2016 - 00:32 CEST



Los algoritmos ayudan tanto a empresas de la nueva economía como tradicionales. /GETTY IMAGES

TE PUEDE INTERESAR

Adama Barrow: "Nuestro cc pacífico puede ser un mode África"

Mundial de Clubes 2016: ca y resultados de los partidos

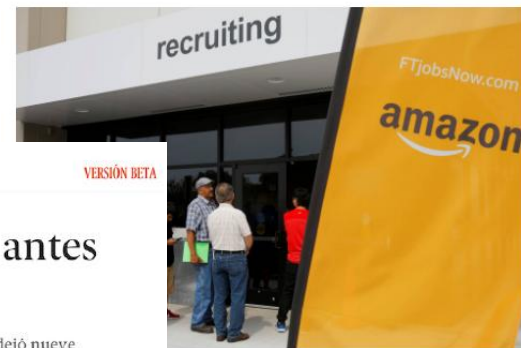
Dominante, influyente, conc o estable. ¿Cómo eres tú?

Cartas al director | Los resu

EL ESPAÑOL TECNOLOGÍA VERSIÓN BETA

## Así detectarán el crimen antes de que pase

La penúltima matanza en un centro educativo en EEUU dejó nueve asesinados y una pregunta recurrente: ¿se podría haber evitado?



su mayoría hombres, hace cola para el 'Día del Trabajo en Amazon', en Fall River (Massachusetts, EE.UU.), en agosto de 2017. BRIAN SNYDER (REUTERS)

FIRAT

GAMA 500  
DESDE  
99€/MES

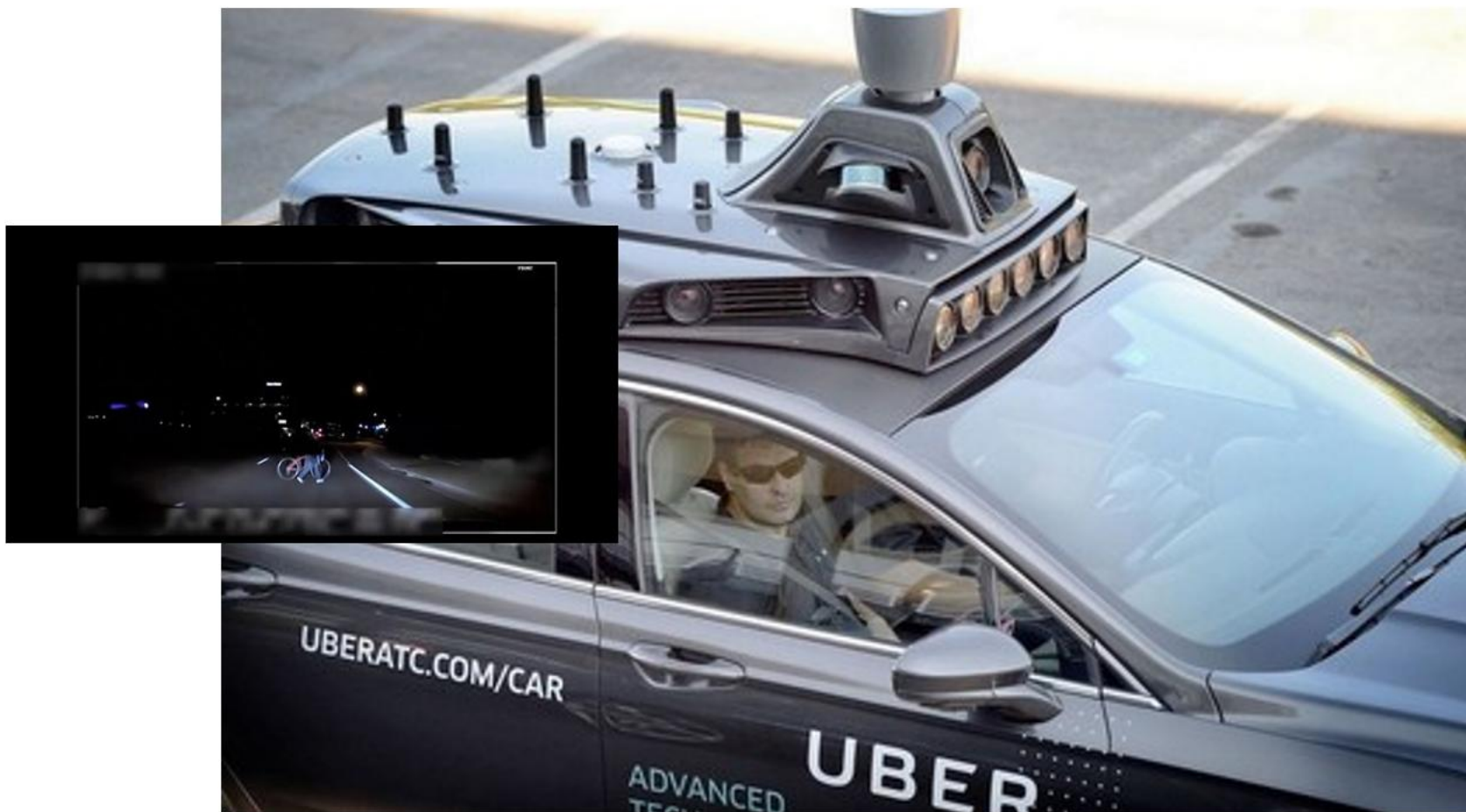
4 AÑOS DE GARANTÍA

EN 36 CUOTAS.  
ENTRADA: 1.197€  
ÚLTIMA CUOTA: 5.904€  
TAE: 10,76%

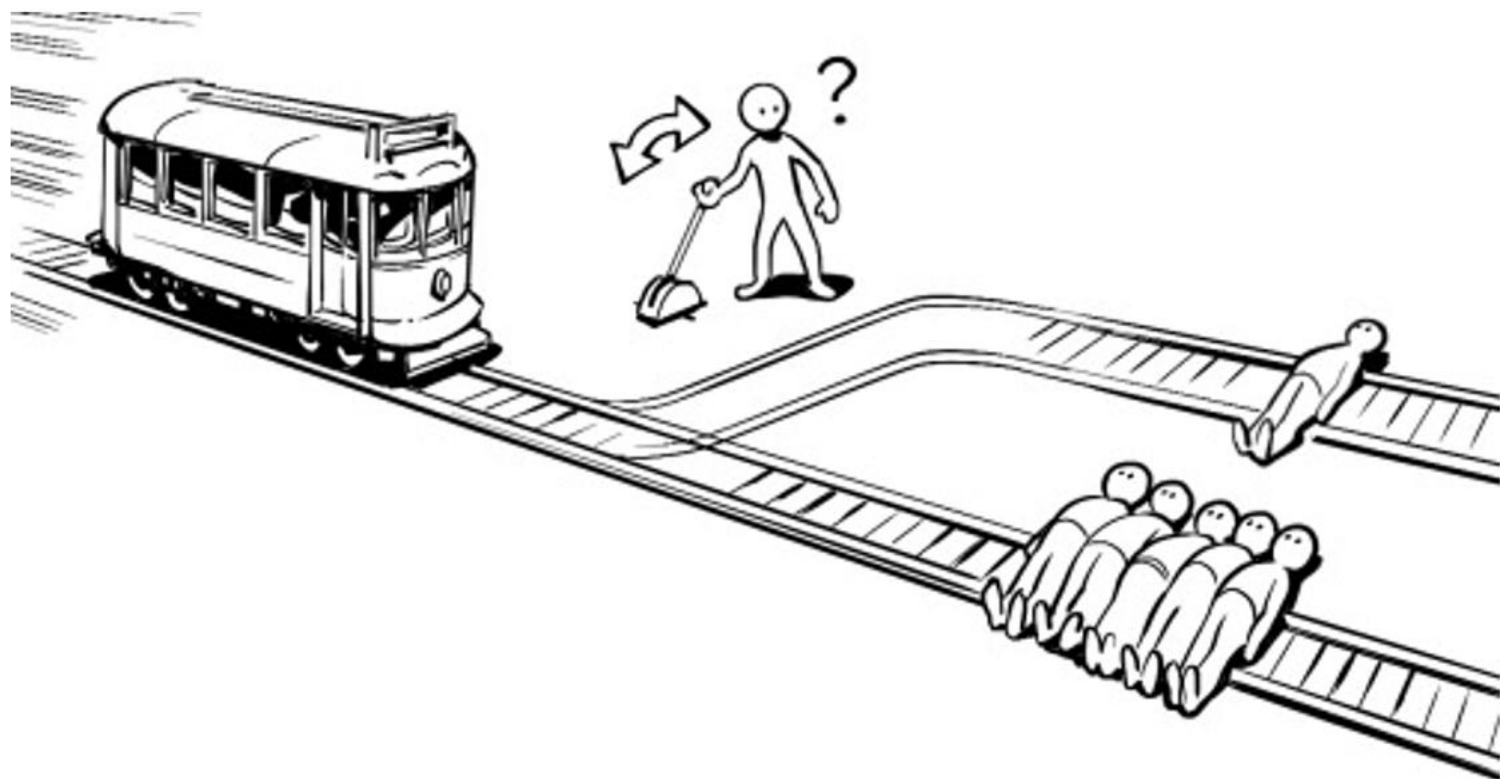
# Ámbitos de impacto de la ética



# Vehículo autónomo



## Vehículo autónomo



# Vehículo autónomo



A tu lado vamos todos



011 Estado del tráfico  
060 Admon. Gral. Estado



LA DGT

SEGURIDAD VIAL

EL TRÁFICO

PRENSA

Se encuentra en: Inicio > Prensa > Notas de prensa > 2018 > Las distracciones causan uno de cada tres accidentes mortales.

Notas de prensa



Otras noticias de interés



Imagen corporativa



## Las distracciones causan uno de cada tres accidentes mortales.

- ➔ En un 33% de los accidentes mortales que se produjeron en 2017, la distracción aparece como primera causa, por delante de la velocidad (29%) y el alcohol (26%).
- ➔ Voluntarios de la Federación Nacional ASPAYM Asociación de Personas con Lesión Medular y otras Discapacidades Físicas colaboran en la campaña.
- ➔ El uso del teléfono móvil durante la conducción aumenta hasta cuatro veces el riesgo de sufrir un accidente.
- ➔ Si conduces distraído hay muchas cosas que no ves. Toda la atención que prestes a otra cosa, se la quitas a la carretera.

# Horse vs. Automobile

**BEFORE** you discard your horse and buy an auto it is well to think of the cost.

Figure how much you spend for harness and then think of what new tires amount to.

Figure up what it takes to feed Dobbin in a year and then think of gasoline, repairs and storage charges.

Dobbin is worth what you paid for him two years ago, where's the man with an auto that can say the same?

Come in and get a new harness instead of a new car and remember that Dobbin will take you through snow and mud as well as on good roads and that his carburetor is never out of order.

## Ed. Klein

732 Massachusetts Street

# Innovación vs regulación



# Conclusión



*El futuro de una nación  
es tan prometedor  
como la próxima  
generación de  
ciudadanos.*

*Nelson Mandela*

Globe.com



GRACIAS

Fernando Suárez Lorenzo  
presidente@cpeig.gal