



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE MÁSTER

MÁSTER EN PROFESOR DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA OBLIGATORIA Y
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y ENSEÑANZAS DE IDIOMAS

Especialidad de Tecnología e Informática

Desarrollo de la "ciudadanía digital"
en el diseño curricular de la informática en la
ESO

Development of "digital citizenship"
in the curriculum design of informatics at ESO

Autor:
D. David Encinas de Frutos
Tutor:
D. Manuel Barrio Solórzano

Valladolid, 10 de Abril de 2022

Resumen:

El nuevo paradigma que se nos plantea tras la introducción de la tecnología en todos los ámbitos de la sociedad moderna, hace obligatorio el preparar a nuestros alumnos de ESO a cómo enfrentarse ante el uso de la tecnología tanto en su vertiente educativa, social, lúdica. Contemplando los beneficios que potencie su aprendizaje y desarrollo personal del alumno, así como conocer los riesgos a los que se expone al emplearlos, por lo tanto, debe aprender hacer un uso crítico, reflexivo y responsable en el que pondere los beneficios y riesgos que presenta el uso de la tecnología digital.

Todo ello para lograr un conocimiento amplio, aunque no necesariamente profundo de las tecnologías, permitiendo hacer un uso inteligente y al servicio del alumno para lograr sus fines de desarrollo personal y formativo, sin que la tecnología sea la que domine sus conductas con el objetivo final de lograr un ciudadano digital.

Uno de los retos son el equilibrio entre las actividades online y offline, el empleo de la tecnología es muy importante tanto para niños como para los adultos, pueden potenciar la empatía, la capacidad de observación y de escucha, y desarrollar estrategias de cooperación, siendo todas ellas las competencias clave en la ciudadanía digital. El conocimiento y la comprensión crítica de uno mismo es base para convertirse en un ciudadano activo, el saber cuándo y cómo utilizamos o no la tecnología, así como comprender el impacto y el alcance de nuestras acciones y palabras en el espacio digital es básico para tener el control sobre la tecnología y no ella sobre nosotros.

Abstract

The new paradigm set up after introducing the technology in all the areas of the current society, forces us to prepare our ESO students to use the technology in their educative, social and ludic aspects.

Observing the benefits that boost the students' learning and development, as well as the dangers in its use, the students must learn to make a critical, reflexive and responsible use of the technology in which they analyse the benefits and risks of the digital technology.

All this to obtain a broad knowledge, although no necessarily deep, of the technology, in order to let them make an intelligent use of it, at the service of the students to achieve a personal and formative development, not letting the technology dominate their behaviours with the aim to obtain a digital citizen.

One of the goals is to get the balance between online and offline activities, the use of technology is essential both for kids and for adults to boost their empathy, the observation and listening ability and to develop cooperation strategies, being all of them the key competences in the digital population.

The knowledge and critic understanding of one self is the base to become an active citizen to know when and how to use the technology as well as to understand the impact and significance of our actions and words in the digital space to have the control over the technology and not the opposite.

Índice

1. Introducción.....	5
2. Objetivos	7
3. Marco teórico	11
3.1 Equilibrio y bienestar	20
3.1.1 Salud	21
3.2 Privacidad y seguridad	23
3.2.1 La Conciencia del Consumidor en la red	30
3.3 Huella digital e identidad.....	33
3.4 Relaciones y Comunicación.....	35
3.4.1 E-presencias y comunicaciones	36
3.5 Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio	37
3.6 Alfabetización mediática y fake news	38
4. Diseño Curricular.....	41
4.1 Competencias	52
4.1.1 Taxonomía Bloom.....	55
6. Temporización.....	57
7. Metodología.....	59
8. Propuesta general	63
8.1 Desarrollo de las actividades	65
10. Evaluación.....	69
11. Conclusiones	71
12. Línea futuras.....	73
13. Referencias bibliográficas	75
14. ANEXO:.....	77

1. Introducción

En una sociedad digital donde la informática es una disciplina transversal a todas las áreas de conocimiento, es de vital importancia reconocerla y dotarla de un papel central en la educación de las nuevas generaciones, y, por ende, en los diseños curriculares.

La informática se presenta como una disciplina que cambia y se actualiza a un ritmo vertiginoso con la dificultad que esto conlleva, es por ello que las herramientas concretas aprendidas en un determinado momento, pueden quedar desfasadas en unos pocos años.

Por lo tanto, el principal objetivo de la enseñanza de informática no debe estar guiado exclusivamente por contenidos teóricos, ni por la utilización de una serie de aplicaciones concretas, sino, más bien, el éxito pasa por lograr ciudadanos digitales que sean capaces de adaptarse al cambio. Esta educación tiene que ver con procesos de pensamiento (independientes de la tecnología) y la consciencia de saberse miembros de una comunidad digital en un mundo hiperconectado.

Según la UNECO, se entiende como "ciudadanía digital es un conjunto de habilidades que permite a los ciudadanos acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, crear y compartir información y medios en todos los formatos, utilizando varias herramientas, de manera crítica, ética y de forma eficaz de participar y comprometerse en actividades personales y sociales". (UNESCO, 2005)

Learning to...

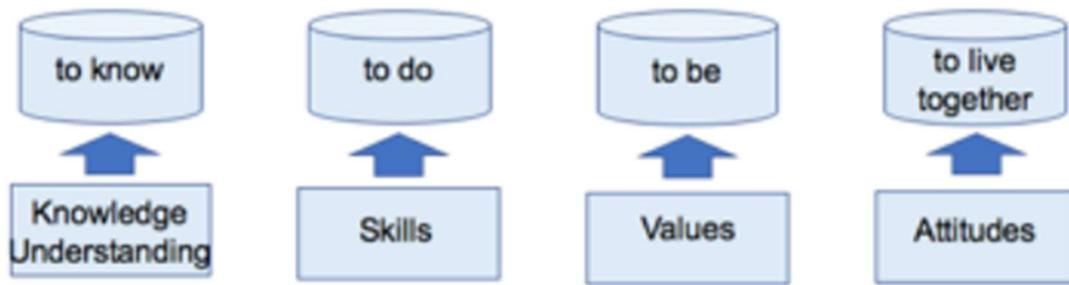


Figura 1: Cuatro pilares de la educación sustentados en el modelo de competencias de ciudadanía digital. Council of Europe. (2019). DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK

2. Objetivos

Enmarcado en el contexto de ciudadano digital, el alumno de ESO debe adquirir las competencias adecuadas para desenvolverse en un mundo etéreo que denominamos “estar en línea” a través de diferentes dispositivos tecnológicos (teléfonos celulares, computadoras, tablets etc.), que emplea diversos programas y aplicaciones, sin ser especialista tiene la capacidad de realizar una comunicación fluida en entornos digitales. Además, el alumno deberá ser consciente de la responsabilidad social que implica el uso de sistemas digitales al interactuar con otras personas, instituciones y empresas con inteligencia, respeto y responsabilidad.

(Samardžić-Marković, 2019) Director General para la Democracia afirma: “En una época de cambios rápidos, este futuro es en gran parte desconocido para nosotros, pero los desafíos que enfrentamos hoy con la tecnología emergente no lo son. Proporcionar a las próximas generaciones las competencias que necesitan para vivir juntos como iguales en sociedades democráticas culturalmente diversas sigue siendo nuestro objetivo, independientemente de la dimensión en la que vivan”.

(Ribble et al., 2004). “Cuando los estudiantes ven que los adultos usan las tecnologías de manera inapropiada, pueden asumir que es la norma. Esto lleva a un comportamiento tecnológico inapropiado por parte de los estudiantes”.

(Ribble et al., 2004) Los educadores deben alentar a los estudiantes a usar la tecnología de manera responsable para prevenir diversas lesiones físicas.

Es por todo ello que con este TFM pretendemos realizar un diseño curricular orientado a los alumnos de edades entre 12 y 16 años que cursan la ESO para formarlos en la ciudadanía digital en un marco teórico y práctico como base para la enseñanza de la ciudadanía digital, dado que en el currículo actual de la ley de educación LOMLOE 3/2020, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 mayo, se

centra más en los contenidos académicos de informática más que en las competencias para que el alumno sea capaz de adquirir habilidades que le permitan el 10 con un compromiso en acciones personales y sociales. De esta forma el alumno debe ser capaz de navegar con seguridad para realizar búsquedas en internet, lograr que no se vean sometidos por las grandes corporaciones en el uso de sus datos, sean capaces de mantener su privacidad, siendo ellos los que controlen bajo una valoración en cuanto a beneficios y riesgos de la información propia que quieran compartir en un momento u otro. Así como ser conscientes de los riesgos a los que se exponen tomando medidas para la protección de sus datos y su identidad digital. Además de realizar un uso ético de la información que comparten en las redes, que pueda afectar a terceros.

La forma de implementarlo sería en una asignatura por curso académico en la que se impartirían tanto los super-objetivos como los correspondientes dominios adaptados al desarrollo cognitivo del alumno en cada curso, impartándose durante tres horas semanales a lo largo de todo el curso académico, lo que daría un total de 111 horas anuales por curso, salvo en el curso de 4º de la ESO que se incluiría en la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación 4º ESO, debido a los puntos coincidentes en cuanto a las competencias que debe adquirir todo alumno en cuanto al ciudadano digital con estas asignaturas.

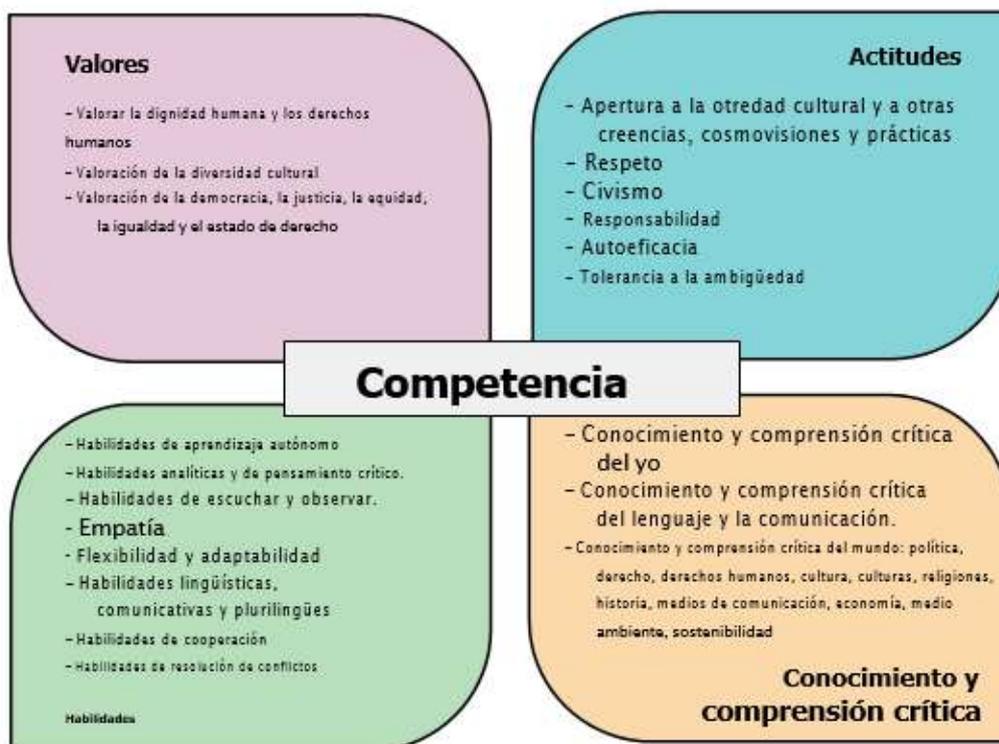


Figura 2. Las 20 competencias para la cultura democrática, extraído de – Vivir juntos como iguales en sociedades democráticas culturalmente diversas (2016), Consejo de Europa, Estrasburgo.



Figura 3. La progresión en espiral del desarrollo de competencias desde la primera infancia. Manual Ciudadanía Digital Educación (2019).

3. Marco teórico

Existen diversas iniciativas en torno a la integración del ciudadano digital en el ámbito docente entre ellas se encuentra Digital Citizenship Education (DCE), es una iniciativa del EU Council of Europe, dispone de un grupo de trabajo que ha identificado las competencias básicas que sirven como guía para cualquier actuación en este ámbito. Trabaja con un esquema que podríamos entender como 3 super-objetivos que ellos nombran como grupos englobados en 10 subgrupos o dominios:

- **Estar en línea:** recoge dominios relacionados con competencias que se estiman necesarias para el acceso a la sociedad digital, así como la libertad de expresión del individuo.

- Acceso e inclusión: teniendo en cuenta que el acceso a la tecnología no es suficiente, debe incluir formación del individuo en las técnicas tanto de navegación como en aspectos de responsabilidad y respeto hacia el resto de congéneres.

- Aprendizaje y creatividad: partiendo de que ambos conceptos están entrelazados debido a que la creatividad ayuda al aprendizaje y el aprendizaje no se logra sin la curiosidad, deseo de aprender, investigar, ensayar, la creatividad asociada a la transmisión de información, ideas, sentimientos y/o sensaciones canalizadas a través de actividades promueve la acción individual o colaborativa.

- Alfabetización e información: entendiéndose como la adquisición de conocimientos por el ciudadano que le faciliten la interacción valiosa tanto en los medios como en los canales de información, siendo el aula el lugar donde transmitir a los alumnos comprender, observación de forma crítica la información y la creación de información por el propio individuo.

- **Bienestar en línea:** recoge dominios con el objetivo de la ayuda al usuario en la participación activa y positivista en una sociedad digitalizada.

- Ética y empatía: es un reto en el entorno digital sin fronteras en el que interactúan diferentes marcos sociales o de comunidad, pudiendo impactar con las expectativas del otro. Es por ello que el emplear la ética y la empatía facilita afrontar los sesgos, facilitando la comunicación y el intercambio de perspectivas y experiencias socioculturales muy diferentes.

- Salud y bienestar: en tres ámbitos a.) efectos de la socialización emocional asociado a la interacción digital se modifica. b.) información completa de la recogida de datos y su tratamiento posterior. c.) directamente relacionados con la salud en cuanto a ergonomía y contenido más o menos veraz relacionados con la salud.

- E-presencia y comunicaciones: en relación con la identidad del individuo en la red y la interacción entre nosotros puede tener efectos positivos y negativos.

- **Derechos en línea:** recoge tanto los derechos como los deberes del ciudadano dentro de una sociedad con grandes retos debido a su complejidad y heterogéneas.

- Participación activa: centrada en la involucración del individuo en la red, protegida desde los derechos humanos y libertades fundamentales que se describen en los Derechos humanos de los usuarios de internet en el marco del Consejo de Europa.

- Derechos y responsabilidades: el conocimiento del usuario de sus derechos en un entorno digital y sus responsabilidades para no contravenir los derechos y responsabilidades del resto de personas.

- Privacidad y seguridad: la gestión correcta de la información que se comparte en línea y el uso de herramientas software para evitar riesgos o mantener un estatus anónimo.

- Conciencia de consumidor: sensibilización de los usuarios en conocer derechos como consumidor en la adquisición de productos o servicios en línea.

En el contexto educativo anglosajón, más concretamente en Estados Unidos también se encuentra referencias en relación a la formación del ciudadano digital en el aula, destaca el trabajo Common sense education en colaboración con Project Zero en Harvard Graduate School of Education y apoyado por la investigación de millares de educadores y padres diseña un currículo de Ciudadano Digital categorizado en los diferentes niveles educativos alineados con los estándares educativos de EE.UU que incluyen Common Core (ELA), ISTE, CASEL, AASL y TEKS, fácilmente trasladables al estándar español, el sistema educativo de EE.UU se divide en grados que parten desde Elementary School (primaria) entre los 4 y 10 años, Middle school (secundaria) entre los 11 y 13 años, High school (preparatoria) entre 14 y 17 años, Univerdad a partir de los 18 años.

Nosotros nos centraremos en los grados 7, 8, 9, 10 del sistema educativo americano correspondiente con Middle school (secundaria) que corresponderían con los cuatro cursos de la ESO con edades entre los 11 y 15 años.

Presentan 6 grandes super-objetivos, que se aplican en su totalidad a todos los grados descritos. Algunos coincidentes con el grupo de trabajo europeo EU Council of Europa visto con anterioridad:

- **Equilibrio de medios y bienestar**
- **Privacidad y seguridad**
- **Huella Digital e Identidad**
- **Relaciones y Comunicación**
- **Acoso cibernético, riesgos digitales y discurso de odio**
- **Alfabetización en medios y noticias**

Mostramos a continuación una comparativa de ambos enfoques sobre la integración en el curriculum del cuidado digital:

			Digital Citizenship Education trabajo del departamento de educación de la ciudad de New York (NYCED)					
			Equilibrio de medios y bienestar	Privacidad y seguridad	Huella Digital e Identidad	Relaciones y Comunicación	Acoso cibernético, riesgos digitales y	Alfabetización en medios y noticias
Digital Citizenship Education (DCE), iniciativa del EU Council of Europe	Estar en Línea	Acceso e Inclusión			v			
		Aprendizaje y creatividad						v
		Alfabetización e información					v	v
	Bienestar en Línea	Ética y empatía					v	
		Salud y bienestar	v					
		E-presencia y comunicaciones		v	v	v		
	Derechos en Línea	Participación activa				v		
		Derechos y responsabilidades					v	
		Privacidad y seguridad		v				
		Conciencia de consumidor		v				v

Tabla 1. Tabla comparativa Digital Citizenship Education (DCE) Vs Digital Citizenship Education (NYCED)

Tras el análisis de ambos planteamientos nos decantamos por emplear el modelo de Common Sence debido a varias razones:

- Es flexible y fácil de implementar. Aunque el plan incluye 13 grados nosotros nos centraremos en los grados del 7 al 10 al coincidir con las edades y curso correspondientes al sistema educativo español de la ESO.
- Aborda los seis temas principales del ciudadano digital. Basados en las últimas investigaciones tanto en niños como en jóvenes en relación a los medios y la tecnología.
- Se centran en el aprendizaje de hábitos y habilidades mentales necesarios para que los estudiantes se mantengan seguros,

mantengan actitud crítica y adquieran el control de sus vidas digitales.

- Es motivador para su implementación. Emplea personajes y videos de canciones para primaria, hasta escenarios de retos digitales y videos de "Teen Voices" para estudiantes de secundaria y los temas complejos se afrontan de forma adecuada y motivadora. Algunas unidades incluyen juegos interactivos y actividades de extensión.
- Admite el cumplimiento de E-rate (programa federal de EE.UU nutre de fondos de servicio de la Comisión Federal de Comunicaciones FCC, que provee de descuentos a usuarios con el propósito de ofrecer servicios a instituciones educativas y bibliotecas), puede emplearse como criterio para el cumplimiento de CIPA para E-rate.

No obstante nos parece interesante incluir algunos dominios que se plantean en Citizenship Education (DCE) incluiremos en nuestro modelo, por lo tanto nuestro diseño tendría 6 super-objetivos con la inclusión de tres sub-objetivos extraídos de los dominio del marco EU Council of Europe, articulándose de la siguiente forma:

- **Equilibrio de medios y bienestar**
 - o Salud
- **Privacidad y seguridad**
 - o La Conciencia del Consumidor en la red
- **Huella Digital e Identidad**
- **Relaciones y Comunicación**
 - o E-presencias y comunicaciones
- **Acoso cibernético, riesgos digitales y discurso de odio**
- **Alfabetización en medios y noticias**

Cuando se trata la ciudadanía digital hay dos conceptos muy importantes a tener en cuenta, la inclusión social digital y el valor educativo en la

ciudadanía, aunque no se traten como super-objetivos en un diseño de ciudadano digital en la educación, hay que tenerlos en cuenta ya que pueden alterar los objetivos en función del contexto social, económico y geográfico donde se apliquen a continuación, profundizamos en ambos aspectos:

Ciudadanía Digital y la Inclusión:

Después de un cuarto de siglo con la aparición de internet, se calcula que una cuarta parte de los ciudadanos europeos no tienen acceso a ella, llegando a casi una de cada dos a nivel mundial. La OCDE en 2014 informó de que solo uno de cada cuatro países miembros ofrece un nivel de acceso equitativo a través de internet a través de su sistema educativo, pese a considerarse en muchos países que uno de los objetivos de las escuelas es proporcionar igualdad de oportunidades, garantizando tanto el potencial del alumnado, como su desarrollo como ciudadanos activos en este mundo altamente digitalizado.

El acceso a la tecnología ofrece nuevas herramientas y plataformas de aprendizaje, comunicación y creatividad en todas sus formas, ordenadores, portátiles, tablets, consolas de juegos, robots, o juguetes con acceso a internet, así como el llamado IOT. Una de las primeras responsabilidades de los ciudadanos digitales, como en cualquier comunidad en la que participemos, es garantizar la apertura de estos espacios digitales a los grupos minoritarios, a las personas con menos capacidades y a las opiniones de personas de toda condición. Sin embargo, esto no es más que un aspecto del término "inclusión".

Las principales limitaciones educativas y los bajos ingresos son los principales obstáculos tanto al acceso como la inclusión en países de todo el mundo. Aunque la reducción del precio de la tecnología y su disponibilidad está facilitando su acceso año tras año, en el 2016 aumento

un 21% con respecto al 2015 en términos de usuarios activos de internet, en comparación con un aumento bajo del 5% en usuarios móviles.

Este hecho no se ha transmitido a la misma velocidad en personas con discapacidad. Según Naciones Unidas, el 80% de las personas con discapacidad viven en países desarrollados y pese a que la tecnología ha avanzado mucho en su adaptación de interfaces hombre máquina, no será del todo inclusivo hasta que internet desmantele todas las barreras físicas que imposibilitan el acceso igualitario, esto debe incluir el acceso a todo usuario a nivel de derechos sociales, civiles y educativos, esto permitiría llegar más lejos que permitir el acceso físico o cognitivo, incorporando toda la diversidad humana: capacidades, lenguaje, culturales, género, edad y otras diferencias humanas.

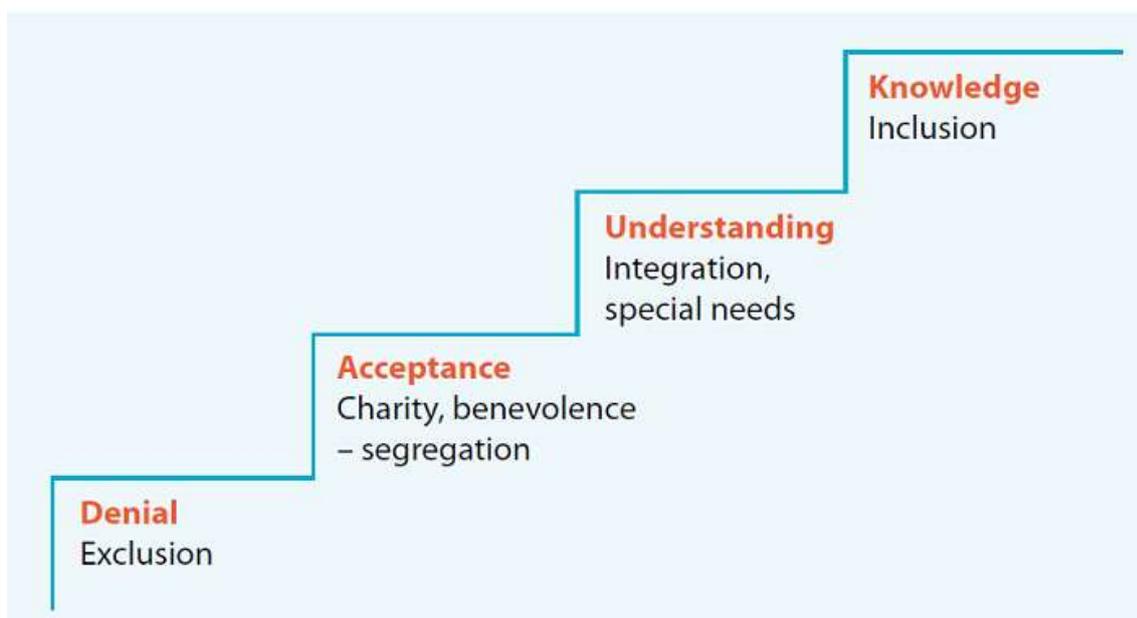


Figura 4. Cuatro pasos que sustentan el proceso de inclusión UNESCO. Council of Europe. (2019). DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK

Valor educativo en la ciudadanía

Internet ofrece acceso a una gran cantidad de ideas, recursos, oportunidades de aprendizaje y servicios para el ciudadano digital.

El valor educativo que proporciona el acceso a internet permite la investigación a usuarios sin acceso a las bibliotecas tradicionales o cuando usuarios con discapacidad pueden participar plenamente de los servicios que se proporcionan en el acceso a internet, mediante la adaptación de dispositivos o mediante software adaptado para dicho fin.

La inclusión apela a los valores, actitudes, habilidades, conocimientos y comprensión críticos, actualmente ocupa un lugar destacado en la agenda europea, dados los debates en curso sobre los menores refugiados en Europa y la creciente que tanto los niños como las personas con discapacidad a menudo se ven privados de oportunidades educativas. La inclusión pone de relieve la necesidad de dar importancia a la empatía, el aprendizaje social y emocional, la lucha contra el acoso y otros aspectos similares en el plan de estudios escolar, en un objetivo que va más allá del aprendizaje.

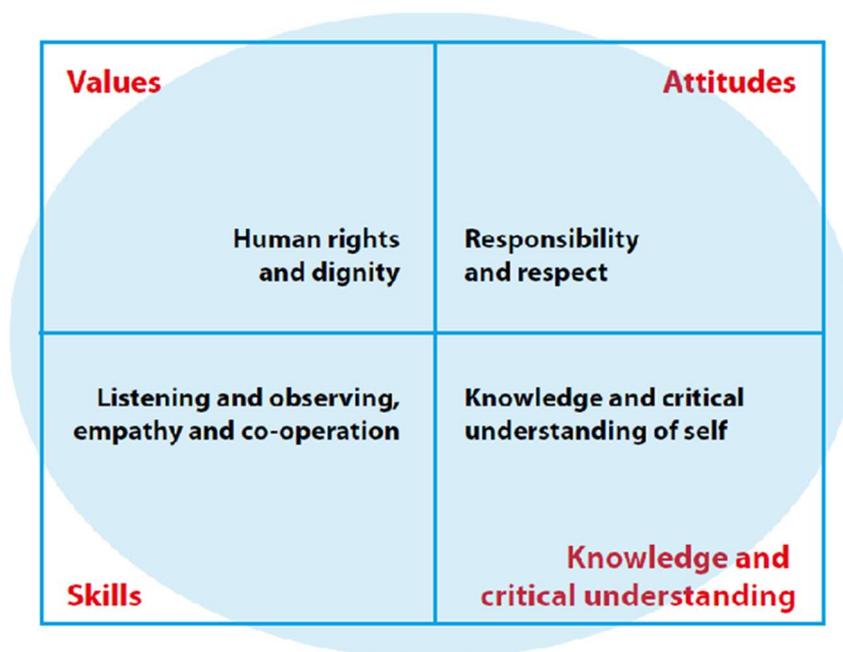


Figura 5: Sensibilización sobre prácticas inclusivas. Council of Europe. (2019). DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK

Llegado a este punto podemos llegar a describir con detalle el marco teórico específico de nuestro diseño de ciudadano digital en el contexto

educativo del currículo en los cuatro cursos de Enseñanza Secundaria Obligatoria.

3.1 Equilibrio y bienestar

Cuando consideramos el bienestar en el marco de la ciudadanía digital, es muy útil que tanto los profesores como los padres y los propios alumnos echen un vistazo a la "jerarquía de necesidades de Maslow".

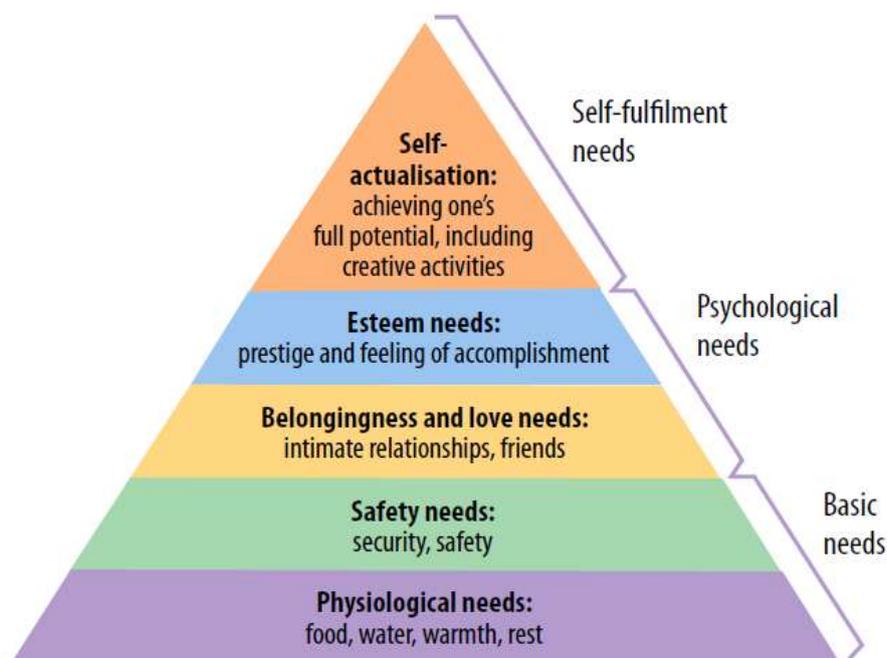


Figura 6: Jerarquía maslow de necesidades Council of Europe. (2019). DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK

La jerarquía maslow guarda una gran relación con el marco de competencias de ciudadanía digital del Consejo de Europa, ya que los alumnos no pueden pasar a la siguiente capa de sus capacidades de ciudadanía si no han satisfecho el nivel anterior de competencias.

Entendemos por habilidades básicas:

- Escuchar
- Observar
- Cooperar

Como pasos hacia las habilidades cognitivas del conocimiento y la comprensión crítica.

- Justicia
- Equidad
- Igualdad
- Sociabilidad

Son valores y actitudes comunes que nos permiten cumplir muchos de los requisitos para la autorrealización y nuestro desarrollo.

Es por todo ello por lo que se hace necesario en nuestra vida cotidiana que los ciudadanos sean conscientes de los desafíos y las necesidades de equilibrar tanto los aspectos negativos como los positivos del entorno digital.

Es desde este punto que muchos países como Canadá, Alemania y los Emiratos Árabes Unidos han incluido en sus ministerios de bienestar, la prioridad en el acceso a internet como fuera de línea, para que sus ciudadanos participen de forma activa y positiva en su comunidad.

3.1.1 Salud

El ámbito de la salud y el bienestar entra un gran abanico de aspectos en cuanto al uso adecuado, el tiempo dedicado a su uso, el impacto de la información no fiable, parcial o interesadamente modificada y todo ello afecta o modifica las relaciones familiares, amistades y otros ciudadanos durante la vida cotidiana.

Existen varios aspectos en los que clasificar los efectos de la tecnología digital que influyen en la participación, aprendizaje, creación de contenidos de forma positiva y responsable:

1. Impacto socioemocional a través de interacciones humanas modificadas.
2. Aspectos informativos relacionados con la recogida y el tratamiento de datos.

3. Aspectos relacionados con la salud, desde la ergonomía hasta los datos pseudomédicos que encontramos en línea.

En relación a la afección en la salud, estudios están demostrando a través de la resonancia magnética que incluso el uso moderado de la tecnología en línea puede resultar en el desarrollo excesivo de ciertas partes del cerebro y ralentizar el desarrollo en otras partes. Se observa subdesarrollo del lóbulo prefrontal, se relaciona con la limitación en la capacidad de los jóvenes para proyectar los resultados de las acciones. Tanto maestro de jardín de infantes como psicólogos infantiles también están con el uso tecnología en línea un impacto considerable en las fases de desarrollo en la primera infancia, con una prevalencia marcada en la reducción de la concentración y el desarrollo retrasado de ciertas habilidades de coordinación motora.

Ergonomía

El uso excesivo de la tecnología se relaciona con la aparición de una serie de problemas físicos, desde problemas posturales y falta de ejercicio hasta problemas de equilibrio vital.

En el último cuarto de decenio, la sociedad europea parece haber reconocido la salud y el bienestar como elementos esenciales de la ciudadanía digital, y se está esforzando por mejorar los sistemas educativos en consecuencia. Para ello es necesario tener en cuenta los aspectos sociales, físicos, cognitivos y psicológicos de los alumnos y no sólo los aspectos relacionados con el rendimiento. Subraya la importancia de centrarse tanto en el individuo como en el grupo.

En la sociedad de hoy, la frase a menudo repetida "Mens sana in corpore sano" - "una mente sana en un cuerpo sano" (generalmente atribuida al filósofo presocrático, Thales) - está tomando un nuevo significado a medida que comprendemos progresivamente la importancia de

contrarrestar nuestro dispositivo-vida en línea con los desafíos del bienestar en la sociedad.

3.2 Privacidad y seguridad

La privacidad no debe ser una opción, ni tampoco el precio a pagar para poder acceder a información en internet.

El control que debemos tener sobre nuestra presencia digital abarca varios dominios:

- Privacidad,
- Gestión de identidades, que trataremos en un apartado aparte.
- Ciberseguridad.

La privacidad se refiere principalmente a la protección de la propia información y la de los demás. El dominio de privacidad y seguridad abarca competencias como la gestión eficaz de la información compartida en línea y el uso de herramientas (filtros de navegación, contraseñas, antivirus y software de firewall) para evitar situaciones peligrosas o desagradables o para mantener cierta sensación de anonimato.

Privacidad y protección dos caras de la misma moneda

Tanto la privacidad, la protección de los datos y la seguridad están intrínsecamente relacionadas y guardan relación directa con los derechos, libertades y responsabilidades del individuo. Han de enseñarse a los niños desde temprana edad en el uso y acceso a internet. Los usuarios que sean conscientes de sus responsabilidades y retos tendrán mayor capacidad en detectar y protegerse ante riesgos y peligros en la red. Así como sabrán mejor salvaguardar sus datos, establecer medidas de seguridad y de esta forma sus actividades digitales sean seguras tanto para ellos como para los demás. En un entorno digital tienen derecho a su

seguridad y protección, que se respeten sus ideas compartidas, trato justo ante los recursos creados y difundidos.

Las escuelas y familias deben preparar a nuestros jóvenes para asumir que el derecho al acceso a internet contempla ineludiblemente de expectativas y responsabilidades.

La seguridad en internet hoy en día tiene un plano más amplio no solo depende solo de como gestionamos nuestros propios riesgos, debemos garantizar que nuestras acciones no ponen en riesgo a otros.

Ser un ciudadano digital incluye aprender a protegernos en el acceso a nuestros dispositivos y saber manejar posibles amenazas a la privacidad y seguridad de nosotros mismos o de otros.

Es por ello que es primordial educar a los niños en ser parte responsable tanto en la sociedad como en la economía digital, con el objetivo de que Internet sea un entorno seguro y de confianza, en los que prevalezca los derechos humanos fundamentales y el civismo.

Mi privacidad y la tuya

La protección de la privacidad en la red requiere un amplio espectro de competencias. Así como conocer que es la privacidad, que contempla el conocimiento de uno mismo, así como una visión crítica de uno mismo y de los demás, es base de la dignidad humana y de los derechos humanos.

En el contexto actual se requiere un conocimiento sólido del funcionamiento de las actuales herramientas de comunicación, además de un análisis crítico del uso que se hace de la información la cual se puede emplear a favor o en contra. La recopilación de información o fotos etiquetadas pueden completar una información detallada de un individuo, la cual inicialmente el usuario no deseaba transmitir.

En el contexto actual que vivimos del Big Data, la información privada es dinero. Es por ello que se hace necesario enseñar a nuestros niños y

jóvenes que en el momento que empleamos redes sociales, motores de búsqueda poder ser consumidores y usuarios, pero también se pueden convertir en producto. Debido a que los sitios comerciales y plataformas no comerciales desean dirigir sus contenidos o productos lo más dirigidos posibles a un usuario interesado realmente en sus productos, así como mantener el mayor tiempo posible en sus plataformas con el objetivo de lograr mayores números de ingresos por publicidad o tiempo de visualizado de un contenido u otro.

Esta personalización la alcanzan mediante la personalización de contenidos que logran mediante la construcción de un perfil que se ha construido a partir de las huellas que hemos dejado en línea. Incluso las elecciones nacionales y los referéndums supuestamente han sido moldeados a través de la elaboración de perfiles de los votantes y el uso de big data de maneras inescrupulosas.

Aunque actualmente es casi imposible salvaguardar todos los datos personales hay técnicas que pueden mitigar esta extracción de información como, por ejemplo:

La comprensión de los términos y condiciones de los proveedores de servicios de información, por ejemplo, y el propósito de las cookies antes de su consentimiento, son esenciales en la ciudadanía digital.

Es un derecho del ciudadano poder decidir:

- Cuando proporcionar datos personales solicitados.
- Verificar la finalidad y el uso final de los datos recopilados.
- Conocer cómo se procesa la información que se recopila.
- Saber ¿Cómo? ¿cuándo? ¿dónde? se acceden a datos personales
- Poder rechazar su recopilación sin consentimiento informado
- Derecho a su corrección, eliminación o borrado.

Además de todo ello, el ciudadano debe saber cómo ponerse en contacto con los proveedores de servicio, así como recurrir a las Autoridades

Nacionales de Protección de Datos, juez (según legislación nacional) o asociaciones, grupos de defensa cuando sean violados sus derechos.

Ciberseguridad - una amenaza en rápido crecimiento

El ciudadano digital debe saber aplicar medidas de protección en cada uno de sus dispositivos conectados a Internet, aplicando los ajustes de privacidad y seguridad disponibles e instalando antivirus, spam, malware y otro software para una seguridad óptima. La seguridad insuficiente facilita la circulación del spam, y el spam propicia la difusión de información falsa o fraudulenta, recopila información de los destinatarios para obtener ganancias económicas. La actualización de versiones e instalación de parches de forma rápida permite protegernos ante el nacimiento de nuevos virus o malwares. La desactivación del Gps o Bluetooth, cuando no sea necesaria ya que proporciona un acceso sencillo a intrusos y facilitar mucha información personal.

La privacidad está relacionada con la experiencia que tienen los niños fuera de su hogar, hay que aprovechar estas situaciones para que aprendan sobre el trueque de información, la empatía, las precauciones y el riesgo que se corre al entregar algo ya no es posible recuperarlo.

Un ejercicio que permite tomar conciencia en la exposición de los niños a su privacidad es la de realizar una impresión del perfil digital de un alumno en una red social y exponerlo de forma física en un lugar del aula, de esta forma pueden tomar conciencia de la exposición digital que muestran y que está accesible a todo el mundo.

Los padres tenemos que ser conscientes de que muchos niños navegan en internet libremente que es mucho mayor que nuestra calle, barrio o ciudad, por lo tanto, la protección, privacidad y seguridad debe ser tomada por el niño como algo que deben aplicarse de forma personal, podemos hacer que tomen conciencia de ello de forma lúdica mediante juegos adaptados a su edad, de esta forma prepararlos prematuramente

antes del acceso a dispositivos digitales. Su seguridad debe ser entendida de forma positiva por el niño y jóvenes para su protección y la de los demás, ayudando a un cambio positivo en el entorno en el que vivimos, de esta forma poder confiar, respetar unos a otros adquiriendo rutinas que garanticen el bienestar nuestro y el de los demás.

El concepto de seguridad cada vez se está extendiendo más a medida que se va extendiendo en los hogares mediante la conexión vía WIFI de diferentes dispositivos incluyendo juguetes y fuera del hogar en el transporte público y privado, por lo que la seguridad se convierte en una importante área de nuestra vida y que ofrece oportunidades profesionales, así como un aprendizaje e investigación en el aula y en casa.

Los ciudadanos digitales tienen responsabilidad compartida en el mantenimiento de un entorno seguro en la red. El hackeo es un riesgo creciente en 2017 se atacaron sistemas hospitalarios, bancarios y paquetería. Es muy importante concienciar de estos riesgos al ciudadano y a los alumnos de la gravedad de dichas actuaciones antisociales, cuyo comportamiento no tendría ningún respaldo fuera de línea.

Otros riesgos muy extendidos son el spam, el phishing, los virus, el malware y los bots los ciudadanos debe saber cómo defenderse ante estos riesgos empleando las herramientas diseñadas a tal efecto. Hay que entender que nuestro entorno digital hay que preservarlo como el entorno de nuestro hogar, más si cabe con la inserción en nuestra vida diaria de dispositivos con los que interactuamos sin quizás ser conscientes de que están conectados a internet y pueden enviar información personal como son internet de las cosas, juguetes con acceso a internet o los asistentes personales de voz o los robots.

Solo desde el conocimiento y la comprensión crítica, los derechos humanos y la dignidad, podremos entender que un descuido de una persona puede poner en riesgo a toda la familia, la escuela o toda una red.

Igual que protegemos a los niños en los riesgos fuera de línea debemos enseñar a navegar con seguridad en la red, con el objetivo de su propio bienestar y el de los demás.

Los gobiernos, autoridades educativas y las familias, así como los propios niños deben garantizar la privacidad y la seguridad a través de políticas de privacidad y seguridad integrarlas en el curriculum escolar de niños y jóvenes respetando su responsabilidad como ciudadanos digitales, incluso añadirse en la agenda de aprendizaje.

Debido a que el concepto de privacidad varía de unas culturas a otras la familia es una pieza fundamental en la transmisión de estos conocimientos a los niños y jóvenes es por ello que se debe trabajar diariamente. Debido a que los niños aprenden desde el ejemplo es muy importante que los padres sirvan de espejo para ellos en el uso, compartición de unos contenidos u otros, preservando la información privada y transmitir porque es importante respetar los datos de otras personas.

Presencia electrónica, protección de datos y privacidad

La recepción de información basada en sonidos e imágenes de hoy en día también tiene otros efectos en el bienestar de los niños y los jóvenes, en particular en relación con su capacidad de procesamiento de la información. Los datos a menudo provienen de fuentes poco fiables y, además de esto, los usuarios de Internet son perfilados interesadamente por motores de búsqueda filtrando el envío de contenidos que más se ajusten al perfil del individuo descartándose cualquier información que no "se ajuste" a su perfil.

Los ciudadanos han de tener consciencia de la importancia de proteger su identidad digital, proteger sus datos personales, así como mantener su

privacidad, saber modificarla la privacidad tanto en aplicaciones como en plataformas.

La Unión Europea desde 2018 ya contempla en el Reglamento General de Protección de Datos, que las personas tengan mayor control en sus datos y privacidad, siendo capaces de controlar su presencia electrónica de la manera que consideren más adecuada.

El ciudadano ha de tener en cuenta que su presencia e-Presence puede depender no solo de su gestión directa en la red en la creación de cuentas, carga de datos, imágenes e información, ya que otros usuarios pueden etiquetarte en imágenes, subir información y datos de usted este tipo de presencia se conoce como presencia indirecta. Muchas aplicaciones informan de haber sido etiquetado en ellas, pudiendo confirmar o negar su etiquetado.

3.2.1 La Conciencia del Consumidor en la red

El comercio no es ajeno a la red y es fundamental que el ciudadano digital conozca sus derechos como consumidor en la red fuera de ella.

Ser un ciudadano digital frecuentemente puede estar relacionado con no tener un conocimiento activo de lo que esto realmente significa.

Hay que proporcionar al consumidor digital un marco de principios y herramientas que le permitan empoderarse y promulgar una economía inteligente, sostenible e inclusiva.

Educar al consumidor tiene varias vertientes que son el conocimiento de los derechos, su aplicación y conocer las responsabilidades que tienen los vendedores de productos y servicios en la red frente a infringir esos derechos.

Un desafío importante al que nos enfrentamos son los anuncios comerciales, tanto la información como la propaganda con la que nos bombardean constantemente, puede ser muy dañino para nuestros jóvenes y niños que deben saber que sus "me gustas" están siendo monitorizados, así como las cookies para el seguimiento y elaboración de perfiles.

También realizan acciones positivas al mejorar la experiencia del usuario ya que facilitan el acceso a nuestros accesos favoritos o los que más empleamos.

En el caso de que queramos seleccionarlas permitiendo unas recopilaciones u otras, a veces no son tan o no es fácil rechazarlas. Los beneficios son discutibles, por lo que es recomendable protegernos del seguimiento no deseado de cookies de terceros, así como realizar limpiezas periódicas de los navegadores con ello reduciremos tanto el posible seguimiento, como limitaremos el número de anuncios perfilados de forma dirigida.

En la actualidad gracias a los avances tecnología intentan hacer más sencilla la compra empleando por ejemplo el reconocimiento facial, mediante chips implantados o tatuajes electrónicos, no por ello el consumidor debe bajar la guardia.

Más del 60 % de los europeos acceden a Internet diariamente y más de dos tercios de los usuarios de Internet han realizado compras en línea, según La Comisión Europea ha proporcionado, en referencia a la compra de bienes y servicios en línea.

Internet a democratizado la venta de productos ya que cualquier usuario se puede convertir en vendedor de productos o servicios, ya sea a través de diversas plataformas de ventas de empresas y particulares así como venta de productos de segunda mano o la economía colaborativa como la compartición de gastos en transportes.

Los emprendedores emplean las redes sociales para comercializar sus productos, las plataformas en línea para alojar sus productos, los sistemas de entrega digital para enviar sus productos y más. Además hay una preocupación creciente por parte del emprendedores en los derechos y responsabilidades de sus usuarios, clientes, seguidores, ya que se involucran en esta economía digital que recientemente ha sido regulada por el Reglamento General de Protección de Datos, además estas plataformas permiten valorar la calidad de los productos, trato, rapidez y atención de los mismos.

La utilidad de internet en el comercio es innegable al permitir la comparación de precios y características de productos a nivel mundial

facilitando su elección como consumidor en la sociedad actual, tras este análisis el usuario puede decidir si realiza la compra de forma online o presencial en tienda, hecho que es una decisión personal del usuario.

También Internet proporciona al ciudadano digital medios para ayudar a la reclamación de sus derechos, distribución de campañas de educación al consumidor respaldando o promoviendo la sensibilización rápidamente y a nivel mundial.

El comercio electrónico sin duda ha traído beneficios positivos, ya que las compras se vuelven más fáciles y más convenientes; sin embargo, las transacciones de comercio electrónico no están exentas de riesgos. Las tendencias recientes muestran que cada vez más niños hacen compras en línea (a menudo a través de una cuenta de tarjeta de crédito de los padres) antes de cumplir los 18 años de edad o antes de tener un trabajo a tiempo parcial o apropiado para un estudiante. Los videojuegos y otras diversiones en línea para niños a menudo usan conceptos de dinero para significar valor en el juego. Los niños no siempre pueden entender el verdadero valor del dinero, como los padres pueden atestiguar al ver las compras en la aplicación. La preocupación de los niños por "virtualizar" el dinero puede tener un impacto económico para su futuro.

Al hacer una compra y antes de dar datos privados, ha de comprobar el símbolo de candado bloqueado que aparece en la barra de herramientas. Esta es una señal de que su transacción se está llevando a cabo a través de una conexión segura. Antes de realizar transacciones en línea, verifique que la URL incluya "https"; la "s" significa "seguro" en el Protocolo de transferencia de hipertexto y autentique el sitio web y la web asociada, que protege contra los ataques "Man in the Middle".

Desarrollo personal/Valor educativo/Valor ciudadano

Los ciudadanos digitales cada vez tienen una conciencia más desarrollada en conceptos como sostenibilidad, bienestar y la seguridad. El consumidor toma decisiones de compra ante creencias éticas, sociales, económicas o ecológicas.

La Universidad Noruega de Ciencias Aplicadas en esta línea ha desarrollado directrices en la Educación del Ciudadano Consumidor, basado en un concepto canadiense que está implantándose con rapidez debido a la globalización crea oportunidades y riesgos, tanto online como offline.

El consejo de Europa en relación a la conciencia del consumidor sostenible ve un oportunidad de formación en paralelo junto al ciudadano digital basado en valores, actitudes, conocimiento y comprensión crítica. Con lo que permitiría alcanzar una conciencia crítica, responsabilidad ecológica y social, de acción y participación, incluyendo la solidaridad mundial.

La conciencia del consumidor unida al espíritu empresarial en línea que traslade esta preocupación del consumidor a los aspectos del producto o servicio, permitan la confianza del consumidor, permitiendo que estos tomen decisiones en la elección final de la compra del producto o servicio.

3.3 Huella digital e identidad

En la ciudadanía digital ha de tenerse en cuenta la forma en que interactuamos entre nosotros, así como los efectos tanto positivos como negativos que ello tiene, nos debemos comprometer de forma responsable sin afectar los derechos de los demás.

Cada vez más las cualidades personales e interpersonales que marcan la identidad digital, así como las competencias sociales y cognitivas, se potencian en las redes y no solo para empresas o marketing de marca

personal en el objetivo de atracción de tráfico o mostrar una imagen positiva en la Web para fines meramente comerciales.

La gestión de la identidad está en control de nuestro perfil en línea, y la seguridad se relaciona más con la conciencia de una persona de cómo las acciones y el comportamiento en línea pueden poner en riesgo a ambos.

El e-Presence es el concepto de nuestra presencia digital incluye nuestras cualidades personales e interpersonales ligadas a nuestra reputación digital e identidad digital. Nuestra presencia en cuanto alcance y calidad ya sea mediante nombre o información de identidad personal, dependerá del tipo de presencia en que estemos involucrados, pudiendo ser tanto positiva como negativa en relación a tus habilidades sociales y cognitivas para determinar la reputación digital, aumentando o disminuyendo tu presencia digital.

La capacidad de comunicarse e interactuar del individuo ha de realizarse de manera segura y responsable. Dada la naturaleza de las comunicaciones en línea y el hecho de que pueden ser vistas, compartidas o virales, las comunicaciones en línea deben ser beneficiosas para la sociedad y las comunidades en línea, siempre que sea posible.

Consideraciones para las comunicaciones positivas

El ciudadano ha de ser consciente de la información que publica en medios digitales ya sea de cualquier tipo y ha de pensarlo independientemente de su contenido, algo que piensas que sea positivo puede ser malinterpretado.

Se ha de proteger de exponer información de identificación personal incluidas imágenes que permitan extraer información sobre quién es usted, ubicación o género.

Publique información que usted desee siempre desde su ordenador personal y cuando emplee servidores de su centro educativo o de empleado piense que pueden no ser privados.

Es posible que en las plataformas que emplee permitan personalizar el tiempo de vigencia de la información sea visible, piense que puede sentirse avergonzado con la publicación de imágenes u opiniones publicadas hace varios años.

3.4 Relaciones y Comunicación

La tecnología en línea ha modificado considerablemente la forma en que interactuamos. Mientras que fuerza a alimentar nuestro cerebro con una dieta constante de sonidos e imágenes que se mueven rápidamente, reduce simultáneamente la capacidad de la gente de "leer entre líneas". Las señales no verbales como las expresiones faciales y el lenguaje corporal son facetas esenciales de la comunicación que facilitan la comprensión y reducen el riesgo de malentendidos.

A excepción de herramientas como las plataformas de protocolo de voz a través de Internet (VoIPs, que incluyen aplicaciones de video como Skype y WhatsApp), una gran parte de las interacciones de hoy, especialmente entre los adolescentes, se reduce a iconos y lenguaje abreviado.

Los emoticonos, por ejemplo, ofrecen poco margen para percibir el significado o discernir patrones en la comunicación, que son tan importantes en el desarrollo de competencias de ciudadanía digital, como las habilidades de escucha y observación de sonido y la empatía. En un mundo sin matices, una broma o un malentendido pueden convertirse fácilmente en conflicto, violencia e intimidación.

En otro nivel, cuando los niños no pueden ver la versión matizada de una situación, es mucho más difícil para ellos hacer hipótesis sobre las consecuencias de sus propias acciones. Esto subraya la necesidad crucial de fomentar el desarrollo del pensamiento analítico y crítico.

El equilibrio es algo que los niños desarrollan al aprender a escuchar, observar, mostrar empatía y cooperar. El bienestar se construye en gran

medida sobre cómo los niños se perciben a través de los ojos de los demás, y por lo tanto en la interacción con los demás.

3.4.1 E-presencias y comunicaciones

Las comunicaciones han ido mucho más allá de las interacciones cara a cara y fuera de línea y existen en una multitud de formas y en línea. Los usuarios ahora pueden comunicarse uno a uno, uno a muchos o muchos a uno. Los métodos de comunicación son variados y pueden incluir lo siguiente:

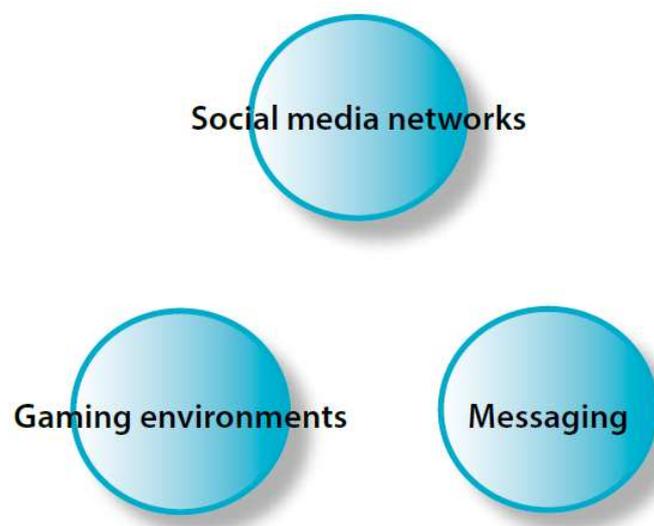


Figura 7: modos de comunicación e-Presence. Council of Europe. (2019). DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK

Existe una nueva tendencia en la comunicación mientras se realizan otras actividades como son a través de los juegos además pueden enviar mensajes de chat o información sobre puntuación alcanzada.

Con todo este amplio abanico de formas de comunicación que se ofrece al usuario, puede decidir cual le proporciona más beneficios en ese momento, reduciendo la distancia entre ellos, la facilidad de contactar con personas externas a su comunidad de forma inmediata que les permitirá compartir información y recursos etc.

A medida que las nuevas tecnologías, las plataformas de redes sociales e Internet siguen evolucionando rápidamente, la presencia electrónica y las comunicaciones también cambian y evolucionan, es por ello que se pueden ver otras formas de comunicación, como la realidad virtual o la realidad aumentada.

La realidad virtual es la interacción de usuarios en un entorno digital, en la que simulan una presencia en una situación real o imaginaria, mientras que las capas de realidad aumentada son mejoras digitales sobre una realidad existente, permitiendo que los usuarios interactúen con ellas.

Ambas tecnologías pueden hacer cambiar nuestra forma de comunicarnos, además la RV y la RA puede ser alterada para que cada persona tenga una percepción diferente de la realidad, proporcionando una experiencia personal y social a medida del usuario.

3.5 Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio

En el momento que accedemos a internet nuestra área de acción y la interacción con otros se amplía, en cuanto a ideas y conocimiento es por ello que el concepto cultural se entremezcla en con otras formas de pensar es por ello que la interacciones se hacen mucho más sensibles que requiere una sólida comprensión de la diversidad cultural, un respeto por las creencias, la visión del mundo y las prácticas de los demás y la motivación para proteger esa información personal de ser difundida a través de Internet.

Debido al perfilado de usuarios, los jóvenes se les niega con frecuencia los medios para explorar puntos de vista multiperspectivos sobre cuestiones y corren el riesgo de polarizarse rápidamente hacia puntos de vista extremos, como estamos viendo con el aumento de la incitación al odio, la radicalización y puntos de vista excesivos mal informados.

Los nuevos enfoques educativos se esfuerzan por dar a los niños espacio para desarrollar su capacidad de escuchar e investigar, discernir patrones sociales y enfoques sistémicos, desarrollar la empatía, valorar la diversidad y mucho más, son muy importantes para luchar contra el acoso, el discurso de odio y la radicalización.

En cuanto a los niños podemos desde edades tempranas definir su propio perfil y el de los demás a su alrededor introduciendo conceptos en cuanto a la diversidad e inclusión, agudizará su capacidad de escuchar y observar, fomentará la apertura a la multiculturalidad y, si se aborda pedagógicamente, puede ayudar a construir su autoestima.

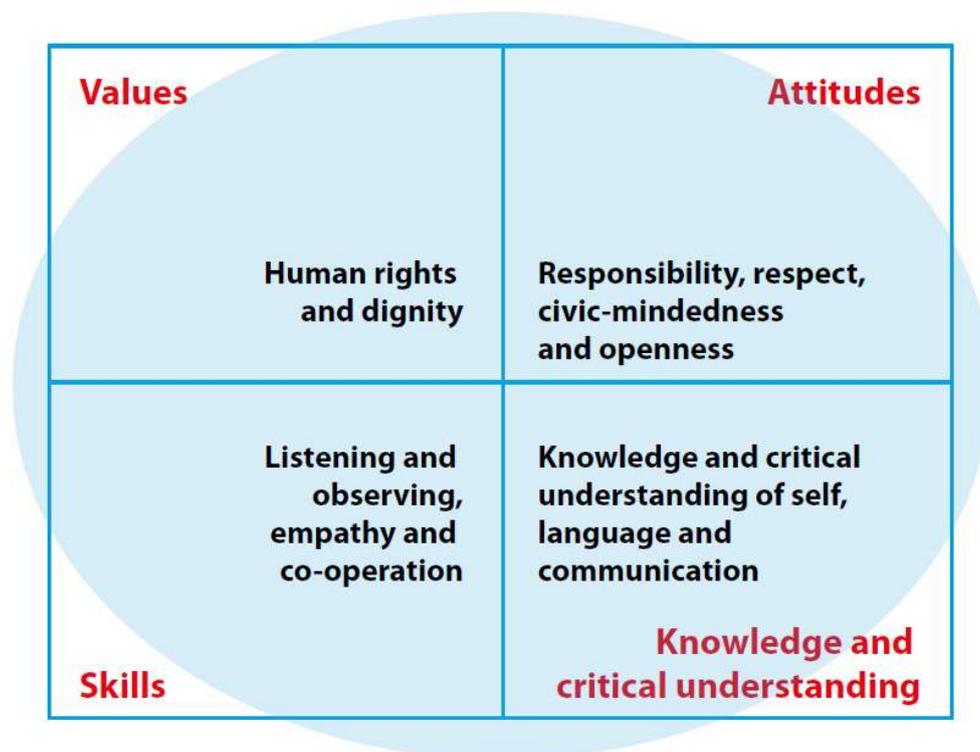


Figura 8. e-Presencia y comunicaciones – Competencias básicas de ciudadanía digital Council of Europe. (2019). DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK

3.6 Alfabetización mediática y fake news

Estos problemas se añaden a la abundante y a menudo engañosa información de salud que se encuentra en línea, lo que requiere la más aguda de las habilidades de pensamiento crítico para filtrar la verdad de

la falsa. El enfoque actual en la belleza y el cuerpo en la era actual de selfies y gustos puede llevar rápidamente a los jóvenes a buscar consejos nutricionales que puedan acentuar los trastornos alimentarios, como la anorexia, o unirse a grupos de personas "afines" que los incitan a otros comportamientos de riesgo. Es probable que estos desafíos tengan un efecto duradero en la vida social, profesional y emocional de una persona, y por lo tanto en su papel como ciudadano activo.

La gama de competencias digitales, desde valores hasta actitudes y habilidades hasta conocimiento y comprensión crítica.

4. Diseño Curricular

A continuación mostramos el diseño curricular dividido en cursos, incluyendo los diferentes bloques que corresponden los los superobjetivos, se acompañan con un resumen en negrita de los mismos, se incluyen a demás contenidos, estándares y metodología:

PRIMER CURSO

Bloque 1. Ciudadanía Digital: Equilibrio y bienestar frente a los medios de comunicación en internet		
Objetivos de aprendizaje aplicados: El alumno debe tomar consciencia del uso que hace de los medios digitales y el tiempo que dedica a ellos, así como el fin para el que los emplean. 1.El alumno ha de valorar y reconocer los riesgos y beneficios sin que se pueda ver sometido. 2.Analizar los efectos positivos y negativos de la información que encuentra en la red, así como información relativa contenidos seudomédicos. Empleo de dispositivos electrónico de forma adecuada en cuanto a ergonomía para evitar daños posturales.		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
Repaso por los diferentes medios de comunicación en Internet: Páginas web: Canales de distribución de contenidos multimedia: música, video, radio y TV. Aspectos técnicos. Ejemplos y aplicaciones. Las redes sociales. Aplicaciones de mensajería y correo electrónico. Diferentes usos de los medios. El equilibrio en el uso de los medios de forma saludable. Estrategias de uso de los medios.	1.1 Manejo de software estadístico sencillo de usos de herramientas TIC, tiempos de acceso a las mismas y uso de aplicaciones. 2.1 Realización de inventario propio del alumno en cuanto a sus elecciones en medios de comunicación, como les hace sentir. 2.2 Realizar un informe de estrategias personales para equilibrar el uso de los medios. 2.3 Realizar pautas personales para promover el equilibrio saludable en los medios.	Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática. Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.
Bloque 2. Ciudadanía Digital: Privacidad y seguridad		
Objetivos de aprendizaje aplicados: El alumno debe tomar consciencia de la entrega de datos personales que proporcionamos a las empresas al navegar por internet y hacer uso de las aplicaciones. 4. El alumno debe ser capaz de acceder a internet con seguridad y guardando su privacidad, empleando herramientas y procedimientos que minimicen o reduzcan esos riesgos. 5. Saber realizar gestiones en internet de acuerdo a su edad, así como proteger la información personal o de activos que tenga almacenados en sus dispositivos fijos, móviles y en diferentes servicios o redes sociales. Empleando tanto procedimientos activos como pasivos de seguridad, frente a contingencias ante Malwares, Ransomware, ciberataques o, así como la recuperación de información por estas circunstancias o por borrado de forma accidental.		

Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Como emplean las empresas la recopilación de la información que recopilan de los usuarios, así como su comportamiento también es valioso para la empresa.</p> <p>Aprender que ciertos tipos de datos son utilizados por las empresas.</p> <p>La persona como producto.</p> <p>Como establecerse límites en el uso de internet.</p>	<p>4.1 Realizar navegación consciente sobre los diferentes navegadores, redes sociales, páginas web, canales de distribución de contenidos, redes sociales, aplicaciones de mensajería y correo electrónico, instalación de programas.</p> <p>5.1 Observando los formularios de acceso cookies etc.</p> <p>5.2 Aprenda estrategias para limitar la recopilación de datos individuales por parte de las empresas. Realizar rutinas de lectura de formularios, permisos en cada acceso a internet. Acceso en incognito al navegador. Desconexión gps, wifis abiertas, Bluetooth Etc.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>

Bloque 3.
Ciudadanía Digital: Huella digital e identidad

Objetivos de aprendizaje aplicados:

El alumno debe tomar consciencia de nuestra huella digital puede afectar a nuestro futuro. Lo que descubren sobre nosotros en línea determina cómo nos ves los demás.

6. Saber salvaguardar la información personal que no quiera compartir, así como proteger la información personal, respetando la de los demás.

7. Conocer la imagen que se proyecta en redes sociales.

8. Conocer y manejar las herramientas de publicación de contenidos en la red.

Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Definir el término "huella digital" y explicar cómo puede afectar a su privacidad en línea.</p> <p>Analizar cómo diferentes partes de su huella digital pueden llevar a otros a sacar conclusiones -- tanto positivas como negativas -- sobre quiénes son.</p>	<p>6.1 Realizar navegación consciente sobre los diferentes navegadores, redes sociales, páginas web, canales de distribución de contenidos, redes sociales, aplicaciones de mensajería y correo electrónico, instalación de programas.</p> <p>7.1 Observando los formularios de acceso cookies etc.</p> <p>8.1 Utilizar la rutina de pensamiento Take a Stand para examinar un dilema sobre las huellas digitales.</p> <p>7.2 Analizar la información de una persona pública, publicada por esa u otras personas intencional o involuntaria.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>

Bloque 4.
Ciudadanía Digital: Relaciones y Comunicación

Objetivos de aprendizaje aplicados:

El alumno debe tomar consciencia de los usos tanto positivos como negativos que tienen las redes sociales.

9. El alumno debe tomar consciencia en los casos de ciberacoso, en el que todos tenemos responsabilidad es muy importante la empatía, considerar los sentimientos de los demás y como defender al alumno acosado.

Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Comprender cómo gestionar la identidad digital y la huella digital es esencial para los ciudadanos digitales, las comunicaciones en línea no reemplazan los teléfonos y las comunicaciones cara a cara, sino que mejoran la comunicación tradicional.</p> <p>Identificar el papel de las redes sociales en nuestras vidas. Efectos positivos y negativos que el uso de las redes sociales tiene en sus relaciones. Identificar los "sentimientos de bandera roja" en el uso de las redes sociales.</p>	<p>9.1 Realizar navegación consciente sobre los diferentes navegadores, redes sociales, páginas web, canales de distribución de contenidos, redes sociales, aplicaciones de mensajería y correo electrónico, instalación de programas.</p> <p>9.2 Observando los formularios de acceso cookies etc.</p> <p>9.3 Usar la rutina de pensamiento de Sentimientos y Opciones para considerar formas de manejarlos.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>

Bloque 5.
Ciudadanía Digital: Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio

Objetivos de aprendizaje aplicados:

11. El alumno debe tomar consciencia en los casos de ciberacoso, en el que todos tenemos responsabilidad es muy importante la empatía, considerar los sentimientos de los demás y como defender al alumno acosado.

Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Estudiar los diferentes roles que existen en un contexto de ciberacoso. Identificar formas de ser un defensor o aliado en situaciones de que alguien está siendo intimidado. Resolución de conflictos y respuesta a acoso cibernético.</p> <p>Como emplear la empatía.</p>	<p>11.1 Identificar situación de ciberacoso. Identificación de roles en un contexto de un ciberacoso.</p> <p>11.2 Técnicas de defensa y aliado en ciberacoso.</p> <p>11.3 Como gestionar el acoso y figuras, entidades donde denunciar el acoso.</p>	<p>Trabajos en grupo donde se apoye la autoestima, empatía y valoración del prójimo. Análisis de casos de ciberacoso y técnicas de resolución.</p>

<p align="center">Bloque 6. Ciudadanía Digital: Alfabetización mediática y fake news</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>El alumno debe tomar consciencia del acceso y uso de contenido con derechos de autor en la red y que tipos de copyright existen.</p> <p>12. Ser capaz de realizar búsquedas de información veraz en la red teniendo una disposición crítica y siendo capaz de distinguir las fake news así como los mensajes de odio.</p>		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Derechos de autor y uso justo.</p> <p>Definir los términos "copyright," "dominio público," y "uso justo."</p>	<p>12.1 Identificar en la red los diferentes tipos de licencias y usos del contenido en internet.</p> <p>12.2 Aplicar el uso justo a ejemplos del mundo real, haciendo un caso a favor o en contra.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>

SEGUNDO CURSO

<p align="center">Bloque 1. Ciudadanía Digital: Equilibrio y bienestar frente a los medios de comunicación en internet</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>El alumno debe tomar consciencia del uso que hace de los medios digitales y el tiempo que dedica a ellos, así como el fin para el que los emplean.</p> <p>1. El alumno ha de valorar y reconocer los riesgos y beneficios sin que se pueda ver sometido.</p> <p>3. Conocer los impactos de la información en cuanto al ámbito socioemocional, recogida y tratamiento de los datos.</p>		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Usos positivos y negativos de los medios de comunicación en internet.</p> <p>Captación de atención.</p> <p>Adicción a los medios.</p> <p>Diseño activo Vs diseño humano.</p> <p>Tomar decisiones de medios saludables.</p>	<p>1.2 Explore las formas en que los diferentes medios digitales están, y no están, diseñados para ayudarlos a tomar buenas decisiones en el uso de los medios.</p> <p>3.1 Reflexionar sobre cómo los medios digitales están diseñados para ayudar o dificultar a proporcionar mayor significado y valor a sus vidas.</p> <p>3.2 Cómo desarrollar hábitos buenos y saludables al usar medios digitales.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>
<p align="center">Bloque 2. Ciudadanía Digital: Privacidad y seguridad</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>El alumno debe tomar consciencia de la entrega de datos personales que proporcionamos a las empresas al navegar por internet y hacer uso de las aplicaciones.</p> <p>4. El alumno debe ser capaz de acceder a internet con seguridad y guardando su privacidad, empleando herramientas y procedimientos que minimicen o reduzcan esos riesgos.</p>		

Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>La privacidad del individuo.</p> <p>Como proteger la privacidad del individuo en internet.</p> <p>Actuaciones que nos protegen de la vulnerabilidad en internet.</p>	<p>4.2 Reflexión, análisis sobre concepto privacidad, ¿con quién nos sentimos cómodos al compartir información?</p> <p>4.3 Análisis de las técnicas de anunciantes en la recopilación de información para el envío de anuncios dirigidos.</p> <p>4.4 Identificar estrategias para proteger su privacidad, exclusión voluntaria de funciones específicas y análisis de políticas de privacidad de aplicaciones o sitios web.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>

Bloque 3.
Ciudadanía Digital: Huella digital e identidad

Objetivos de aprendizaje aplicados:

El alumno debe tomar consciencia nuestra huella digital puede afectar a nuestro futuro. Lo que descubren sobre nosotros en línea determina cómo nos ves los demás.

6. Saber salvaguardar la información personal que no quiera compartir, así como proteger la información personal, respetando la de los demás.

7. Conocer la imagen que se proyecta en redes sociales.

Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Análisis de redes sociales y servicios que recogen información.</p> <p>Anillos de responsabilidad.</p>	<p>7.3 Identifique las razones para usar las redes sociales y los desafíos que a menudo vienen con ellas.</p> <p>6.2 Reflexione sobre las responsabilidades relacionadas con las huellas digitales, tanto propias como ajenas, cuando usan las redes sociales.</p> <p>7.4 Identifique formas de aprovechar al máximo las redes sociales sin dejar de cuidar las huellas digitales de sí mismos y de los demás.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>

<p align="center">Bloque 4. Ciudadanía Digital: Relaciones y Comunicación</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>El alumno debe tomar consciencia de los usos tanto positivos como negativos que tienen las redes sociales.</p> <p>9. El alumno debe tomar consciencia de los usos tanto positivos como negativos que tienen las redes sociales. Saber manejar la comunicación online y conocer las nuevas tecnologías de realidad virtual VR y realidad aumentada RA.</p>		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Exposición de contenido íntimo en las redes.</p> <p>La autodivulgación de contenidos privados.</p> <p>Herramientas de defensa ante situaciones de acoso o solicitudes de índole sexual.</p>	<p>9.4 Comparación de riesgos y beneficios de la autodivulgación en las relaciones.</p> <p>Identificar los riesgos y las posibles consecuencias del sexting.</p> <p>9.5 Uso de rutina de pensamiento sentimientos y opciones para considerar cómo responder en situaciones en las que podría ocurrir el sexting.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>
<p align="center">Bloque 5. Ciudadanía Digital: Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>11. El alumno debe tomar consciencia en los casos de ciberacoso, en el que todos tenemos responsabilidad es muy importante la empatía, considerar los sentimientos de los demás y como defender al alumno acosado.</p>		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Dilemas del discurso de odio en internet.</p> <p>Como responder al discurso de odio en internet.</p> <p>Como tomar medidas ante situaciones de discurso de odio.</p>	<p>11.4. Analizar dilema de odio en un discurso de odio en internet, empleando la técnica de sentimientos y opciones.</p> <p>11.5 Identificar acciones específicas que mitiguen una situación de discurso de odio.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>
<p align="center">Bloque 6. Ciudadanía Digital: Alfabetización mediática y fake news</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>El alumno debe tomar consciencia del acceso y uso de contenido con derechos de autor en la red y que tipos de copyright existen.</p> <p>12. Ser capaz de realizar búsquedas de información veraz en la red teniendo una disposición crítica y siendo capaz de distinguir las fake news así como los mensajes de odio.</p>		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Análisis de forma crítica en busca de información falsa o incompleta ante de noticias de última hora.</p> <p>Desventajas de la cultura de medios de comunicación "siempre activos".</p> <p>La inmediatez de las noticias de impacto de última hora, la rápidas</p>	<p>12.3 Defina las noticias de última hora y comprenda por qué las personas y los medios de comunicación quieren ser los primeros en informar una historia.</p> <p>12.3 Analice las alertas de noticias de última hora para identificar pistas de información falsa o incompleta.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.</p>

de transmitirla por parte de los medios sin contrastar, así como nuestra difusión sin el suficiente análisis. Análisis de fuentes de información de confianza.	12.4 Reflexione sobre las consecuencias de reaccionar de inmediato a las alertas de noticias de última hora	
---	---	--

TERCER CURSO

Bloque 1.		
Ciudadanía Digital: Equilibrio y bienestar frente a los medios de comunicación en internet		
Objetivos de aprendizaje aplicados:		
El alumno debe tomar consciencia del uso que hace de los medios digitales y el tiempo que dedica a ellos, así como el fin para el que los emplean.		
2. Analizar los efectos positivos y negativos de la información que encuentra en la red, así como información relativa contenidos seudomédicos. Empleo de dispositivos electrónico de forma adecuada en cuanto a ergonomía para evitar daños posturales.		
3. Conocer los impactos de la información en cuanto al ámbito socioemocional, recogida y tratamiento de los datos.		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
Como integrar nuestros hábitos digitales como un desafío personal en el que no nos quite calidad de vida.	2.4 Explore el papel que desempeñan los medios digitales en sus vidas. 2.5 Utilice el Chequeo de Hábitos Digitales para reflexionar sobre los impactos positivos y negativos de los medios digitales. 3.3 Crear un reto personal para mejorar su bienestar digital.	Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática. Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.
Bloque 2.		
Ciudadanía Digital: Privacidad y seguridad		
Objetivos de aprendizaje aplicados:		
El alumno debe tomar consciencia de la entrega de datos personales que proporcionamos a las empresas al navegar por internet y hacer uso de las aplicaciones.		
4. El alumno debe ser capaz de acceder a internet con seguridad y guardando su privacidad, empleando herramientas y procedimientos que minimicen o reduzcan esos riesgos.		
5. Saber realizar gestiones en internet de acuerdo a su edad, así como proteger la información personal o de activos que tenga almacenados en sus dispositivos fijos, móviles y en diferentes servicios o redes sociales. Empleando tanto procedimientos activos como pasivos de seguridad, frente a contingencias ante Malwares, Ransomware, ciberataques o, así como la recuperación de información por estas circunstancias o por borrado de forma accidental.		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
Profundizar en los detalles puede ayudarnos a tomar decisiones inteligentes sobre nuestra privacidad en línea y cómo protegerla.	4.5 Definir que es el seguimiento en línea y describir cómo lo usan las empresas. 5.3 Identificar los beneficios e inconvenientes del seguimiento en línea tanto para las empresas como para los usuarios.	Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática. Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.

	5.4 Analizar ejemplos específicos de seguimiento en línea y tomar una posición a favor o en contra de ellos.	
Bloque 3. Ciudadanía Digital: Huella digital e identidad		
Objetivos de aprendizaje aplicados: El alumno debe tomar consciencia nuestra huella digital puede afectar a nuestro futuro. Lo que descubren sobre nosotros en línea determina cómo nos ves los demás. 6. Saber salvaguardar la información personal que no quiera compartir, así como proteger la información personal, respetando la de los demás 7. Conocer la imagen que se proyecta en redes sociales. 8. Conocer y manejar las herramientas de publicación de contenidos en la red.		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
Análisis del efecto de la etiquetación de otros usuarios en redes sociales, responsabilidad en cuanto a la exposición de otros usuarios en relación a la publicación de contenidos de otras personas tanto usuarios como no usuarios de las mismas.	6.3 Definir la "reputación digital" e identifique ejemplos de publicaciones en redes sociales que pueden tener un efecto positivo o negativo. 7.5. Utilice la actividad Perspectivas 3-2-1 para considerar las causas y los efectos de publicar sobre otros en línea. 8.2. Generar una lista de preguntas para hacerse antes de publicar imágenes o información sobre otra persona.	Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática. Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula y pc.
Bloque 4. Ciudadanía Digital: Relaciones y Comunicación		
Objetivos de aprendizaje aplicados: El alumno debe tomar consciencia de los usos tanto positivos como negativos que tienen las redes sociales. 9. Saber manejar la comunicación online y conocer las nuevas tecnologías de realidad virtual VR y realidad aumentada RA. 11. Saber salvaguardar la información personal que no quiera compartir.		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
La comunicación digital en muchas ocasiones al no disponer de señales no verbales o no poder ver a la otra persona, puede ocasionar inconvenientes de malos entendidos, situaciones incómodas, arriesgadas del tipo manipulación, mensajes inapropiados.	9.3 Identifique los tipos de mensajes que podrían causar una sensación de alerta para alguien. 10.1 Use la rutina de pensamiento Sentimientos y opciones para analizar y responder a una situación que involucre un sentimiento de bandera roja.	Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática. Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.

<p align="center">Bloque 5. Ciudadanía Digital: Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>11. El alumno debe tomar consciencia en los casos de ciberacoso, en el que todos tenemos responsabilidad es muy importante la empatía, considerar los sentimientos de los demás y como defender al alumno acosado.</p>		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Reconocer situaciones espinosas en lo que decimos o hacemos pueda lastimar o dañar a alguien. Ser honesto, pero sin ofender a la otra persona en publicación en redes, saber valorar que comentarios o acciones inocentes, pero con cierto grado de insensibilidad pueden originar o escalar a ofensas digitales o ciberacoso.</p>	<p>11.6 Identificar ejemplos de comportamientos en línea que puedan herir, avergonzar u ofender a otros.</p> <p>11.7 Utilizar la rutina de pensamiento Sentimiento & Opciones para analizar y responder a un dilema digital.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.</p>
<p align="center">Bloque 6. Ciudadanía Digital: Alfabetización mediática y fake news</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>El alumno debe tomar consciencia del acceso y uso de contenido con derechos de autor en la red y que tipos de copyright existen.</p> <p>12. Ser capaz de realizar búsquedas de información veraz en la red teniendo una disposición crítica y siendo capaz de distinguir las fake news así como los mensajes de odio.</p>		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Como identificar el engaño digital en modo visual ya sea en fotografías o en vídeos. Desde los avances en gráficos generados por computador, reconocimiento facial y producción de videos virales, como diferenciar los contenidos falsos de los verdaderos. verificar la credibilidad, empleando la lectura lateral, verificación y corroborar la información.</p>	<p>12.5 Definir la "desinformación" y explorar las consecuencias de difundir información errónea en línea.</p> <p>12.6 Aprenda a usar la lectura lateral como una estrategia para verificar la exactitud de la información en línea.</p> <p>12.7 Aplicar la lectura lateral a ejemplos de videos cuestionables para determinar su precisión.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.</p>

CUARTO CURSO

<p align="center">Bloque 1. Ciudadanía Digital: Equilibrio y bienestar frente a los medios de comunicación en internet</p>
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>El alumno debe tomar consciencia del uso que hace de los medios digitales y el tiempo que dedica a ellos, así como el fin para el que los emplean.</p> <p>2. Analizar los efectos positivos y negativos de la información que encuentra en la red, así como información relativa contenidos seudomédicos. Empleo de dispositivos electrónico de forma adecuada en cuanto a ergonomía para evitar daños posturales.</p>

Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Efectos de las redes sociales en los adolescentes positivos y negativos. Beneficios del uso activo y pasivo de medios digitales.</p> <p>La creación de contenidos digitales por adolescentes, efectos de bienestar social y emocional alternativa al uso pasivo de las redes sociales como simples consumidores.</p>	<p>2.6 Reflexionar sobre cómo les hace sentir el uso de redes sociales y cómo se comparan con el resto de adolescentes.</p> <p>2.7 Describir cómo el uso activo y pasivo de las redes sociales puede conducir a sentimientos positivos y negativos.</p> <p>2.8 Identificar los pasos de acción para aumentar sus sentimientos positivos al usar las redes sociales.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.</p>
<p>Bloque 2.</p> <p>Ciudadanía Digital: Privacidad y seguridad</p>		
<p>Objetivos de aprendizaje aplicados:</p> <p>El alumno debe tomar consciencia de la entrega de datos personales que proporcionamos a las empresas al navegar por internet y hacer uso de las aplicaciones.</p> <p>4. El alumno debe ser capaz de acceder a internet con seguridad y guardando su privacidad, empleando herramientas y procedimientos que minimicen o reduzcan esos riesgos.</p> <p>5. Saber realizar gestiones en internet de acuerdo a su edad, así como proteger la información personal o de activos que tenga almacenados en sus dispositivos fijos, móviles y en diferentes servicios o redes sociales. Empleando tanto procedimientos activos como pasivos de seguridad, frente a contingencias ante Malwares, Ransomware, ciberataques o, así como la recuperación de información por estas circunstancias o por borrado de forma accidental.</p>		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
<p>Pros y contras de los servicios de ubicación y dispositivos inteligentes. Efectos positivos: facilitar nuestra vida y nuevas oportunidades y negativos como intromisión en nuestra intimidad.</p> <p>Estudiar estos beneficios y desventajas de las nuevas tecnologías, el alumno deberá valorar si merecen la pena o no.</p>	<p>4.6 Identificar los beneficios importantes y los riesgos de privacidad que presentan las nuevas tecnologías.</p> <p>4.7 Decidir si los beneficios de las nuevas tecnologías superan o no sus riesgos de privacidad.</p> <p>4.8 Utilizar la rutina de pensamiento Take a Stand (posicionamiento) para considerar tanto los beneficios como los riesgos de las nuevas tecnologías.</p> <p>5.5 Emplea VPNs, claves robustas y conocer la información que las redes tienen del usuario.</p> <p>5.6 Reconoce tanto los riesgos de seguridad como aplicar rutinas de seguridad adaptados.</p> <p>5.7 Descubre el uso y fin de la utilización de software antivirus así como tener actualizado el software que garanticen la seguridad.</p> <p>5.8 Realiza un cálculo de tiempo de indisponibilidad de los datos tras un ataque.</p> <p>5.9 Es capaz de realizar guías propias</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.</p>

	de recuperación de datos que incorporen protocolos de seguridad, así como adaptadas a usuarios no nativos digitales. 5.10 Realiza copias de seguridad en la nube.	
Bloque 3. Ciudadanía Digital: Huella digital e identidad		
Objetivos de aprendizaje aplicados: El alumno debe tomar consciencia nuestra huella digital puede afectar a nuestro futuro. Lo que descubren sobre nosotros en línea determina cómo nos ves los demás. 7. Conocer la imagen que se proyecta en redes sociales.		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
La imagen que queremos presentar en internet ¿es la que deseamos? ¿Realizamos una selección meditada de los contenidos que compartimos en internet? Requiere de una cuidadosa selección de fotos o videos que colgamos y compartimos en internet. Reflexionar sobre el contenido que subimos a internet.	7.6 Describir cómo su yo en línea puede o no representar su verdadero yo. 7.7 Analice los beneficios y desventajas de representar diferentes partes de su ser real en línea. 7.8 Crea un avatar que represente tanto a su yo real como a su yo en línea.	Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática. Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.
Bloque 4. Ciudadanía Digital: Relaciones y Comunicación		
Objetivos de aprendizaje aplicados: El alumno debe tomar consciencia de los usos tanto positivos como negativos que tienen las redes sociales. 9. Saber manejar la comunicación online y conocer las nuevas tecnologías de realidad virtual VR y realidad aumentada RA. 10. Saber salvaguardar la información personal que no quiera compartir.		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
La construcción de amistad, relaciones amorosas saludables o tóxicas en línea, así como fuera de esta. Marcación de límites.	9.1 Reflexionar sobre cómo las relaciones se ven afectadas por los dispositivos e Internet. 9.2 Identificar las cualidades de las relaciones sanas y gratificantes. 10.4 Emplear la rutina de pensamiento Sentimientos y opciones para intercambiar ideas sobre estrategias para navegar por relaciones desafiantes.	Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática. Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.
Bloque 5. Ciudadanía Digital: Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio		
Objetivos de aprendizaje aplicados: 11. El alumno debe tomar consciencia en los casos de ciberacoso, en el que todos tenemos responsabilidad es muy importante la empatía, considerar los sentimientos de los demás y como defender al alumno acosado.		

Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
El ser humano prospera con la interconexión social y la asociación grupal, esta tendencia puede llevarlos a sospechar de personas ajenas a nuestro grupo, este miedo y la xenofobia, se pueden superar con la mayor exposición a personas diferentes a nosotros. Es por ello que lejos de que internet provoque mayor rechazo al diferente, sea empleado para facilitar las relaciones interculturales, es un desafío y existen estrategias para facilitar la sociabilización de culturas en la red..	<p>11.8 Describir la relación entre el discurso de odio y la xenofobia.</p> <p>11.9 Analizar cómo Internet ha contribuido a un aumento el discurso de odio y las opiniones extremistas.</p> <p>11.10 Describir una forma de usar Internet para combatir un tipo de discurso de odio.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.</p>
Bloque 6.		
Ciudadanía Digital: Alfabetización mediática y fake news		
Objetivos de aprendizaje aplicados:		
El alumno debe tomar consciencia del acceso y uso de contenido con derechos de autor en la red y que tipos de copyright existen.		
12. Ser capaz de realizar búsquedas de información veraz en la red teniendo una disposición crítica y siendo capaz de distinguir las fake news así como los mensajes de odio.		
Contenido	Estándar de Aprendizaje Evaluable	Metodologías aplicables
Como evitar el “sesgo de confirmación” tendencia de nuestro cerebro a buscar información que confirme cosas que creemos que ya sabemos. Técnicas para enseñar a examinar opiniones e ideas en competencia y evitar conclusiones ante noticias encontradas en internet.	<p>12.7 Definir el sesgo de confirmación e identifique por qué ocurre.</p> <p>12.8 Explorar ejemplos de sesgo de confirmación, particularmente relacionados con noticias e información en línea.</p> <p>12.9 Identificar estrategias para desafiar sus propios sesgos de confirmación.</p>	<p>Metodología basada en clases teórico-prácticas en aula de informática.</p> <p>Uso del smartphone personal o dispositivos portátiles en el aula.</p>

4.1 Competencias

Que el alumno adquiera las competencias relacionadas con el ciudadano digital dentro de los módulos específicos:

a. Equilibrio de medios y bienestar

El alumno debe tomar consciencia del uso que hace de los medios digitales y el tiempo que dedica a ellos, así como el fin para el que los emplean.

El alumno ha de valorar y reconocer los riesgos y beneficios sin que se pueda ver sometido.

Analizar los efectos positivos y negativos de la información que encuentra en la red, así como información relativa contenidos seudomédicos.

Conocer los impactos de la información en cuanto al ámbito socioemocional, recogida y tratamiento de los datos.

Empleo de dispositivos electrónico de forma adecuada en cuanto a ergonomía para evitar daños posturales.

b. Privacidad y Seguridad

El alumno debe tomar consciencia de la entrega de datos personales que proporcionamos a las empresas al navegar por internet y hacer uso de las aplicaciones.

El alumno debe ser capaz de acceder a internet con seguridad y guardando su privacidad, empleando herramientas y procedimientos que minimicen o reduzcan esos riesgos.

Saber realizar gestiones en internet de acuerdo a su edad, así como proteger la información personal o de activos que tenga almacenados en sus dispositivos fijos, móviles y en diferentes servicios o redes sociales. Empleando tanto procedimientos activos como pasivos de seguridad, frente a contingencias ante Malwares, Ransomware, ciberataques o así como la recuperación de información por estas circunstancias o por borrado de forma accidental.

c. Huella digital e identidad

Saber salvaguardar la información personal que no quiera compartir, así como proteger la información personal, respetando la de los demás.

Conocer la imagen que se proyecta en redes sociales.

Conocer y manejar las herramientas de publicación de contenidos en la red.

d. Relaciones y Comunicación

El alumno debe tomar consciencia de los usos tanto positivos como negativos que tienen las redes sociales. Saber manejar la comunicación online y conocer las nuevas tecnologías de realidad virtual VR y realidad aumentada RA.

Saber salvaguardar la información personal que no quiera compartir.

e. Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio

El alumno debe tomar consciencia en los casos de ciberacoso, en el que todos tenemos responsabilidad es muy importante la empatía, considerar los sentimientos de los demás y como defender al alumno acosado.

f. Alfabetización mediática y fake news

El alumno debe tomar consciencia del acceso y uso de contenido con derechos de autor en la red y que tipos de copyright existen.

Ser capaz de realizar búsquedas de información veraz en la red teniendo una disposición crítica y siendo capaz de distinguir las fake news así como los mensajes de odio.

4.1.1 Taxonomía Bloom

En el análisis realizado en relación con la Taxonomía de Bloom se resume en la tabla 2. El recuadro de color bordeado más grueso indica por cada objetivo (fila), indica el verbo con mayor correspondencia. Siendo el resto de recuadros no bordeados tan gruesamente se corresponden con correspondencia menos fuerte.

Estándar Aprendizaje	RECORDAR (*)	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

Tabla 2. Taxonomía Bloom

6. Temporización

Uno de los puntos que se han considerado para este diseño y que consideramos de gran importancia es la distribución de los objetivos de aprendizaje en la etapa de Enseñanza Obligatoria de acuerdo a la edad de los estudiantes. Debido a los cambios biopsicosociales en los que se encuentran y que facilitan o dificultan en algunas ocasiones el aprendizaje a lo largo de estos cuatro cursos. *Para Nuria Torres (2021) "La adolescencia es la etapa intermedia de crecimiento entre la infancia y la edad adulta. Representa el periodo de tiempo durante el cual una persona experimenta cambios a nivel físico, además de afrontar distintos cambios emocionales"*

Los alumnos del primer curso, deben conocer los seis contenidos y sub-contenidos de las competencias del ciudadano digital, pero se introducirán tanto conceptos como actividades de acuerdo a su edad.

Curso	Bloque	Contenidos	Sub-contenidos	Objetivo General
1, 2, 3, 4	1	Equilibrio y bienestar frente a los medios de comunicación en internet	Salud	Alcanzar ciudadanía digital
	2	Privacidad y seguridad	La Conciencia del Consumidor en la red	Alcanzar ciudadanía digital
	3	Huella digital e identidad		Alcanzar ciudadanía digital
	4	Relaciones y Comunicación	E-presencias y comunicaciones	Alcanzar ciudadanía digital
	5	Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio		Alcanzar ciudadanía digital
	6	Alfabetización mediática y fake news		Alcanzar ciudadanía digital

Tabla 3: Relación de la temporalidad con los Objetivos Generales

Reparto en horas semanales

Considerando dos horas de clase semanales repartidas en dos sesiones y el calendario académico se obtiene la siguiente tabla de temporalidad:

Curso	Bloque	Contenidos	Trimestre	Semanas	Sesiones
1, 2, 3, 4	1	Equilibrio y bienestar frente a los medios de comunicación en internet	1	6	2
	2	Privacidad y seguridad	1	6	2
	3	Huella digital e identidad	2	6	2
	4	Relaciones y Comunicación	2	6	2
	5	Ciberacoso, riesgos digitales y discurso de odio	3	6	2
	6	Alfabetización mediática y fake news	3	6	2

Tabla 4: Temporalización por horas semanales

7. Metodología

Como planteamiento didáctico, se emplearán metodológicas de aprendizaje entre pares empleando debates en clase gestionados y moderados por el docente, así como trabajos en grupo, basándonos en las siguientes líneas:

- Integración de los planteamientos teóricos estudiados de una forma coherente sustentados sobre material multimedia que permita el debate sobre el tema, acorde a las capacidades y limitaciones temporales del docente y las posibilidades cognitivas y de autorregulación del aprendizaje del alumnado en cualquiera de los cursos de la ESO.
- Proporcionar a los alumnos una metodología de aprendizaje motivadora, participativa que permita el desarrollo de competencias en cuanto a la ciudadanía digital.

Aprendizaje por competencias potenciando la autonomía de los alumnos en la toma de decisiones, el aprender por sí mismos y aprendizaje colaborativo herramientas en la nube, incentivar el trabajo en equipo, clase invertida.

- Introducción de contenidos con multimedia
- Debates en el aula
- Cuestionarios en casa (refuerzo de contenidos y feedback del alumno)

En las actividades se promulga la aplicación de rutinas de pensamiento como son:

- Perspectiva 3-2-1.
- Rutinas de pensamiento Take Stand.
- Rutinas pensamiento sentimiento y opciones.

Perspectiva 3-2-1

Pretende estimular conocimientos previos, conectando con nuevas ideas. Al presentarse un contenido o concepto previo, el alumno debe escribir tres ideas ya conocidas por ellos y redactar dos preguntas en relación con la idea planteada, además deberán redactar una metáfora o una analogía. Posteriormente explicado el concepto y realizada alguna actividad, se retomará el proceso anterior rellenando en relación con lo que ya se ha aprendido.

Rutina Take Stand

Se basa en el posicionamiento sobre una idea, en las actividades de debate el que exista ideas en conflicto facilitan el mismo.

- a) Existir puntos de vista en contraposición frente a un tema, de esta forma se promueve el competir, mediante la argumentación y evaluación de un jurado).
- b) Se produce un intercambio de argumentación que debe respetar normativa básica de convivencia sin impedir la libertad de expresión.
- c) Tampoco debe basarse en exclusiva la presentación de planteamientos académicos.

Ventajas	Desventajas
Potencia en los estudiantes la capacidad de debatir ideas y defender distintos puntos de vista.	La mayoría de las personas no están acostumbradas a debatir sin discutir.
Es una instancia para investigar, buscar datos y citar fuentes que respalden los argumentos que entregan los debatientes.	La evaluación del moderador, docente y resto del curso siempre será subjetiva, en relación a las opiniones de quienes intervienen en el debate.
Potencia las habilidades argumentativas de los estudiantes.	No existe un esquema que indique la forma correcta de debatir.
Incentiva el respeto hacia los demás y a respetar opiniones distintas a las propias.	Si no se ha llevado a cabo una investigación previa, los argumentos pueden invalidarse.

Tabla 5: Ventajas y desventajas debate.

Rutinas pensamiento sentimiento y opciones

Dentro del concepto de consciencia en la navegación y el acceso a las redes sociales y de forma de participación activa del alumno en el que debe ser él, quien controle las situaciones. Tras la respuesta que reciba de una interacción debe realizar un pensamiento en el que analice el sentimiento que le produce, realizando un análisis y evaluación del mismo que le permita tomar varias opciones con respecto a la respuesta que desee dar al interlocutor e incluso detectar una posible bandera roja, en dicha situación deberá comunicar a un tercero esa situación con el objetivo de evitar acoso, intimidación o abuso.

8. Propuesta general

La estructura general de la unidad didáctica, se plantea en 18 semanas y (36 sesiones) por bloque con la siguiente directriz:

- La unidad comienza con una breve introducción teórica de los conceptos a tratar y pueden estar basados en una propuesta multimedia: extracto de película, reportaje, artículo de prensa digital etc. Además, se forman los grupos de trabajo (3 miembros).
- Se crearán debates en el aula en relación en relación al módulo a tratar, en los que participa el profesor. Finalmente, un moderador recogerá en un resumen las ideas consensuadas o no por todos los alumnos participantes.
- Los tiempos de aprendizaje en cada bloque estarán acotados a semanas intercalando periodos presenciales con trabajo colaborativos en la nube por cualquiera de las herramientas existentes de trabajo colaborativo en la red.
- Se plantearán a cada grupo un trabajo diferente pero relacionado con la temática del bloque.
- En las clases presenciales se emplearán para resolver dudas a cada grupo por parte del profesor y reorientar los trabajos si fuera necesario, además, el docente tomará nota de las colaboraciones de cada alumno y de los roles que recogerá en el diario del profesor.
- El profesor tendrá acceso a los documentos que comparta cada grupo en la nube, de esta forma realizar un seguimiento del desarrollo de cada trabajo y de este modo podrá adaptar los contenidos y objetivos de las actividades, el profesor podrá aplicar mejoras en sucesivas actividades que mejor se adecuen al grupo.
- La unidad podrá concluir con un trabajo, reflexión, encuesta o ejercicios dependiendo de la temática del día individual en la que los alumnos demuestre los conceptos aprendidos, en el caso de

adquisición de conocimientos prácticos como pueden ser emplear VPNs para la comunicación, en el caso de metodologías o estrategias de comunicación en la red se realizarán actividades de reparto de roles en los que el profesor creará situaciones guionizadas para que los alumnos apliquen los conocimientos adquiridos. En otras circunstancias deberán entregar actividades en las que apliquen protocolos de seguridad en el acceso a internet o de salvaguarda y recuperación de datos.

- En la plataforma classroom o Moodle se abrirá un cuestionario al finalizar las clases al final de la clase de la sesión introductoria, por un periodo de tres días en el que se realizarán preguntas al alumno sobre la temática tratada en el aula, existirá un apartado de sugerencias o dudas que quieran tratar o que se resuelvan en la próxima clase por parte del alumno.

- Al final de cada trimestre se expondrán los trabajos colaborativos al resto de compañeros, trabajados sobre los módulos incluidos en ese periodo.

Esta metodología basada en el aprendizaje colaborativo exige que los alumnos se adapten a otros métodos de trabajo, sus beneficios son grandes ya que permiten un aprendizaje más profundo, así como adquirir competencias en relación con la interacción con el grupo como son coordinativas, gestión del tiempo y recursos, repartición de tareas y resolución de conflictos.

8.1 Desarrollo de las actividades

De cara a entrar más en detalle en la actividad, a continuación, describimos como serían la estructura previa al diseño de la ficha mínima (anexo), donde se indicarán los bloques principales del desarrollo de la actividad con sus correspondientes sub-actividades.

Las sesiones se dividirán en grupos de dos personas, una primera sesión introductoria y una segunda sesión teórica-práctica, donde se tratarán todos los conceptos relativos a cada superobjetivos a continuación explicamos una primera actividad referente a Equilibrio y bienestar, esta estructura sería trasladable a cualquier actividad de nuestros superobjetivo:

1º Primera sesión introductoria:

a) Título de la Actividad:

- Cada **actividad** tendrá un **nombre relacionado con el super-objetivo**.

b) Proyección contenido Multimedia o Documentación en línea:

- Se realizará una **proyección** o visualización de un documental o extracto de película o video de youtube relacionado con la temática
- En otros casos se podrá proporcionar **documentación en línea** para ser leída y analizada por los alumnos.
- En cada caso el tiempo no de este apartado no podrá superar los 20 minutos.

c) Encuesta:

- Se planteará una **encuesta** a realizar por medio de una herramienta multimedia que nos proporcione información inmediata que podamos compartir con los alumnos por ejemplo Mentimeter, referente al tema tratado, abriendo de este modo un debate sobre las preguntas respondidas. en la que los alumnos podrán indicar si

están de acuerdo o no con el documental o video o en su caso con el autor de la misma (por ejemplo, una charla TEDx etc.) o referente a la documentación proporcionada en línea, no superará los 5 min.

d) Mostrar y debatir:

- Se **mostrarán** las **opiniones** en pantalla o proyector, pero de forma anónima. Tiempo 20 minutos.

e) Cierre

- **Cierre final:** El profesor indicará las conclusiones recogidas del debate, matizará si considera adecuado alguna opinión 5 minutos.

2º Sesión Teórica práctica.

a) Exposición de los conceptos teóricos

El profesor impartirá los conceptos teóricos del módulo, relacionándolos con los debatidos en la anterior sesión e intercalará preguntas al alumnado sobre los temas tratados. 20 minutos.

b) Trabajo individual o dinámica referente al tema tratado.

Los trabajos podrán ser de tres tipos 20 minutos.

- Individual práctico.
- Dinámicas de grupos

c) Trabajo colaborativo dentro y fuera del aula

Se formarán los grupos para el trabajo final de trimestre máximo 3 alumnos, se trabajarán en clase durante 20 minutos y luego fuera de clase mediante aplicaciones en la nube, con acceso al profesor.

Los trabajos serán entregados una semana antes de la exposición en clases que será evaluada entre pares y por el profesor.

10. Evaluación

La evaluación se realizará en dos pilares básicos:

- La adquisición de competencias y aprendizaje del alumno
- El aprendizaje adquirido mediante el conocimiento que extraen de otros alumnos.

La evaluación individual se basará en:

- Aportación y participación en los debates 20%.
- La evaluación de las encuestas posteriores a las sesiones introductorias de cada actividad 5%.
- Actividades individuales en el aula 20%.

La evaluación grupal se basa en:

- Aportación y participación en los grupos en clase y online 20%.
- Cómputo de la nota total de la entrega de los trabajos de cada trimestre 20%.
- Cómputo de la nota total de la presentación de cada uno de los trabajos 15%, esta nota se dividirá al 50% entre los alumnos y el profesor.

Se necesitará al menos un 4 en cada uno de los bloques de evaluación: individual y grupal para hacer media en la asignatura.

11. Conclusiones

La tecnología ha traído importantes cambios a la sociedad, la educación y los centros escolares no pueden ser ajenos a esta situación.

Aunque se esté realizando un gran esfuerzo en la integración de contenidos en el ámbito del uso de las TIC tanto en las leyes educativas del estado como de las comunidades, se quedan extremadamente cortas y se requiere cada vez más una formación del alumno en varios ámbitos como son educativo, social y lúdico.

Es en el aula donde el alumno debe adquirir competencias amplias, aunque no sean necesariamente profundas, que le permitan realizar un uso inteligente, al servicio del alumno y que de esta forma logre desarrollo personal y formativo, siendo el alumno el que maneje la tecnología a sus objetivos para lograr un ciudadano digital.

El diseño de este aprendizaje es tan amplio que requiere de una asignatura específica durante los cuatro años de la ESO y requiera la formación en varios ámbitos que hemos denominado superobjetivos.

Se han combinado la formación presencial en el aula como la educación en un entorno virtual. Los contenidos que se proponen para introducir cada temática se intentarán que sean en todo momento multimedia y actuales que faciliten la participación del alumno, de esta forma el profesor puede extraer problemáticas, intereses particulares de cada edad del alumno.

Se hace una propuesta de la estructura implementación en una unidad didáctica que se puede emplear para abordar cualquiera de los seis superobjetivos que se plantean en la formación del alumno como ciudadano digital en el currículo de la ESO.

A nivel personal, el desarrollo de este TFM me ha permitido el integrar todos los conocimientos adquiridos durante el master. Realizando una investigación profunda en lo que se entiende por ciudadano digital y todos lo ámbitos, competencias y habilidades que requiere el ciudadano digital en la actualidad.

12. Línea futuras

Los cambios tecnológicos que estamos experimentando se producen cada vez más rápidamente ya que se integran diferentes aplicaciones, herramientas y dispositivos, de hecho, algunos dispositivos se van dejando de emplear frente a otros. Así como la más que previsible integración de nuevos entornos virtuales como son la Realidad Aumentada RA y la Realidad Virtual asociada al metaverso. Obligarán a la revisión de todos estos aspectos que traerán diferentes modos de trabajo, así como diferentes efectos al ciudadano digital tanto positivos como negativos.

Sin duda el tratamiento de datos como Big Data, Machine learning pueden modificar el cómo percibe el ciudadano digital estas nuevas tecnologías, así como la implantación de nuevas herramientas de aprendizaje e interacción en la red. Todos estos cambios llevarán asociados la apareciendo de nuevos riesgos y peligros en la red, que harán la necesidad de tomar nuevas medidas ante los riesgos o retos que se plantearán en el futuro.

Los ministerios de educación de cada país deben hacer prioridad la implementación de programas de ciudadanía digital como parte de un marco general de educación basada en la *Digital Intelligence*. (G. Alonso 2016).

Un tema que no ha dado tiempo y sería interesante desarrollar en el futuro es Coding Educativo, que es la iniciativa de enseñar código como segundo lenguaje entidades como code.org desde América hasta IamTheCode.org en África, promoviendo el acceso a la educación desde lenguajes de programación.

13. Referencias bibliográficas

- Alonso, G (noviembre, 2016) CIUDADANÍA DIGITAL: A DÓNDE VA EL FUTURO. [Blog] Recuperado de <https://gonzalo-alonso.com/ciudadania-digital-a-donde-va-el-futuro/>
- Alonso, G (noviembre, 2016) HABILIDADES DIGITALES QUE LOS NIÑOS NECESITAN APENDER. [Blog] Recuperado de <https://gonzalo-alonso.com/habilidades-digitales-que-los-ninos-necesitan-aprender/>
- Common sense education (julio, 2020) *DIGITAL-CITIZENSHIP*. [Web] Recuperado de <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/>
- Council of Europe. (2019). *DIGITAL CITIZENSHIP EDUCATION HANDBOOK What children say? What teachers say? What parents say?* (Council of Europe Publishing (ed.)). <https://rm.coe.int/16809382f9>
- Ribble, B. M. S., Bailey, G. D., & Ross, T. W. (2004). *Digital Citizenship*. 32(1). Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ695788.pdf>
- Los 13 tipos de aprendizaje: ¿cuáles son? (2 junio, 2017) Recuperado de <https://www.redem.org/los-13-tipos-de-aprendizaje-cuales-son/>
- Torres, N (1 mayo, 2021) *PSICOLOGÍA DEL ADOLESCENTE*. PsicoActiva. [Web] Recuperado de <https://www.psicoactiva.com/blog/psicologia-del-adolescente/>
- Tsetung, Rojo (22 de agosto, 2021) *EL DEBATE COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE* [Blog] Recuperado de <https://tumaestros.co/el-debate-como-estrategia-de-aprendizaje/#:~:text=El%20debate%20como%20estrategia%20de%20aprendizaje%2C%20es%20una,tema%20en%20particular%20El%20debate%20una%20discusi%C3%B3n%20estructurada>
- UNESCO. (2005). Guidelines for inclusion: ensuring access to education for all. *Guidelines for inclusion: ensuring access to education for all*, 1(ED.2004/WS/39), 37.
- Yuhyun, Parque (13 junio, 2016) *8 DIGITAL SKILLS WE MUST TEACH OUR CHILDREN*. Word Economic Forum. [Web] Recuperado de <https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skills-we-must-teach-our-children/>

14. ANEXO:

FICHA MINIMA: CIUDADANO DIGITAL	
Bloque 1.	Equilibrio y bienestar frente a los medios de comunicación en internet
Elemento	Descripción
Nombre de la Actividad	Las redes sociales y cómo te sientes.
Descripción	Mediante una proyección de un material multimedia "Como nos manipulan en las redes sociales". Se pretende abrir un debate entre los alumnos sobre el uso de las Redes Sociales y como les hacen sentirse. El alumno debe tomar conciencia del uso que hace de los medios digitales y el tiempo que dedica a ellos, así como el fin para el que los emplean. Posteriormente una encuesta y posteriormente un debate en el que finalmente se recogeran las ideas principales.
Duración	50 minutos. Presentación introductoria.
Técnica Didáctica	El aprendizaje se basa en el debate para ello lanzaremos una pregunta ¿Las redes sociales son positivas o negativas para tus sentimientos? por lo que emplea varias técnicas de aprendizaje: Aprendizaje implícito: El alumno no es consciente que esta aprendiendo. Aprendizaje significativo: Las opiniones de otros alumnos le obligan a contrastar sus ideas y cambiarlas o reforzarlas. Aprendizaje cooperativo: Aprendizaje junto con sus compañeros no solo. Todo ello generar un aprendizaje profundo sobre la experimentación y la práctica.
Evaluación	Aportación y participación en los debates 20%. Se tienen previstas 4 sesiones por lo tanto sería $20\%/4= 5\%$ en esta actividad y trimestre.
Documentación Didáctica	<p>* Justificación: El alumno no es consciente de que esta aprendiendo. El alumno aprende diferentes puntos de vista, potencia el enfoque crítico, obliga a la expresión pública, razonada y en orden de sus reflexiones. Aprende de las ideas de los demás alumnos. El aprendizaje se hace en grupo no individual.</p> <p>* Recomendaciones: Siempre se ha de lanzar una preguntas posterior al video para que los alumnos en un principio tomen parte por una posición u otra del debate. Esta pregunta la lanzara el profesor que puede ser o no el moderador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esta actividad se propone para 4º de la ESO, aunque adaptando la discusión y el video introductorio puede emplearse para 1º,2º,3º de la ESO. - Requiere de un moderador y recopilador de ideas principales. - No requiere de conocimientos previos ya que se supone que los alumnos son conocedores del tema a tratar. - Para la reproducción del video no se requiere de conexión de internet si se dispone del video previamente descargado. - Los alumnos en el aula requerirán un PC para realizar la encuesta o smartphones. -Para realizar el visionado de la encuesta en línea si que se requiere internet. - Acotar los tiempos: 20 minutos como máximo de video. 5 minutos para realizar la encuestas. 20 minutos de debate. 5 minutos de conclusiones finales. 5 minutos cuestionario individual en casa. Actividad grupal en el debate. Actividad individual para la encuesta.

Tabla 6. Ficha mínima actividad.