



**Digi'Aware**



**Ciudadanía digital y  
aprendizaje: cómo ser  
buenos y sentirnos  
cómodos en línea**



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

**Introducción** \_\_\_\_\_ 4

**Capítulo #1. Desarrollar habilidades para comprender las prácticas digitales de los jóvenes** \_\_\_\_\_ 9

    Introducción \_\_\_\_\_ 9

    1.1 Comprensión de las prácticas digitales para profundizar en la comprensión fundamental de las prácticas digitales \_\_\_\_\_ 10

        Promover el comportamiento digital responsable y practicar la etiqueta digital \_\_\_\_\_ 10

        Impacto del tiempo excesivo frente a la pantalla en los jóvenes \_\_\_\_\_ 11

        Estrategias para equilibrar el uso de pantallas y fomentar hábitos saludables \_\_\_\_\_ 12

        Relaciones positivas en línea \_\_\_\_\_ 12

        Reconocimiento de riesgos potenciales \_\_\_\_\_ 12

    1.2 Cultivar habilidades de pensamiento crítico \_\_\_\_\_ 14

        Diferenciar entre información confiable y engañoso \_\_\_\_\_ 14

        Resolución de problemas y solución de problemas \_\_\_\_\_ 14

        Toma de decisiones en línea \_\_\_\_\_ 15

    1.3 Fomentar la empatía y el comportamiento ético \_\_\_\_\_ 16

    1.4 Estudio de caso: "Abandonados a su suerte" \_\_\_\_\_ 19

        Introducción \_\_\_\_\_ 19

        Instrucciones \_\_\_\_\_ 19

        Preguntas de reflexión \_\_\_\_\_ 19

    1.5 Resumen del capítulo \_\_\_\_\_ 20

        Conceptos clave \_\_\_\_\_ 21

    1.6 Bibliografía \_\_\_\_\_ 22

**Capítulo #2. Desarrollo de habilidades para proteger a los jóvenes de los riesgos en línea.** \_\_\_\_\_ 27

    Introducción \_\_\_\_\_ 27

    2.1 Desinformación en línea: comprender los peligros y los impactos de las noticias falsas en los jóvenes \_\_\_\_\_ 28

        Manipulación de la opinión y la percepción del mundo \_\_\_\_\_ 28

        Impacto en la salud mental \_\_\_\_\_ 29

        El refuerzo de las burbujas de filtro en las redes sociales y el sesgo de confirmación \_\_\_\_\_ 30

    2.2 Ciberacoso y seguridad en línea \_\_\_\_\_ 31

        Entendiendo la Mayoría Digital \_\_\_\_\_ 31

        Pornografía en línea \_\_\_\_\_ 32

        Grooming y sextorsión \_\_\_\_\_ 32

        Juegos de azar en línea \_\_\_\_\_ 33

        Vigilancia digital \_\_\_\_\_ 34

        Abuso digital en las relaciones íntimas \_\_\_\_\_ 35

        Habilidades de seguridad a desarrollar \_\_\_\_\_ 36

ALGUNOS PRINCIPIOS:_____	36
ALGUNAS HERRAMIENTAS Y CONSEJOS PRÁCTICOS:_____	37
2.3 Niños frente a pantallas: identificando los riesgos y beneficios_____	39
Impactos y riesgos negativos_____	40
2.4 Casos de estudio_____	43
Estudio de caso #1 - Programa de Educación para la Ciudadanía Digital en Singapur._____	43
Estudio de caso #2 - "Les Promeneurs du Net" en Francia._____	44
Estudio de caso #3 - El programa "E-Pioneers" en Finlandia._____	46
2.5 Cuadro resumen_____	48
Conceptos clave_____	48
2.6 Bibliografía_____	50

<b>Capítulo #3. Introducción y comprensión del Marco de Alfabetización Digital Crítica_____</b>	<b>53</b>
Introducción_____	53
3.1 Principios de la alfabetización digital crítica_____	54
Pensamiento crítico y habilidades analíticas_____	54
Alfabetización mediática e informacional_____	55
Ética y Responsabilidad Digital_____	56
3.2 La necesidad de desarrollar la alfabetización digital_____	58
Retos y oportunidades en el mundo digital_____	58
Importancia de las competencias digitales en la sociedad moderna_____	59
Consecuencias de la falta de alfabetización digital_____	60
3.3 Componentes de la alfabetización digital crítica_____	61
Alfabetización Informacional:_____	61
Alfabetización mediática:_____	62
Alfabetización tecnológica:_____	64
3.4 Métodos y estrategias educativas para desarrollar la alfabetización digital crítica	67
Uso de estudios de casos y ejemplos de la vida real_____	68
Aprendizaje colaborativo y trabajo en grupo_____	68
Integración de plataformas y herramientas digitales en la educación_____	69
3.5 Desafíos en el desarrollo de la alfabetización digital crítica_____	70
Limitaciones de los sistemas educativos_____	70
Cuestiones de acceso y equidad_____	70
Formación Docente y Desarrollo Profesional_____	71
Estudio de caso - Pesca de datos_____	71
Programas y proyectos exitosos_____	72
Festival de Seguridad Digital_____	72
3.6 Cuadro resumen_____	73
3.7 Bibliografía y referencias_____	74
<b>Conclusiones_____</b>	<b>76</b>

# INTRODUCCIÓN



En el mundo digital interconectado de hoy, las actividades en línea de los jóvenes se han convertido en un aspecto fundamental de sus vidas. Estas actividades traen consigo tanto oportunidades de crecimiento como desafíos que exigen una navegación cuidadosa. “Aprendiendo Ciudadanía Digital: ser responsable y estar cómod@ en Línea” es un recurso exhaustivo desarrollado como parte del proyecto Erasmus+ KA2 “[DigiAware: Digital Awareness of Young People to Use Social Media Safely](#)”, financiado por la Agencia Nacional Noruega Erasmus+. Este proyecto refleja un esfuerzo colaborativo para empoderar a los educadores con las habilidades, el conocimiento y las herramientas necesarias para guiar a los jóvenes estudiantes en el panorama digital.

El proyecto [DigiAware](#) hace hincapié en la importancia de dotar a los educadores y a los estudiantes de las competencias necesarias para fomentar un comportamiento responsable en línea y cultivar la resiliencia frente a los riesgos digitales. Al alinearse con los principios del programa Erasmus+, el manual integra las perspectivas europeas sobre la alfabetización digital, la inclusión social y el comportamiento ético para abordar los diversos retos a los que se enfrentan los jóvenes en el ámbito digital.

**Este manual proporciona un marco para fomentar las habilidades en empatía, pensamiento crítico y alfabetización digital**, competencias esenciales para adaptar los enfoques educativos a las necesidades diversas y cambiantes de los jóvenes estudiantes. Al centrarse en las funciones y responsabilidades de los educadores, la guía explora cómo pueden promover un comportamiento responsable en línea, salvaguardar la privacidad y crear espacios digitales inclusivos y respetuosos.

Los temas tratados abarcan un amplio espectro de desafíos, incluido el uso de las redes sociales, el impacto del tiempo frente a la pantalla, los riesgos de la desinformación y la importancia de fomentar el comportamiento ético en línea. Estos temas son cada vez más relevantes a medida que las interacciones digitales influyen significativamente en el desarrollo social, emocional e intelectual de los jóvenes.

Al dotar a los educadores de estrategias para abordar estos desafíos, el manual pretende cultivar una generación de ciudadanos digitales informados y conscientes. Los capítulos siguientes profundizan en la comprensión de las prácticas digitales de los jóvenes, identificando los riesgos potenciales y fomentando las habilidades que permiten a los educadores crear entornos en línea de apoyo, seguros y atractivos para sus estudiantes.

Este manual consta de tres capítulos:

### **Capítulo #1: Desarrollo de habilidades para comprender las prácticas digitales de los jóvenes**

Este capítulo proporciona a los educadores información y herramientas esenciales para comprender los comportamientos y prácticas digitales de los jóvenes. Se centra en dotar a los educadores de competencias críticas como la empatía, el pensamiento crítico y la alfabetización digital para ayudarles a crear entornos de aprendizaje adaptados a la madurez, las necesidades y las habilidades de sus alumnos.

El capítulo explora la dinámica de las redes sociales, el uso de la pantalla y el concepto más amplio de alfabetización digital. Destaca los beneficios y riesgos de las prácticas digitales, como la influencia de las redes sociales en la salud mental, el impacto del tiempo excesivo frente a la pantalla y el potencial de interacciones en línea tanto positivas como negativas. Además, ofrece estrategias para promover un comportamiento digital responsable, fomentar la empatía en las interacciones en línea y fomentar el pensamiento crítico para navegar eficazmente por las complejidades del mundo digital.

A través de ejemplos prácticos, estudios de casos y ejercicios reflexivos, este capítulo empodera a los educadores para guiar mejor a los jóvenes en la toma de decisiones informadas, éticas y equilibradas en sus vidas digitales.

### **Capítulo #2: Desarrollo de habilidades para proteger a los jóvenes de los riesgos en línea**

Este capítulo se centra en dotar a los educadores de los conocimientos y las estrategias necesarias para proteger a los jóvenes de los diversos riesgos asociados al mundo digital. Explora los peligros que plantean la desinformación, el ciberacoso, la explotación en línea, el tiempo excesivo frente a la pantalla y otras amenazas digitales prevalentes.

Los temas clave incluyen la identificación y mitigación de riesgos como las noticias falsas, el grooming, la sextorsión, los juegos de azar en línea y el abuso digital en las relaciones. El capítulo también profundiza en los impactos psicológicos y sociales de estos riesgos, haciendo hincapié en la importancia de enseñar la seguridad en línea, la gestión de la privacidad y la comunicación respetuosa en línea.

A través de conocimientos teóricos, herramientas prácticas y estudios de casos, este capítulo empodera a los educadores para fomentar una cultura de seguridad y conciencia digital. Proporciona estrategias prácticas, como enseñar a los estudiantes a verificar la información, practicar comportamientos seguros en línea y reconocer las interacciones dañinas en línea, ayudando así a los jóvenes a navegar por los espacios digitales de manera responsable y segura.

### **Capítulo #3: Introducción y Visión del Marco Crítico de Alfabetización Digital**

En este capítulo se presenta a los educadores el Marco de Alfabetización Digital Crítica, que hace hincapié en las competencias esenciales necesarias para un uso seguro, responsable y eficaz de las tecnologías digitales. Proporciona una visión general de competencias clave como la alfabetización informacional, la creación de contenidos digitales, la colaboración en línea, el bienestar digital y la participación ética en entornos digitales.

Al centrarse en los aspectos “críticos” de la alfabetización digital, este capítulo destaca la importancia de evaluar la información digital, reconocer los sesgos, fomentar el comportamiento ético y navegar por las herramientas digitales de forma segura. Se alinea con marcos como el DigComp 2.2 de la Unión Europea, integrando estos principios en estrategias prácticas tanto para educadores como para jóvenes estudiantes.

A través de estudios de casos, actividades prácticas y ejercicios de reflexión, el capítulo equipa a los educadores con las herramientas para mejorar sus prácticas de enseñanza y apoyar a los estudiantes para que se conviertan en ciudadanos digitales informados, empoderados y responsables.

Este manual es una parte integral de un marco educativo más amplio, que consta de dos componentes clave adicionales: el Programa de Capacitación Digi’Aware desarrollado y el e-Hub con Recursos Educativos Abiertos (REA). Juntos, estos tres elementos forman un sistema cohesivo y complementario diseñado para apoyar a los educadores en la educación de adultos.

El Manual proporciona valiosos conocimientos teóricos, ofreciendo a los educadores una base en conceptos clave y enfoques pedagógicos. Se puede leer en su totalidad para una comprensión completa o de forma selectiva, dependiendo de las necesidades específicas y las áreas de interés. También sirve como guía para utilizar eficazmente el Programa de Formación.

El programa de formación consta de una serie de módulos que incluyen ejercicios, herramientas y estrategias prácticas adaptadas a los educadores. Estos recursos están diseñados para ser flexibles, lo que permite a los educadores seleccionar módulos específicos o componentes individuales en función de sus objetivos de enseñanza y necesidades del alumno.

El e-Hub sirve como una plataforma digital que alberga todos los recursos desarrollados en forma de REA. Si bien está diseñado principalmente para educadores, también es accesible a un público más amplio interesado en la educación de adultos. La plataforma también incluye cuestionarios interactivos para evaluar los conocimientos y habilidades adquiridos en cada módulo, lo que garantiza una experiencia de aprendizaje atractiva y estructurada.

Al combinar estos tres componentes, el Manual, el Programa de Capacitación y el e-Hub, los educadores obtienen un conjunto de herramientas completo, adaptable y eficaz para mejorar las prácticas de educación de adultos.

Ettaoufik FATHI, FCB asbl  
Bruselas, marzo de 2025

# **CAPÍTULO #1. DESARROLLAR HABILIDADES PARA COMPRENDER LAS PRÁCTICAS DIGITALES DE LOS JÓVENES**

# CAPÍTULO #1. DESARROLLAR HABILIDADES PARA COMPRENDER LAS PRÁCTICAS DIGITALES DE LOS JÓVENES

## INTRODUCCIÓN

En este capítulo se presentan contenidos que pueden ser utilizados por los educadores para ayudarles a comprender mejor las prácticas digitales de los jóvenes y cómo estas prácticas pueden afectar a los jóvenes. Este capítulo se divide en tres subcapítulos de la siguiente manera:

- **La sección 1** presenta información sobre prácticas digitales con un enfoque en la alfabetización digital, el uso de pantallas y la dinámica de las redes sociales. El término “prácticas digitales” describe en términos generales las diferentes formas en que las personas se relacionan con las tecnologías digitales y las utilizan. La alfabetización digital se refiere a las competencias y habilidades necesarias para participar y navegar por el mundo digital. Estas competencias promueven el uso responsable y seguro de internet, y la conciencia de cómo nos comunicamos en línea (Webwise, 2019).
- **La sección 2** se centra en cultivar y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico de los jóvenes. Se centrará en aspectos como la capacidad de resolución de problemas, la adaptación a los cambios tecnológicos y las habilidades de alfabetización mediática. El pensamiento crítico es una habilidad que se utiliza para evaluar una situación o problema desde una postura objetiva. Es una forma de pensar que implica análisis y consideración cuidadosa. Se trata de evaluar la información y cuestionar su validez y confiabilidad, en lugar de sacar conclusiones precipitadas o hacer suposiciones. Estas habilidades se pueden utilizar para combatir las noticias falsas y la desinformación y prevenir la propagación de estereotipos negativos en los medios de comunicación.
- **La sección 3** se centra en fomentar la empatía y el comportamiento ético como habilidades digitales cruciales para los adultos jóvenes. En la era digital actual, estas habilidades son esenciales para fomentar interacciones positivas en línea y una ciudadanía digital responsable. Al explorar la conexión entre la empatía, la ética y la alfabetización digital, los educadores pueden equipar a los adultos jóvenes con el conocimiento y las herramientas necesarias para navegar por los espacios digitales con integridad y respeto. A través de conocimientos prácticos e investigación, este capítulo tiene como objetivo empoderar a los educadores para cultivar la empatía y el comportamiento ético entre los adultos jóvenes en entornos digitales.

El contenido de estos tres subcapítulos se presenta en la siguiente sección, a la que sigue un estudio de caso, preguntas de reflexión y enlaces a otros recursos y lecturas.

## 1.1 COMPRENSIÓN DE LAS PRÁCTICAS DIGITALES PARA PROFUNDIZAR EN LA COMPRENSIÓN FUNDAMENTAL DE LAS PRÁCTICAS DIGITALES

Cualquiera puede crear y compartir contenido en línea. Como resultado, hay una gran cantidad de información errónea, desinformación y noticias falsas en las redes sociales (Webwise, 2022). Antes de asumir que la información es verdadera, es una buena práctica evaluarla y verificarla. Las habilidades de pensamiento crítico son esenciales para analizar la información y evaluar su fiabilidad, precisión y calidad (Berkeley Library, 2024). Esto se puede hacer considerando el significado y el propósito del contenido, si contiene algún sesgo, y preguntándose cuál es el objetivo del autor y si podría tener una agenda alternativa. (Biblioteca Nacional Wellington, s.f.).

### PROMOVER EL COMPORTAMIENTO DIGITAL RESPONSABLE Y PRACTICAR LA ETIQUETA DIGITAL

En el mundo en línea, los derechos a la “privacidad, la seguridad, el acceso y la inclusión, y la libertad de expresión” siguen siendo aplicables (Webwise, 2021). Cualquiera que use Internet tiene una huella digital. Se trata de una recopilación de datos basada en la actividad en línea de una persona, incluida información sobre las búsquedas en Internet, los patrones de clics, los sitios web visitados y el tiempo que pasa en ellos, etc. Estos datos se registran y pueden ser utilizados por las empresas para comprender las preferencias de los consumidores. Es importante que los jóvenes sean conscientes de cómo se recopilan y utilizan sus datos. Pueden proteger su huella digital revisando la configuración de privacidad y cookies y practicando hábitos de navegación seguros. Además, el comportamiento digital responsable implica respetar los derechos de otras personas cuando están en línea y actuar de manera ética. Es importante que los jóvenes entiendan el impacto de lo que hacen en línea (lo que comparten y cómo se comunican).

#### Comportamiento digital responsable y etiqueta (Abhishek, 2023; Red de Crianza de los Hijos, 2023)

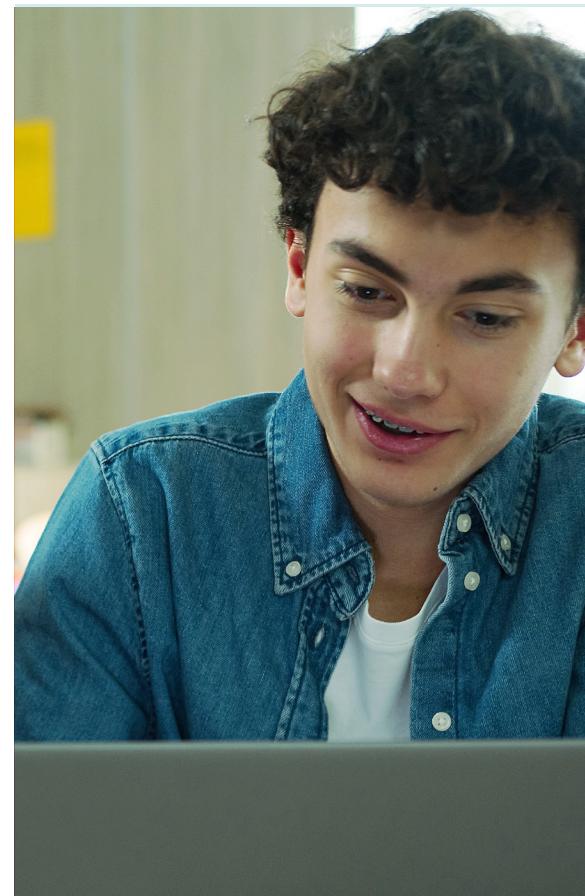
- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>Respetar la privacidad y la propiedad intelectual de los demás.</li><li>Evite crear o volver a compartir información errónea.</li><li>Garantice la seguridad en línea.</li><li>Crea contraseñas seguras.</li><li>No compartas información personal.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Practicar hábitos de navegación seguros.</li><li>Esté atento al ciberacoso, el acoso y las estafas.</li><li>Comunícate con respeto y utiliza un lenguaje adecuado. Recuerde que el lenguaje puede ser malinterpretado.</li><li>Respetá las diversas perspectivas.</li><li>Abstenerse de comportamientos ofensivos.</li></ul> |
|---|--|

## IMPACTO DEL TIEMPO EXCESIVO FRENTA A LA PANTALLA EN LOS JÓVENES

El tiempo de pantalla (ST) se refiere al tiempo que se pasa en cualquier pantalla digital o electrónica (Lalloo-McGurk, 2023). Ha habido muchas investigaciones que exploran los efectos de la TS en los jóvenes en respuesta al aparente aumento de los problemas de salud mental en este grupo (Santos, et al., 2023; Tang, et al., 2021). Si bien varios estudios indican una asociación entre el ST y la salud mental, la naturaleza de esta asociación no se comprende completamente y se necesita más investigación. Las limitaciones comúnmente citadas incluyen la dependencia de que los participantes informen por sí mismos su ST, la variación en los métodos utilizados para evaluar los resultados de salud mental y la necesidad de una mayor diversidad en la población participante (Santos, et al., 2023). Tang, et al. (2021) sugirieron que los estudios futuros deben examinar «el contenido de la pantalla y las motivaciones subyacentes al uso de la pantalla».

Tang, et al. (2021) realizaron una revisión de estudios longitudinales sobre este tema. Informaron que la asociación entre el ST y los síntomas depresivos era de “tamaño pequeño a muy pequeño”. Una revisión de Muppalla, et al. (2023) descubrió que la “multitarea multimedia” tuvo un impacto negativo “especialmente en la memoria de trabajo, la inhibición y la capacidad de cambiar entre tareas”.

Santos, et al. (2023) realizaron una revisión sistemática de 50 artículos que examinaron la relación entre los jóvenes (10-21 años) y la salud mental. En general, pareció haber una asociación entre el ST y la salud mental. Sin embargo, 12 de los estudios no encontraron asociaciones negativas. Santos, et al. (2023) señalaron que: “los adolescentes son particularmente susceptibles a las oportunidades y riesgos de las nuevas tecnologías. El desarrollo de circuitos cerebrales socioafectivos puede aumentar la sensibilidad a la información social, la impulsividad hacia las recompensas, así como la preocupación por la evaluación entre pares”. También plantearon el punto importante de que, si bien las redes sociales pueden empeorar potencialmente la ansiedad y la depresión, los jóvenes con estas afecciones pueden buscarlas como un mecanismo de afrontamiento. Santos, et al. (2023) también comentaron cómo las pantallas LED pueden interferir con el ritmo circadiano y la regulación del sueño, lo que a su vez puede exacerbar los problemas de salud mental.



## ESTRATEGIAS PARA EQUILIBRAR EL USO DE PANTALLAS Y FOMENTAR HÁBITOS SALUDABLES

Los educadores deben destacar estrategias útiles que los jóvenes pueden utilizar para equilibrar su tiempo en línea. Deben alentarlos a establecer límites y formar hábitos saludables.

### **Equilibrar el uso de pantallas y los hábitos saludables** (Internet Matters, 2019; Rompecabezas, 2021)

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Establezca límites de tiempo (1-3 horas por día) y use una alarma / temporizador.</li><li>• Limite el uso de la pantalla a momentos específicos del día.</li><li>• Mantenga las comidas libres de pantallas.</li><li>• Trate de evitar las pantallas antes de acostarse.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ponga los dispositivos en “no molestar” durante otras actividades, por ejemplo, la tarea. Esto es para evitar distracciones.</li><li>• Desactiva las notificaciones y tómate descansos de la tecnología y las redes sociales.</li><li>• Dedique tiempo a otras actividades.</li></ul> |
|--|---|

## RELACIONES POSITIVAS EN LÍNEA

Las tecnologías digitales ofrecen a los jóvenes muchas oportunidades y pueden tener un impacto positivo en sus vidas. Se pueden utilizar como herramientas educativas y una forma de acceder fácilmente a grandes cantidades de información y nuevas ideas. Esta tecnología permite a las personas mantenerse en contacto con amigos y familiares que viven lejos. También permiten a los jóvenes hacer nuevas conexiones y encontrar a otras personas que tengan ideas afines y compartan intereses, perspectivas o experiencias similares. Las redes sociales pueden ser una herramienta para las personas marginadas. Puede ayudarles a expresar y compartir sus experiencias y a formar comunidades en línea de apoyo (Lee, 2019). Lee (2019) describió los beneficios de las redes sociales como herramienta de comunicación para las personas con discapacidad, incluida la oportunidad de utilizar plataformas para la defensa, la socialización y conocer a otras personas con experiencias similares.

## RECONOCIMIENTO DE RIESGOS POTENCIALES

Internet y las redes sociales conllevan riesgos. Los jóvenes que pasan mucho tiempo en línea pueden tener más probabilidades de encontrar contenido dañino o inapropiado para su edad (Lalloo-McGurk, 2023). También pueden ser más vulnerables a sufrir ciberacoso o explotación. Si un joven no sabe cómo usar Internet de manera segura, puede comprometer fácilmente su privacidad e información personal. Pasar tiempo en línea también significa

que pueden terminar pasando menos tiempo haciendo otras actividades que disfrutan. Por otra parte, durante esas actividades, es más probable que se distraigan con su teléfono y las notificaciones (Lalloo-McGurk, 2023). Las redes sociales pueden contribuir al desarrollo de trastornos alimentarios (BodyWhys, s.f.; Lalloo-McGurk, 2023). El contenido de los medios de comunicación que promueve la cultura de la dieta y las prácticas nocivas (incluso los mensajes sutiles) puede tener un impacto negativo en la relación de los jóvenes con la comida, su cuerpo y su imagen corporal.



## 1.2 CULTIVAR HABILIDADES DE PENSAMIENTO CRÍTICO

El sesgo es una inclinación injusta a favor o en contra de alguien o algo. Puede estar presente tanto en medios tradicionales como digitales. Los medios de comunicación imparciales se mantienen neutrales a la hora de presentar noticias, hechos y pruebas, lo que permite al lector llegar a sus propias conclusiones (IADT, 2024). Por otro lado, los medios de comunicación sesgados intentarán influir en la opinión pública. Es importante que los jóvenes sean conscientes de las formas en que se pueden manifestar los prejuicios. La forma en que se usa el lenguaje puede ser un indicador de sesgo. Por ejemplo, el uso de lenguaje extremo, emocional o persuasivo, declaraciones que tienen connotaciones y la simplificación o generalización excesiva de la información (Kaisler y O'Connor, 2024). Otras cosas a tener en cuenta son quién es el autor y cuáles son sus fuentes, cuál es su punto de vista político y qué podría ganar al compartir cierto contenido. Además, ¿discuten puntos de vista alternativos y contraargumentos? Los jóvenes deben aprender a evaluar el contenido en busca de sesgos implícitos (sutiles) y sesgos por omisión (IADT, 2024). Pueden hacerlo comprobando si se ha omitido algún detalle importante mediante la verificación cruzada de otras fuentes. También deben cuestionar cómo se representa y retrata a las personas en el contenido que ven y si se está dejando de lado la voz y la perspectiva de alguien (MediaSmarts, 2023). Deben estar atentos a la falta de representación y representación de la interseccionalidad, así como a los estereotipos (MediaSmarts, 2023).

## DIFERENCIAR ENTRE INFORMACIÓN CONFIABLE Y ENGAÑOSA

Puede ser difícil saber si la información en línea es confiable o no. BBC (2023) enumera los siguientes signos obvios de contenido poco confiable; El contenido está mal escrito, está desorganizado, hay faltas de ortografía y la información está desactualizada. Sin embargo, a veces no está tan claro. La verificación, la verificación de datos y la búsqueda inversa de imágenes son buenas tácticas para comprobar la fiabilidad de la información que se encuentra en línea (BBC, 2023).

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

La capacidad de resolver y solucionar problemas cuando se utiliza la tecnología digital es una habilidad crucial en el mundo actual. La tecnología está incorporada en muchos aspectos de la vida de los jóvenes y ser experto en su uso suele ser un activo deseable y valioso en el mercado laboral. Los jóvenes también deben tratar de mantenerse al día con los cambios y avances tecnológicos. Estas son habilidades transferibles que vale la pena desarrollar.

La solución de problemas es esencialmente un enfoque estructurado para la resolución de problemas. Implica los siguientes pasos; identificar el problema, determinar la causa raíz, desarrollar soluciones y elaborar un plan, experimentar con diferentes opciones y probar soluciones (Subedi, 2024). Estos pasos se pueden repetir y no tienen que seguir un orden exacto. Es útil hacer una lluvia de ideas durante este proceso. Los jóvenes pueden usar sus habilidades de pensamiento crítico y lógica para apoyarlos. Con el tiempo, adquirirán más confianza para hacer frente a los diferentes tipos de problemas técnicos que surjan (Vibe Breda, s.f.). También se volverán más competentes para trabajar y comunicarse en el mundo digital.

## TOMA DE DECISIONES EN LÍNEA

En general, la toma de decisiones es una habilidad que requiere tiempo y experiencia para desarrollarse. La toma de decisiones en línea puede ser más difícil, ya que las personas pueden sentirse distanciadas y alejadas de sus decisiones. Muchos anuncios y contenidos de los medios de comunicación están diseñados para animar a los usuarios a tomar decisiones rápidas e impulsivas. Esto evita que las personas se desaceleren y piensen en las consecuencias de las decisiones que toman. Nyrhinen, et al. (2023) describieron cómo la “comodidad y la automatización” de las compras en línea han hecho que las “compras impulsivas sean cada vez más fáciles”. Además, resumieron cómo los “anuncios dirigidos” y la “presencia de marcas en las redes sociales” alimentan aún más este tipo de toma de decisiones impulsivas. Stachowiak-Krzyzan (2019) explicó cómo se pueden utilizar las redes sociales para influir en los jóvenes para que realicen compras no planificadas. Estas plataformas son donde los jóvenes suelen descubrir por primera vez un artículo o producto. Los comentarios publicados por otras personas y las reseñas de videos pueden ser muy influyentes. También es muy accesible, rápido y fácil para realizar compras. Los educadores deben enseñar a los jóvenes a hacer una pausa y pensar en las decisiones, en particular sobre compartir información personal en línea, publicar contenido, comunicarse con otros y realizar compras (ISPCC, 2021).

Las buenas habilidades de toma de decisiones se pueden cultivar cuando los jóvenes tienen el espacio y se sienten confiados y seguros de sus habilidades. Es crucial que los educadores sean empáticos y pacientes y les permitan aprender de los errores. Tener discusiones, reflexiones y escenarios de juego de roles pueden ser buenas maneras de desarrollar estas habilidades fuera de línea (Rachel's Challenge, 2024).

## 1.3 FOMENTAR LA EMPATÍA Y EL COMPORTAMIENTO ÉTICO

La empatía sirve como piedra angular para las interacciones positivas en línea. La empatía se puede definir como la capacidad de comprender y compartir los sentimientos, experiencias y perspectivas de los demás en entornos digitales. Implica reconocer y reconocer las emociones transmitidas a través de la comunicación digital, como mensajes de texto, imágenes o videos, y responder con compasión y comprensión (Rosen et al. 2013).

Los educadores deben enseñar a los estudiantes a comprender diversas perspectivas, practicar la escucha activa y responder con compasión en los espacios digitales. Al cultivar la empatía, los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda de las experiencias y emociones de los demás, fomentando conexiones significativas y reduciendo los conflictos en línea.

Comprender las complejidades de las prácticas digitales de los jóvenes es esencial para la construcción efectiva de empatía en las interacciones en línea. La investigación de Moreno et al. (2016) destaca la importancia de reconocer las diversas experiencias y perspectivas que dan forma al comportamiento en línea de las personas. Al reconocer los contextos digitales únicos en los que operan los jóvenes, los educadores pueden adaptar estrategias de fomento de la empatía para abordar desafíos y oportunidades específicos en los espacios digitales.

Por otra parte, el trabajo de Greenhow y Robelia (2009) enfatiza el papel de la escucha activa en el fomento de la empatía en línea. Interactuar activamente con las expresiones digitales de los demás, ya sea a través de texto, imágenes o videos, permite a los estudiantes comprender las emociones y perspectivas que subyacen a las interacciones en línea. Al enseñar a los estudiantes a interpretar y responder con empatía al contenido digital, los educadores los empoderan para forjar conexiones más profundas y navegar por las relaciones digitales con sensibilidad y comprensión.

Al incorporar los conocimientos de estos estudios, los educadores pueden diseñar actividades de fomento de la empatía que aprovechen las prácticas digitales de los jóvenes para promover la empatía y la compasión en las interacciones en línea. A través de discusiones guiadas, ejercicios reflexivos y experiencias interactivas, los estudiantes pueden desarrollar las habilidades y la mentalidad necesarias para fomentar la empatía y el comportamiento ético en los espacios digitales.

El trabajo de Livingstone y Third (2017) enfatiza la intersección de la empatía y la ciudadanía digital. Al enseñar a los jóvenes a considerar el impacto de sus acciones en línea en los demás y en la comunidad digital en general, los educadores pueden inculcar valores éticos y empatía en las interacciones digitales. Este enfoque anima a los estudiantes a reflexionar sobre su huella digital y a tomar decisiones empáticas que contribuyan positivamente a los espacios en línea.

En el mundo digital conectado de hoy, la ética digital desempeña un papel vital a la hora de guiar el comportamiento y las interacciones en línea de los adultos jóvenes. En el contexto de las interacciones en línea, la ética digital se refiere a un conjunto de principios y directrices morales que rigen el comportamiento, las acciones y las decisiones de las personas en los entornos digitales. Implica una conducta responsable y ética en varios aspectos de las interacciones en línea, incluidos, entre otros, el respeto de la privacidad de los demás, la participación en una comunicación veraz y transparente, la práctica de la ciudadanía digital y la defensa de la integridad y la rendición de cuentas en los espacios digitales (Ess, 2014).

A medida que los adultos jóvenes navegan por entornos en línea complejos, el desarrollo de habilidades éticas digitales se vuelve cada vez más importante para la participación responsable y ética en la sociedad digital. Un aspecto fundamental de la ética digital es respetar la privacidad y confidencialidad de la información digital de los demás. Los adultos jóvenes deben comprender la importancia de obtener el consentimiento antes de compartir datos personales o contenido en línea (Boyd, 2014). Además, deben ser conscientes de las posibles consecuencias de sus acciones digitales en la privacidad de los demás y tomar medidas para proteger la información confidencial.

Otra dimensión clave de la ética digital es la promoción de interacciones en línea respetuosas e inclusivas. Los adultos jóvenes deben ser conscientes de su lenguaje, tono y comportamiento cuando se comunican en línea, evitando el acoso, la discriminación o el contenido ofensivo (Livingstone y Third, 2017). Abrazar la diversidad y fomentar la empatía en los espacios digitales contribuye a crear comunidades en línea inclusivas donde todos se sientan valorados y respetados. Además, la ética digital abarca la ciudadanía digital responsable, incluida la evaluación crítica de la información en línea y el intercambio responsable de contenidos. Los adultos jóvenes deben desarrollar las habilidades para evaluar críticamente la credibilidad y confiabilidad de las fuentes en línea para evitar la difusión de información errónea o la participación en prácticas dañinas en línea (Boyd, 2014).

En este marco, la creación de espacios seguros en los entornos educativos está intrínsecamente ligada a la promoción de la ética digital entre los jóvenes. Según Hinduja y Patchin (2015), la creación de espacios seguros en entornos educativos para las interacciones en línea implica establecer entornos de aprendizaje digital inclusivos y de apoyo en los que los estudiantes se sientan valorados, respetados y protegidos de cualquier daño. Abarca la implementación de estrategias para promover la amabilidad, abordar el ciberacoso, garantizar la privacidad y fomentar una cultura de respeto e inclusión en las interacciones digitales.

Los entornos educativos sirven como base para fomentar la empatía, el comportamiento ético y las habilidades digitales entre los adultos jóvenes. Al adaptar los entornos educativos para fomentar la empatía y el comportamiento ético, los educadores pueden crear espacios seguros que promuevan la amabilidad, aborden el ciberacoso y garanticen la inclusión en las interacciones digitales.

Una investigación reciente de Lin et al. (2021) hace hincapié en la importancia de crear entornos de aprendizaje digital inclusivos y de apoyo para promover la empatía y el comportamiento ético entre los adultos jóvenes. Al integrar los componentes de aprendizaje social y emocional (SEL) en los programas de alfabetización digital, los educadores pueden fomentar las habilidades de empatía y la toma de decisiones éticas en las interacciones en línea. Este enfoque promueve una cultura de amabilidad y respeto, reduciendo la prevalencia del ciberacoso y los comportamientos negativos en línea.

Además, el trabajo de Livingstone y Helsper (2021) pone de manifiesto la necesidad de iniciativas integrales de mejora de las competencias digitales para dotar a los adultos jóvenes de las habilidades necesarias para navegar en entornos digitales de forma responsable. Al brindar oportunidades para el aprendizaje práctico, el pensamiento crítico y la reflexión ética, los educadores pueden empoderar a los adultos jóvenes para que desarrollen habilidades de alfabetización digital y prácticas digitales éticas. Este enfoque holístico de la mejora de las competencias digitales fomenta un sentido de agencia y resiliencia, lo que permite a los adultos jóvenes participar con confianza y ética en los espacios digitales.

Al integrar los conocimientos de estos estudios, los educadores pueden diseñar entornos educativos que promuevan la empatía, el comportamiento ético y la mejora de las habilidades digitales entre los adultos jóvenes. Al fomentar una cultura de amabilidad, inclusión y responsabilidad en las interacciones digitales, los educadores crean espacios seguros donde los adultos jóvenes pueden prosperar y contribuir positivamente a la sociedad digital.

En conclusión, fomentar la empatía y el comportamiento ético son aspectos indispensables de la alfabetización digital de los adultos jóvenes. A medida que navegan por las complejidades del mundo digital, estas habilidades sirven como principios rectores para fomentar interacciones positivas en línea y una ciudadanía digital responsable. Al equipar a los adultos jóvenes con empatía y habilidades éticas para tomar decisiones, los educadores los empoderan para que participen de manera ética, respetuosa y responsable en los espacios digitales. A través de la educación y el apoyo continuos, podemos cultivar una generación de ciudadanos digitales que contribuyan positivamente a las comunidades en línea y den forma a una sociedad digital más inclusiva y empática.



## 1.4 ESTUDIO DE CASO: “ABANDONADOS A SU SUERTE”

### INTRODUCCIÓN

Para este estudio de caso, explorará el informe “[Left to their own devices](#)” de Papamichail y Sharma (2019). Se trata de un informe del Reino Unido publicado por Barnardo’s que examina la relación entre los jóvenes, las redes sociales y la salud mental. Vale la pena leer el informe completo. Sin embargo, para esta actividad solo necesitarás leer ciertas secciones de la misma.

### INSTRUCCIONES

- Comience por abrir el informe, al que se puede acceder a través de este enlace: [https://www.barnardos.org.uk/sites/default/files/uploads/B51140%202020886\\_Social%20media\\_Report\\_Final\\_Lo%20Res.pdf](https://www.barnardos.org.uk/sites/default/files/uploads/B51140%202020886_Social%20media_Report_Final_Lo%20Res.pdf)
- Alternativamente, vaya al sitio web de Barnardo’s y descargue el informe aquí: <https://www.barnardos.org.uk/research/left-their-own-devices-young-people-social-media-and-mental-health>

Debes leer las siguientes secciones:

1. Resumen de los beneficios y desventajas de los dispositivos; **Página 9**.
2. ¿Cuáles son los efectos positivos de las redes sociales en la salud mental y el bienestar de los niños y jóvenes? **Página 17-20**.
3. ¿Cuáles son los efectos negativos de las redes sociales en la salud mental y el bienestar de los niños y jóvenes? **Páginas 21-24**.

Después de leer cada sección, reflexione sobre el contenido y responda las preguntas relacionadas que se describen a continuación.

### PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- **Pregunta 1** Considere cómo este informe afecta su comprensión del uso de los dispositivos digitales por parte de los jóvenes.
- **Pregunta 2** ¿Cuál es el impacto potencial que tienen los dispositivos en la salud mental de los jóvenes?
- **Pregunta 3** ¿Quién tiene mayor riesgo de desarrollar un problema o trastorno de salud mental?
- **Pregunta 4** Reflexionar sobre la importancia de enseñar seguridad en línea a niños y jóvenes.
- **Pregunta 5** ¿Cómo podría este informe cambiar la forma en que trabaja con los jóvenes en el futuro?
- **Pregunta 6** Escribe cualquier otro pensamiento y reflexión que tengas basado en este contenido.

## 1.5 RESUMEN DEL CAPÍTULO

Este capítulo explora las prácticas digitales de los jóvenes y sus implicaciones, proporcionando a los educadores herramientas para comprender y guiar estas prácticas de manera efectiva. Se divide en tres secciones: La sección 1 se centra en la alfabetización digital, el uso de pantallas y la dinámica de las redes sociales, haciendo hincapié en la necesidad de competencias que promuevan interacciones en línea responsables y seguras. La sección 2 destaca la importancia de cultivar habilidades de pensamiento crítico en los jóvenes para navegar por la información digital de manera crítica, combatir la desinformación y evitar estereotipos negativos. La sección 3 subraya la necesidad de fomentar la empatía y el comportamiento ético, esenciales para fomentar las interacciones positivas en línea y la ciudadanía digital responsable.

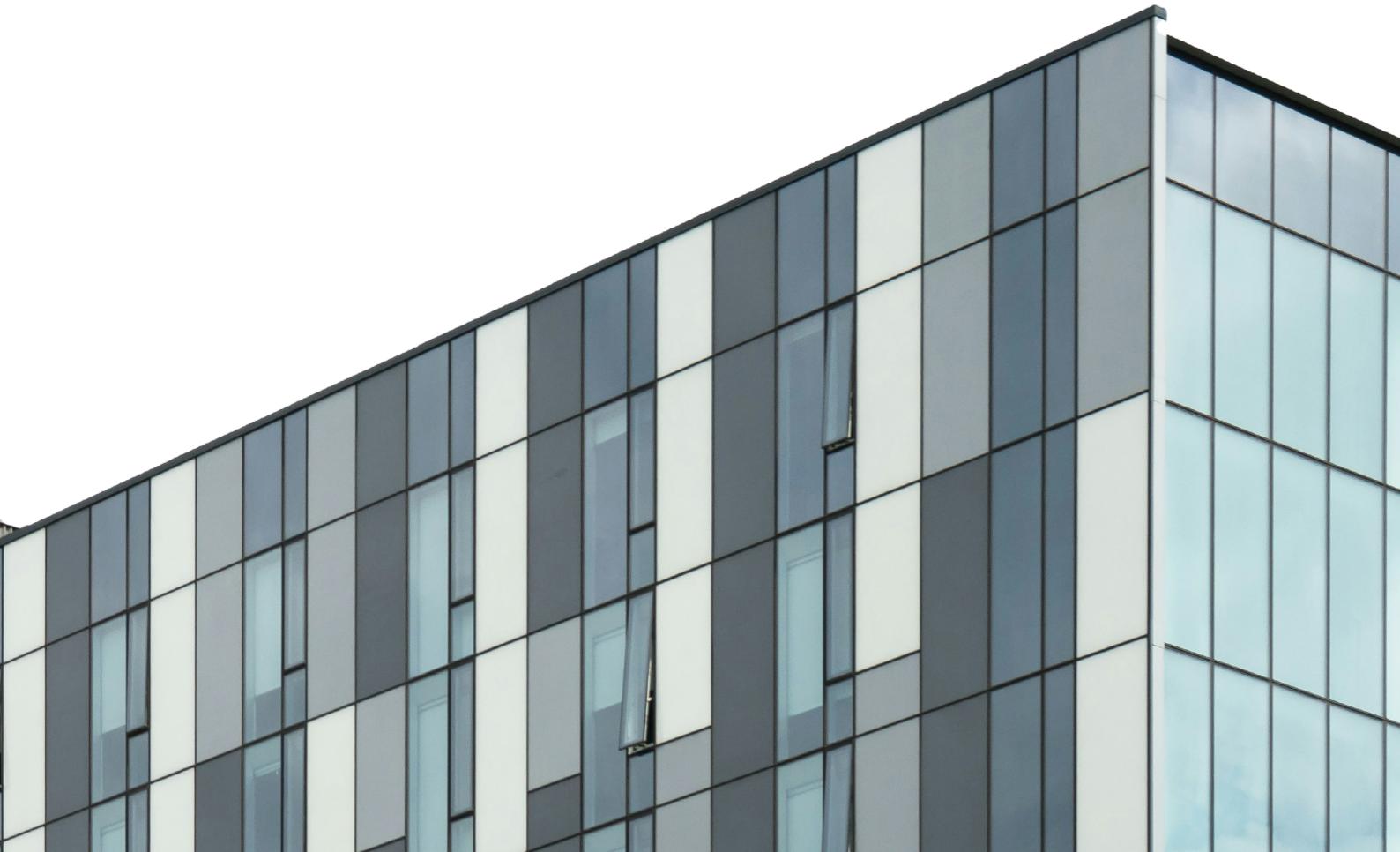
El capítulo también aborda los impactos del tiempo excesivo frente a la pantalla en la salud mental, la importancia de equilibrar el uso de la pantalla con hábitos saludables y los riesgos potenciales asociados con las actividades en línea. Hace hincapié en la promoción de un comportamiento digital responsable, incluido el respeto de la privacidad y la propiedad intelectual, la práctica de hábitos de navegación seguros y la comunicación respetuosa en línea.

A través de la integración de estrategias y conocimientos prácticos, los educadores pueden ayudar a los jóvenes a desarrollar una comprensión completa de las prácticas digitales, el pensamiento crítico, la empatía y el comportamiento ético, lo que les permite navegar por el mundo digital de manera efectiva y responsable.



## CONCEPTOS CLAVE

- Alfabetización digital: Competencias y habilidades necesarias para participar y navegar por el mundo digital de manera responsable y segura.
- Uso de pantallas: Tiempo dedicado a pantallas digitales o electrónicas, sus impactos y estrategias para el equilibrio.
- Dinámica de redes sociales: Interacciones y comportamientos dentro de las plataformas de redes sociales.
- Pensamiento crítico: Evaluación objetiva de situaciones o problemas, que implica análisis, evaluación y cuestionamiento de la validez de la información.
- Empatía: La capacidad de comprender y compartir los sentimientos, experiencias y perspectivas de los demás en entornos digitales.
- Ciudadanía digital: Participación responsable y ética en la sociedad digital, incluyendo el respeto a la privacidad de los demás y la práctica de la integridad.
- Huella digital: datos recopilados en función de la actividad en línea de una persona, incluidas las búsquedas en Internet, los patrones de clics y el tiempo que pasa en los sitios web.
- Comportamiento digital responsable: acciones que respetan los derechos de los demás en línea, como evitar la información errónea, practicar una navegación segura y respetar las diversas perspectivas.
- Toma de decisiones en línea: El proceso de tomar decisiones informadas en entornos digitales, considerando las consecuencias de las acciones y decisiones.
- Espacios seguros: Entornos de aprendizaje digital inclusivos y de apoyo donde los estudiantes se sienten valorados, respetados y protegidos de cualquier daño.



## 1.6 BIBLIOGRAFÍA

- Abhishek, G. (2 de junio de 2023). Ciudadanía digital: Empoderando la participación responsable en línea. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/digital-citizenship-empowering-responsible-online-abhishek-guguloth/>
- ACT para el Centro Juvenil de Acción Comunitaria (2024). Kit de herramientas SEL: Toma de decisiones. <https://actforyouth.net/program-toolkit/yd-activities/sel/decision.cfm>
- BBC. (13 de octubre de 2023). Hecho o falso: ¿la información en la web es siempre fiable? Noticias de la BBC. <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/zjr8qyc#zy6s3qt>
- Biblioteca de Berkeley. (2024, 2 de febrero). Evaluación de recursos: Inicio. Guías de la Biblioteca de la Universidad de California en Berkeley. <https://guides.lib.berkeley.edu/evaluating-resources>
- BodyWhys. (s.f.). Hacer frente a la presión de los medios de comunicación y las redes sociales. Mejorar la imagen corporal: Parte 3. <https://www.bodywhysbodyimage.ie/ibi/3coping-with-media-and-social-media-pressure>
- Boyd, D. (2014). It's complicated: The social lives of networked teens. Yale University Press.
- Ess, C. (2014). Digital media ethics. Polity Press. <https://lib.zu.edu.pk/ebookdata/Media%20Sciences/Media/Digital%20Media%20Ethics%20by%20Charles%20Ess.pdf>
- Comisión Europea. (2018). Marco DigComp. Centro Científico de la UE. [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en)
- Comisión Europea. (2024, 19 de enero). Pensamiento crítico: una habilidad para la vida en la era de Internet. <https://school-education.ec.europa.eu/en/insights/news/critical-thinking-life-skill-internet-era>
- Greenhow, C., & Robelia, B. (2009). Vieja comunicación, nuevas alfabetizaciones: Redes sociales
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2015). Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying (2<sup>a</sup> ed.). Corwin.
- IADT. (5 de marzo de 2024). Pensamiento crítico: Encontrar + evaluar la información correcta en línea: Noticias falsas y sesgo de los medios. Libguides. <https://iadt.libguides.com/findinginfo/fakenews>

- Internet importa. (2019, 3 de septiembre). Cómo ayudar a los adolescentes a equilibrar el tiempo frente a la pantalla. <https://www.internetmatters.org/resources/screen-time-tips-to-support-teens/>
- ISPCC. (26 de marzo de 2021). Cómo empoderar a su hijo para que tome buenas decisiones en línea. <https://www.ispcc.ie/how-to-empower-your-child-to-make-good-online-choices/>
- Rompecabezas. (2021, 30 de junio). Tiempo de pantalla y jóvenes. <https://jigsaw.ie/screen-time-and-young-people/>
- Kaisler, L. K., & O'Connor, D. (26 de marzo de 2024). Cómo evaluar las fuentes de información. Biblioteca NJIT. <https://researchguides.njit.edu/evaluate/bias>
- Laloo-McGurk, D. (2023, 18 de septiembre). Tiempo excesivo frente a la pantalla en niños y jóvenes: ¿deberíamos preocuparnos? Juventud STEM 2030. <https://www.youthstem2030.org/youth-stem-matters/read/excessive-screen-time-in-children-and-young-people>
- Lee, J. (7 de junio de 2019). Las redes sociales como herramienta de comunicación para las personas con discapacidad. Todo el mundo puede. <https://everyonecan.org.uk/news/social-media-as-a-communication-tool-for-disabled-people/>
- Lin, C. H., Lin, C. M., Wang, W. H., Chen, H. S., & Wu, Y. H. (2021). Cultivar la empatía y el comportamiento digital ético a través del entorno educativo de alfabetización digital en línea. Ciencias de la Educación, 11(2), 80.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2021). Riesgos y oportunidades en línea para los jóvenes. En Manual de los niños y los medios de comunicación (pp. 1-25). Wiley.
- Livingstone, S., y Tercero, A. (2017). Derechos de los niños, niñas y jóvenes en la era digital: una agenda emergente. Nuevos Medios y Sociedad, 19(5), 657-670.
- MediaSmarts. (2023). Representación de la diversidad en los medios de comunicación: visión general. <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/media-issues/diversity-media/representation-diversity-media-overview#ftn36>
- Medio. (2024b, 5 de marzo). El papel del Pensamiento Crítico en la Alfabetización Digital. <https://medium.com/@writinguniverseofficial/the-role-of-critical-thinking-in-digital-literacy-e1a67477d94b>
- Moreno, M. A., Jelenchick, L. A., Egan, K. G., Cox, E., Young, H., Gannon, K. E., & Becker, T. (2016). Sentirse mal en Facebook: Revelaciones de depresión por parte de estudiantes universitarios en un sitio de redes sociales. Depresión y ansiedad, 33(12), 1081-1089.

- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Reddy Pulliahgaru, A., & Sreenivasulu, H. (2023). Efectos del tiempo excesivo frente a la pantalla en el desarrollo infantil: una revisión actualizada y estrategias para el manejo. *Cureo*, 15(6). <https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Biblioteca Nacional, Wellington. (s.f.). Contenido digital: encontrarlo, evaluarlo, usarlo y crearlo. Biblioteca nacional. <https://natlib.govt.nz/schools/digital-literacy/strategies-for-developing-digital-literacy/digital-content-finding-evaluating-using-and-creating-it>
- Nyrhinen, J., Sirola, A., Koskelainen, T., Munnucca, J., & Wilska, T.-A. (2023). Antecedentes en línea del comportamiento de compra impulsiva de los consumidores jóvenes. *Las computadoras en el comportamiento humano*, 153, 108129. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108129>
- El reto de Raquel. (3 de abril de 2024). Enseñar a los jóvenes habilidades para tomar decisiones a través de actividades. <https://rachelschallenge.org/uncategorized/teaching-youth-decision-making-skills>
- Red de Crianza de los Hijos. (2023, 2 de junio). Ciudadanía digital: los adolescentes son responsables en línea. <https://raisingchildren.net.au/pre-teens/entertainment-technology/digital-life/digital-citizenship>
- Rosen, L. D., Mark Carrier, L., & Cheever, N. A. (2013). Los beneficios de los “amigos” de Facebook: el capital social y el uso de los sitios de redes sociales en línea por parte de los estudiantes universitarios. *Revista de comunicación mediada por computadora*, 19(4), 341–361. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12029>
- Santos, R. M. S., Mendes, C. G., Sen Bressani, G. Y., de Alcantara Ventura, S., de Almeida Nogueira, Y. J., Marqués de Miranda, D., & Romano-Silva, M. A. (2023). Las asociaciones entre el tiempo de pantalla y la salud mental en adolescentes: una revisión sistemática. *BMC Psicología*, 11(127).
- Radom, R. (2025, September 22). Evaluating information sources using the 5 Ws. OER Commons. <https://oercommons.org/authoring/19364-evaluating-information-sources-using-the-5-ws/view>
- Stachowiak-Krzyżan, M. (2019). El uso de las redes sociales por parte de los consumidores jóvenes en los procesos de compra. *Comercialización de Organizaciones Científicas y de Investigación*, 31(1), 84–108. <https://doi.org/10.2478/minib-2019-0014>

- Subedi, H. (2024, January 25). How to transition from troubleshooting it issues to solving business problems. <https://www.linkedin.com/pulse/how-transition-from-troubleshooting-issues-solving-business-subedi-oh4hf/>
- Tang, S., Werner-Seidler, A., Torok, M., Mackinnon, A. J., & Christensen, H. (2021). La relación entre el tiempo de pantalla y la salud mental en jóvenes: una revisión sistemática de estudios longitudinales. *Revista de Psicología Clínica*, 86, 102021. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102021>
- La Universidad Estatal de Ohio. (2023, 14 de diciembre). Pensamiento crítico y resolución de problemas con tecnología. Oficina de Tecnología e Innovación Digital. <https://it.osu.edu/digital-skills-competencies/critical-thinking-and-problem-solving-technology>
- Ambiente Breda. (s.f.). Resolución de problemas. Plataforma de aprendizaje Vibe. <https://vibe.cityoflearning.eu/en/activities/15903>
- Viluckiene, J. (2015). La relación entre las redes sociales en línea y la participación social fuera de línea entre las personas con discapacidad en Lituania. *Procedia - Ciencias Sociales y del Comportamiento*, 185, 453–459. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.03.413>
- En la Web. (2018, 4 de julio). Habilidades de alfabetización digital: pensamiento crítico. Webwise.ie. <https://www.webwise.ie/uncategorized/critical-thinking-digital-world/>
- En la Web. (2019, 25 de marzo). Desarrollo de habilidades de alfabetización digital. Webwise.ie. [https://www.webwise.ie/teachers/digital\\_literacy/](https://www.webwise.ie/teachers/digital_literacy/)
- En la Web. (2021, 3 de marzo). 10 temas de ciudadanía digital. Webwise.ie. <https://www.webwise.ie/teachers/10-themes-of-digital-citizenship/>
- En la Web. (2022, 22 de julio). Explicación: ¿Qué son las noticias falsas? <https://www.webwise.ie/teachers/what-is-fake-news/>

# **CAPÍTULO #2. DESARROLLO DE HABILIDADES PARA PROTEGER A LOS JÓVENES DE LOS RIESGOS EN LÍNEA.**

## CAPÍTULO #2. DESARROLLO DE HABILIDADES PARA PROTEGER A LOS JÓVENES DE LOS RIESGOS EN LÍNEA.

### INTRODUCCIÓN

En nuestra era digital en constante cambio, el uso de Internet y las pantallas es omnipresente en la vida de los jóvenes y los niños. Si bien estas prácticas ofrecen muchas oportunidades positivas, es esencial reconocer, comprender e identificar los riesgos potenciales que enfrentan los jóvenes. Este capítulo tiene como objetivo brindarte las herramientas teóricas y las claves para comprender los diversos peligros concretos asociados con Internet, las redes sociales y la desinformación, para que puedas educar y proteger mejor a los jóvenes.



## 2.1 DESINFORMACIÓN EN LÍNEA: COMPRENDER LOS PELIGROS Y LOS IMPACTOS DE LAS NOTICIAS FALSAS EN LOS JÓVENES

La desinformación en línea es un gran desafío, especialmente para los jóvenes, que a menudo están menos inclinados a verificar la veracidad de la información que encuentran en Internet. Pueden estar más familiarizados con la tecnología digital que sus mayores, pero los adolescentes son un poco más propensos a caer en las trampas de la desinformación y las teorías de conspiración. Es esencial enseñar a los jóvenes a identificar primero los signos de desinformación. Los jóvenes suelen estar expuestos a un flujo constante de información en Internet y en las redes sociales. Las noticias falsas pueden circular rápida y fácilmente en estas plataformas, lo que hace que los jóvenes sean particularmente vulnerables a la desinformación. Sin las herramientas adecuadas para evaluar la veracidad de la información, pueden ser engañados para que crean y comparten noticias falsas, lo que contribuye a su propagación. Estos son los principales impactos de las noticias falsas:

### MANIPULACIÓN DE LA OPINIÓN Y LA PERCEPCIÓN DEL MUNDO

Las noticias falsas a menudo están diseñadas para influir en la opinión pública, promover ideas o agendas específicas o sembrar confusión. Los jóvenes, que están en el proceso de formar sus opiniones y su comprensión del mundo, pueden ser fácilmente influenciados por información engañosa. Esto puede conducir a una distorsión de su percepción de la realidad y sus creencias, lo que puede tener consecuencias a largo plazo en sus actitudes y comportamientos generales.

Un ejemplo de noticias falsas que se han vuelto virales a nivel mundial ilustra perfectamente el impacto en los jóvenes y sus vulnerabilidades frente a la desinformación. Al comienzo de la pandemia, en las redes sociales circularon diversas teorías erróneas y conspirativas, lo que exacerbó la confusión y la desinformación en torno al virus y las medidas de salud pública. Un ejemplo concreto es la falsa afirmación de que el 5G, la tecnología de comunicación inalámbrica de quinta generación está vinculada a la propagación del virus COVID-19. Esta desinformación ha dado lugar incluso a actos vandálicos, perpetrados por jóvenes, contra torres de telecomunicaciones 5G en varios países, así como a teorías conspirativas de que gobiernos o grandes corporaciones están utilizando el 5G para propagar deliberadamente el virus o controlar poblaciones. A pesar de que expertos en salud pública y organismos internacionales como la Organización Mundial de la Salud (OMS) han refutado categóricamente cualquier correlación entre el 5G y la COVID-19, esta desinformación se ha difundido ampliamente en las redes sociales y ha influido en la opinión de muchas personas, especialmente de los jóvenes, durante varios años. Este ejemplo ilustra cómo las noticias falsas pueden propagarse rápidamente y tener consecuencias en el mundo real, incluso al incitar a acciones peligrosas.

## IMPACTO EN LA SALUD MENTAL

La difusión de noticias falsas también puede tener un impacto negativo en la salud mental de los jóvenes. La información falsa o sensacionalista puede causar ansiedad, miedo o enojo entre los jóvenes, especialmente cuando se trata de temas delicados como la salud, la política o los problemas sociales. Esta sensación de confusión causada por la desinformación puede llevar a una pérdida de confianza en los medios de comunicación y las instituciones. También hay que recordar que “antes de los 6 o 7 años, los niños no diferencian entre mensajes ficticios, informativos o publicitarios”, según Serge Tisseron, psiquiatra infantil de renombre internacional.

He aquí cuatro impactos específicos que la desinformación puede tener en los jóvenes:

- **ANSIEDAD Y ESTRÉS GENERALIZADO:** La difusión de información errónea, especialmente la relacionada con eventos alarmantes o crisis, puede causar ansiedad y estrés en los jóvenes. La desinformación sensacionalista o alarmista puede amplificar los miedos y preocupaciones de los jóvenes, dejándolos, sintiéndose abrumados o impotentes frente a situaciones que parecen amenazantes.
- **AUTOESTIMA DEGRADANTE:** Las noticias falsas también pueden contribuir a una menor autoestima entre los jóvenes, especialmente cuando se combinan con estereotipos negativos, críticas o ataques personales. La información falsa que difunde mensajes negativos sobre la apariencia física, la identidad o las habilidades de las personas puede tener un impacto devastador en la confianza en sí mismos y la autoimagen de los jóvenes y puede condicionar todo su futuro.
- **AISLAMIENTO SOCIAL:** La difusión de información errónea puede provocar el aislamiento social entre los jóvenes al alimentar la desconfianza y la división dentro de la sociedad. Las noticias falsas que explotan las tensiones sociales, políticas o culturales pueden conducir a la polarización de las opiniones y a la ruptura de las relaciones interpersonales, haciendo que los jóvenes se sientan aislados o condenados al ostracismo por quienes tienen puntos de vista diferentes.
- **DESCONEXIÓN Y CINISMO:** La exposición continuada a las noticias falsas también puede conducir a la desconexión y el cinismo entre los jóvenes, llevándolos a perder la confianza en los medios de comunicación, las instituciones, quienes los rodean e incluso en la posibilidad de conocer la verdad. Esto puede tener consecuencias a largo plazo para su participación cívica y su bienestar emocional, dejándolos indefensos o desilusionados con la complejidad del mundo moderno.

## EL REFUERZO DE LAS BURBUJAS DE FILTRO EN LAS REDES SOCIALES Y EL SESGO DE CONFIRMACIÓN

En las redes sociales, los jóvenes a menudo están expuestos a información que se alinea con sus intereses y creencias preexistentes, lo que puede reforzar lo que se conoce **como burbujas de filtro**. Las noticias falsas pueden contribuir a esta polarización al alimentar **el llamado sesgo de confirmación** y limitar el acceso de los jóvenes a perspectivas diversas y equilibradas.

Este fenómeno conduce a una visión estrecha del mundo y a una disminución de la capacidad de cuestionar las propias opiniones. La proliferación de noticias falsas también puede provocar una disminución de la confianza de los jóvenes en los medios de comunicación tradicionales y las instituciones establecidas. Cuando los jóvenes están expuestos a la desinformación o la manipulación, pueden volverse escépticos con respecto a todas las fuentes de información, lo que puede comprometer su capacidad para estar informados de manera confiable y participar en la vida democrática de manera informada.

Los “influencers” con muchos seguidores en las redes sociales también pueden influir en tus actitudes. Un ejemplo es Andrew Tate, que tenía 8,5 millones de seguidores como máximo, de los cuales muchos eran jóvenes. Afirmó que enseñaba a estos jóvenes y hombres a hacerse ricos. Aunque ofreció algunos consejos útiles, también transmitió la creencia dañina de que las mujeres son inferiores a los hombres y deben ser degradadas y sometidas a violencia. Se ha vuelto tan malo que los administradores de las escuelas británicas diseñaron un nuevo plan de estudios para identificar y combatir la influencia de Tate, y el problema más amplio de la misoginia, entre los adolescentes. (<https://www.nytimes.com/2023/02/19/world/europe/andrew-tate-uk-teachers.html>)

En conclusión, las noticias falsas representan un riesgo significativo para los jóvenes en línea, ya que afectan su capacidad para informarse de manera confiable, formarse opiniones informadas y participar de manera constructiva en la sociedad. Por lo tanto, es esencial sensibilizar a los jóvenes sobre estos riesgos y proporcionarles las habilidades para evaluar críticamente la información que encuentran en línea.

## 2.2 CIBERACOSO Y SEGURIDAD EN LÍNEA

### ENTENDIENDO LA MAYORÍA DIGITAL

En Europa, la edad a la que un niño puede registrarse legalmente en las redes sociales suele estar regulada por el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) de la Unión Europea, que entró en vigor en mayo de 2018. El RGPD establece la edad mínima para dar su consentimiento para el tratamiento de datos personales en línea, incluidas las redes sociales.

De acuerdo con la legislación GDPR, la edad mínima para dar su consentimiento para el procesamiento de datos personales es de 16 años. No obstante, los Estados miembros tienen la posibilidad de reducir esta edad a un mínimo de 13 años. Por lo tanto, en la mayoría de los países europeos, la edad mínima para registrarse en las redes sociales es de 13 años, en línea con el límite mínimo permitido por el GDPR.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que las propias redes sociales pueden tener sus propias políticas de edad. Por ejemplo, Facebook e Instagram tienen una política de edad mínima de 13 años, mientras que otras plataformas pueden tener diferentes límites de edad. Los padres y tutores legales también tienen un papel que desempeñar en el seguimiento y la gestión del uso de las redes sociales por parte de los niños.

A menudo se menciona la edad de 13 años como la impuesta por los Términos y Condiciones Generales de Uso (CGU) de las redes sociales. Tenga en cuenta que también se imponen obligaciones en las redes sociales (como TikTok, Instagram, Snapchat, etc.). Con esto en mente, se les requiere:

- Negarse a inscribir a niños menores de 15 años en sus servicios, a menos que uno de los padres haya dado su consentimiento;
- Informar, en el momento de la inscripción, a los menores de 15 años y a sus padres sobre “los riesgos asociados a los usos digitales y los medios de prevención” y las condiciones de uso de sus datos personales;
- Permitir que los padres, o uno de ellos, soliciten la suspensión de la cuenta de su hijo menor de 15 años;
- Activar, al registrar a un menor, un dispositivo para controlar el tiempo de conexión. El joven deberá ser informado regularmente mediante notificaciones.

Para verificar la edad de sus usuarios y el consentimiento de los padres, las redes sociales deberán establecer una solución técnica, de acuerdo con un marco de referencia que será desarrollado por la Autoridad Reguladora de la Comunicación Audiovisual y Digital (ARCOM), previa consulta con la Comisión Nacional de Tecnología de la Información y Libertades Civiles (CNIL). En caso de incumplimiento de esta obligación, la red social podrá ser multada con hasta el 1% de su facturación mundial. Se establece un período mínimo de un año para la entrada en vigor del régimen.

## PORNOGRAFÍA EN LÍNEA

Cuando los jóvenes navegan por Internet, es fácil ser atraídos a sitios pornográficos por anuncios. Algunos sitios de juegos pueden ser objetivo de anuncios de juegos pornográficos. Los niños que juegan pueden, por accidente o a propósito, presionar los anuncios y terminar en estos sitios.

Continúan apareciendo códigos dañinos y maliciosos, que llevan a cabo una variedad de acciones, incluida la visualización de anuncios basados en la web que a menudo son muy inapropiados o pornográficos. Además, intenta engañar a los usuarios para que instalen aplicaciones de seguridad falsas y se suscriban a costosos servicios premium. El código también está diseñado para ser adaptable, lo que permite a sus creadores expandirse potencialmente a actividades más peligrosas en el futuro, como robar credenciales de usuario.

Algunos sitios web utilizan nombres de dominio diseñados para atraer a los niños. Por ejemplo, en Noruega, hay un sitio llamado lek.no (“lek” significa jugar), que puede ser engañoso. La exposición a la pornografía puede ser perjudicial para los niños y los jóvenes, ya que puede distorsionar su comprensión de la sexualidad y las relaciones. Gran parte del contenido es violento, y las investigaciones indican que los jóvenes que consumen pornografía son más propensos a creer que el sexo debe implicar violencia.

## GROOMING Y SEXTORSIÓN

Las salas de chat en línea son sitios web o aplicaciones donde puedes hablar con personas con intereses similares. Algunos de los sitios no necesitan nombres de usuario y permiten que las personas se escondan en el anonimato. Un peligro al conectarse con extraños puede aumentar el riesgo de grooming para el abuso sexual. Un “peluquero” es alguien que hace una conexión emocional para tratar de hacer que alguien haga lo que quiere, como:

- Tener conversaciones sexuales
- Enviar imágenes o videos de desnudos
- Reúnete en persona.

En muchos casos, las personas mayores se hacen pasar por pares para ganarse la confianza de sus víctimas, ofreciendo amistad y apoyo emocional hasta que se establece un fuerte sentido de confianza. Existen numerosas plataformas de chat, como Chatroulette, Chatrandom y muchas otras nuevas que siguen surgiendo. Una de esas plataformas, Omegle, fue cerrada tras una demanda que la acusaba de permitir la explotación infantil.

Compartir imágenes y vídeos en línea puede tener graves consecuencias, como la extorsión, en la que se coacciona a las personas para que paguen dinero y eviten que el contenido se comparta con sus amigos o familiares. En algunos casos, los jóvenes también pueden ser presionados para participar en actividades sexuales. Europol ha elaborado un recurso de vídeo multilingüe para concienciar sobre estos riesgos: <https://www.youtube.com/watch?v=3eY9vhslU9I>

## JUEGOS DE AZAR EN LÍNEA

En algunos videojuegos, la línea entre los juegos y las apuestas es cada vez más borrosa. Muchos títulos tientan a los jugadores a comprar cajas de botín (paquetes de premios misteriosos en los que se desconoce el contenido hasta después de la compra). Los jugadores se sienten atraídos por estas cajas con la esperanza de obtener una ventaja o mejorar su éxito en el juego. Un ejemplo muy conocido es la serie FIFA, donde los jugadores pueden comprar paquetes virtuales para adquirir nuevos futbolistas. Sin embargo, la realidad es que rara vez se incluyen jugadores de primer nivel.

El investigador noruego Rune Mentzoni, de la Universidad de Bergen, recibió fondos del gobierno para investigar las cajas de botín. Gastó 3.800 dólares (~3.520 euros) en cajas de botín de FIFA sin obtener el contenido de alto valor que esperaba. Los informes de los medios de comunicación han destacado múltiples casos de adolescentes y niños que gastan cientos de euros en cajas de botín, con estudios que muestran que los hombres jóvenes con recursos financieros limitados son los compradores más frecuentes.

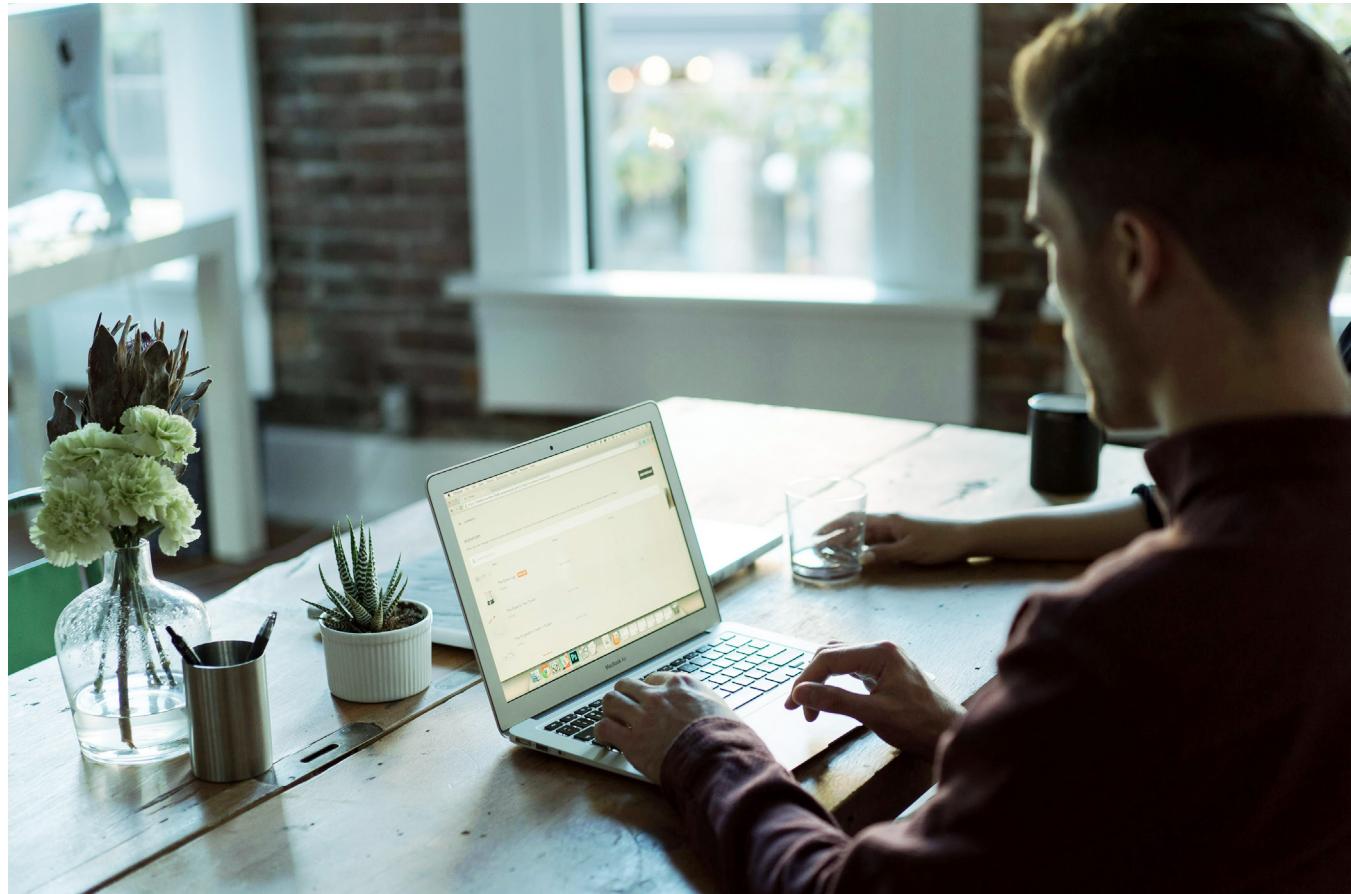
Los investigadores están cada vez más preocupados de que las cajas de botín puedan fomentar un comportamiento similar al juego, utilizando tácticas manipuladoras que fomentan el gasto compulsivo, incluso en juegos diseñados para niños. En un estudio en el que participaron 2.213 adolescentes españoles de entre 11 y 17 años, los investigadores realizaron dos oleadas de encuestas con seis meses de diferencia. Descubrieron que las compras de cajas de botín eran comunes y constantes a lo largo del tiempo. Es importante destacar que el estudio reveló una correlación positiva entre la compra de cajas de botín y la participación en juegos de azar en línea seis meses después. El posible vínculo entre las compras de cajas de botín y los síntomas del trastorno del juego en Internet o el trastorno del juego en línea es un área creciente de preocupación que amerita una mayor investigación.

## VIGILANCIA DIGITAL

En un mundo percibido como cada vez más peligroso, algunos padres recurren a aplicaciones de vigilancia para monitorear el paradero de sus hijos. Si bien esto puede parecer una precaución sensata, a largo plazo, generalmente es más beneficioso enseñar a los niños a cuidarse a sí mismos. La confianza es un elemento fundamental para formar jóvenes seguros y responsables.

Este tipo de aplicaciones no se limitan al uso de los padres, algunos jóvenes las instalan en los teléfonos de sus parejas, a menudo sin su conocimiento, como medio de control. Dado que muchas de estas aplicaciones funcionan sin iconos visibles, es importante estar al tanto de su existencia. Con el tiempo, este tipo de monitoreo puede convertirse en una forma de acecho.

En algunas comunidades de inmigrantes, las mujeres han reportado ser monitoreadas de cerca por sus esposos o novios. Aunque es difícil determinar exactamente cuántos están afectados, una simple búsqueda en línea de “aplicación espía de novias” revela la amplia disponibilidad de tales herramientas. En algunas comunidades de Noruega, la vigilancia se utiliza para salvaguardar el honor de la mujer, y los parientes masculinos, a menudo hermanos expertos en tecnología, asumen esta función cuando los padres no pueden hacerlo.



## ABUSO DIGITAL EN LAS RELACIONES ÍNTIMAS

Las investigaciones emergentes sugieren que las víctimas de violencia cibernética en el noviazgo tienen más probabilidades de experimentar otras formas de violencia de pareja íntima (IPV). Varios estudios indican que el abuso cibernético en el noviazgo puede ser un predictor de la violencia de pareja en persona. Aumentar la conciencia de los jóvenes sobre las señales de advertencia del abuso en el noviazgo cibernético puede ayudar a reducir el riesgo de que se convierta en daño físico o emocional. Sin embargo, la relación entre la violencia en el noviazgo cibernético y el abuso en persona sigue siendo compleja y, a menudo, incomprensible por los jóvenes.

La evidencia muestra que las herramientas digitales y las plataformas en línea han contribuido potencialmente a un aumento de la violencia contra las mujeres y la violencia sexual, especialmente dentro de las relaciones íntimas. El uso generalizado de teléfonos inteligentes entre la generación más joven, que proporciona acceso constante a Internet y a las redes sociales, ha aumentado aún más el riesgo de violencia en el noviazgo a través de la tecnología digital.

A pesar de esta creciente preocupación, aún no se comprenden completamente el alcance y la naturaleza del abuso cibernético en las citas. Reconocer lo que constituye abuso frente a lo que puede percibirse como amor o atención a menudo depende de la subcultura de la que forman parte los jóvenes y de si los comportamientos controladores se normalizan entre sus compañeros. Si bien los hallazgos varían según los estudios, una encuesta realizada a estudiantes universitarios españoles reveló que el 50% había experimentado abuso en el noviazgo cibernético en los seis meses anteriores. De manera similar, un estudio a gran escala en Italia que involucró a 1.405 participantes encontró que el 64% había sido víctima de al menos una forma de abuso en el noviazgo cibernético. <https://ir-library.ku.ac.ke/server/api/core/bitstreams/67fc23dd-9880-4ba0-bcf8-4b5a3eac406c/content>).

Ejemplos de este tipo de comportamiento controlador o abusivo incluyen:

- Comentarios personales insultantes, degradantes o hirientes (p. ej., insultos o humillaciones)
- Intentos de avergonzar, humillar o avergonzar (p. ej., difundir rumores)
- Compartir o distribuir contenido privado y personal (por ejemplo, imágenes, videos o información)
- Mensajes o comportamientos amenazantes destinados a intimidar, intimidar o causar daño
- Verificar constantemente la ubicación, las actividades o las interacciones sociales de alguien
- Presionar a alguien para que realice actos sexuales o envíe mensajes o imágenes explícitas

- Recibir mensajes o imágenes sexuales o inapropiadas no deseadas
- Acceder a los mensajes privados, el historial de llamadas o las listas de contactos de alguien sin permiso
- Contraseñas exigentes para monitorear comunicaciones y redes sociales
- Eliminar o bloquear contactos, amigos o exparejas
- Crear miedo o ansiedad por no responder a los mensajes o llamadas
- Restringir el acceso a las tecnologías de comunicación o aislar a alguien de los demás

## HABILIDADES DE SEGURIDAD A DESARROLLAR

Equipar a los jóvenes con habilidades en línea seguras es esencial para ayudarlos a protegerse del ciberacoso y navegar por el mundo digital de manera responsable. A continuación, se presentan principios clave, consejos prácticos y hábitos útiles que los educadores y formadores pueden incorporar a su enseñanza diaria para promover el uso consciente y equilibrado de las pantallas entre los niños y jóvenes.

### ALGUNOS PRINCIPIOS:

#### PRINCIPIO #1 - INTEGRAR LA EDUCACIÓN EN SEGURIDAD EN LÍNEA DE MANERA TRANSVERSAL:

Integrar los programas de educación en seguridad en línea en los planes de estudio escolares y las actividades extracurriculares. Estos programas pueden abarcar temas como la gestión de la identidad en línea, la privacidad, el reconocimiento del comportamiento de ciberacoso y qué hacer en caso de ciberacoso.

#### PRINCIPIO # 2 - PROMUEVA COMPORTAMIENTOS RESPETUOSOS EN LÍNEA A TRAVÉS DE PALABRAS:

Enseñe a los jóvenes la importancia de tratar a los demás con respeto y amabilidad en línea, al igual que en la vida fuera de línea. Anímelos a pensar antes de publicar comentarios o mensajes y a considerar el impacto de sus acciones en línea en los demás.

#### PRINCIPIO #3 - AUMENTAR LA CONCIENCIA SOBRE LA CONFIGURACIÓN DE PRIVACIDAD:

Enseñe a los jóvenes cómo usar la configuración de privacidad en las redes sociales y otras plataformas en línea para controlar quién puede ver su información personal y sus publicaciones. Enfatice la importancia de no compartir información confidencial en línea y limitar el acceso a su perfil a amigos de confianza.

#### PRINCIPIO #4 - PRACTICA LA COMUNICACIÓN ASERTIVA:

Enseña a los jóvenes a comunicarse de manera asertiva y respetuosa cuando se enfrenten a situaciones de ciberacoso. Anímelos a expresar sus sentimientos con calma y directamente y busque ayuda de un adulto de confianza si es necesario.

## PRINCIPAL #5 - CAPACITACIÓN EN VERIFICACIÓN

de Fuentes: Ayude a los jóvenes a desarrollar habilidades para verificar fuentes y evaluar la credibilidad de la información en línea. Enséñales a identificar noticias falsas, engaños e información engañosas que podrían contribuir al ciberacoso u otras formas de daño en línea. Hay varias herramientas de verificación de datos disponibles en línea que los jóvenes pueden usar para ayudar a identificar noticias falsas y verificar la veracidad de la información.

## PRINCIPIO #6 - FOMENTAR LA CONCIENCIA DIGITAL:

Educara los jóvenes sobre el impacto de sus acciones en línea y cómo su comportamiento puede afectar a los demás. Anímelos a pensar en las posibles consecuencias de sus interacciones en línea antes de tomar medidas.

La integración de estas estrategias en la educación de los jóvenes y el trabajo en colaboración con los padres y educadores permitirá aumentar la resiliencia de los jóvenes frente al ciberacoso y crear un entorno en línea más seguro y respetuoso para todos.

## ALGUNAS HERRAMIENTAS Y CONSEJOS PRÁCTICOS:

**Consejo #1 – Talleres de Verificación de Hechos:** Los educadores pueden establecer Talleres de Verificación de Hechos donde los alumnos deben verificar la veracidad de varias noticias en línea. Proporcione artículos verdaderos y falsos y permítales usar herramientas de verificación para distinguir entre los reales y los falsos.



## ALGUNAS HERRAMIENTAS A UTILIZAR:

**Snopes** ([www.snopes.com](http://www.snopes.com)): Snopes es uno de los sitios de verificación de datos más antiguos y respetados. Examina rumores, leyendas urbanas y engaños para determinar su exactitud.

**FactCheck.org** ([www.factcheck.org](http://www.factcheck.org)): Este sitio es administrado por el Centro de Políticas Públicas de Annenberg y se enfoca en verificar declaraciones hechas por políticos y otras figuras públicas en los Estados Unidos.

**PolitiFact** ([www.politifact.com](http://www.politifact.com)): PolitiFact es otro sitio de verificación de datos que se centra principalmente en declaraciones políticas. Utiliza un sistema de puntuación para evaluar la veracidad de las afirmaciones, que van desde “Verdadero” hasta “Pantalones en llamas”.

**Sesgo de los medios/verificación de hechos** ([www.mediabiasfactcheck.com](http://www.mediabiasfactcheck.com)): Este sitio examina el sesgo político y la confiabilidad de las fuentes de noticias en línea. Proporciona notas sobre el sesgo político, así como evaluaciones de la confiabilidad de los medios de comunicación.

**Google Fact Check Explorer:** Google ofrece una herramienta de búsqueda llamada “Fact Check Explorer” que permite a los usuarios buscar temas específicos y ver los resultados de la verificación de datos de diferentes sitios web.

**B.S. Detector** (<https://bs-detector.com/>): Esta es una extensión de navegador que tiene como objetivo detectar sitios web que se sabe que difunden noticias falsas e información errónea. La extensión advierte al usuario cuando visita dichos sitios.

**Consejo #2 - Debate:** Organice debates en los que se les pida a los alumnos que defiendan una posición utilizando solo fuentes verificadas. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de investigación, evaluación crítica de fuentes y habilidades de comunicación.

**Consejo #3 - Juego de roles:** Cree escenarios en los que los estudiantes desempeñen los roles de periodistas, verificadores de hechos y consumidores de noticias. Esto puede ayudarles a comprender la importancia de la verificación de datos y las consecuencias de difundir información falsa.

**Consejo #4 - Proyecto de investigación:** Pida a los alumnos que realicen un proyecto de investigación sobre una noticia falsa famosa, detallando cómo se propagó y sus impactos. Deben utilizar herramientas de verificación de hechos para demostrar la inexactitud de la información.

**Consejo #5 - Cuestionarios interactivos:** Utiliza plataformas como Kahoot! para crear cuestionarios interactivos sobre la verificación de hechos y la detección de información errónea. Esto hace que el aprendizaje sea atractivo e interactivo.

## 2.3 NIÑOS FREnte A PANTALLAS: IDENTIFICANDO LOS RIESGOS Y BENEFICIOS

¿Hasta qué punto la exposición a las pantallas afecta el desarrollo de los niños pequeños? Esta pregunta fue reavivada por un equipo de investigación francés tras la publicación de un estudio en The Journal of Child Psychology and Psychiatry el 29 de agosto de 2023. Desde la introducción generalizada de pantallas en los hogares, a través de televisores, teléfonos inteligentes, tabletas y consolas de juegos portátiles, tanto los padres como los educadores han expresado una creciente preocupación no solo por la cantidad de tiempo que pasan frente a la pantalla, sino también por el contexto en el que se utilizan las pantallas.

La adicción a las pantallas es una preocupación cada vez mayor entre los expertos, especialmente para los niños más pequeños cuyos cerebros aún se encuentran en etapas críticas de desarrollo. Los niños pueden absorberse fácilmente en el desplazamiento interminable, especialmente en las redes sociales, y los videojuegos siguen siendo una atracción importante para este grupo de edad. Más allá de los problemas relacionados con la adicción y los problemas de comportamiento, el uso de la pantalla tiene un impacto directo en el funcionamiento del cerebro de los niños, especialmente en la forma en que aprenden, procesan y retienen la información.

## IMPACTOS Y RIESGOS NEGATIVOS

Estos son los principales impactos negativos de las pantallas en los jóvenes:

- **Estilo de vida sedentario:** Pasar demasiado tiempo frente a las pantallas puede conducir a un estilo de vida sedentario, lo que puede contribuir a la obesidad y otros problemas de salud.
- **Retraso en el desarrollo:** En los niños pequeños, la exposición excesiva a las pantallas puede retrasar el desarrollo cognitivo, motor y social.
- **Problemas de sueño:** La luz azul emitida por las pantallas puede interrumpir los ciclos de sueño, lo que puede provocar problemas de sueño en los jóvenes, como el insomnio.
- **Problemas de salud mental:** El uso excesivo de pantallas se asocia con problemas de salud mental como depresión, ansiedad y estrés.
- **Disminución del rendimiento académico:** Pasar demasiado tiempo frente a las pantallas puede afectar la concentración y la capacidad de concentrarse en el estudio, lo que puede conducir a una disminución del rendimiento académico.
- **Problemas de comportamiento:** El uso excesivo de pantallas puede asociarse con problemas de comportamiento como agresividad, irritabilidad e impulsividad.
- **Aislamiento social:** Pasar mucho tiempo frente a las pantallas puede provocar aislamiento social, ya que puede sustituir a las interacciones sociales en persona. El peor de los casos es que desarrollen ansiedad social.
- **Adicción a las pantallas:** El uso excesivo de pantallas puede conducir a la adicción, en la que los jóvenes tienen dificultades para controlar su uso de las pantallas y experimentan síntomas de abstinencia cuando intentan reducir el uso de las pantallas.
- **Mayor riesgo de ciberacoso y explotación en línea:** Pasar tiempo en línea aumenta el riesgo de ser ciberacosado o estar expuesto a contenido inapropiado o peligroso.
- **Impacto en la salud visual:** La exposición prolongada a las pantallas puede contribuir a la fatiga visual, el ojo seco y otros problemas de salud visual.



## RESULTADOS DE ALGUNOS ESTUDIOS DE EUROPA

- Un estudio europeo descubrió que los niños que pasan más de 2 horas diarias frente a las pantallas tienen un 30 % más de probabilidades de ser obesos. (Revista Europea de Pediatría, 2021)

## ALGUNOS RESULTADOS DE ESTUDIOS DEL MUNDO

- Una investigación realizada en Japón demostró que los niños de 1 a 3 años que utilizaban pantallas en exceso mostraban retrasos significativos en el desarrollo del lenguaje. (Universidad de Osaka, 2022)
- Un estudio realizado por la Fundación Nacional del Sueño en EE. UU. encontró que el 60% de los niños con tiempo de pantalla superior a 2 horas por día tenían problemas para dormir. (2020)
- Según un estudio realizado en Corea del Sur, el 45% de los adolescentes con más de 3 horas diarias de pantalla mostraron niveles más altos de ansiedad y depresión. (Universidad de Yonsei, 2023).

## IMPACTOS POSITIVOS

Al contrario de lo que se podría pensar, las pantallas no solo tienen efectos negativos. ¡También tienen beneficios para los niños! Pero las pantallas pueden tener efectos positivos en situaciones específicas. Por ejemplo, varios estudios han demostrado que en niños con o sin trastornos del desarrollo cognitivo (o retrasos), el uso supervisado de videojuegos ha tenido efectos positivos en el aprendizaje. Del mismo modo, diversos estudios serios han demostrado efectos positivos que se han observado en niños con trastornos autistas.

Varios estudios han demostrado que los “exergames” (videojuegos activos que combinan ejercicios cognitivos y físicos) también conducen a mejoras en el comportamiento (actividad física, dieta), el desarrollo cognitivo (desarrollo del aprendizaje, el lenguaje, el pensamiento, etc.) y las interacciones sociales. En términos generales, jugar a videojuegos, por ejemplo, te permite socializar con otros jugadores y crear una comunidad.

Para los jóvenes, jugar videojuegos puede convertirse en una oportunidad para:

- Desarrollar la creatividad;
- Mejorar sus funciones visoespaciales;
- Adquirir conocimientos;
- Practicar la resolución de problemas;
- Aprender a experimentar los fracasos;
- Tomar conciencia de ciertos problemas sociales;
- Aprender sobre ciertas herramientas informáticas y dispositivos tecnológicos en general.
- Aprender idiomas extranjeros (especialmente inglés)

- Desarrollar respuestas rápidas y reflejos motores en los dedos y las manos.
- Aprender a cooperar y asumir responsabilidades

## RESULTADOS DE ALGUNOS ESTUDIOS DE EUROPA

- Un estudio europeo descubrió que los niños que pasan más de 2 horas diarias frente a las pantallas tienen un 30 % más de probabilidades de ser obesos. (Revista Europea de Pediatría, 2021)
- Un estudio de la Universidad de Glasgow descubrió que jugar videojuegos puede mejorar la creatividad de los niños. (2019)

## ALGUNOS RESULTADOS DE ESTUDIOS DEL MUNDO

- Un informe de la Universidad de California, Irvine, en 2021 documentó el impacto positivo de los videojuegos educativos en los niños con trastornos del espectro autista, mostrando mejoras significativas en las habilidades sociales y de comunicación después de un período de 12 semanas de juego supervisado.
- El juego “Minecraft” se ha utilizado en programas educativos para enseñar conceptos de física y geometría. Un estudio de la Universidad de Stanford en 2020 mostró que los estudiantes que usaban “Minecraft” como parte de su aprendizaje tenían una mejor comprensión de los conceptos espaciales.
- Un estudio en China encontró que las aplicaciones educativas mejoraron significativamente las habilidades matemáticas en niños de 5 a 7 años. (Universidad Normal de Pekín, 2022).



## 2.4 CASOS DE ESTUDIO

### ESTUDIO DE CASO #1 - PROGRAMA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA DIGITAL EN SINGAPUR.

**DESCRIPCIÓN:** Recientemente, el Gobierno de Singapur implementó un programa de educación para la ciudadanía digital en escuelas primarias y secundarias para crear conciencia entre los jóvenes sobre la seguridad en línea, la privacidad y la ética digital.

#### ACCIONES:

- **Integración en el currículo escolar:** El currículo de educación para la ciudadanía digital está integrado en el currículo escolar ordinario, lo que garantiza que todos los estudiantes reciban formación en competencias digitales desde una edad temprana. Las lecciones cubren temas como la seguridad de las contraseñas, la gestión de la privacidad en línea, la lucha contra el ciberacoso y la evaluación de la credibilidad de la información en línea.
- **Uso de recursos interactivos:** Los profesores utilizan recursos didácticos interactivos, como juegos serios, simulaciones y videos, para que el aprendizaje sobre la ciudadanía digital sea más atractivo e interactivo para los estudiantes. Estos recursos permiten a los estudiantes explorar escenarios realistas y desarrollar habilidades prácticas para navegar de manera segura y responsable por el entorno digital.
- **La colaboración con los padres vuelve a ocupar un lugar central:** Este programa fomenta la colaboración entre las escuelas y los padres para reforzar los mensajes sobre la seguridad en línea y la ciudadanía digital en el hogar. Las escuelas realizan sesiones informativas para los padres de forma regular, distribuyen recursos educativos y brindan orientación sobre cómo monitorear y guiar las actividades en línea de sus hijos.
- **Evaluación continua:** Las autoridades educativas de Singapur evalúan periódicamente la eficacia del programa de educación para la ciudadanía digital mediante la recopilación de datos sobre los conocimientos, las actitudes y los comportamientos de los estudiantes sobre la seguridad en línea. Estas evaluaciones ayudan a identificar las áreas que requieren atención y a adaptar el programa en consecuencia.

#### RESULTADOS:

El Programa de Educación para la Ciudadanía Digital de Singapur ha contribuido a fortalecer las competencias digitales de los jóvenes y a crear conciencia sobre los riesgos y desafíos del entorno en línea. Los estudiantes están mejor equipados para tomar decisiones informadas y responsables al usar Internet y las tecnologías digitales, lo que ayuda a crear un entorno en línea más seguro y positivo para todos. Este ejemplo demuestra cómo un enfoque integrado e innovador de la educación para la ciudadanía digital puede tener un impacto significativo en la sensibilización sobre la protección en línea de los jóvenes y en el refuerzo de sus competencias digitales.

## PREGUNTAS DE REFLEXIÓN:

**Pregunta 1** ¿Qué tan efectiva cree que es la integración de la educación para la ciudadanía digital en el plan de estudios escolar regular para abordar problemas como el ciberacoso, la privacidad en línea y la desinformación? ¿Qué otras estrategias podrían complementar este enfoque?

**Pregunta 2** ¿De qué manera puede la colaboración entre las escuelas y los padres mejorar la eficacia de la educación para la ciudadanía digital? ¿Se le ocurren otros métodos para involucrar a los padres de manera más activa en el apoyo a la seguridad en línea y la ética digital de sus hijos?

**Pregunta 3** Teniendo en cuenta la evaluación continua del programa, ¿qué métricas o indicadores consideraría más importantes para evaluar el éxito de la educación para la ciudadanía digital? ¿Cómo se pueden utilizar los resultados de estas evaluaciones para seguir mejorando el programa?

## ESTUDIO DE CASO #2 - “LES PROMENEURS DU NET” EN FRANCIA.

**DESCRIPCIÓN:** Lanzada en 2014, “Les Promeneurs du Net” es una iniciativa importada de Suecia y adaptada en Francia, destinada a proporcionar apoyo educativo y social a los jóvenes en el espacio digital. El proyecto se basa en la presencia activa y solidaria de los profesionales de la juventud en las plataformas en línea frecuentadas por los jóvenes, en particular las redes sociales. En 2019, el proyecto se amplió para incluir el apoyo de los padres: “Les Promeneurs du Net Parentalité”.

### OBJETIVOS

- **Prevenir los riesgos digitales:** Ciberacoso, exposición a contenidos inapropiados, radicalización.
- **Apoyo y orientación en línea:** Brindar asistencia a los jóvenes en sus esfuerzos personales, académicos y administrativos.
- **Educación en medios de comunicación e Internet:** Sensibilizar a los jóvenes sobre las buenas prácticas digitales.

### IMPLEMENTACIÓN

“Les Promeneurs du Net” son profesionales de la juventud (educadores, animadores, trabajadores sociales, etc.) formados para intervenir en plataformas digitales. Establecen contacto a través de las redes sociales, la mensajería instantánea y otras herramientas de comunicación en línea utilizadas por los jóvenes.

## METODOLOGÍA

- **Presencia Online:** Creación de perfiles profesionales en diversas plataformas para que sean accesibles a los jóvenes.
- **Interacciones personalizadas:** Participar en debates adaptados a las necesidades individuales de los jóvenes, ofreciendo consejos y apoyo en función de las situaciones.
- **Confidencialidad y respeto:** Garantizar que los intercambios sean confidenciales y respetuosos de la privacidad de los jóvenes.

## BENEFICIOS

- **Accesibilidad:** Permite a los jóvenes encontrar ayuda en un entorno familiar sin barreras geográficas ni institucionales.
- **Capacidad de respuesta:** Los profesionales pueden responder rápidamente a situaciones de emergencia o peligro.
- **Proximidad:** Fortalece la proximidad y la confianza entre los jóvenes y los trabajadores sociales.

## IMPACTO

Desde su lanzamiento, “Les Promeneurs du Net” ha llegado a miles de jóvenes y ha creado fuertes vínculos entre los jóvenes profesionales y los jóvenes en el espacio digital. El sistema está en constante evolución para adaptarse a las nuevas prácticas digitales de los jóvenes y a los nuevos desafíos.

En resumen, “Les Promeneurs du Net” es una respuesta innovadora y necesaria a las necesidades de los jóvenes en un mundo cada vez más digital, ofreciendo apoyo educativo y social a un clic de distancia.

## PREGUNTAS DE REFLEXIÓN:

**Pregunta 1** ¿Cómo ayuda la presencia de profesionales de la juventud en las plataformas digitales a cerrar la brecha entre el apoyo social tradicional y el mundo en línea, donde los jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo?

**Pregunta 2** ¿Cuáles son los posibles desafíos o consideraciones éticas de brindar apoyo en línea a los jóvenes, y cómo pueden los profesionales garantizar la confianza, la seguridad y la eficacia en sus intervenciones?

**Pregunta 3** ¿De qué manera podría ampliarse o adaptarse la iniciativa para satisfacer mejor la evolución de los hábitos y necesidades digitales de los jóvenes en diferentes contextos culturales o socioeconómicos?

## ESTUDIO DE CASO #3 - EL PROGRAMA “E-PIONEERS” EN FINLANDIA.

**DESCRIPCIÓN:** Finlandia ha implementado el programa “E-Pioneers” en escuelas primarias y secundarias para promover la alfabetización digital, la seguridad en línea y el comportamiento digital responsable entre los jóvenes.

### ACCIONES:

- **Estudiantes Embajadores:**
  - ◊ El programa “E-Pioneers” selecciona estudiantes embajadores de cada escuela que reciben formación en alfabetización digital y seguridad en línea. Estos estudiantes embajadores actúan como educadores de pares, realizando talleres y actividades para enseñar a sus compañeros de clase sobre el comportamiento digital responsable, la prevención del ciberacoso y la privacidad en línea.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos:**
  - ◊ El programa integra el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes trabajan en proyectos de la vida real relacionados con la ciudadanía digital.
  - ◊ Los proyectos incluyen la creación de campañas digitales sobre la concientización sobre el acoso cibernético, el diseño de aplicaciones para la seguridad en línea y el desarrollo de videos educativos sobre ética digital.
  - ◊ Este enfoque práctico ayuda a los estudiantes a comprender y aplicar los conceptos de ciudadanía digital en entornos prácticos.
- **Formación del profesorado:**
  - ◊ Los docentes reciben formación especializada para impartir eficazmente una educación en ciudadanía digital.
  - ◊ La capacitación abarca temas como la alfabetización digital, el uso seguro de Internet, el reconocimiento y la lucha contra el ciberacoso y el fomento de un entorno positivo en línea.
  - ◊ Los docentes cuentan con los conocimientos y las herramientas necesarios para apoyar a los estudiantes embajadores e integrar la educación para la ciudadanía digital en diversas materias.
- **Participación de la comunidad:**
  - ◊ El programa involucra activamente a la comunidad local, incluidos los padres, las empresas locales y los expertos digitales.
  - ◊ Las escuelas organizan eventos y talleres comunitarios en los que los expertos comparten sus ideas sobre las tendencias digitales, las medidas de seguridad y el comportamiento responsable en línea.
  - ◊ Los padres reciben orientación sobre cómo apoyar las actividades digitales de sus hijos y garantizar un uso seguro de Internet en casa.

- **Campañas de desintoxicación digital:**

- ◊ El programa “E-Pioneers” incluye campañas de desintoxicación digital para promover un equilibrio saludable entre el tiempo de pantalla y las actividades fuera de línea.
- ◊ Se fomentan actividades como aventuras al aire libre, deportes y artes para reducir el tiempo excesivo frente a la pantalla y mejorar el bienestar general de los estudiantes.

## RESULTADOS:

El programa “E-Pioneers” en Finlandia ha mejorado con éxito la alfabetización digital y ha promovido un comportamiento responsable en línea entre los estudiantes. El modelo de educación entre pares ha empoderado a los estudiantes embajadores para que lideren con el ejemplo e influyan positivamente en sus compañeros. La participación de la comunidad ha fortalecido la red de apoyo para los estudiantes, garantizando un enfoque holístico de la educación para la ciudadanía digital. Esta iniciativa destaca la importancia de los esfuerzos de colaboración para fomentar un entorno digital seguro y positivo para los jóvenes.

Este ejemplo demuestra cómo involucrar a los estudiantes como líderes, integrar proyectos prácticos e involucrar a la comunidad puede crear un programa de educación para la ciudadanía digital integral y efectivo.

## PREGUNTAS DE REFLEXIÓN:

**Pregunta 1** ¿De qué manera el modelo de educación entre iguales utilizado en el programa “E-Pioneers” mejora la eficacia de la educación en alfabetización digital en comparación con los enfoques tradicionales dirigidos por los docentes?

**Pregunta 2** ¿Cuáles son los desafíos potenciales en la implementación de un sistema de embajadores estudiantiles para la ciudadanía digital, y cómo pueden las escuelas garantizar que estos embajadores estén bien equipados para guiar a sus compañeros?

**Pregunta 3** ¿Cómo se pueden adaptar los principios del programa “E-Pioneers”, como el aprendizaje basado en proyectos y la participación de la comunidad, a los diferentes contextos educativos y culturales para promover un comportamiento digital responsable?



## 2.5 CUADRO RESUMEN

En este capítulo se aborda el papel omnipresente de Internet y las pantallas en la vida de los jóvenes, destacando tanto las oportunidades como los peligros. Proporciona herramientas para comprender y mitigar riesgos como la desinformación en línea, el ciberacoso, la pornografía, el grooming, los juegos de azar y la vigilancia digital. La sección 2.1 explora el impacto de la desinformación, como la manipulación de opiniones y los problemas de salud mental, utilizando ejemplos como la conspiración 5G-COVID-19. Otras secciones detallan las edades digitales legales en Europa (13-16 según el GDPR), riesgos como la sextorsión y las cajas de botín, y problemas emergentes como el abuso en las citas ciberneticas. El capítulo hace hincapié en el desarrollo de habilidades a través de principios como la integración de la educación en seguridad en línea, la promoción del comportamiento respetuoso y la enseñanza de la verificación de fuentes. Los consejos prácticos incluyen talleres de verificación de datos y juegos de rol. También examina los efectos del tiempo frente a la pantalla, negativos (p. ej., estilo de vida sedentario, ansiedad) y positivos (p. ej., creatividad, aprendizaje), respaldados por estudios. Los estudios de caso de Singapur, Francia y Finlandia muestran programas innovadores de ciudadanía digital. Un cuestionario refuerza los conceptos clave, y un cuadro de resumen define términos como noticias falsas y burbujas de filtro. El capítulo tiene como objetivo equipar a los educadores y a los jóvenes para navegar por el mundo digital de forma segura.

### CONCEPTOS CLAVE

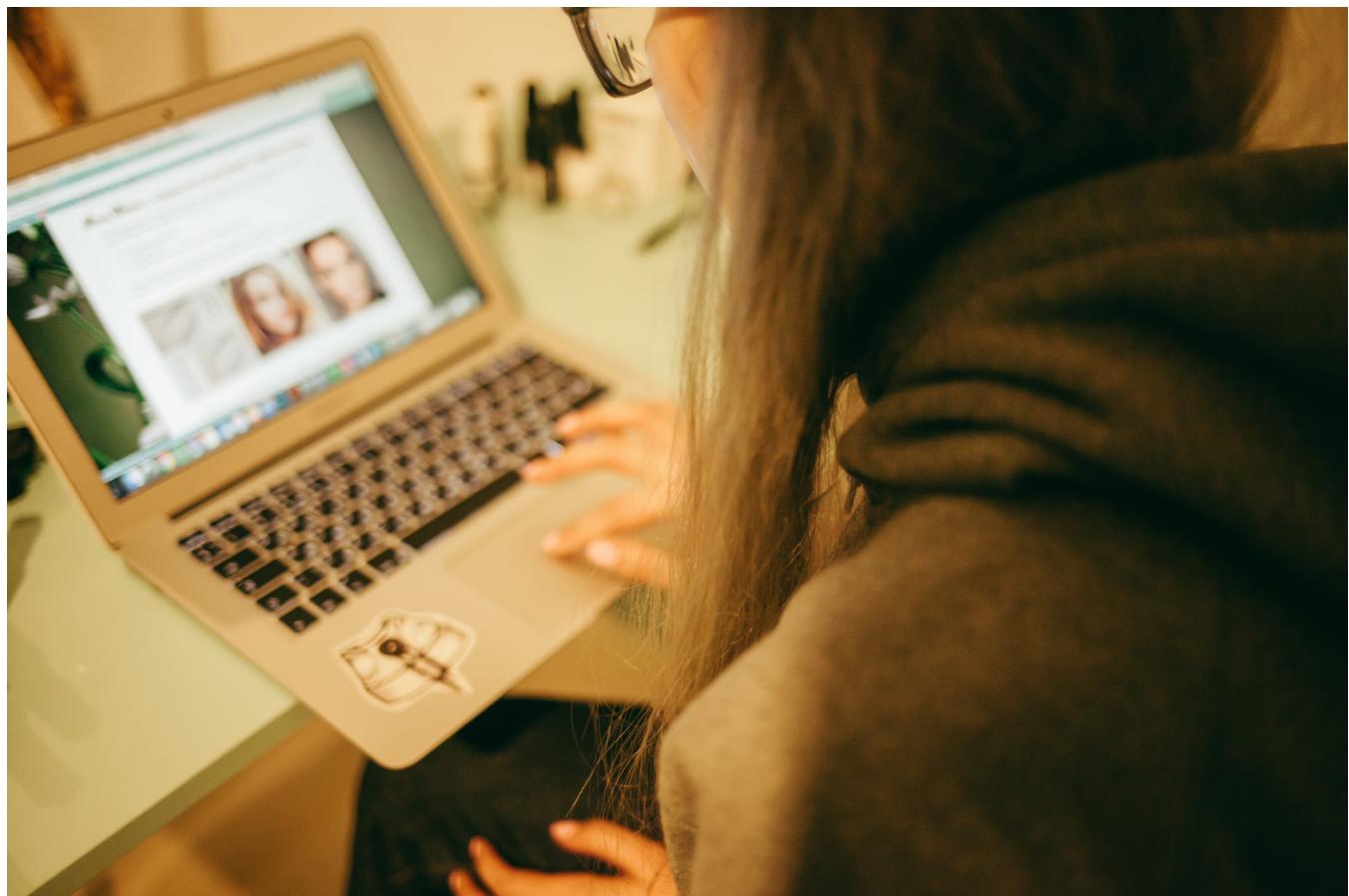
**Noticias falsas:** se refiere a información deliberadamente engañosa, errónea o fabricada, a menudo presentada como hechos verídicos con el objetivo de engañar, manipular o influir en el público. Las noticias falsas pueden tomar una variedad de formas, como artículos de noticias falsas, videos falsos, memes engañosos, rumores no verificados o teorías de conspiración infundadas.

**Una burbuja de filtro:** se refiere a un fenómeno en el que las personas están expuestas a una selección personalizada y filtrada de información en línea, en función de sus preferencias, comportamientos pasados, interacciones e historiales de navegación. Los algoritmos de las plataformas digitales, como las redes sociales, los motores de búsqueda y los sitios de noticias, analizan los datos de los usuarios para personalizar su feed de noticias y recomendar contenido que pueda coincidir con sus intereses y opiniones preexistentes.

**Sesgo de confirmación:** es una tendencia cognitiva que implica buscar, interpretar o recordar selectivamente información que confirme nuestras creencias, suposiciones u opiniones preexistentes, mientras ignoramos o minimizamos la información que las contradice. En otras palabras, es la propensión para favorecer los datos que corresponden a lo que ya creemos, reforzando así nuestras creencias, incluso si estos datos no son representativos ni están verificados objetivamente.

**La “mayoría digital”:** también conocida como “mayoría digital relativa”, se refiere al concepto de que un individuo adquiere un nivel suficiente de madurez o responsabilidad para tomar decisiones sólidas y autónomas sobre su uso de Internet y las tecnologías digitales.

**Ciberacoso y ciberacoso:** se refiere al uso de tecnología digital, como teléfonos móviles, redes sociales, sitios web, aplicaciones de mensajería u otras formas de comunicación en línea para intimidar, acosar, amenazar o avergonzar a una persona. Esto puede manifestarse de varias maneras, como el envío de mensajes amenazantes u de odio, la difusión de rumores dañinos, la publicación de fotos o videos humillantes o la creación de perfiles falsos para engañar o acosar a la víctima.



## 2.6 BIBLIOGRAFÍA

- Coyne, S. M., Warburton, W. A., Essig, L. W., & Stockdale, L. A. (2020). Videojuegos violentos, comportamiento externalizante y comportamiento prosocial: un estudio longitudinal de cinco años durante la adolescencia. *Psicología del desarrollo*, 56(3), 568-581.
- Twenge, J. M. (2020). ¿Los teléfonos inteligentes han destruido una generación? *El Atlántico*, 318(3), 46-55.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2020). Asociación entre el tiempo frente a la pantalla y el rendimiento de los niños en una prueba de detección del desarrollo. *JAMA Pediatrics*, 174(2), 1-8.
- LeBourgeois, M. K., Hale, L., Chang, A. M., Akacem, L. D., Montgomery-Downs, H. E., & Buxton, O. M. (2020). Medios digitales y sueño en la infancia y adolescencia. *Pediatría*, 146(1), e20174246.
- Orben, A., & Przybylski, A. K. (2019). Pantallas, adolescentes y bienestar psicológico: evidencia de tres estudios sobre el diario del uso del tiempo. *Ciencia Psicológica*, 30(5), 682-696.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). El Censo de Sentido Común: Uso de los medios de comunicación por niños de cero a ocho años 2017. *Medios de Sentido Común*.
- Radesky, J., Leung, C., Appugliese, D., Miller, A. L., Lumeng, J. C., & Rosenblum, K. L. (2020). Uso materno de dispositivos móviles durante una tarea de interacción estructurada entre padres e hijos: asociaciones longitudinales con el riesgo de trastorno por déficit de atención/hiperactividad en niños pequeños. *Desarrollo Infantil*, 91(1), e129-e144.
- Odgers, C. L., & Jensen, M. R. (2020). Revisión anual de investigación: Salud mental de los adolescentes en la era digital: hechos, temores y direcciones futuras. *Revista de Psicología y Psiquiatría Infantil*, 61(3), 336-348.
- Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaite, E. O., Lin, L. Y., Rosen, D., & Miller, E. (2017). Uso de las redes sociales y aislamiento social percibido entre los adultos jóvenes en los EE. UU. *American Journal of Preventive Medicine*, 53(1), 1-8.
- Dhir, A., Yossatorn, Y., Kaur, P., & Chen, S. (2018). Fatiga de las redes sociales en línea y bienestar psicológico: un estudio sobre el uso compulsivo, el miedo a perderse algo, la fatiga, la ansiedad y la depresión. *Revista Internacional de Gestión de la Información*, 40, 141-152.

- “Reset Your Child’s Brain” por Victoria L. Dunckley, MD: Ofrece estrategias para reducir el uso de pantallas y mejorar la salud mental de los niños.
- “The Tech-Wise Family” de Andy Crouch: Brinda consejos sobre cómo crear un entorno familiar equilibrado frente a la tecnología.
- Afrouz, Rojan y Sevi Vassos. (2024) Experiencias de los adolescentes de abuso en el noviazgo cibernetico y el patrón de abuso a través de la tecnología, una revisión de alcance TRAUMA, VIOLENCIA Y ABUSO 1-1Stonard, K. E. (2020) “Correlatos de la violencia y el abuso en el noviazgo adolescente asistido por tecnología”. Investigación en Educación Social. Volumen 1 Número 2|2020| 61 61-78
- “Andrew Tate: Cinco cosas que debes saber”. 03.12.2024 adl.org. [https://www.adl.org/resources/blog/andrew-tate-five-things-know#:~:text=Andrew%20Tate%20is%20a%20British,X%20\(anteriormente%20Twitter\)%20solo](https://www.adl.org/resources/blog/andrew-tate-five-things-know#:~:text=Andrew%20Tate%20is%20a%20British,X%20(anteriormente%20Twitter)%20solo).
- Quadara, A y El-Murr, A. (2017). “Los efectos de la pornografía en niños y jóvenes”. Instantánea de la investigación <https://aifs.gov.au/research/research-snapshots/effects-pornography-children-and-young-people>
- González-Cabrera J., Basterra-González A, Ortega-Barón J, V. Caba-Machado a, A. Díaz-López a, H.M. Pontes b, J.M. Machimbarrena c. (2023) Compras de cajas de botín y su relación con el trastorno del juego por Internet y el trastorno del juego en línea en adolescentes: un estudio prospectivo. Las computadoras en el comportamiento humano. Volumen 143, junio de 2023, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563223000365?via%3Dihub>

# **CAPÍTULO #3. INTRODUCCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MARCO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL CRÍTICA**

# CAPÍTULO #3. INTRODUCCIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MARCO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL CRÍTICA

## INTRODUCCIÓN

Este capítulo ofrece una introducción y una visión general del marco crítico de la alfabetización digital, haciendo hincapié en fomentar el diálogo entre padres, educadores y jóvenes para apoyar la alfabetización digital.

La alfabetización digital es la capacidad de utilizar la tecnología para encontrar, evaluar críticamente, organizar, crear, comunicar o compartir información de forma segura. En este capítulo nos centramos en el término “crítico”, que enfatiza la importancia de utilizar la tecnología de forma segura y responsable. Los marcos de alfabetización digital proporcionan una estructura para evaluar las competencias de habilidades digitales existentes, identificar las brechas de habilidades y medir las habilidades digitales de las personas. En este manual nos basamos en el Marco de [Competencias Digitales para los Ciudadanos](#) (DigComp 2.2) 2.2 de la Unión Europea que describe la competencia digital para los ciudadanos incluso interactuando con sistemas de IA.



Fuente: <https://biblioteca.uoc.edu/en/biblioguides/biblioguide/Critical-digital-literacy/>

Por alfabetización digital crítica nos referimos a las siguientes habilidades, todas ellas relacionadas con las competencias digitales mencionadas anteriormente en DigComp2.2:

- Alfabetización Informacional
- Creación de contenido digital
- Comunicación digital y colaboración
- Bienestar y seguridad digital
- Ciudadanía Digital
- Enseñanza y Aprendizaje Digital
- Uso de la tecnología

### 3.1 PRINCIPIOS DE LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL CRÍTICA

Hoy en día, ya no basta con que los jóvenes tengan habilidades digitales básicas para navegar por Internet y buscar información o utilizar las redes sociales, ya que se necesitan nuevas competencias en comunicación, colaboración, seguridad o cuestiones éticas relacionadas con las nuevas herramientas y aplicaciones digitales, así como con las tendencias de los medios digitales (por ejemplo, cualquiera puede publicar contenidos mediáticos) para las que el pensamiento crítico es esencial. Mejorar la alfabetización digital crítica de los jóvenes es una responsabilidad compartida de educadores y padres.

#### PENSAMIENTO CRÍTICO Y HABILIDADES ANALÍTICAS

Tanto el pensamiento analítico como el crítico desempeñan un papel protagonista en la resolución de problemas y la toma de decisiones, y están estrechamente relacionados con la alfabetización digital crítica. Mientras que el pensamiento analítico disecciona la información recibida y separa cada parte para tener una mirada más profunda, el pensamiento crítico examina la información desde varias perspectivas para verificar su credibilidad.

Pensamiento analítico	Pensamiento crítico
Busca la lógica	Busca la lógica
Utiliza el razonamiento	Utiliza el razonamiento
Desglose de la información	Visualiza la información como un todo
Examina cada partícula en busca de patrones y relaciones.	Examina la información desde diferentes aspectos
Ambos desglosan la información compleja y la evalúan desde diferentes ángulos	

Consejos para desarrollar el pensamiento analítico o crítico de los alumnos:

- Anímelos a hacer preguntas
- Que tengan argumentos
- Fomenta la creatividad
- Promover la reflexión
- Desarrollar sus habilidades de búsqueda y procesamiento de datos
- Hazles preguntas incriminatorias.

## ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMATICAL

“La alfabetización mediática es la capacidad de identificar diferentes tipos de medios y comprender los mensajes que están enviando” (1992, Aspen Media Literacy Leadership Institute). Hoy en día, la información está disponible con solo tocar un botón gracias a los rápidos avances en la tecnología de la información. Sin embargo, la tecnología por sí sola no puede garantizar que la información a la que accedemos sea precisa o confiable. Entonces, ¿cómo podemos determinar si una fuente es creíble? Empecemos por explorar las herramientas que utilizamos para buscar información:

**Navegador seguro:** Un navegador le permite explorar Internet y acceder a una amplia gama de recursos en línea, incluidos sitios web, herramientas y aplicaciones. El uso de un navegador seguro ayuda a proteger su información personal mientras navega.

**Consejo:** Utilice siempre uno fiable que sea ampliamente utilizado y conocido como seguro (por ejemplo, Chrome, MS Edge, Firefox, Opera, etc.)

**Sitios web creíbles:** Un sitio web confiable generalmente comienza con https (no http), y hay características adicionales que indican que la página es segura.

**Consejos:** Para evitar páginas web falsas o maliciosas, sigue este patrón:

- Comprueba el nombre de dominio: sospecha si el nombre te parece demasiado complicado, extraño o divertido. Los dominios que terminan en .org, .com, .edu o .gov suelen ser legítimos.
- Cuida las fuentes: comprueba si las citas utilizadas en un artículo o blog están hechas con precisión. Las fuentes creíbles suelen incluir el nombre y las credenciales del autor para establecer su experiencia. Examina cuándo se escribió el artículo y las fechas de las fuentes utilizadas.
- Echa un vistazo a la página de contacto: un sitio web puede copiar y pegar logotipos y elementos de marca de otra empresa. Estos sitios web ilegítimos generalmente no publican información de contacto, mientras que los legítimos hacen que su información de contacto: dirección, correo electrónico, número de teléfono esté fácilmente disponible.
- Examine el diseño del sitio web: cuando dude de si un sitio web es creíble, consulte su diseño y disposición. Los sitios web bien estructurados con un diseño agradable que parecen creados profesionalmente suelen ser legítimos.
- Compruebe su conexión de seguridad: HTTPS (Protocolo de transferencia de hipertexto seguro) suele ser más seguro que HTTP (Protocolo de transferencia de hipertexto) porque utiliza métodos de cifrado para proteger sus datos. HTTPS también autentica su conexión, lo que garantiza que el sitio web sea legítimo.
- Consulte la política de privacidad del sitio web y la información de contacto: las leyes de privacidad de la UE exigen comunicar claramente cómo se recopilan, utilizan y protegen los datos del usuario, y deben estar representados de forma claramente visible en el sitio web.

(Consulte [GDPR](https://gdpr.eu) para obtener más información: <https://gdpr.eu> )

## ÉTICA Y RESPONSABILIDAD DIGITAL

Al tener los dispositivos necesarios y acceso a Internet, todos pueden crear, reutilizar y publicar contenido. Sin embargo, debes hacer que tus alumnos sean conscientes de que los derechos de autor existen y deben ser reconocidos.

Un derecho de autor es un tipo de propiedad intelectual que otorga a su propietario el derecho exclusivo; a través de un texto, foto, imagen, video, audio, diseño, etc. para copiar, distribuir, adaptar, mostrar y realizar un trabajo creativo. A la hora de buscar material para crear tu contenido digital, debes tener en cuenta si los elementos que quieras utilizar están protegidos por derechos de autor. ¿Cómo puedes asegurarte de eso?

- Las aplicaciones de creación, como Canva, tienen sus propios repositorios de imágenes, videos y audio de forma gratuita
- Use repositorios en línea como Pexels (<https://www.pexels.com>) donde todas las fotos y videos están libres de regalías
- Comprueba qué símbolo de Creative Commons se añade a la imagen o video, etc. que quieras utilizar.
- Encontrarás las descripciones de los símbolos y categorías CC en: <https://creativecommons.org/about/cclicenses>

**Consejo:** Google Chrome permite a los usuarios establecer criterios de búsqueda para imágenes, videos, etc. libres de derechos de autor que puedes establecer en la sección situada justo debajo de la ventana de búsqueda.

Internet proporciona esencialmente anonimato y distancia. Con esto en mente, es importante crear conciencia sobre la netiqueta, la ética de Internet.

**Netiqueta:** Es un conjunto de reglas que implica el comportamiento en línea adecuado relacionado con las normas sociales y culturales de una comunidad. Estas reglas pueden diferir según el entorno, el contexto, las personas, la actividad y el tipo de tecnología. La violación de las reglas de etiqueta en la red puede interpretarse como una señal de falta de respeto.

## Consejos para practicar la “netiqueta” en el aula:

Pida a los estudiantes que se comuniquen en las redes sociales siguiendo estas reglas de netiqueta:

- Usa un lenguaje respetuoso. En la comunicación en línea, escribir todas las letras mayúsculas a menudo se interpreta como gritar. Lo mejor es utilizar letras minúsculas y seguir las mayúsculas adecuadas, especialmente en entornos profesionales. Elija palabras neutrales y respetuosas y evite el lenguaje que pueda ser ofensivo. Si un extraño se pone en contacto contigo y la conversación parece sospechosa, podría tratarse de una estafa. En tales casos, detenga la comunicación inmediatamente y repórtelo a través de los canales apropiados.
- Ten cuidado con el sarcasmo. En la comunicación de la vida real, el sarcasmo se basa en el tono de voz, el lenguaje corporal, los gestos y las expresiones faciales. En la comunicación en línea, dado que faltan, el sarcasmo se basa en el uso de emojis adecuados o declaraciones como “jk”, es broma.
- Revisa tu gramática. Evite la jerga pesada, los acrónimos inusuales, las abreviaturas, las ortografías alternativas y otras taquigrafías de Internet cuando se comunique de manera profesional.
- Aceptar las solicitudes de amistad de los miembros adultos de la familia que puedan garantizar un tipo de supervisión del contenido y la forma de comunicación allí.

**Actividad sugerida para los estudiantes durante la clase:** Utilice juegos de rol en el aula para demostrar la comunicación en línea correcta o incorrecta. Puede dividir a los alumnos en 2 grupos para comunicarse sobre el mismo tema, con o sin seguir las reglas de netiqueta. A continuación, discutirá los 2 textos que se dan en el juego y analizará la diferencia entre ellos.



## 3.2 LA NECESIDAD DE DESARROLLAR LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL

En nuestro mundo digital, la abundancia de medios de comunicación e información ha hecho que la alfabetización digital sea una habilidad crucial, ya que garantiza la seguridad de los datos de los usuarios, les ayuda a analizar críticamente los datos y la información digitales, a utilizar las plataformas digitales de forma ética y a comunicarse con los demás de forma adecuada.

### RETOS Y OPORTUNIDADES EN EL MUNDO DIGITAL

Hoy en día en Internet se pueden organizar casi todo tipo de acciones administrativas oficiales o privadas, desde la banca en línea hasta la firma de documentos digitalmente, hacer amigos, colaborar con colegas, comprar productos, etc. Si bien estar en el mundo digital definitivamente nos facilita la vida, también trae consigo peligros como el fraude, la estafa y el acoso.

#### Actividad del alumno:

- Pregunte a sus estudiantes sobre sus hábitos de uso de Internet. ¿Para qué lo utilizan? ¿De qué otras oportunidades han oído hablar que ofrece Internet?
- Presente 1-2 casos reales de las noticias cuando las personas se convirtieron en víctimas de fraude digital, sus datos personales fueron robados o acosados en las redes sociales. Discuta las consecuencias con ellos y pregúntele sobre sus propias experiencias similares.

#### Escaparate de un fraude online:

Estafas de soporte técnico (2010 – presente)

Las estafas de soporte técnico son una práctica engañosa en la que los estafadores se hacen pasar por representantes de soporte técnico de empresas conocidas para engañar a las víctimas y hacerles creer que sus computadoras están infectadas con malware. El objetivo final es extorsionar por servicios innecesarios o dañinos.

Según [Statista](https://statista.com) (<https://statista.com>), la prevalencia de estos delitos cibernéticos, incluidos el fraude en línea y las estafas de soporte técnico, ha experimentado un aumento dramático en los Estados Unidos. De aproximadamente 467.000 casos en 2019, el número se disparó a más de 800.000 en los años siguientes.

Este aumento refleja la creciente sofisticación de los estafadores y el desafío continuo para que las personas distingan entre el soporte tecnológico legítimo y los esquemas fraudulentos. Los datos ponen de manifiesto la necesidad urgente de una mayor concienciación y educación para identificar y evitar este tipo de estafas.

Véase [aquí](https://softwarelab.org/blog/what-is-an-online-scam/) (<https://softwarelab.org/blog/what-is-an-online-scam/>) para más ejemplos.

# IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LA SOCIEDAD MODERNA

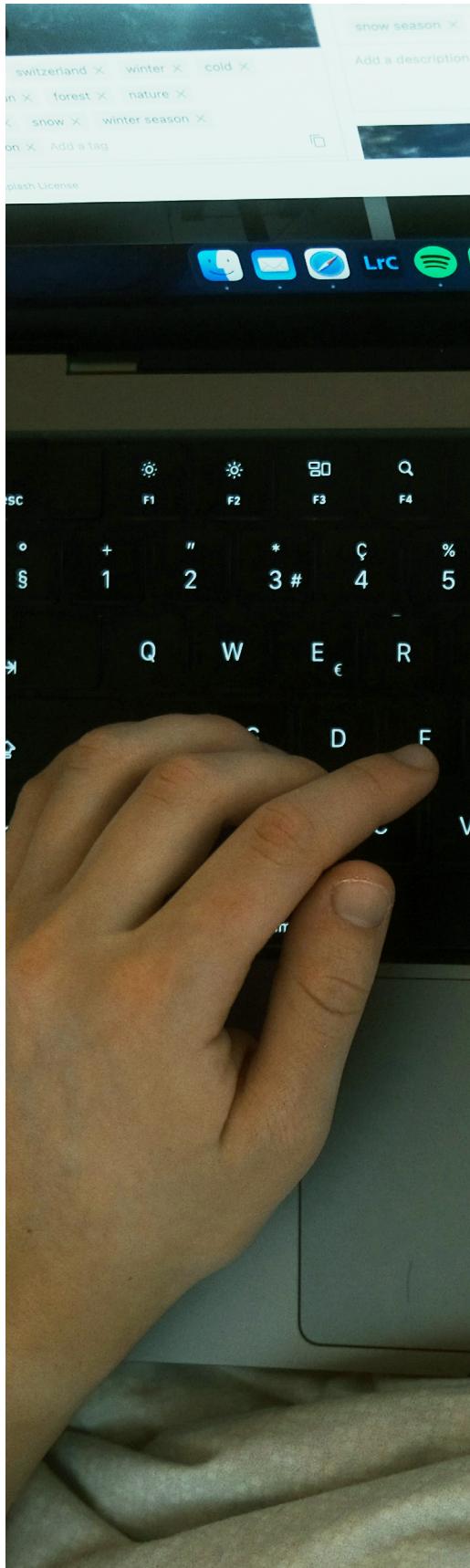
Según el Consejo de Europa, la Ciudadanía Digital se puede definir como: "...involucrando una amplia gama de actividades, desde crear, consumir, compartir, jugar y socializar, hasta investigar, comunicarse, aprender y trabajar. Los ciudadanos digitales competentes son capaces de responder a los nuevos retos cotidianos relacionados con el aprendizaje, el trabajo, la empleabilidad, el ocio, la inclusión y la participación en la sociedad, respetando los derechos humanos y las diferencias interculturales". (<https://rm.coe.int/16809382f9>)

Las competencias digitales necesarias para la ciudadanía digital se incluyen en el Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos [DigComp 2.2](#) publicado por el Comité Europeo, por lo que las competencias digitales son:

- **Alfabetización informacional y de datos** (como la capacidad de explicar las necesidades de información; localizar, recuperar, almacenar y gestionar datos, contenidos e información digitales, o de evaluar la pertinencia de la fuente y la validez de su contenido).
- **Comunicación y colaboración** (capacidad de interactuar, comunicarse y colaborar con otros mediante el uso de las tecnologías digitales, teniendo en cuenta la diversidad cultural y generacional, para gestionar la identidad digital y la reputación en línea y participar en la sociedad mediante el uso de servicios digitales públicos y privados).
- **Creación de contenido digital** (la capacidad de crear, editar y mejorar contenido digital y cumplir con las licencias y los derechos de autor, o de revisar e integrar información y proporcionar instrucciones a un sistema o dispositivo informático).
- **Seguridad** (la capacidad de garantizar que los dispositivos personales y de trabajo estén protegidos, incluidos los datos personales y relacionados con el trabajo y la información confidencial en entornos digitales, o de comprender cómo la tecnología afecta al bienestar mental y físico y una conciencia general del impacto ambiental de lo digital).
- **Resolución de problemas** (capacidad para identificar necesidades y problemas y resolverlos en diferentes entornos digitales, capacidad de utilizar herramientas digitales para mejorar procesos, servicios y productos, y mantenerse al día de la evolución de la tecnología).

Algunos datos de Europa: Diseñado por el Consejo Conjunto de Investigación de la Comisión Europea, la Innovación Social Digital (DSI) es un indicador que alimenta el informe anual del Índice de Economía y Sociedad Digital (DESI), que se publica cada año, haciendo un seguimiento de los avances de los Estados miembros de la UE en el desarrollo digital, incluidas las competencias digitales.

Más información aquí: [Estrategia Digital de la UE, Informe de la UE sobre la alfabetización mediática \(2021\)](#).



## CONSECUENCIAS DE LA FALTA DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL

Es evidente que las personas que carecen de competencias digitales no pueden ejercer plenamente sus derechos en materia de gobernanza digital ni beneficiarse de los servicios digitales en ámbitos como la administración, las finanzas, el comercio, la sanidad y la interacción social. A medida que el mundo digital continúa expandiéndose, el analfabetismo digital se está convirtiendo en un contribuyente significativo a la creciente desigualdad socioeconómica. Aquellos que no tienen estas habilidades tienen menos probabilidades de acceder a empleos bien remunerados u oportunidades educativas.

Además, la falta de alfabetización digital aumenta la vulnerabilidad a la desinformación en línea, que puede sesgar la opinión pública y debilitar los sistemas democráticos. También limita la capacidad de las personas para participar en redes sociales y profesionales, lo que lleva al aislamiento tanto de la vida comunitaria como de las perspectivas económicas. Por último, la competencia digital limitada reduce la resiliencia general de la sociedad, como se demostró durante la pandemia de COVID-19, cuando las herramientas digitales eran esenciales para la comunicación, la educación y el trabajo a distancia.

**Consejo:** Puede ayudar a sus alumnos a experimentar la vida sin Internet pidiéndoles que no se conecten durante un período de tiempo definido, como al menos 2 días. A continuación, pueden analizar juntos los desafíos a los que se han enfrentado.

### 3.3 COMPONENTES DE LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL CRÍTICA

#### ALFABETIZACIÓN INFORMATICAL:

La alfabetización informatacional es la capacidad de identificar, evaluar y utilizar información de una variedad de fuentes de manera efectiva. Incluye la capacidad de pensar críticamente para evaluar la credibilidad, la pertinencia y la exactitud de la información, y de considerar las implicaciones éticas y legales del uso de la información para evitar el plagio y respetar la propiedad intelectual.

#### EVALUACIÓN DE LAS FUENTES DE INFORMACIÓN

Ya sea que la información provenga de una fuente en línea o fuera de línea, los siguientes pasos lo ayudarán a establecer su autenticidad: evaluar la credibilidad del autor o la organización detrás del contenido, considerando su experiencia y reputación.

- Verificar la exactitud de la información comparándola con otras fuentes confiables y buscando evidencia de investigación exhaustiva o datos para respaldar las afirmaciones.
- Evaluar la objetividad mediante la identificación de posibles sesgos que puedan influir en el contenido.
- Considerar la actualidad de la información, asegurándose de que esté actualizada y sea relevante para el contexto o tema actual.

#### RECOPILACIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

La recopilación y el procesamiento de datos son aspectos críticos de la alfabetización informatacional, ya que implican la recopilación de información relevante de diversas fuentes y su organización para el análisis y la toma de decisiones. La alfabetización informatacional dota a las personas de las habilidades necesarias para evaluar la calidad y fiabilidad de los datos recopilados, garantizando su exactitud y credibilidad. El procesamiento eficaz de estos datos implica interpretar y sintetizar la información para extraer conocimientos significativos, que luego se pueden aplicar para resolver problemas o informar decisiones. La alfabetización informatacional incluye la comprensión de las consideraciones éticas en la recopilación y el procesamiento de datos, como la privacidad, el consentimiento y la seguridad de los datos.

#### RECONOCER LA DESINFORMACIÓN

A primera vista, la desinformación puede parecer demasiado sensacionalista o inverosímil. Sin embargo, también se puede incrustar en contenido que parece completamente fáctico. Anime a los estudiantes a evaluar críticamente la información, lo que a menudo parece irracional o poco realista. Utilícelo como punto de partida para explorar y analizar los pasos que pueden tomar para identificar y descubrir la desinformación.

- Investigar si la fuente de la información es confiable y creíble, desconocida o cuestionable.
- Comprueba si la información no es emotiva o contiene afirmaciones exageradas.
- Compare la información con varias fuentes confiables para ver si es consistente y está respaldada por evidencia.
- Verifique que la autoría esté claramente indicada y si hay citas de fuentes confiables, ya que la desinformación generalmente evita la transparencia y la rendición de cuentas.

Pídale a los estudiantes que discutan las noticias más importantes del momento con sus compañeros de clase y con sus padres para pedirles su opinión. Realizar una encuesta anónima en la clase sobre las fuentes de información preferidas por las familias de los estudiantes y examinarlas juntos para determinar su credibilidad.

## ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA:

### ANÁLISIS DE LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE MEDIOS

Basándonos en encuestas recientes, podemos concluir que las audiencias más jóvenes han preferido las redes sociales a los sitios web de noticias como fuente principal de información: “El 39% del grupo de edad de 18 a 24 años en 12 entornos sociales en el Reino Unido, Estados Unidos, Alemania, Francia, España, Italia, Irlanda, Dinamarca, Finlandia, Australia, Brasil y Japón han utilizado las redes sociales como su principal fuente de noticias. mientras que el 34% prefiere un sitio web o una aplicación de noticias. El consumo de medios también depende del nivel educativo de los usuarios, según otros análisis de encuestas que muestran que las personas con educación superior buscan más noticias, datos e información en Internet”. “El uso de TikTok para noticias se ha quintuplicado entre los jóvenes de 18 a 24 años en todos los mercados en solo tres años, del 3% en 2020 al 15% en 2022, mientras que YouTube es cada vez más popular entre los jóvenes de Europa del Este, Asia-Pacífico y América Latina”. (Proporción de 18 a 24 años que dicen que cada uno es su principal fuente de noticias, 2015-2022. Dra. Kirsten Eddy)

### INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LOS MENSAJES DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

A medida que los jóvenes se han acostumbrado a acceder a la información a través de las redes sociales, la ven cada vez más a través de la lente de otros en sus redes, aquellos que seleccionan, publican o comentan el contenido. Este cambio a menudo resulta en una pérdida de objetividad. También ha contribuido al aumento de los llamados influencers, a quienes se les paga para promocionar productos o servicios simplemente publicando sobre ellos. Las personas con sólidas habilidades de alfabetización mediática suelen estar mejor equipadas para analizar y evaluar críticamente dichos mensajes mediáticos.

## COMPRENDER EL IMPACTO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Los mensajes de los medios de comunicación pueden influir profundamente en la forma en que los consumidores de los medios piensan sobre diferentes aspectos de la vida, la sociedad, los acontecimientos, los problemas, etc.

- **Impacto cognitivo:** Los medios de comunicación impactan en el conocimiento, la comprensión y la memoria. **Impacto emocional:** Los medios de comunicación pueden influir en las emociones y el estado de ánimo de las personas.
- **Impacto actitudinal:** Los medios de comunicación pueden moldear actitudes y creencias sobre diversos temas o incluso sobre la opinión pública.
- **Impacto en el comportamiento:** Los medios de comunicación pueden influir en los comportamientos y acciones de las personas. (Por ejemplo, los estudios han demostrado que la exposición repetida a contenidos violentos de los medios de comunicación puede desensibilizar a las personas a la violencia).



## ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA:

La alfabetización tecnológica se refiere a la capacidad de usar, comprender, administrar y evaluar la tecnología de manera efectiva, segura y responsable. Si bien es probable que sus estudiantes hayan estado expuestos a la tecnología desde una edad temprana y parezcan usarla con facilidad, muchos carecen de una comprensión más profunda de cómo funciona y cómo mantenerla adecuadamente. Como educador, usted desempeña un papel clave en despertar su curiosidad por desarrollar este conocimiento, un esfuerzo que puede reforzarse con el apoyo de sus familias.

### USO DE DISPOSITIVOS Y APLICACIONES DIGITALES

Al incorporar herramientas digitales a tu enseñanza, como las populares plataformas *LearningApps* o *Kahoot!*, también estás apoyando a los estudiantes en el desarrollo de habilidades digitales esenciales. Esto incluye aprender a descargar aplicaciones, crear cuentas en línea, administrar perfiles personales y más. Ya sea que estén usando una computadora escolar o sus propios dispositivos como teléfonos inteligentes o tabletas, los estudiantes deben comprender cómo mantener sus dispositivos seguros.

Una de las formas más efectivas de garantizar la seguridad digital es mantener actualizado el sistema operativo del dispositivo. Si las actualizaciones automáticas están habilitadas, las actualizaciones esenciales, incluidas las del firewall incorporado, se instalarán automáticamente, lo que proporcionará una protección mejorada.

Es importante recordar a los estudiantes que la mayoría de las amenazas de seguridad, como infecciones, ciberataques y violaciones de datos, se producen debido a que el dispositivo está conectado a Internet. Para reducir estos riesgos, lo mejor es utilizar un navegador web fiable y ampliamente reconocido que incluya funciones de seguridad integradas o que admita extensiones de seguridad adicionales.

Al buscar aplicaciones para descargar, se debe alentar a los estudiantes a confiar en fuentes confiables, como Google Play para dispositivos Android y Apple App Store para dispositivos iOS.

### CIBERSEGURIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS

Los dispositivos externos, como las unidades USB, pueden suponer un riesgo para los datos personales. Es importante asegurarse de que cualquier dispositivo que conecte a su computadora esté limpio y libre de malware.

Los navegadores de Internet pueden contener una gran cantidad de información privada que puede ser explotada, o simplemente recopilada, por varios terceros. Esto incluye, pero no se limita a:

- Historial de navegación
- Credenciales de inicio de sesión (nombre de usuario, contraseña, dirección de correo electrónico)
- Cookies y rastreadores: son colocados en su navegador por los sitios que visita
- Autocompletar información: nombres, direcciones, números de teléfono, etc.

Esto implica que la protección física de los dispositivos es lo primero, lo que significa no dejarlos abiertos sin control y utilizar la configuración de identificación personal adecuada.

Al iniciar sesión en una aplicación o sitio web, considere usar contraseñas seguras siguiendo las prácticas recomendadas que se indican a continuación:

- No utilice contraseñas predeterminadas.
- Las contraseñas deben ser robustas, impersonales.
- Las contraseñas deben cambiarse periódicamente.
- No utilice la misma contraseña para diferentes servicios.
- No utilice un recordatorio de contraseña.
- Consejos para la creación de contraseñas seguras:
  - ◊ Incluir números.
  - ◊ Utilice una combinación de letras mayúsculas y minúsculas.
  - ◊ Incluir caracteres especiales.

**Consejos para proteger aún más los datos personales:** Cuando use puntos de acceso inalámbricos, evite usar aplicaciones o sitios web que soliciten datos personales o financieros, y envíe datos solo cuando los sitios web estén completamente encriptados ([https](https://)). Si a menudo usa Wi-Fi no seguro, use VPN (redes privadas virtuales) para conectarse a ellos.

#### **Algunos resultados de la encuesta:**

Según el Cost of a Data Breach de IBM, el coste medio mundial para remediar una violación de datos en 2023 fue de 4,45 millones de dólares, lo que supone un aumento del 15% en tres años.

En mayo de 2023, la autoridad de protección de datos de Irlanda impuso una multa de 1.300 millones de dólares a Meta, con sede en California, por violaciones del RGPD.

(Fuente: <https://www.ibm.com/uk-en>)

(Fuente: <https://www.ibm.com/uk-en>)

## INNOVACIONES Y TENDENCIAS TECNOLÓGICAS

Las nuevas tendencias tecnológicas suelen surgir de repente y se propagan rápidamente hoy en día impulsadas por Internet.

**Las supercomputadoras** ahora pueden realizar miles de millones y billones de cálculos o cálculos por segundo y son capaces de acelerar la resolución de problemas y el análisis de datos.

**IoT** : Internet de las cosas se basa en la conexión de diferentes tipos de dispositivos de maquinaria, independientemente de su distancia geográfica. “Los datos recopilados de los sensores de IoT se pueden monitorear y retroalimentar a un sistema central para desencadenar una acción, obtener información o responder a otro objeto conectado, a cientos de kilómetros de distancia”. (Fuente: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/internet-things-policy>)

**IA**: es un término general que abarca una amplia variedad de tecnologías, incluido el aprendizaje automático, el aprendizaje profundo y el procesamiento del lenguaje natural que realizan tareas que solían requerir inteligencia humana, como reconocer el habla, tomar decisiones e identificar patrones. La UE ha desarrollado un marco regulador sólido basado en los derechos humanos y los valores fundamentales, y apoya el desarrollo de sistemas de IA que beneficien a las personas, las empresas y los gobiernos. (Ley de IA acordada por el Parlamento Europeo y el Consejo en diciembre de 2023).

El modelo de IA lingüística llamado **ChatGPT** se ha popularizado y es de fácil acceso para las personas. Tiene muchas funciones gratuitas como:

- Navegar por Internet para obtener información
- Analice datos y cree gráficos
- Generación de imagen por descripción

La IA se ha integrado en muchas aplicaciones que apoyan la creación de contenido digital, como Canva (<https://canva.com>)

Los estudiantes deben aprender a usar la IA de manera ética y no usarla para engañar o engañar a otros.

### Actividad de aprendizaje para utilizar en el aula con los alumnos:

- Pídale que investiguen qué empresas han estado utilizando IoT para qué. Discuta sus hallazgos durante la próxima lección y elija uno para futuras investigaciones.
- Muéstrale artículos de autores reales y artículos generados por ChatGPT sobre el mismo tema y pídeles que adivinen qué artículo fue escrito por la IA. Analice cómo podrían identificarse (de manera sencilla, más palabras conectadas, párrafos y estructuras de oraciones de longitud similar, etc.).

## 3.4 MÉTODOS Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA DESARROLLAR LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL CRÍTICA

Los métodos educativos innovadores basados en el aprendizaje activo de los estudiantes se ajustan mejor al propósito que la enseñanza frontal anticuada, ya que requieren una mayor participación y autonomía de los estudiantes.

**Aprendizaje basado en proyectos:** Se trata de un modelo de enseñanza basado en el uso de proyectos realistas, a partir de una pregunta, tarea o problema altamente motivador, directamente relacionado con un contexto conocido, a través del cual los estudiantes desarrollan competencias en un enfoque colaborativo en busca de soluciones (Bender, 2014).

**Estudios de caso:** Los estudios de caso comprenden una serie de casos que representan diversas situaciones problemáticas de la vida real para su estudio y análisis. La diferencia con el aprendizaje basado en proyectos es que proporciona información completa sobre el caso y pautas para su solución, a diferencia de un enfoque mucho más abierto basado en proyectos que requiere más autonomía por parte del alumnado.

**Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan juntos para el cumplimiento de un objetivo común, de forma coordinada basada en una distribución de responsabilidades y pautas de interacción claramente definidas.

**Gamificación:** Consiste en integrar técnicas, elementos y dinámicas de juegos en actividades no lúdicas con el fin de potenciar la motivación y reforzar la conducta para resolver un problema.

**CONSEJO:** Aplicar actividades regulares en las que los estudiantes deban buscar y filtrar información. Desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes a través de actividades que fomenten la reflexión y el diálogo sobre los contenidos digitales a los que accedieron.

## USO DE ESTUDIOS DE CASOS Y EJEMPLOS DE LA VIDA REAL

Desafortunadamente, hay muchos casos y ejemplos de desinformación y delitos en línea en la web. Puede pedir a sus alumnos que busquen artículos en Internet sobre estas instancias.

- **Noticias falsas:** Puedes compartir [10 de las historias más extrañas que aparecen en las noticias en 2022](#) y preguntarles si las han leído y, de ser así, si las han creído o no.
- **Clickbaits:** Artículos con títulos y titulares exagerados y falsos
- **Fuga de datos o abuso de datos personales:** Encuentra informes policiales en los que se detallan actividades como la apertura ilegal de cuentas con el robo de datos personales.
- **Fraudes por Internet:** Presente casos sobre robo de dinero, sitios web bancarios falsos, sitios comerciales
- **Malware:** Spyware, ransomware, gusanos, rootkits
- **Ciberacoso:** correos electrónicos amenazantes, acoso en las redes sociales. Reúnan ejemplos juntos y luego discútánlos.

## APRENDIZAJE COLABORATIVO Y TRABAJO EN GRUPO

Debido al hecho de que los estudiantes de diferentes grupos de edad tienen más o menos experiencia en el mundo digital, la colaboración y el trabajo en grupo los motivarán mejor. En este método, los estudiantes trabajan en grupos heterogéneos de 4-6 personas hacia un objetivo común definido por el profesor. Este método fomenta la autonomía del alumno, el aprendizaje independiente y el aprendizaje cooperativo que desempeñan un papel importante en este proceso. Los valores del método son:

- Aprendiendo unos de otros
- Escuchándonos unos a otros,
- Enseñándonos unos a otros
- Ayudándonos unos a otros
- Compartir sus propias experiencias.

Las plataformas en línea que admiten el uso compartido y la edición conjunta de documentos, como Google Drive, facilitan la colaboración de los grupos. Los estudiantes también pueden comunicarse instantáneamente y compartir sus proyectos con los miembros del grupo creando un grupo en las redes sociales.

# INTEGRACIÓN DE PLATAFORMAS Y HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN

El período de cierre de escuelas durante la pandemia de COVID-19 aceleró significativamente el uso de herramientas digitales en la educación. Aunque las escuelas ya han vuelto a la enseñanza presencial, puedes seguir aprovechando al máximo los beneficios que ofrece la tecnología para apoyar el aprendizaje y el desarrollo general de tus alumnos en la era digital.

**LMS/VLE:** Los Sistemas de Gestión de Aprendizaje o Entornos Virtuales de Aprendizaje son aplicaciones de software que permiten a los educadores impartir cursos y gestionar todo tipo de contenidos de aprendizaje (por ejemplo, Moodle).

**REA:** Los Recursos Educativos Abiertos son materiales de aprendizaje, enseñanza e investigación en línea. Los REA vienen en una variedad de formatos y medios que se han publicado bajo una licencia abierta que permite el libre acceso, reutilización, adaptación y redistribución por parte de otros. Algunos ejemplos incluyen: [OpenLearn](#), [YouTube](#), [Khan Academy](#)

**Herramientas digitales para la educación:** Las herramientas digitales ayudan a los profesores/ alumnos a crear sus propios contenidos (imágenes, infografías, vídeos, presentaciones, cuestionarios, etc.) Algunos de los más utilizados son [Book Creator](#), [Canva](#), [Genially](#), [Kahoot!](#), [Google Classroom](#). Sin embargo, hay muchos más por descubrir en función de los objetivos de enseñanza/aprendizaje. Estas aplicaciones suelen ser compatibles tanto con el trabajo individual como con la colaboración.

**Herramientas de comunicación/conferencias/grupos de redes sociales en línea:** aplicaciones para apoyar la comunicación en tiempo real y el intercambio de contenido dentro de un grupo de usuarios, como [Zoom](#), Facebook.

Se recomienda encarecidamente un buen nivel de alfabetización digital cuando se utilizan estas plataformas y herramientas.



## 3.5 DESAFÍOS EN EL DESARROLLO DE LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL CRÍTICA

### LIMITACIONES DE LOS SISTEMAS EDUCATIVOS

Los desafíos surgen de:

- La complejidad de la alfabetización digital crítica: “comprender los principios de la tecnología digital y ser capaces de actuar como productores y creadores; utilizar los servicios y herramientas digitales de manera significativa en la vida cotidiana y para el estudio y el trabajo; trabajar con la tecnología digital de forma creativa, en solitario y en colaboración con otros, incluida la colaboración en línea; comprender el uso y las implicaciones de los datos digitales, por ejemplo, para el aprendizaje, el comercio electrónico o la prestación de servicios; comprender el papel de la digitalidad en diversos temas de la sociedad y la cultura, como la democracia, la influencia o el activismo; comprender los principios y la ética de la comunicación y la colaboración en línea; saber cómo participar en línea y comprender las responsabilidades de un individuo para el bienestar de todos, y comprender los problemas relacionados con la presencia y la identidad digital, saber cómo protegerse y asumir la responsabilidad de no participar en actividades en línea dañinas o incluso ilegales”. (Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti, 2023)
- La preparación de los docentes para actuar como guía para fomentar las habilidades críticas de alfabetización digital de los estudiantes y la necesidad de proporcionarles experiencias de aprendizaje para aplicarlas en su vida académica y personal.
- La participación de los padres es de vital importancia: lo mejor es que estén dispuestos a cooperar con el maestro y apoyar a sus hijos en lo que han aprendido en la escuela. Contactando con los padres, puede obtener información sobre los hábitos y preferencias de sus estudiantes en el mundo digital.

### CUESTIONES DE ACCESO Y EQUIDAD

A menudo, las dificultades pueden afectar negativamente el desarrollo de la alfabetización digital crítica en las escuelas. Estos pueden incluir:

- Tecnología digital en rápido desarrollo, el surgimiento de la IA
- Nuevos problemas de seguridad que surgen
- Falta de atención y contribución de los padres
- Se desarrollaron métodos cada vez más sofisticados para manipular a las personas
- Escasas competencias de alfabetización digital de los propios docentes
- Currículos sobrecargados en las escuelas que no tienen que ver con la alfabetización digital
- Multiplicar el número de desinformación y noticias falsas
- Acceso a Internet

## FORMACIÓN DOCENTE Y DESARROLLO PROFESIONAL

La formación del profesorado varía en todos los países, y es probable que no se haga hincapié en la alfabetización digital por igual. Los docentes suelen estar en activo incluso después de jubilarse y muchos de ellos pertenecen a las generaciones mayores, cuya alfabetización digital suele considerarse menor.

Podríamos decir que los docentes son responsables de su propio desarrollo de habilidades de alfabetización digital como parte de su desarrollo profesional.

La Comisión Europea desarrolló el [marco conceptual](#) **DigCompEdu** como reacción a las nuevas necesidades y tendencias pedagógicas y establece la lista de competencias que necesita un docente en nuestra era digital: 22 competencias en 6 áreas. También permite a los docentes iniciar **una autorreflexión por sí mismos** respondiendo a la herramienta de 32 ítems a través de los cuales los docentes pueden identificar sus fortalezas y brechas y diseñar sus rutas de aprendizaje para desarrollar aún más su competencia digital.

Para convertirte en un profesional equipado para mejorar la alfabetización digital de tus estudiantes, evalúa tus propias competencias [aquí](#) para identificar tu nivel de habilidad actual y las áreas que pueden necesitar mejoras.

## ESTUDIO DE CASO – PESCA DE DATOS

El phishing es una táctica común utilizada para robar dinero de las cuentas bancarias de las personas. Los estafadores a menudo envían correos electrónicos haciéndose pasar por una institución financiera legítima. Estos correos electrónicos suelen contener un enlace que dirige al destinatario a un sitio web falso diseñado para parecerse mucho al sitio oficial del banco. Con el pretexto de verificar una contraseña o una dirección de correo electrónico, el sitio solicita a los usuarios que ingresen información confidencial, como su número de cuenta bancaria o contraseña.

Aunque los destinatarios se eligen al azar, la ley de los grandes números significa que algunos, por casualidad, serán clientes reales del banco objetivo y utilizarán sus servicios en línea. Algunas de estas personas pueden seguir, sin saberlo, las instrucciones del sitio falso y entregar datos personales a los estafadores. Esta información puede ser mal utilizada de varias maneras: gastando el dinero en la cuenta, maximizando la tarjeta de crédito o incluso pidiendo préstamos a nombre de la víctima.

(Fuente: <https://www otpbank.hu/portal/hu/Adathalaszat>)

## PROGRAMAS Y PROYECTOS EXITOSOS

[Día de una Internet más segura](#) Lanzada originalmente por el proyecto SafeBorders de la UE en 2004, la iniciativa ha cobrado impulso mundial desde entonces y ahora se celebra cada febrero en más de 180 países y territorios de todo el mundo.

El programa está diseñado específicamente para niños y jóvenes, con el objetivo de crear conciencia sobre temas clave de seguridad en línea, como el ciberacoso, las redes sociales y la identidad digital. La organización detrás de la iniciativa ofrece recursos multilingües para empoderar a los jóvenes, sus maestros y sus familias para que usen la tecnología digital de manera segura y efectiva. También apoya a las escuelas e instituciones interesadas en participar proporcionando acceso a una red de organizaciones asociadas en cada país, facilitando la colaboración y el intercambio.

Para complementar las actividades organizadas en las escuelas, se puede invitar a expertos en seguridad digital a impartir conferencias gratuitas completando un formulario en línea en el sitio web del organizador nacional de la Semana Temática Digital. Estos eventos anuales han demostrado ser beneficiosos tanto para los estudiantes como para los profesores en el desarrollo de habilidades críticas de alfabetización digital, gracias a varias características clave:

- Los ponentes invitados son expertos reconocidos en sus respectivos campos.
- A lo largo de la semana, las escuelas se centran por completo en la alfabetización digital, con exposiciones, concursos y actividades interactivas relacionadas con el mundo digital. Profesores y estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar sus competencias digitales juntos.

## FESTIVAL DE SEGURIDAD DIGITAL

El [Festival de la Seguridad Digital](#) se celebra anualmente en otoño, tanto en línea como en la región noreste de Italia. Se trata de un evento recurrente que sensibiliza sobre la seguridad digital a una amplia gama de públicos, incluidas las escuelas secundarias. El festival cubre temas esenciales como la evaluación de riesgos cibernéticos y educa a los jóvenes sobre el uso seguro y responsable de tecnologías emergentes como las redes sociales y la inteligencia artificial. Esto lo hace particularmente relevante para los participantes en edad escolar.

El evento ofrece opciones de participación tanto presencial como virtual, lo que lo hace accesible para estudiantes y escuelas de toda Europa. El Festival de Seguridad Digital promueve la cultura, la seguridad y la educación digitales, y proporciona orientación esencial para proteger los activos digitales personales, educativos y profesionales. Incluye sesiones dedicadas a diversos colectivos, como ciudadanos, empresas, instituciones, escuelas y padres que desean proteger a sus hijos de los riesgos digitales y la desinformación.

## 3.6 CUADRO RESUMEN

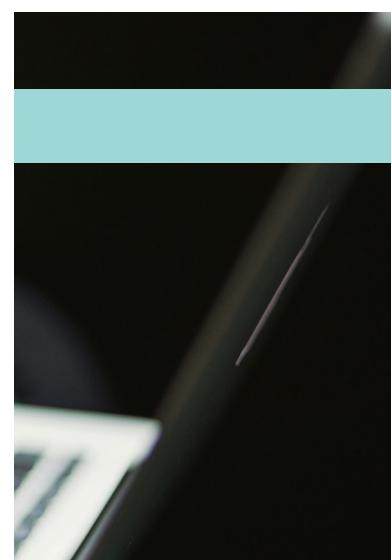
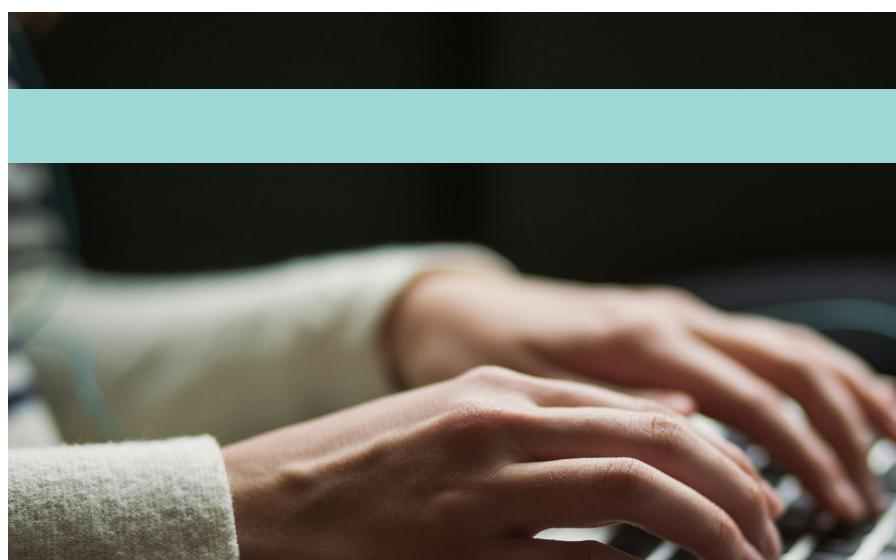
Este capítulo se centra en cómo apoyar el desarrollo de las habilidades de sus estudiantes en consonancia con el marco crítico de alfabetización digital, que destaca la importancia de utilizar la tecnología de forma segura, responsable y ética.

Las generaciones más jóvenes de hoy en día están cada vez más acostumbradas a acceder a la información en línea, particularmente a través de las plataformas de redes sociales. Como resultado, es esencial que desarrollen nuevas competencias que les permitan pensar críticamente, evaluar el contenido digital y comprender las implicaciones éticas y de seguridad del uso de herramientas y aplicaciones digitales.

Para abordar esta necesidad, exploramos lo que hace que una fuente de información en línea sea creíble, comenzando con las herramientas de búsqueda utilizadas, identificando las características de los sitios web seguros, reconociendo el contenido engañoso y entendiendo las consideraciones de derechos de autor.

Los jóvenes también deben ser conscientes de los riesgos que pueden encontrar en línea, incluidos el fraude, las estafas y el acoso. Al participar en las redes sociales, deben comprender la importancia de una comunicación en línea respetuosa y adecuada, comúnmente conocida como netiqueta.

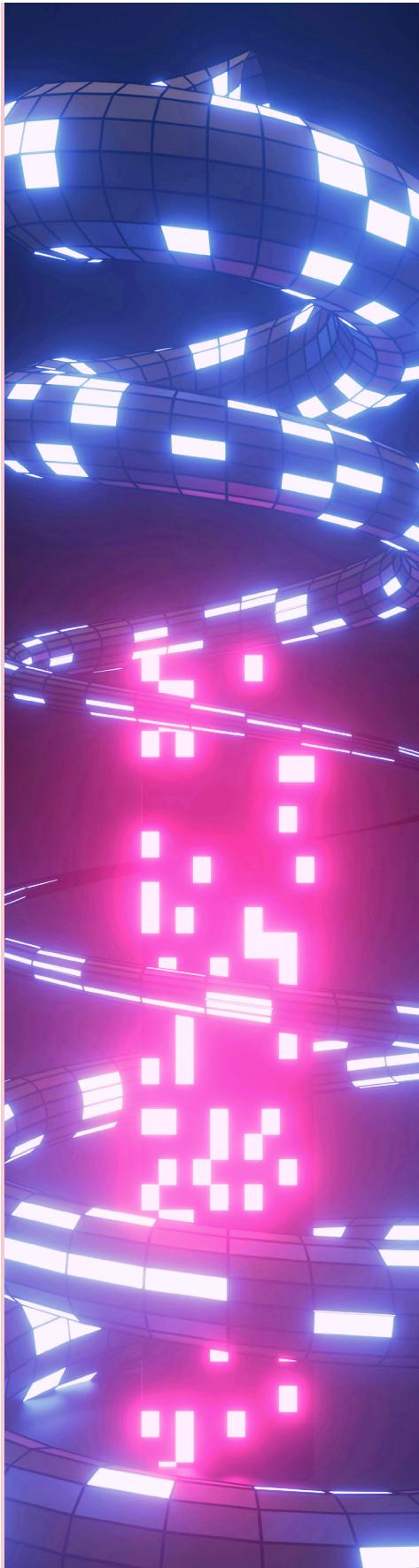
Este capítulo ofrece orientación sobre cómo enseñar a los estudiantes a proteger sus datos personales y utilizar las tecnologías digitales de manera segura y ética. Describe estrategias de enseñanza efectivas, comparte ejemplos de buenas prácticas y proporciona enlaces a recursos en línea y planes de lecciones listos para usar que cubren temas similares.



### 3.7 BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti: Alfabetizaciones digitales críticas a nivel escolar: una revisión sistemática – Publicado en A Review of Education <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/rev3.3425> 20 de septiembre de 2023. Consultado por última vez el 8 de agosto de 2024.
- Kat Boogaard Cómo desarrollar habilidades de pensamiento crítico para una mejor toma de decisiones Publicado el 19 de enero de 2024 en Atlassian.com <https://www.atlassian.com/blog/productivity/critical-thinking-skills>, Consultado por última vez el 1 de agosto de 2024.
- “¿Qué son las licencias Creative Commons?”. Universidad e Investigación de Wageningen. 16 de junio de 2015. Archivado desde el original el 15 de marzo de 2018. Última consulta: 08.07.2024
- “Las licencias Creative Commons”. UNESCO. Archivado desde el original el 15 de marzo de 2018. <https://www.unesco.org/en/open-access/creative-commons> Última consulta: 08.07.2023.
- Galina MISHEVA Digital Skills Indicator 2.0: Measuring Digital Skills across the EU, publicado en la plataforma Digital Skills and Jobs el 23 de septiembre de 2022 <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/digital-skills-indicator-20-measuring-digital-skills-across-eu>, consultado por última vez el 29 de julio de 2024.
- Janice Richardson y Elizabeth Milovidov - Manual de Educación para la Ciudadanía Digital Consejo de Europa Editorial F-67075 Estrasburgo Cedex <http://book.coe.int> ISBN 978-92-871-8734-5 © Consejo de Europa, enero de 2019
- Tibor Moes ¿Qué es una estafa en línea? Los 7 peores ejemplos de la historia (2024), publicado en SofltLab.org, actualizado en enero de 2024, consultado por última vez el 23 de agosto de 2024. <https://softwarelab.org/blog/what-is-an-online-scam/>
- Marco de competencias digitales para los ciudadanos europeos DigComp2.2 - Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2022 <https://pact-for-skills.ec.europa.eu/system/files/202207/DigComp%202.2%20The%20Digital%20Competence%20Framework%20for%20Citizens.pdf>
- Van Deursen, A. J. A. M., y Van Dijk, J. A. G. M. (2018). La brecha digital de primer nivel pasa de las desigualdades en el acceso físico a las desigualdades en el acceso material. Nuevos Medios y Sociedad, 20(12), 4355–4373.

- Dra. Kirsten Eddy Los cambios en las noticias, hábitos y actitudes de las audiencias más jóvenes, publicado el 15 de junio de 2022 el <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/digital-news-report/2022/young-audiences-news-media>, consultado por última vez el 18 de agosto de 2024
- Jay Baer Teoría de los efectos de los medios | Cómo influyen los medios de comunicación en nuestra vida cotidiana, publicado en mediatheory.net el 6 de agosto de 2023, consultado por última vez el 19 de agosto de 2024 <https://mediatheory.net/media-effects/>
- Alex Lekander: 12 navegadores seguros que protegen su privacidad en 2024, publicado el 15 de mayo de 2024 en rstoreprivacy.com <https://rstoreprivacy.com/browser/secure/>, consultado por última vez el 23 de agosto de 2024
- <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/internet-things-policy> de la Política Europea de Internet de las Cosas, consultado por última vez el 25 de agosto de 2024
- Recomendación sobre los Recursos Educativos Abiertos (REA) de la UNESCO del 25 de noviembre de 2019 <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-open-educational-resources-oer?hub=785>, consultado por última vez el 23 de agosto de 2024
- Liisa Ilomäki, Minna Lakkala, Veera Kallunki, Darren Mundy, Marc Romero, Teresa Romeu, Anastasia Gouseti Alfabetizaciones digitales críticas a nivel escolar: una revisión sistemática, Primera publicación: 20 de septiembre de 2023 en bera-journals <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/rev3.3425>, consultado por última vez el 21 de agosto de 2024
- Levush, R. (2019). Respuestas de los gobiernos a la desinformación en las plataformas de redes sociales. Informe técnico. Biblioteca Jurídica del Congreso, Dirección de Investigación Jurídica Global: Reino Unido. <https://www.loc.gov/law/help/social-media-disinformation/social-media-disinformation.pdf>.
- Danielle Caled y Mário J. Silva, Medios digitales y desinformación: una mirada sobre las estrategias multidisciplinarias contra la manipulación, Publicado en línea el 27 de mayo de 2021 en springer.com <https://link.springer.com/article/10.1007/s42001-021-00118-8> consultado por última vez el 15 de agosto de 2024



## CONCLUSIONES

La ciudadanía digital no es simplemente un conjunto de habilidades, sino una base para prosperar en un mundo cada vez más digital. Este manual destaca el papel fundamental que desempeñan los educadores en la configuración de los viajes digitales de los jóvenes. Al centrarse en la empatía, el pensamiento crítico y la alfabetización digital, este manual proporciona una hoja de ruta para fomentar un comportamiento responsable en línea y crear comunidades virtuales inclusivas. Como se mencionó en la introducción, este Manual es una parte integral de un marco educativo más amplio que abarca el kit de capacitación y la plataforma e-Hub (<https://digi-aware-elearninghub.com/>).

Los desafíos descritos en el manual, que van desde el ciberacoso hasta la desinformación y la adicción a las pantallas, subrayan las complejidades de navegar por el panorama digital. Sin embargo, estos desafíos también presentan oportunidades de crecimiento. Al cultivar el comportamiento ético y enseñar la resiliencia digital, los educadores pueden ayudar a los jóvenes a aprovechar los beneficios de las interacciones digitales y, al mismo tiempo, mitigar los riesgos potenciales.

En última instancia, este manual aspira a empoderar a los educadores para cerrar la brecha entre las vidas digitales de los jóvenes y sus experiencias educativas. Al integrar los conocimientos y estrategias compartidos aquí, los educadores pueden fomentar un entorno en el que los jóvenes no solo sean expertos en el uso de herramientas digitales, sino que también estén equipados para contribuir positivamente a sus comunidades, tanto en línea como fuera de línea. Su objetivo es garantizar que los jóvenes estén preparados para ser no solo participantes, sino líderes en un futuro digital basado en la empatía, la diversidad, la inclusión, el pensamiento crítico y la responsabilidad ética.

## Coordinación:

Ettoufik Fati, FCB ASBL – Bélgica

## Colaboradores:

Iris **Allen**, Centro de Investigación del Espectro – Irlanda

Begoña **Arenas**, INNOPARES Consultores y Formadores S.L – España

Juan Francisco **de Lorenzo**, INNOPARES Consultores y Formadores S.L – España

Thérèse **Di Campo**, FCB asbl – Bélgica

Bouchra **El Hayani**, FCB asbl – Bélgica

Vasco **Gaião**, Mindshift Skills Hub – Portugal

Annamaria **Kacsur**, iTudy Hungary Ltd. – Hungría

Sarah **Keegan**, Centro de Investigación del Espectro – Irlanda

Uyen Whyn **Lam**, MIR – Noruega

Vegard **Nervik**, MIR – Noruega

Nadine **Teles**, Mindshift Skills Hub – Portugal

Khalid **Ida Ali**, Sonia **Omakhir**, Caroline **Breillat**, IRDSU - Francia



# Digi'Aware



Cofinanciado por  
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos. Número de proyecto: 2023-1-NO01-KA220-ADU-000151380