

PLANIFICADOR ECD[®]

UN MARCO CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA DIGITAL

©Consejo de Europa

Planificador ECD

Un Marco Curricular para la Educación para la Ciudadanía Digital

Empoderar a los jóvenes ciudadanos en la era digital

Presentamos un nuevo recurso clave para la educación para la ciudadanía digital, una herramienta esencial para empoderar a la juventud como ciudadanía activa en la era digital. Diseñado para profesionales de la educación, este recurso ofrece una manera fácil y efectiva de integrar la educación para la ciudadanía digital en el proyecto educativo de cualquier centro.

Una herramienta flexible

Con 320 objetivos de aprendizaje, organizados por grupo de edad y dominio digital, el Planificador ECD es una herramienta dinámica diseñada con flexibilidad para satisfacer las necesidades de una variedad de profesionales de la educación: docentes, equipos directivos, formadores de profesorado, personal de la administración educativa y responsables de políticas educativas. Su lenguaje accesible y su estructura sencilla permiten a los docentes crear experiencias de aprendizaje significativas para el alumnado. Los equipos directivos pueden apoyarse en esta herramienta para definir las prioridades del centro. Los encargados de la formación del profesorado pueden utilizarla para planificar la formación permanente, y la administración educativa para realizar el seguimiento del grado de logro de los objetivos de aprendizaje. Los responsables de políticas educativas pueden recurrir a ella como guía para afrontar los retos actuales derivados del impacto de la digitalización en la sociedad, los derechos humanos y la democracia.

Educación para la ciudadanía en la era digital

El Planificador ECD no se limita a la integración de elementos de ciudadanía digital en los programas escolares, busca construir una visión compartida sobre los retos que la ciudadanía debe explorar para afrontar con éxito los desafíos de la era digital. La claridad de su visión garantiza que los educadores se centren en la enseñanza de principios clave, como el comportamiento ético, los derechos y responsabilidades, el pensamiento crítico y la democracia, de forma coherente y eficaz. Sus objetivos claros y su énfasis en la participación activa ayudan a los docentes a fortalecer la confianza del alumnado, permitiéndoles tomar el control de sus experiencias en línea y desempeñar un papel activo en la configuración del entorno digital.

Fácil de usar

Sea cual sea su propósito, utilizar el Planificador es muy sencillo. Solo tiene que seleccionar los objetivos de aprendizaje más adecuados a cada situación y adaptarlos, organizarlos o desarrollarlos para que se ajusten a las necesidades del contexto.

Ya disponible

Este recurso se encuentra disponible para su descarga inmediata o para su uso interactivo en línea. Si le resulta útil y está interesado en participar en su desarrollo en el futuro, únase a nosotros hoy para ayudar a empoderar a la próxima generación de ciudadanos y ciudadanas digitales.

Estar en línea – Acceso e inclusión

El alumnado aprende cómo hacer que los beneficios de la tecnología sean accesibles para todos

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Los beneficios de la tecnología	1.1.1 Da ejemplos de cómo la tecnología ayuda a las personas a conectarse, compartir y aprender juntas	1.2.1 Da ejemplos de cómo la tecnología les ayuda a compartir ideas y trabajar juntos	1.3.1 Da ejemplos de cómo la tecnología mejora la vida en su comunidad local	1.4.1 Da ejemplos de cómo la tecnología crea oportunidades para que la ciudadanía participe en la toma de decisiones
Ampliación de oportunidades	1.1.2 Incluye a sus pares en actividades colaborativas sencillas	1.2.2 Describe cómo la tecnología puede unir a sus compañeros/as de clase para apoyarse mutuamente	1.3.2 Describe cómo la tecnología ayuda a las personas a acceder a los servicios públicos	1.4.2 Describe cómo la tecnología ayuda a mejorar las oportunidades educativas, económicas y sanitarias de la ciudadanía
Tecnología de asistencia	1.1.3 Identifica necesidades específicas individuales que pueden dificultar el uso de dispositivos digitales por parte de menores	1.2.3 Da ejemplos de herramientas diseñadas para ayudar a las personas con discapacidad a acceder al entorno digital	1.3.3 Evalúa las fortalezas y debilidades de un sitio web, aplicación u otro producto digital desde la perspectiva de la accesibilidad	1.4.3 Incorpora principios de accesibilidad en una tarea o proyecto digital
Igualdad de género	1.1.4 Reconoce que niños y niñas, así como hombres y mujeres, son igualmente competentes en el uso de la tecnología	1.2.4 Acuerda algunas normas de aula para garantizar que niños y niñas tengan el mismo acceso a la tecnología para el aprendizaje	1.3.4 Explora las razones por las que las niñas y las mujeres a veces pueden quedar excluidas del entorno digital	1.4.4 Investiga un problema relacionado con la igualdad de género en el diseño, desarrollo o aplicación de la tecnología
Inclusión lingüística y cultural	1.1.5 Escenifica formas de comunicarse con alguien que no habla su idioma	1.2.5 Incorpora elementos del idioma y estilo de vida de otra cultura en una historia o actividad que involucre el uso de tecnología	1.3.5 Evalúa las fortalezas y debilidades de una plataforma en línea desde la perspectiva de otro grupo étnico o cultura	1.4.5 Elabora principios de diseño inclusivo para un producto digital, que reflejen la diversidad lingüística y cultural europea
Exclusión digital	1.1.6 Reconoce que no todos los/las niños y niñas del mundo tienen acceso a la tecnología	1.2.6 Habla sobre algunas de las consecuencias de no tener acceso a la tecnología o a internet	1.3.6 Identifica barreras sociales, económicas y geográficas que limitan el acceso digital	1.4.6 Evalúa el impacto de la exclusión digital en las oportunidades sociales y económicas
Política de acceso digital	1.1.7 Establece sus propias normas para compartir juguetes, turnarse en los juegos o gestionar el tiempo de pantalla	1.2.7 Describe cómo las normas y decisiones de las personas adultas pueden ayudar a que la tecnología sea más accesible para las personas	1.3.7 Considera cuál debería ser el acceso mínimo a la tecnología en la sociedad actual	1.4.7 Expone lo que considera que debería hacer la sociedad respecto a la exclusión digital
Acción para promover la inclusión	1.1.8 Describe formas de hacer que los demás se sientan incluidos y valorados	1.2.8 Sugiere normas para el aula que garanticen que todo el alumnado tenga acceso a la tecnología necesaria para realizar sus tareas	1.3.8 Diseña pautas comunitarias que promuevan la inclusión para una plataforma en línea	1.4.8 Evalúa el trabajo de una organización o iniciativa que promueva la inclusión digital

Estar en línea – Aprendizaje y creatividad

El alumnado aprende cómo la tecnología puede ayudarle a aprender y a usar su creatividad para ayudar a los demás

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Aprendizaje con tecnología	2.1.1 Habla sobre las cosas que aprende al usar la tecnología	2.2.1 Describe los tipos de tecnología que utiliza en el centro educativo y cómo le ayudan a aprender	2.3.1 Evalúa los beneficios de aprender en un aula virtual	2.4.1 Explora maneras en que las herramientas que utilizan IA ayudan a mejorar el aprendizaje
Creando con un propósito	2.1.2 Crea un contenido digital sencillo sobre un tema social	2.2.2 Crea una historia digital o una animación sobre un problema en su centro educativo o barrio	2.3.2 Produce un pódcast o un vídeo en el que expresa su opinión sobre un problema que afecta a la juventud	2.4.2 Organiza una campaña o un reto en línea para cambiar la opinión pública sobre un problema
Creando juntos	2.1.3 Comparte juguetes, materiales e ideas con otras personas y se turna durante las actividades	2.2.3 Utiliza la tecnología para compartir y desarrollar ideas propias y de otros en una actividad o proyecto conjunto	2.3.4 Utiliza la tecnología para facilitar un debate o una discusión en grupo	2.4.3 Utiliza la tecnología para reunir a un grupo de personas afines y trabajar en un proyecto en línea
Creando éticamente	2.1.4 Reconoce la importancia de pedir permiso antes de usar las pertenencias de otra persona	2.2.4 Describe cómo se debe atribuir la autoría a las personas cuyas ideas, palabras o imágenes emplea en entornos digitales	2.3.4 Describe maneras de comprobar datos y cifras antes de compartirlas en línea	2.4.4 Expone las implicaciones éticas y académicas del plagio
Derechos de autor	2.1.5 Reconoce que todo lo que ve o escucha en línea ha sido creado por alguien	2.2.5 Explica cómo la ley de derechos de autor protege su trabajo digital	2.3.5 Da ejemplos de material digital protegido por derechos de autor y explica las sanciones por usarlos sin permiso	2.4.5 Identifica los problemas relacionados con los derechos de autor en el uso de la IA para la creación de contenidos
Código abierto	2.1.6 Crea cosas para que otros las usen y disfruten	2.2.6 Describe dónde encontrar materiales de uso gratuito en línea	2.3.6 Explica qué son los materiales de código abierto y cómo son útiles para proyectos creativos y educativos	2.4.6 Describe formas de participar en una comunidad de código abierto
Comprensión cultural	2.1.7 Identifica música, ropa u otras tradiciones de todo el mundo en historias y vídeos	2.2.7 Conecta con niños/as en otros centros educativos, a nivel local o global, utilizando tecnología digital	2.3.7 Identifica principios para crear contenido que respete diferentes culturas y tradiciones	2.4.7 Identifica formas de involucrar a personas de diferentes culturas y tradiciones en un grupo en línea o en un proyecto de código abierto
Innovación responsable	2.1.8 Describe formas de difundir la amabilidad	2.2.8 Sugiere formas de usar la tecnología para cuidar a las personas u otras criaturas	2.3.8 Sugiere formas de usar la tecnología para resolver un problema escolar o comunitario	2.4.8 Sugiere formas de usar la tecnología para resolver un problema social o medioambiental

Estar en línea – Alfabetización mediática e informacional

El alumnado aprende a evaluar la fiabilidad de las noticias y la información en línea

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Mantenerse informado	3.1.1 Reconoce las “noticias” como algo que está ocurriendo ahora en algún lugar del mundo	3.2.1 Usa aplicaciones y sitios web diseñados para un público infantil con el fin de analizar historias relacionadas con personas y acontecimientos que aparecen en las noticias	3.3.1 Evalúa las ventajas y desventajas de las diferentes formas de acceder a las noticias en línea	3.4.1 Reflexiona sobre cómo su comportamiento en línea influye en las noticias que recibe y explora estrategias para liberarse de ese condicionamiento
Quién o qué está detrás de las noticias	3.1.2 Vuelve a contar un cuento o un acontecimiento narrado en un libro infantil o en un vídeo, adoptando la perspectiva de distintos personajes	3.2.2 Explica qué es el “clickbait” y cómo influye en las noticias que la gente lee	3.3.2 Explica qué son los “filtros burbuja” y cómo influyen en la percepción del mundo	3.4.2 Analiza cómo la titularidad de los medios condiciona el contenido de las noticias en línea
Ser crítico	3.1.3 Clasifica ejemplos sencillos de contenido digital en “real” y “fingido” o “inventado”	3.2.3 Distingue entre hechos y opiniones en diferentes tipos de noticias en línea	3.3.3 Evalúa la fiabilidad de la información proporcionada por distintos blogueros	3.4.3 Explica qué son las “teorías conspirativas” y los efectos que tienen en la sociedad
Propaganda y manipulación	3.1.4 Analiza una historia o imagen sencilla con inconsistencias evidentes y detecta lo que no tiene sentido	3.2.4 Reconoce algunas tácticas manipulativas utilizadas para hacer que la gente crea noticias en línea que no son ciertas	3.3.4 Reconoce técnicas de propaganda y otras formas de manipulación en internet para influir en la opinión pública	3.4.4 Evalúa el impacto de la desinformación en línea en una campaña electoral
Por qué la verdad importa	3.1.5 Describe cómo decir mentiras conduce a malentendidos y sentimientos heridos	3.2.5 Identifica formas en que la información engañosa en línea perjudica a las personas menores de edad	3.3.5 Identifica formas en que la información manipulada distorsiona la comprensión sobre cuestiones importantes e influye en la toma de decisiones	3.4.5 Identifica formas en que la información manipulada erosiona la confianza en las instituciones públicas y el proceso democrático
Encontrar noticias en las que puedas confiar	3.1.6 Explica por qué es importante consultar con un adulto de confianza si ve algo nuevo, extraño o emocionante	3.2.6 Reconoce las pistas que sugieren que una noticia probablemente sea falsa	3.3.6 Evalúa la fiabilidad de una noticia en línea utilizando diversas técnicas de verificación	3.4.6 Evalúa la credibilidad de diferentes medios digitales utilizando indicadores de periodismo responsable
Compartir información de manera responsable	3.1.7 Reconoce la importancia de consultar con un adulto de confianza si no están seguros de si algo es adecuado para compartir	3.2.7 Acuerda reglas sencillas de “qué hacer y qué no hacer” para compartir noticias e información en línea de manera responsable	3.3.7 Identifica formas en que las cosas que comparten en línea pueden interpretarse de manera diferente por otras personas	3.4.7 Revisa la legislación diseñada para combatir la información manipulada en línea y considera si esta necesita mejorarse
Crear tu propio contenido informativo	3.1.8 Comparte alguna noticia sobre familia, amigos o su entorno inmediato	3.2.8 Crea una noticia sobre su centro educativo para el boletín o la web del centro	3.3.8 Crea una noticia sobre jóvenes para una plataforma de vídeo o redes sociales	3.4.8 Investiga una noticia de actualidad aparecida en medios digitales y publica su propia versión

Bienestar en línea – Ética y empatía

El alumnado aprende cómo su comportamiento en línea impacta en otras personas

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Cómo se comporta la gente en línea	4.1.1 Habla sobre cómo le gusta usar la tecnología, por ejemplo, si prefiere estar solo o jugar con amigos	4.2.1 Identifica formas en las que hablar con alguien en línea es diferente a hacerlo cara a cara	4.3.1 Considera por qué el comportamiento en línea suele ser distinto al comportamiento cuando no se está en línea	4.4.1 Describe cómo internet puede mejorar o deteriorar cualidades humanas como la empatía y el respeto hacia los demás
Pensar en los demás	4.1.2 Reconoce que debe tratar a las personas en línea con amabilidad y respeto, igual que a cualquiera	4.2.2 Explica qué es la etiqueta digital y por qué es importante	4.3.2 Identifica maneras de mostrar empatía en línea	4.4.2 Describe situaciones en línea donde otras personas puedan necesitar su apoyo
Fomentar la inclusión	4.1.3 Sugiere formas de asegurarse de que otros no se sientan excluidos	4.2.3 Propone acciones prácticas para que las personas se sientan bienvenidas e incluidas en línea	4.3.3 Identifica los peligros de los grupos cerrados en redes sociales y explorar cómo hacer su presencia más inclusiva	4.4.3 Identifica voces que suelen faltar en redes sociales y considerar qué se puede hacer para incluirlas
Conductas dañinas	4.1.4 Reconoce que la gente puede ser poco amable en línea	4.2.4 Identifica diferentes tipos de conductas dañinas en línea	4.3.4 Describe distintas formas de acoso en línea	4.4.4 Debate cómo cree que la sociedad debería responder al problema del abuso en línea
Ciberacoso	4.1.5 Reconocer que ser cruel a propósito, repetidamente, es acoso	4.2.5 Explica qué es el ciberacoso	4.3.5 Explica las consecuencias personales y legales del ciberacoso	4.4.5 Considera hasta qué punto las redes sociales son responsables del ciberacoso
Efectos del acoso	4.1.6 Describe cómo es probable que se sienta alguien que está siendo acosado	4.2.6 Analiza la diferencia entre ciberacoso y las llamadas "bromas inofensivas"	4.3.6 Analiza el impacto del acoso en línea en las relaciones en el aula y cómo abordarlo	4.4.6 Analiza cómo el abuso y el acoso en línea afectan el debate público y el proceso democrático
Protegerse	4.1.7 Reconoce la importancia de reportar a un adulto de confianza conversaciones molestas o confusas	4.2.7 Explica qué hacer si se sufre acoso en línea	4.3.7 Describe precauciones que deben tomarse para protegerse del abuso en línea	4.4.7 Explica cómo documentar e informar acerca de incidentes de acoso y abuso en línea
Actuar para ayudar a otros	4.1.8 Propone actividades sencillas para promover la amabilidad en el centro educativo, como un "banco amigo" o un "muro de agradecimientos"	4.2.8 Explica qué hacer si son testigos de ciberacoso	4.3.8 Sugiere modos en que los estudiantes pueden contribuir a las políticas escolares sobre seguridad digital	4.4.8 Evalúa una iniciativa nacional diseñada para abordar el ciberacoso

Bienestar en línea – Salud y bienestar

El alumnado aprende cómo la tecnología influye en su salud física y mental, y en su bienestar.

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Beneficios generales para la salud	5.1.1 Reconoce formas en que la tecnología ayuda a su familia a mantenerse saludable	5.2.1 Describe maneras en que la tecnología les ayuda a hacer amigos y mantener el contacto con su familia	5.3.1 Describe cómo la tecnología le ayuda a expresar su identidad y construir nuevas relaciones	5.4.1 Describe cómo la tecnología ayuda a los grupos en riesgos de exclusión social y vulnerables de la sociedad a mejorar su bienestar
Herramientas digitales de salud	5.1.2 Utiliza aplicaciones, sitios web o vídeos que promuevan la salud infantil	5.2.2 Da ejemplos de aplicaciones de salud y bienestar adecuadas para su grupo de edad	5.3.2 Da ejemplos de aplicaciones, sitios web o vídeos que ayudan a los jóvenes con su bienestar mental	5.4.2 Evalúa los pros y contras de usar internet para obtener información o consejos médicos
Uso excesivo y adicción	5.1.3 Habla sobre los peligros del exceso de tiempo frente a la pantalla	5.2.3 Describe las consecuencias físicas del uso excesivo de la tecnología	5.3.3 Reconoce señales de adicción al teléfono móvil	5.4.3 Identifica los peligros de depender de internet como medio principal para establecer relaciones
Contenido dañino	5.1.4 Explica qué hacer si algún contenido digital les hace sentir incómodos	5.2.4 Identifica los peligros asociados a los retos virales en línea y reflexiona sobre qué atrae a los/las niños/as a esas actividades	5.3.4 Identifica los peligros de las imágenes corporales o estilos de vida poco realistas promovidos por <i>influencers</i>	5.4.4 Reflexiona sobre cómo debería responder la sociedad ante plataformas que promueven conductas destructivas tales como los trastornos alimentarios o la autolesión
Videojuegos y salud	5.1.5 Identifica situaciones seguras frente a situaciones de riesgo en los videojuegos	5.2.5 Identifica las características de los videojuegos que hacen que los usuarios quieran seguir jugando	5.3.5 Describe los síntomas del trastorno por videojuegos	5.4.5 Debate la ética de incluir sistemas similares a los juegos de azar o apuestas (como las cajas de recompensa) en los videojuegos
Logrando un equilibrio saludable	5.1.6 Explica la importancia de hacer pausas regulares cuando se realizan actividades frente a la pantalla	5.2.6 Acuerda unas reglas básicas para mantenerse saludable al usar la tecnología	5.3.6 Identifica precauciones que los jóvenes pueden tomar para evitar trastornos relacionados con la tecnología	5.4.6 Reconoce las señales de un uso problemático de la tecnología
Una cultura digital más saludable	5.1.7 Da ejemplos de actividades lúdicas que no impliquen pantallas	5.2.7 Contrasta los beneficios de jugar a videojuegos con los de jugar cara a cara, leer un libro o practicar deporte	5.3.7 Usa la tecnología para registrar y analizar sus propios hábitos digitales	5.4.7 Revisa la legislación sobre el impacto de la tecnología en la salud y el bienestar, y reflexiona sobre si debiera reforzarse
Acción por la salud digital	5.1.8 Colabora para crear un plan sencillo de hábitos digitales saludables	5.2.8 Participa en una actividad de clase para promover hábitos digitales saludables	5.3.8 Diseña una iniciativa para concienciar sobre los efectos negativos de las imágenes corporales alteradas digitalmente	5.4.8 Realiza una investigación a nivel local sobre el impacto de la tecnología en los hábitos de vida de las personas

Bienestar en línea – Presencia digital y comunicación

El alumnado aprende a crear y mantener una presencia digital saludable.

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Qué contiene tu huella digital	6.1.1 Explica por qué deben tener cuidado con lo que dicen y a quién se lo dicen	6.2.1 Explica qué es su huella digital y qué tipo de información suele contener	6.3.1 Revisa su propia huella digital y reflexiona sobre lo que contiene	6.4.1 Analiza los contratos de términos y condiciones de uso para identificar los datos que las empresas están autorizadas a recopilar
Cómo se crea tu huella	6.1.2 Reconoce que, cada vez que usa internet, este recuerda información sobre él/ella	6.2.2 Explica cómo se crea su huella digital	6.3.2 Describe las distintas maneras en las que puede influir en su propia huella digital	6.4.2 Reflexiona sobre su historial de búsqueda y comportamiento en línea, y lo que estos dicen de ellos
Construyendo una reputación	6.1.3 Reconoce que su comportamiento influye en lo que los demás piensan de él/ella	6.2.3 Identifica tipos de comportamiento en línea que pueden dañar su reputación	6.3.3 Reflexiona sobre por qué las personas suelen intentar mostrar una imagen idealizada de sí mismas en línea	6.4.3 Analiza cómo la presión por mantener una imagen perfecta en internet afecta tanto a las personas como a la sociedad en general
Personajes virtuales y avatares	6.1.4 Explica por qué le gustan los avatares o personajes virtuales que elige para representarse	6.2.4 Explica cómo su elección de avatares o personajes virtuales transmite a los demás su personalidad e intereses	6.3.4 Explica cómo la elección de nombre de usuario e imagen de perfil influye en cómo los demás te perciben y reaccionan	6.4.4 Debate hasta qué punto las personas deben ser moralmente responsables de los personajes que interpretan en la realidad virtual
Cómo los demás afectan a tu reputación	6.1.5 Describe cómo los comentarios hirientes se difunden en internet	6.2.5 Identifica maneras en que su reputación puede verse afectada por lo que sus amigos hacen o dicen en línea	6.3.5 Considera cómo su reputación en línea puede verse dañada por personas que ni siquiera conoce	6.4.5 Explora estrategias para proteger su reputación digital de posibles daños causados por otros
Por qué importa tu huella digital	6.1.6 Reconoce que todo lo que hace en línea es visible y permanece para siempre	6.2.6 Identifica cómo compartir información personal en línea puede afectar a su seguridad	6.3.6 Analiza de qué manera su huella digital influye en sus amistades y relaciones	6.4.6 Analiza cómo su huella digital puede afectar sus oportunidades futuras
El derecho a controlar tus datos	6.1.7 Reconoce que puede decir “no” si un juego o página web les pide información que no quieren compartir	6.2.7 Explica cómo actualizar información básica sobre sí mismo en línea, como nombres de usuario o fotos de perfil	6.3.7 Da ejemplos de situaciones en las que tiene derecho a pedir que una plataforma elimine contenido publicado	6.4.7 Explica el “derecho al olvido” y da ejemplos de situaciones en línea en las que podría aplicarse
Gestionar tu presencia en línea	6.1.8 Describe la información personal que siempre debe mantener privada y consultar a un adulto de confianza antes de compartir	6.2.8 Acuerda reglas sencillas para mantener una buena reputación en línea	6.3.8 Evalúa estrategias para limitar la cantidad de información personal que comparte en internet	6.4.8 Debate los pros y los contras del anonimato en línea

Derechos en línea – Participación activa

El alumnado aprende diferentes formas de usar la tecnología para mejorar sus comunidades y contribuir a la sociedad.

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Conocer la sociedad	7.1.1 Investiga sobre personas que ayudan en la sociedad, como médicos, policías o bomberos	7.2.1 Usa internet para buscar información sobre organizaciones que ayudan a la infancia	7.3.1 Usa internet para buscar información sobre organizaciones juveniles y de la sociedad civil, y sus actividades	7.4.1 Usa internet para buscar información sobre partidos políticos y sus principios
Investigar temas y opiniones	7.1.2 Presenta dos versiones de una historia o dos opiniones sobre un tema	7.2.2 Usa la tecnología para recopilar y presentar opiniones de sus compañeros/as sobre un asunto relacionado con la vida escolar	7.3.2 Usa la tecnología para investigar y presentar un tema de actualidad relacionado con la ciudadanía	7.4.2 Usa la tecnología para investigar y presentar la opinión pública sobre un tema de actualidad en las noticias
Participar en debates	7.1.3 Participa en un debate sencillo basado en imágenes, turnándose para expresar sus ideas	7.2.3 Acuerda reglas básicas para comportarse adecuadamente en un debate en línea	7.3.3 Evalúa los pros y contras de diferentes formas de debate en línea	7.4.3 Analiza las dificultades de debatir temas sensibles o controvertidos en línea
Defensa y activismo	7.1.4 Crea un mensaje visual sencillo que exprese su opinión sobre algo que le preocupa en su entorno inmediato	7.2.4 Crea contenido digital sencillo sobre algo que desee cambiar en el mundo	7.3.4 Describe distintas herramientas digitales de activismo y explica cómo utilizarlas	7.4.4 Evalúa los pros y contras de diferentes formas de activismo digital
Influencia y peticiones	7.1.5 Crea una petición visual sencilla sobre algo que le gustaría lograr y recopila algunas “firmas”	7.2.5 Organiza una petición digital para presentar una propuesta al consejo estudiantil sobre un tema escolar	7.3.5 Escribe un correo electrónico a un representante electo	7.4.5 Investiga un ejemplo de <i>lobbying</i> en línea y evaluar su eficacia.
Organización y campañas	7.1.6 Crea un contenido digital sencillo, como un cartel, para promover un evento escolar	7.2.6 Usa la tecnología para ayudar a organizar un evento dentro del centro educativo	7.3.6 Describe cómo crear una campaña o grupo de apoyo en línea	7.4.6 Planifica un proyecto de acción comunitaria digital para resolver un problema local
Votación	7.1.7 Participa en una votación en línea sencilla	7.2.7 Usa la tecnología para ayudar en la organización de unas elecciones escolares	7.3.7 Sugiere formas de usar la tecnología para aumentar la participación del alumnado en la toma de decisiones del centro educativo	7.4.7 Evalúa los pros y contras del voto electrónico en unas elecciones
Acción local	7.1.8 Participa en una actividad en línea sencilla del aula, como una videollamada grupal	7.2.8 Escribe una entrada de blog sobre un tema local para la web o las redes sociales del centro educativo	7.3.8 Sugiere maneras de usar la tecnología para aumentar la participación de las familias y la comunidad en la vida escolar	7.4.8 Usa la tecnología para difundir oportunidades locales de voluntariado para jóvenes

Derechos en línea – Derechos y responsabilidades

El alumnado aprende sobre los derechos y responsabilidades que existen en el entorno digital.

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Comprender tus derechos	8.1.1 Describe qué dispositivos puede usar y cuáles no	8.2.1 Da ejemplos de sus derechos digitales, como la privacidad, la libertad de expresión y la protección frente a daños en línea	8.3.1 Da ejemplos de situaciones en las que se violan los derechos digitales de la infancia	8.4.1 Debate si el acceso a internet debería considerarse un derecho fundamental
Conocer tus responsabilidades	8.1.2 Describe qué está permitido y qué no está permitido hacer con los dispositivos	8.2.2 Acuerda reglas sencillas sobre lo que se debe y no se debe hacer al chatear o jugar en línea con amigos	8.3.2 Da ejemplos de normas que imponen las plataformas y aplicaciones, y reflexiona sobre por qué son importantes	8.4.2 Debate sobre las responsabilidades de los/las ciudadanos/as digitales y reflexiona sobre cómo cumple personalmente con ellas
Defender tus derechos	8.1.3 Explica qué debería hacer si alguien le trata mal	8.2.3 Describe las acciones que puede tomar si sus derechos digitales son vulnerados	8.3.3 Identifica organizaciones y personas a las que puede acudir si se violan sus derechos digitales	8.4.3 Describe las medidas que toman las plataformas para proteger los derechos de los usuarios y reflexiona sobre si debieran hacer más
Protegerse mutuamente	8.1.4 Interviene cuando cree que alguien está siendo tratado injustamente	8.2.4 Describe cómo denunciar contenido dañino o inapropiado en línea	8.3.4 Describe maneras de proteger mutuamente los derechos digitales	8.4.4 Identifica situaciones en las que amigos/as puedan estar en peligro en línea y considera la mejor forma de ayudarles
Libertad de expresión	8.1.5 Expresa sus sentimientos usando herramientas sencillas como “gráficos de emociones” o la técnica del “semáforo”	8.2.5 Describe oportunidades para expresar sus opiniones en línea	8.3.5 Evalúa los pros y contras de las plataformas digitales que ofrecen espacios para que se escuchen las voces de los jóvenes	8.4.5 Debate los límites de la libertad de expresión en internet
Libertad frente a la discriminación	8.1.6 Da ejemplos de personajes ficticios que son tratados injustamente	8.2.6 Debate si las niñas tienen las mismas oportunidades que los niños para usar la tecnología	8.3.6 Analiza imágenes en línea en busca de estereotipos de género, raza o de otro tipo	8.4.6 Identifica maneras en que los sistemas de inteligencia artificial perpetúan sesgos y formas existentes de discriminación
Discurso de odio	8.1.7 Reconoce la diferencia entre decir cosas que hacen que las personas se sientan acogidas y aquellas que las hacen sentir excluidas	8.2.7 Reconoce que las personas pertenecen a distintos grupos, y que hacer comentarios ofensivos sobre un grupo entero no es adecuado	8.3.7 Reconoce distintas formas de discurso de odio en línea y reflexiona sobre cómo pueden abordarse	8.4.7 Evalúa el impacto social del discurso de odio, tanto en el pasado como en el mundo digital actual
Actuar en defensa de los derechos	8.1.8 Se pronuncia cuando ve algo injusto, incluso si los demás permanecen en silencio	8.2.8 Participa en una actividad sencilla de sensibilización para promover los derechos digitales de la infancia	8.3.8 Diseña un vídeo, blog o campaña en redes sociales para abogar por una mayor protección de los derechos digitales de los jóvenes	8.4.8 Contacta o presenta propuestas a un representante electo sobre cuestiones relacionadas con los derechos digitales de la juventud

Derechos en línea – Privacidad y seguridad

El alumnado aprende cómo protegerse a sí mismo y a los demás en el entorno digital.

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Recopilación de datos	9.1.1 Da ejemplos de datos personales, como su nombre, edad o actividades que le gustan	9.2.1 Describe formas sencillas de controlar cuánto de sus datos personales terminan estando en Internet	9.3.1 Explica cómo las empresas utilizan sus datos personales para personalizar su experiencia en línea	9.4.1 Examina las implicaciones éticas de la recopilación de datos, tanto para las personas como para la sociedad en general
Amenazas a la privacidad y la seguridad	9.1.2 Da ejemplos de información segura para compartir en línea y de información que puede resultar perjudicial	9.2.2 Identifica estafas o fraudes comunes en internet	9.3.2 Describe cómo las plataformas de redes sociales pueden amenazar la privacidad o seguridad de los usuarios	9.4.2 Describe las amenazas de seguridad a las que se enfrentan las empresas y organizaciones
Proteger la privacidad en línea	9.1.3 Explica qué debe hacer si quiere tomar fotos de sus compañeros/as o compartir información sobre ellos	9.2.3 Acuerda reglas sencillas para proteger tanto su propia privacidad en línea como la de los demás	9.3.3 Evalúa las políticas o procedimientos digitales del centro educativo desde la perspectiva de la privacidad del alumnado	9.4.3 Describe cómo el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) protege la privacidad digital de la ciudadanía
Contenido inapropiado	9.1.4 Nombra a los “adultos de confianza” a los que puede acudir cuando necesite ayuda con temas digitales	9.2.4 Explica qué hacer si encuentra contenido digital que le asusta, le incomoda o considera inapropiado	9.3.4 Habla sobre los efectos de ver o compartir contenidos extremos, como violencia, guerra, delitos, accidentes o pornografía	9.4.4 Evalúa la eficacia de las estrategias destinadas a proteger a la infancia de contenidos extremos
Compartir imágenes explícitas	9.1.5 Reconoce cuándo algo le hace sentir incómodo en línea	9.2.5 Explica los peligros de compartir fotos o vídeos de uno mismo o de otras personas en internet	9.3.5 Explica qué hacer si se comparten en línea imágenes personales sin su consentimiento	9.4.5 Analiza las posibles consecuencias de compartir imágenes personales en internet, tanto a nivel social como educativo o
Depredadores en línea	9.1.6 Reconoce que algunas personas en internet no son quienes dicen ser	9.2.6 Describe las tácticas que los depredadores en línea usan para ganarse la confianza de los jóvenes	9.3.6 Explica qué es el <i>grooming</i> y cómo reconocer las señales de ese tipo de comportamiento	9.4.6 Debate cómo debería responder la sociedad ante el problema de los depredadores en línea
Mantenerse a salvo	9.1.7 Identifica ejemplos de situaciones en línea seguras o inseguras	9.2.7 Describe cómo bloquear y denunciar a alguien que se comporta de manera inapropiada en internet	9.3.7 Explica cómo las personas pueden ser radicalizadas en línea	9.4.7 Revisa la legislación sobre seguridad en internet y reflexiona sobre si debiera reforzarse
Acción por un internet más seguro	9.1.8 Consulta con adultos antes de usar nuevos dispositivos, aplicaciones o funciones	9.2.8 Acuerda reglas sencillas para hacer amistades en línea sin ponerse en peligro	9.3.8 Aconseja a otros sobre cómo mantenerse seguros en redes sociales y aplicaciones de mensajería	9.4.8 Evalúa la eficacia de las herramientas de seguridad que ofrecen las plataformas y aplicaciones

Derechos en línea – Conciencia del consumidor

El alumnado aprende sobre las consecuencias sociales y medioambientales de sus decisiones como consumidores digitales.

TEMAS	5 – 7	8 – 11	12 – 15	16 – 18
Dinero digital	10.1.1 Reconoce que el dinero se usa para comprar cosas incluso cuando no ve monedas o billetes físicos	10.2.1 Reconoce las formas digitales de pago, como tarjetas de débito y crédito o monederos digitales	10.3.1 Describe las principales características de las plataformas de pago digital y cómo usarlas de forma responsable	10.4.1 Describe las características básicas de las criptomonedas y las implicaciones prácticas y éticas de invertir en ellas
Derechos del consumidor	10.1.2 Reconoce que todo lo que compra cuesta dinero, y que algunas cosas cuestan más que otras	10.2.2 Describe las responsabilidades que tienen los vendedores y comerciantes hacia sus clientes	10.3.2 Describe sus derechos si tiene un problema con un producto o servicio comprado en línea	10.4.2 Identifica los derechos del consumidor que aparecen en los términos de uso de las compras en línea
Gasto inteligente	10.1.3 Reconoce que no puede tener todo lo que le gusta, incluso con dinero digital	10.2.3 Explica por qué los juegos "gratuitos" pueden no ser tan gratuitos como parecen	10.3.3 Reconoce promociones falsas y ofertas engañosas en internet	10.4.3 Describe formas de verificar la autenticidad de una recomendación de un <i>influencer</i> o una celebridad
Compras responsables	10.1.4 Explica la diferencia entre las cosas que necesita (como comida) y las que quiere (como juguetes)	10.2.4 Elabora un presupuesto digital sencillo para controlar sus gastos	10.3.4 Acuerda algunos principios para realizar compras en línea de forma responsable	10.4.4 Compara los impactos sociales y medioambientales de comprar en línea frente a hacerlo en una tienda física
Comprensión de la publicidad	10.1.5 Reconoce anuncios en distintos formatos, tanto en televisión como integrados antes o durante de los dibujos animados o vídeos.	10.2.5 Reconoce algunas de las técnicas de persuasión utilizadas en la publicidad en línea	10.3.5 Describe algunas estrategias del <i>marketing</i> digital, como las herramientas de seguimiento o las colaboraciones con <i>influencers</i>	10.4.5 Examina el papel de la publicidad en las plataformas que ofrecen contenidos y servicios gratuitos a los usuarios
Consecuencias medioambientales	10.1.6 Reconoce que los dispositivos como ordenadores, tabletas y teléfonos dependen de la electricidad y contribuyen a las emisiones de carbono	10.2.6 Puede trazar el impacto medioambiental de un dispositivo digital desde la extracción de recursos hasta su eliminación	10.3.6 Evalúa el consumo energético de hábitos en línea como el <i>streaming</i> , los videojuegos o las descargas frecuentes	10.4.6 Examina los costes medioambientales de la inteligencia artificial
Sostenibilidad	10.1.7 Describe cómo cuidar los dispositivos: no dejarlos caer, mantenerlos limpios y apagarlos cuando no se usan	10.2.7 Describe formas de reciclar productos digitales para reducir los residuos electrónicos	10.3.7 Investiga formas de usar sus dispositivos personales de manera más sostenible	10.4.7 Evalúa las afirmaciones medioambientales que hacen las plataformas y empresas en línea
Consumo ético	10.1.8 Reconoce que los juguetes o juegos se pagan con el dinero que sus padres o tutores ganan con esfuerzo	10.2.8 Explica cómo su elección de aplicaciones, juegos y dispositivos afecta a personas de todo el mundo	10.3.8 Analiza por qué nos atrae tener siempre la última actualización o dispositivo, y las consecuencias que esto tiene para el medio ambiente	10.4.8 Investiga la ética de una plataforma digital en relación con el origen de los productos, la inclusión y las prácticas laborales