2. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

- Introducción
- Netiqueta
- Huella digital
- Medios de colaboración y comunicación digital
- Identidad digital
- Listado de términos y palabras clave
- ¿Cómo podría trabajar la competencia 6.2 en mi aula en un nivel A2?

Copyright 2026

Introducción

Esta competencia hace alusión a la capacidad que debe disponer el docente para poder crear situaciones de enseñanza-aprendizaje, en las cuales el alumnado pueda desarrollar sus competencias comunicativas, además de las de colaboración ciudadana por medio, entre otras cosas, de la comunicación.

> En este punto, se entiende al docente como un ciudadano digitalmente competente, aquel que ha adquirido las competencias necesarias para poder modelizar el aprendizaje de modo significativo.

Uno de los aspectos a considerar en el modo de plantear las situaciones educativas es la edad del alumnado. El Reglamento General de Protección de Datos (a partir de ahora RGPD), en su artículo 8 nos habla de las

> “Condiciones aplicables al consentimiento del niño en relación con los servicios de la sociedad de la información”.

Explica que el tratamiento de la información de los ciudadanos menores de 16 años solamente se considerará lícito si el consentimiento se lo dio o autorizó el titular de la patria potestad o tutela sobre ese menor. Pero, por otro lado, el artículo 7 de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre nos dice que: “El tratamiento de los datos personales de un menor de edad únicamente podrá fundarse en su consentimiento cuando sea mayor de catorce años”. Y esto, ¿qué supone?. Lo que supone es que **los adolescentes que hayan cumplido los catorce años de edad podrán ceder voluntariamente sus datos para registrarse en una plataforma o red social**, pero no han recibido formación para tal fin, y su correcta participación en RR.SS. no se puede garantizar.

https://giphy.com/embed/26gshn9NXKOMrnysU

GIPHY. Art Love GIF By J.B. Kinard

Se debe fomentar el análisis crítico por parte del alumnado, y desarrollar un uso responsable en función de sus necesidades, sus valores y su bienestar personal, ya que el uso de estas puede entrañar riesgos. Para que estos riesgos se reduzcan, comenzamos comprendiendo el concepto de

Copyright 2026

“Netiqueta”.

Copyright 2026

Netiqueta

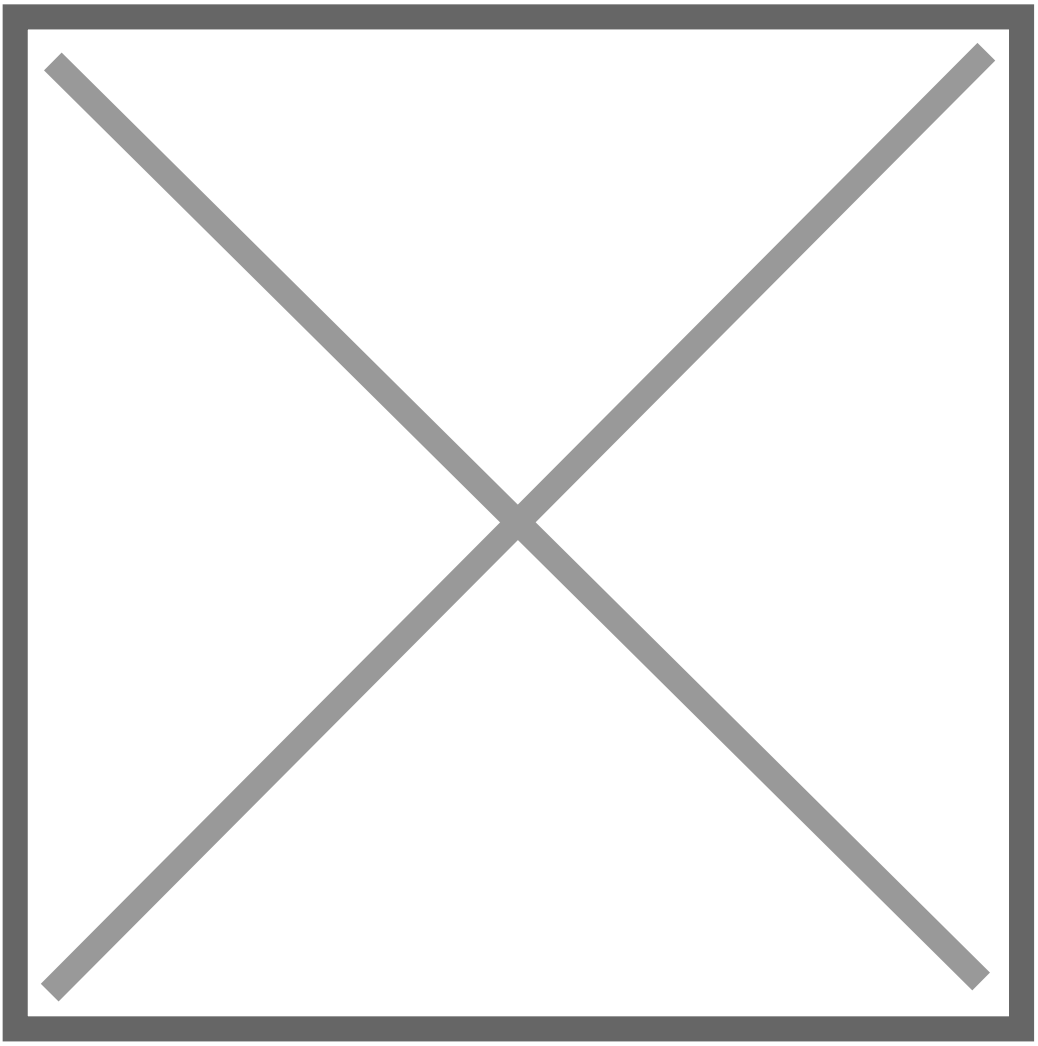
De manera muy genérica, la **netiqueta** comprende las normas que hay que cuidar para tener un comportamiento educado y adecuado en la Red.

Uno de los empleos en los que se ha producido un crecimiento exponencial es el de “Community Manager” (del que hablaremos más adelante). Este puede hacer uso de una herramienta tan valiosa como es la netiqueta, ya que, principalmente, controla, gestiona y edita los comentarios que se realizan en la red.

Las Netiquetas han sido impulsadas por los usuarios de los entornos virtuales con el fin de facilitar la convivencia en las RR.SS., evitar comentarios tóxicos o negativos, y con ello los conflictos, ya que pueden atentar contra el honor, la identidad o la propia imagen de los usuarios del mundo virtual.

> Aún así, la Netiqueta no penaliza el comportamiento incorrecto en la red, sino que sirve como simple manual que facilita la convivencia.

Copyright 2026



República Digital. 10 Reglas de la Netiqueta.

La Netiqueta cada vez es más necesaria en los entornos virtuales y de red, siendo útil para desarrollar códigos oficiales de comportamiento, como la Confianza Online o el código de calidad de Atiedes, la asociación de Comercio Electrónico. La Ley de Servicio de la Sociedad de Información (LSSI) fundamenta su código en las bases de la Netiqueta.

> INTEF nos dio a conocer el proyecto desarrollado por "Pantallas Amigas": ¡Netiquétate!. Se trata de una iniciativa para el fomento de la netiqueta entre los jóvenes, fomentando la ciberconvivencia positiva en las redes sociales y en la red en general. La netiqueta se debe construir de manera colaborativa en el que las buenas maneras deben imperar.

https://www.youtube.com/embed/NYFy6cvyJgU

Copyright 2026

Youtube. Pantallas amigas. ¿Qué es la Netiqueta?. ¡Netiquétate!

Copyright 2026

Huella digital

Como su propio nombre detalla, la huella digital es un concepto que indica que **todo lo que se hace o se utiliza cuando se usa internet deja un rastro**. Esta huella **puede ser beneficiosa** para tener una mejor experiencia de usuario, **pero también puede ser perjudicial**, ya que la información que se trata es personal, y puede servir a terceros para conocer nuestras preferencias, y de ese modo poder vender sus productos.

> La **huella digital afecta directamente a la seguridad de los usuarios y a su privacidad**. Cuando se navega, se visita una web, se aceptan las "cookies", o se da un "like" a una publicación relacionada con un producto o servicio, se está dando información personal.

Nuestra dirección IP, que significa "**dirección del Protocolo de Internet**", es lo primero que se comparte. Este protocolo es un **conjunto de reglas de comunicación a través de internet**. Cada dispositivo conectado a internet cuenta con su propia IP. Por hacer una comparativa, la IP es el número de teléfono de ese dispositivo conectado, y al igual que cuando se ponen en contacto con nosotros por teléfono, nuestro teléfono identifica el número que nos llama, las IP identifican qué dispositivo se pone en contacto a través de la red.

La dirección IP revela la ubicación geográfica de nuestro dispositivo (es por ello que no podemos acceder a ciertos contenidos o páginas web desde zonas geográficas concretas), el navegador que se está utilizando, el sistema operativo de nuestro dispositivo, el idioma con el que se interactua... además del tráfico de información que "nos interesa" (últimas páginas visitadas, búsquedas más recurrentes, gustos, intereses...).

https://giphy.com/embed/14uQ3cOFteDaU

GIPHY. 404 GIF. dribbble.com

En segundo lugar, la aceptación de las "cookies" (en inglés significa literalmente "galletas") tienen su parte positiva y su parte negativa. Las "cookies" son una cadena de dígitos guardado en el navegador, de modo que facilitan la experiencia de usuario, ya que guardan datos de usuarios y contraseñas de páginas web o redes sociales, así que no se debe escribir esos datos cada vez que nos conectemos. Por contrapartida, las "cookies" pueden contener muchos tipos de datos, hasta poder generar perfiles paralelos al nuestro, que incluyan información personal que va más allá de

Copyright 2026

los propios datos estadísticos.

> INTEF creó una aplicación movil llamada "EduPills". Se trata de la compartición de microcontenido formativo, orientado principalmente para docentes y familias. Es una aplicación gratuita, tanto para IOS como Android. Y ofrecen una "EduPill" titulada: "¡Comprende las cookies!", que será de gran ayuda para comprender mejor este concepto. Es necesario descargar la aplicación para disfrutar del contenido.



EduPills. INTEF. (CC BY SA)

Medios de colaboración y comunicación digital

Escasos años atrás, cuando nos referimos a entornos virtuales de aprendizaje, nuestra mente nos llevaba a pensar en futuros distópicos como el que aparecía en películas como *Minority Report* (2002). Pero con la evolución de los últimos años, hemos visto que es un modelo de enseñanza que ha llegado para quedarse (Cheung et.al., 2021).

Estas plataformas nos ayudan a resolver problemáticas tan incipientes como el trabajo colaborativo, la incorporación a las redes, los debates asíncronos o los contenidos de libre acceso (Zapata, 2003). Y claro, han estado evolucionando durante las últimos años y depurando su nomenclatura:

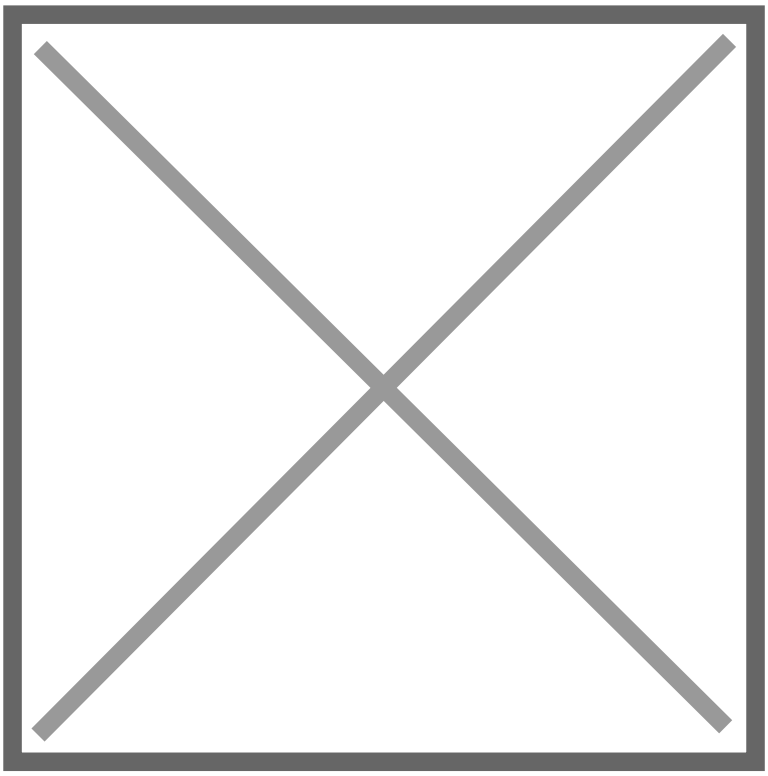
- **LMS (Learning Management System):** También conocido en España como EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) son plataformas de creación y gestión de contenido y usuarios. Se trata de una plataforma de autoformación, con temática organizada y que cumple unos objetivos formativos. Un ejemplo concreto sería Moodle.
- **CMS (Content Management System):** Gestor de contenidos dinámicos en web. Como ejemplos podemos destacar Wordpress o Blogger.
- **LCMS (Learning Content Management System):** Se trata de una evolución fusionada de los dos anteriores. Plataformas que permiten la publicitación de contenidos, gestión de usuarios, y todo ello utilizando una interfaz de bloques temáticos intuitivos. Como ejemplo, Google WorkSpace.

> Después de la emergencia sanitaria derivada de la pandemia producida por el COVID-19, la manera de trabajar ha cambiado. Los centros educativos tienen la obligación de tener una plataforma virtual de aprendizaje.

Os vamos a mostrar las plataformas que se utilizan en educación.

> **AEDUCAR**

Copyright 2026

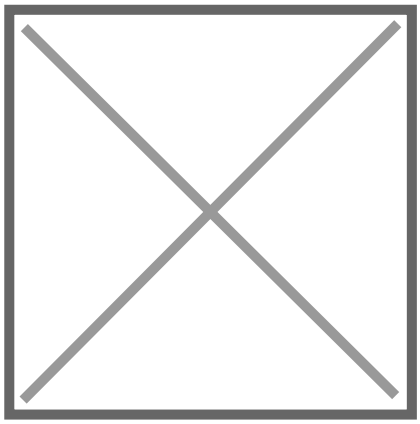


Se trata de la EVA del Departamento de Educación del Gobierno de Aragón. Es un moodle. Se trata de una herramienta que tiene el propósito de **ayudar a la comunidad educativa** y, que a su vez, quiere servir de impulso en la **digitalización de nuestro ecosistema**, a demanda de la creciente actividad colaborativa en línea.

La herramienta permite a los centros educativos continuar con sus **labores organizativas, docentes y de acompañamiento** a alumnado y familias. También surge como respuesta a **la gestión de los datos de los usuarios, ya que el Departamento de Educación, Cultura y Deporte será el propietario de todos los datos que se gestionen desde ella (cuentas de correo electrónico, evaluaciones, datos sensibles…)**. Aeducar es modulable, a la par que configurable, y proporciona multitud de opciones a los y las docentes, ya que pueden crear, editar o modificar actividades, subir estas a la plataforma, evaluar y calificar al alumnado, ofrecer feedback, servicio de comunicación con alumnado y familias, organización de videollamadas, y más utilidades.

El canal de formación del profesorado de Aragón, en su página de YouTube ofrece una lista de reproducción con tutoriales para poder acceder a Aeducar, crear grupos o matricular alumnado entre otras. Para acceder a la lista haz click aquí.

GOOGLE WORKSPACE Y CLASSROOM

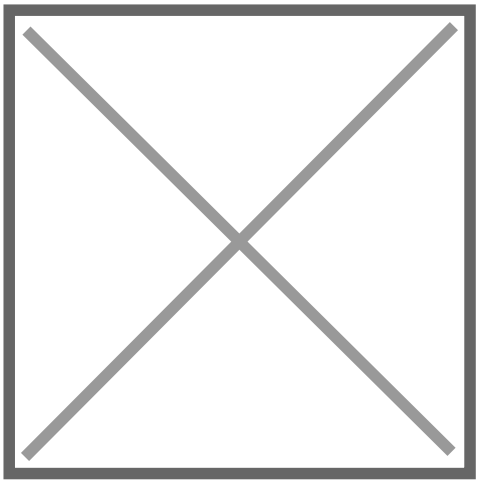


Permite trabajar de manera simultánea a usuarios que tienen permisos de edición o colaboradores. Dispone de aplicaciones como el calendario, presentaciones, hojas de cálculo, documentos... y la que nos permite crear un Entorno Virtual de Aprendizaje (a partir de ahora EVA).

Google Classroom es una herramienta que nos permite crear clases, registrar a nuestro alumnado, realizar videollamadas, comunicarnos con los padres y madres del alumnado, crear contenido... y muchas cosas más. En el siguiente enlace podemos ver un vídeo que nos explica los primeros pasos que podemos dar para iniciarnos en esta EVA.

La gestión de los datos de los usuarios se almacenan en los servidores de Google fuera de la Unión Europea

Aramoodle



Aramoodle es un servicio del Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación Andresa Casamayor (en adelante CATEDU) cuyo objetivo es ofrecer servicio de plataformas de contenido LMS y CMS al profesorado de Aragón. Si eres docente de Aragón puedes solicitar la creación de un espacio Moodle. En dicho espacio podrás crear tu propio curso en el que tendrás el rol de docente

Moodle es una herramienta de código abierto (siempre en continua revisión y mejora) que se adecúa a las necesidades de los usuarios y que permite la creación de ambientes educativos a los administradores, docentes y alumnado.

Como ocurre con Aeducar el Departamento de Educación, Cultura y Deporte es el propietario de todos los datos que se gestionen desde Aramoodle (cuentas de correo electrónico, evaluaciones, datos sensibles…)

En este enlace puede solicitar este servicio.

Copyright 2026

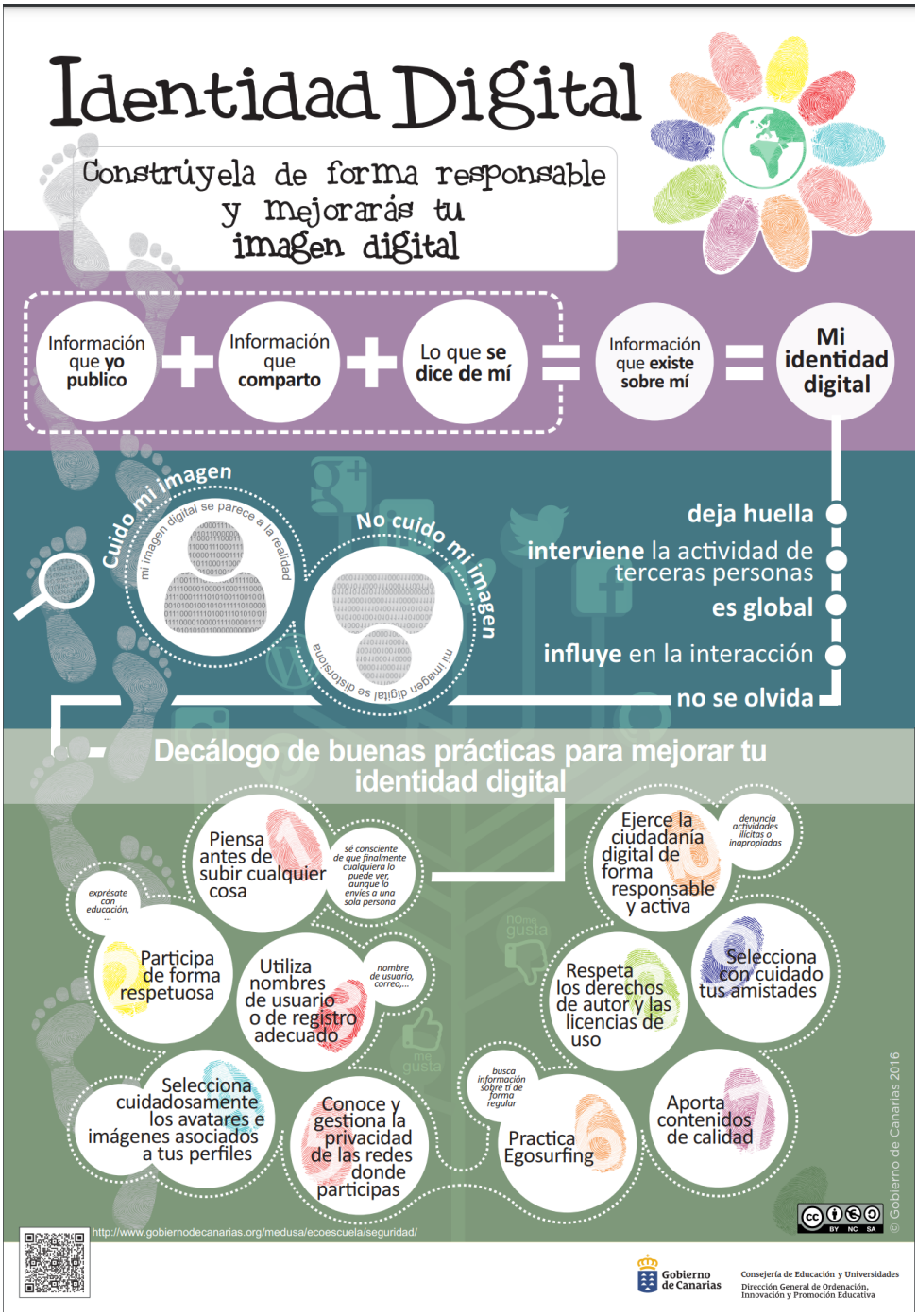
Identidad digital

> Nuestra labor docente cobra especial importancia en este campo. El motivo es la alfabetización de nuestro alumnado.

En primer lugar, es imprescindible que nuestro alumnado comprenda la gran **diferencia** que existe entre un **perfil profesional y uno personal en las RR.SS**. Como hemos explicado anteriormente, nos encontramos en un momento de nuestra historia en el que la conectividad y la digitalización han cobrado una importancia capital. Empresas y organizaciones van a consultar nuestros datos, nuestra “identidad digital”. Está en nuestras manos ayudar a las nuevas generaciones en la creación de un perfil apto para el público profesional, en el cual sean ellos mismos los curadores del contenido personal que comparten.

Dividir ambos perfiles les permitirá filtrar la información que quieren compartir dependiendo del público potencial.

Copyright 2026



Gobierno de Canarias. Identidad digital. (CC BY-SA)

> Una correcta alfabetización digital de nuestras generaciones (enlaza con el área 6.1 del MRCDD), permitirá un correcto uso de las RR.SS.

Agustina Carrizo nos aproxima a este concepto en su ponencia en el congreso TedEx YerbaBuena.

https://www.youtube.com/embed/SViRJjGVMIs

Youtube. Educación digital: ¿quiénes somos en las redes sociales?. Agustina Carrizo.

Copyright 2026

Listado de términos y palabras clave

¿Qué palabras o términos clave están intrínsecamente relacionados con la competencia 6.2? En esta página se ofrece un listado de términos y palabras clave que ayudan a comprender la dimensión de esta competencia.

PALABRAS CLAVE		
INCIBE Redes Sociales (RR.SS.) Protección AEPD (Asociación Española de Protección de Datos) *like* *dislike* favoritos bloqueo	foros síncrono asíncrono reuniones virtuales derechos digitales emoticonos *microblogging* Administración Electrónica Seguridad Social	huella digital *eTwinning* *catfish* manipular imagen digital *crowdfunding* certificado comentarios

Elaboración propia. Palabras clave 6.2 (CC BY-SA)

Copyright 2026

¿Cómo podría trabajar la competencia 6.2 en mi aula en un nivel A2?

En esta página se exponen **dos ejemplos** que se pueden llevar a cabo en nuestras aulas. Para realizar una distinción de etapa, el primero de los ejemplos estará destinado a cursos como Educación Infantil o Educación Primaria, mientras que el segundo, a etapas contextualizadas en aulas de Educación Secundaria, Bachillerato o Formación Profesional.



Freepik. Logos de RRSS. myriaammira. (CC BY-SA)

EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA

Los emoticonos han trascendido a su utilidad inicial, y en la actualidad se han convertido en un nuevo lenguaje, en el cual tenemos que conocer el código para poder interpretar el mensaje.

Vamos a desarrollar una rutina en el aula de adivinanzas, como ejemplo proponemos comenzar con temas que les resulten familiares. En la siguiente imagen deben dilucidar cuál es la película oculta.



The Phone House. (CC BY-SA)

EDUCACIÓN SECUNDARIA, BACHILLERATO Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Aplico, con asesoramiento de otro docente, una dinámica de grupo que recrea distintas situaciones relacionadas con la publicación de contenidos (fotografías, comentarios, información personal) en RRSS que genera enfrentamientos con un grupo de clase que se considera ridiculizado por esa publicación.



Freepik. Adolescente triste. Freepik. (CC BY-SA)

Copyright 2026