Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

- Comunicación y colaboración y ciudadanía digital.
- Ideas para trabajar la competencia 6.2

Copyright 2026

Comunicación y colaboración y ciudadanía digital.

La siguiente competencia: "Comunicación, colaboración y ciudadanía digital" podríamos dividirla en dos bloques, por un lado, comunicación y colaboración y de otro "Ciudadanía digital".

Comunicación y colaboración

Como hemos visto anteriormente, las tecnologías digitales han favorecido mediante diversas herramientas a la **comunicación** interpersonal así como el **trabajo colaborativo** entre los docentes.
Esta cultura de comunicación y colaboración digital es la que hemos de transferir a nuestro alumnado ya sea mediante herramientas para la comunicación como el **correo electrónico o el entorno virtual de aprendizaje** así como las herramientas colaborativas tales como los **documentos compartidos o los gestores de tareas**.

Las destrezas técnicas que debemos conocer en este apartado, han sido desarrolladas ya en el siguiente **libro del área 1**:

Comunicación Organizativa

Participación, colaboración y coordinación

Ciudadanía Digital:

Aclarando conceptos: Huella digital, Identidad digital y *Egosurffing*

Huella digital:

La huella digital es el rastro de información que dejamos en Internet a través de nuestra navegación y actividades en línea. Esta huella contribuye a nuestra identidad digital, que es la

información sobre nosotros que se puede encontrar en Internet y que puede afectar positiva o negativamente a nuestra reputación en línea. Es imposible no dejar una huella digital, incluso si somos solo espectadores pasivos en línea. Muchos de estos datos se recopilan de manera pasiva e inconsciente, a través de cookies y otras técnicas de seguimiento. Sin embargo, también proporcionamos datos de manera activa y consciente al registrarnos en servicios y aplicaciones en línea. Es posible controlar nuestra huella digital mediante el uso de herramientas y aplicaciones específicas y leyendo las políticas de privacidad y cookies antes de aceptarlas.

Identidad digital:

La identidad digital es la información que se encuentra en internet sobre una persona, ya sea de forma directa o indirecta. Esta información puede ser interpretada a través de datos o metadatos, y puede ser vista por máquinas o por otras personas a través de buscadores como Google. Muchas veces, la información que compartimos en las redes sociales es deliberadamente pública, pero esto afecta nuestra privacidad y reputación en línea. Es importante ser conscientes de nuestra identidad digital y tratar de influir en ella de manera positiva, ya que gestionar nuestra identidad digital es una competencia digital básica que todos deberíamos desarrollar.

Egosurfing

El *egosurfing* es el acto de buscar información sobre uno mismo en Internet. Es una forma de monitorear la reputación en línea, ya que permite a las personas conocer cómo se presentan a sí mismas en la red y cómo son percibidas por otros. El egosurfing puede ayudar a detectar contenido inapropiado o inexacto y tomar medidas para corregirlo o eliminarlo. También puede ayudar a las personas a ser más conscientes de su presencia en línea y tomar medidas para gestionar su identidad digital.

Huella digital:

https://www.youtube.com/embed/tLYumn3qo5g

https://www.youtube.com/embed/fLKPsy2_2Og

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/fb506ebswb8

Ejemplos de tarea: Un buen ejemplo de tarea serían las siguientes fichas para trabajar, que pueden re-elaborarse para trabajar en modo digital con plataformas tipo LIVEWORKSHEETS. Están extraidas de la web **PROGRAM.AR:**

Descagar AQUÍ - Primaria

Descargar AQUÍ - Secundaria

Copyright 2026

Ideas para trabajar la competencia 6.2

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