Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red

- Objetivos
- Alfabetización digital
- Ciudadanía digital
- Seguridad en red
- Referencias

Copyright 2026

Objetivos

En el Bloque 1: *Alfabetización digital, ciudadanía y seguridad en la red,* vamos a:

- aprender sobre problemas de seguridad y privacidad en la red cuando trabajamos con el alumnado
- evaluar recursos didácticos para enseñar seguridad digital
- crear Políticas de uso responsable para familias y alumnado
- conocer las licencias Creative Commons y sitios web para obtener música e imágenes para nuestras historias digitales
- descubrir cómo remezclar música e imágenes con licencias Creative Commons para crear historias digitales

Copyright 2026

Alfabetización digital

La alfabetización digital implica navegar en la red con ojo crítico. En el libro *Digital Literacies* (2013), la alfabetización digital se divide en cuatro áreas, centradas en el lenguaje, las conexiones, la información y el (re)diseño. La siguiente imagen refleja los términos clave de estas nuevas alfabetizaciones.

https://view.genial.ly/5901e50c2c0c795f681e3d3c

Ilustración 1.1 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies.* Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

Lenguaje

Copyright 2026

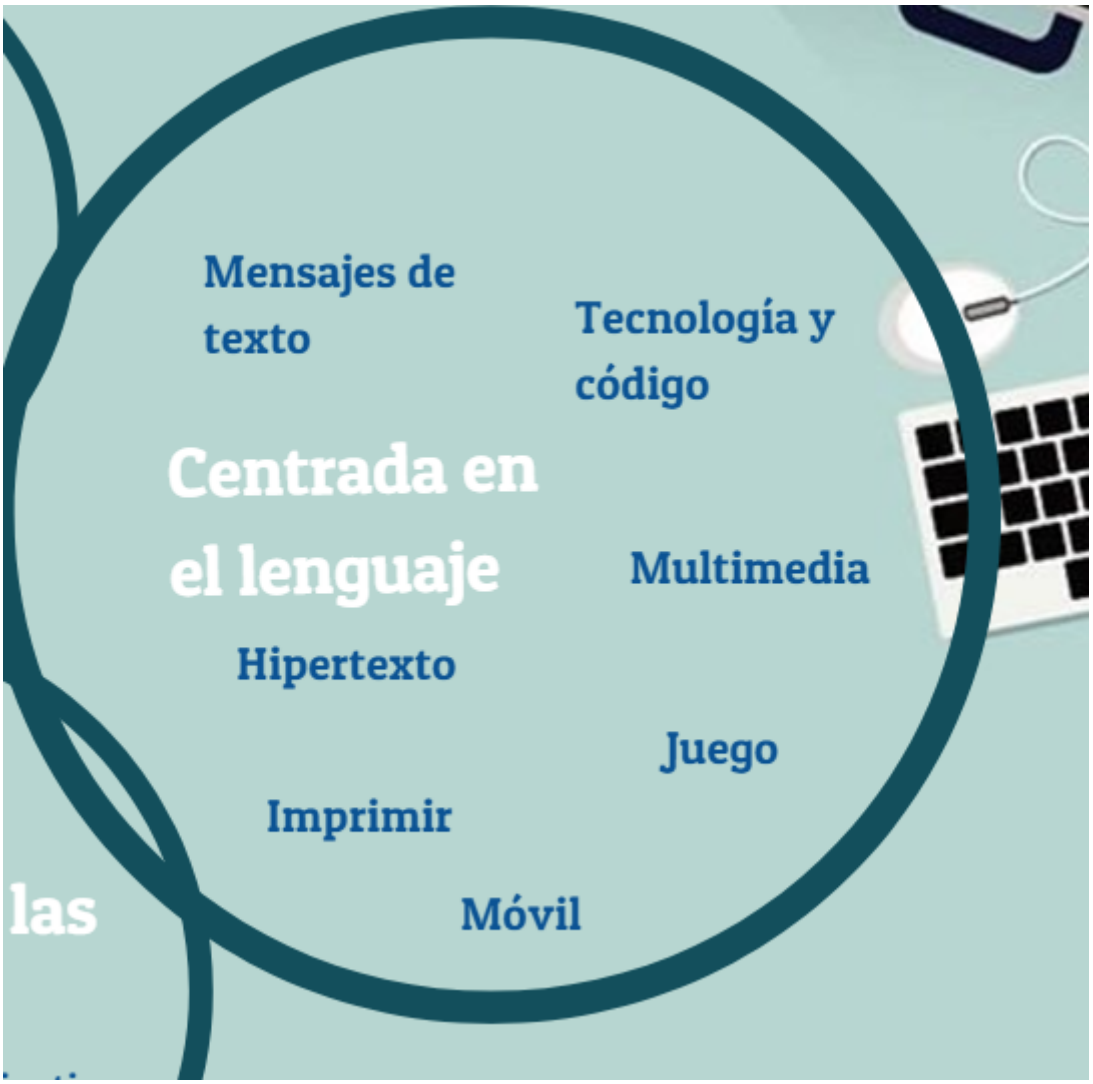


Ilustración 1. 2 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

En la imagen, "mensajes de texto", "codificación" y "móvil" son algunas de las palabras clave asociadas al lenguaje. El objetivo de poner la tecnología en las manos miles de millones de personas en todo el mundo es ya una realidad. La tecnología se ha vuelto más pequeña, más disponible y más accesible para personas de todo el mundo. Antes los ordenadores eran grandes, pesados y toscos; accedíamos a ellos en escuelas, en bibliotecas y en el trabajo. Ahora miles de millones de personas llevan teléfonos móviles y muchos de nuestros alumnos tienen teléfonos inteligentes. La tecnología es parte de nuestras rutinas y costumbres, la llevamos con nosotros a diario y la usamos a menudo para divertirnos, comunicarnos con amigos y familia, realizar tareas laborales y mucho más. Nuestro lenguaje se ha adaptado al diseño de la tecnología para ayudarnos a comunicarnos con mayor rapidez: teclear en un móvil es muy diferente de escribir con un bolígrafo o tener una conversación en persona, las redes sociales como Twitter limitan el número de caracteres por mensaje, queremos ser capaces de escribir más rápido pero debemos hacerlo con un número limitado de palabras... Todos estos factores dan como resultado grandes

Copyright 2026

cambios en nuestro lenguaje.

Más aún, hablar con dispositivos digitales implica que perdamos la posibilidad de leer el lenguaje corporal y escuchar patrones vocales y de entonación. Parte del significado se deriva de nuestro conocimiento de las emociones tras el lenguaje, así que expresiones como LOL o OMG se usan a menudo en los mensajes de texto para darnos pistas y los emoticonos se usan también en chats y actualizaciones de estado con el mismo objetivo. Muchas personas han adoptado ya estas adaptaciones de nuestra lengua de tal forma que ya estamos empezando a ver estos cambios en la lengua oral (Crystal, 2009).

Los alumnos deben darse cuenta de que el lenguaje y la comunicación cambian cuando utilizamos herramientas digitales. En primer lugar, hay una mayor probabilidad de confusiones porque no obtenemos información no verbal, lo que significa que deben evaluar lo que leen en la red y tomarse un tiempo en descodificar el significado. Nuestros alumnos deben también aprender a generar sus mensajes de forma que no sean entendidos de forma incorrecta.

Además, deben ser conscientes de que nos comunicamos de forma diferente en cada foro. Para comunicarnos de forma apropiada debemos conocer las idiosincrasias de ese lenguaje. "Hashtag", "RT", "MD" o símbolos como @ son componentes esenciales del lenguaje de Twitter (hace poco Facebook ha adoptado los "hashtags" en su propio lenguaje); los memes, las citas, los "me gusta" y "etiquetar" son parte del lenguaje de Facebook; "rebloguear" y "remezclar" son fundamentales en el lenguaje de Tumblr.

Los alumnos deberían también conocer los diversos lenguajes que han surgido en el mundo digital, tales como diversos lenguajes de programación. La creación con herramientas digitales implica que nuestros alumnos deban conocer estos lenguajes para poder utilizar la app o la herramienta que genere lo que han imaginado. En este curso, por ejemplo, los participantes aprenderán a "incrustar" las tareas que completen.

Conexiones

Copyright 2026



Ilustración 1.3 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

En la imagen, algunas de las palabras asociadas al área de las conexiones son "personal", "participativo", "red", "cultural" e "intercultural". Muchos alumnos se conectan para conseguir tantos seguidores como sea posible pero esta forma de entender las conexiones con otros en las redes sociales es peligrosa. Con quién nos conectamos determina a qué información, noticias, medios, ideas políticas y publicidad nos exponemos a diario. Los individuos con los que conectamos conforman nuestra red personal de aprendizaje (PLN), que está formada por las personas con las que el alumno interactúa y de las que extrae conocimiento en un entorno digital, llamado "entorno personal de aprendizaje" (PLE). Parte importante de este concepto es la teoría del conectivismo desarrollada por George Siemens y Stephen Downes: los alumnos crean conexiones y desarrollan una red que contribuye a su aprendizaje y desarrollo profesional. A continuación ofrecemos un extracto del libro de Dryden y Vos sobre las redes de aprendizaje:

_"Por primera vez en la historia, ahora sabemos cómo almacenar prácticamente toda la información más importante de la humanidad y hacerla accesible, casi de forma instantánea, en casi cualquier formato, para la mayoría de las personas de la Tierra. También sabemos cómo hacerlo de formas genialmente novedosas para que la gente pueda interactuar y aprender de ello." _

Podemos ayudar a nuestros alumnos a conectarse con expertos en una materia (SMEs), autores y mentores que les apoyen en sus intereses y alimenten sus pasiones.

Información

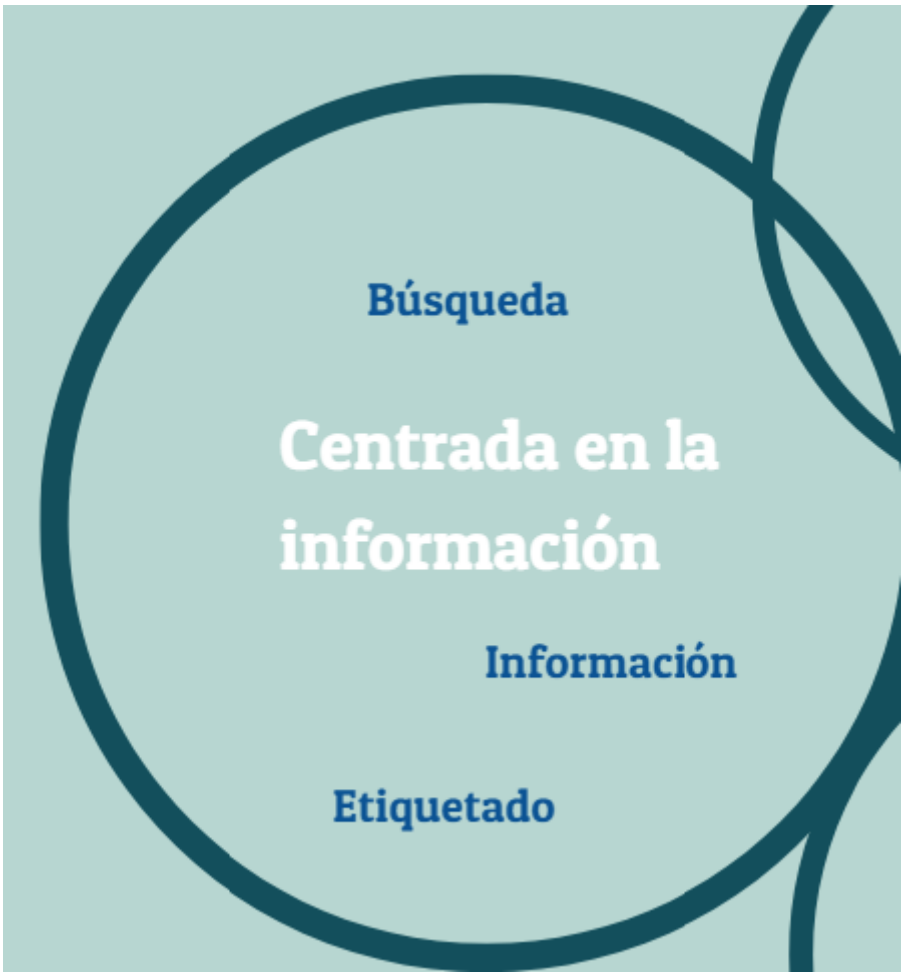


Ilustración 1.4 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

En la imagen, algunas de las palabras clave asociadas al área de información son "búsqueda" y "etiquetado". Muchos de nuestros alumnos utilizan Google para encontrar respuestas o contenidos digitales para sus proyectos; muchos de ellos dejarán la búsqueda ahí y aceptarán esa información. Debemos ayudar a nuestros alumnos a evaluar la calidad de la información que reciben.

Copyright 2026

Nuestros alumnos necesitan también desarrollar habilidades para curar, marcar, agregar y categorizar recursos y contenido que descubran en la red. Podemos mostrarles herramientas digitales gratuitas como Diigo, Symbaloo, PearlTrees, Livebinders y Delicious, que poseen diversas características que ayudan a los alumnos a encontrar el recurso en un momento posterior en que lo necesiten. Una de las formas en que estas herramientas organizan la información es a través de las etiquetas, que se pueden usar para clasificar la información y categorizarla. En este curso curaremos y marcaremos información con Pinterest.

(re)Diseño



Ilustración 1.5 Esta imagen se ha adaptado de una similar perteneciente al libro *Digital Literacies*. Cita: Dudeney, G., N. Hockly, y M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies.* Harlow: Pearson.

Remezclar es una costumbre muy practicada en el mundo digital que consiste en tomar la creación de otra persona y convertirla en algo nuevo. La remezcla es el resultado de millones de personas creando contenido y publicando en la red. Música, imágenes, fragmentos de vídeo, comics, códigos de juegos, programas, etc. son parte del dominio público y están disponibles para la remezcla pero no todo el contenido de la red está disponible para su uso (en otro capítulo hablamos de las licencias Creative Commons). Las herramientas y proyectos de narración digital son a menudo remezclas de contenido de diversos creadores. Así por ejemplo Animoto, una herramienta gratuita de creación de vídeo con la que experimentaremos, ofrece una biblioteca de contenido creado por

otros de forma que el usuario pueda crear un vídeo fantástico que integre música e imágenes.

Copyright 2026

Ciudadanía digital

Como hemos dicho anteriormente, la narración digital implica remezclar contenido creado por otros. Parte de la ciudadanía digital es el uso responsable de las imágenes de la red, así que los alumnos deben aprender a respetar los derechos de autor y a identificar dónde han obtenido las imágenes que utilizan. Las licencias Creative Commons se han convertido para mucha gente en una forma sencilla de definir cómo deben ser usadas sus imágenes y otros trabajos. El autor del contenido puede utilizar la herramienta de licencias gratuitas de la organización Creative Commons para elegir la mejor licencia, de forma que se genera una imagen y un texto que podrá publicar junto al contenido. Esta imagen muestra una posible licencia Creative Commons y si miras en la parte inferior, verás también la licencia bajo la que se ha publicado este curso:

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

Esta licencia permite copiar y distribuir libremente la obra pero obliga a atribuir la autoría y prohibe la creación de obras derivadas (remezcla) y el uso comercial.

La organización Creative Commons ha creado este cómic para explicar los derechos de autor a los alumnos.(en inglés).

Sharing Creative Works (Cre... by on Scribd

https://www.scribd.com/embeds/2227656/content?start_page=1view_mode=scroll&show_recommendations=true&access_key=key-1fexe7nmaykd7v62xiwe

También puedes ver una explicación de estas licencias en formato cómic en el blog de Carlos Solís. Generalmente el permiso de uso de imágenes va desde el dominio público (cualquiera puede usarlo) a imágenes con copyright que requieren permiso de uso. Las licencias Creative Commons garantizan permiso por adelantado y todas ellas incluyen la atribución, lo que significa que siempre

debe darse crédito al autor.

Páginas donde encontrar música e imágenes de Creative Commons

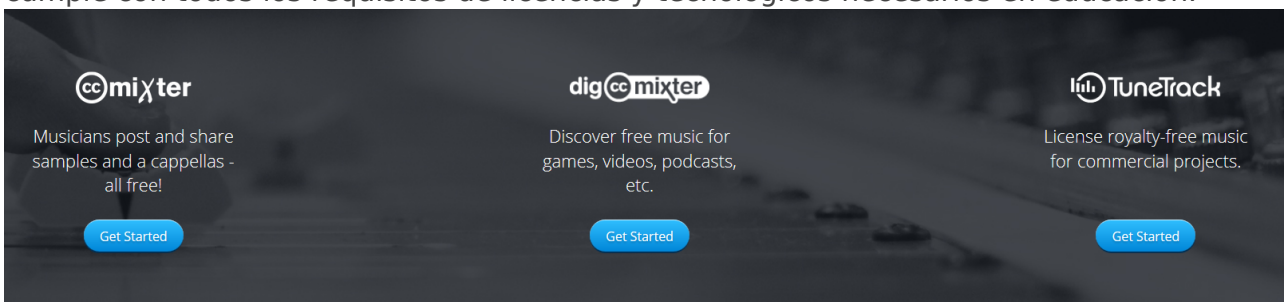
Aquí encontrarás una selección de páginas que te ayudarán en la selección de este tipo de archivos. Encontrarás mucha más información sobre el uso de licencias y páginas de recursos en el Kit digital y en este webmix con recursos Creative Commons.

Imágenes

- Wikimedia Commons - 4 millones de imágenes de dominio público.
- Compfight - Busca fotos de Flickr para tus vídeos.
- MorgueFile - Encuentra imágenes libres para tus vídeos.
- Free Images - 6000 fotos que requieren que se cite a la página como fuente.
- ELT Pics - Imágenes tomadas por profesores, recogidas vía Twitter y almacenadas en Flickr bajo licencia CC NoComercial.
- PhotoPin - Un motor de búsqueda que encuentra imágenes de Creative Commons.
- Wylio - Motor de búsqueda para imágenes de Creative Commons para blogueros.
- Pixabay Motor de búsqueda de imágenes y videos libres de derechos de autor bajo la licencia Creative Commons CC0. Puedes descargarlas, modificarlas, distribuirlas y usarlas libres de pago para cualquier uso, aún para aplicaciones comerciales. No es necesaria atribución ni necesita registro.
- Pexels ofrece imágenes libres de derechos bajo la licencia CC0, no siendo necesaria su atribución ni la necesidad de incluir el origen de las imágenes.
- Fotolia - Requiere un proceso de registro largo pero obtienes 10 imágenes de calidad gratuitas cada día con un motor de búsqueda y sin necesidad de atribución.
- Flickr Creative Commons Para buscar es preciso hacer clic en "ver más" en los apartados que indican el tipo de licencia.

Música y audios

- CCMixter.org - Buenas canciones y música que Creative Commons. Solo es necesaria la atribución. (en inglés)
- FreeSound - Archivos de sonido y clips gratis.
- Soundzabound - Asegura ser la única biblioteca de música libre de derechos de autor que cumple con todos los requisitos de licencias y tecnológicos necesarios en educación.



- Musicshake - Permite crear música sin derechos de autor para tus vídeos.
- Free Music Archive y Royalty Free Music son lugares geniales para encontrar música gratuita de Creative Commons.
- SoundBible - Efectos de sonido gratuitos.
- Jamendo Música para proyectos con todos los derechos.

Seguridad en red

Mantener al alumnado más joven seguro en la red es una gran responsabilidad para el profesorado, por lo que debemos concienciar a nuestros alumnos de los peligros del mundo digital. Los siguientes recursos multimedia fueron creados para ayudar a los alumnos a reflexionar sobre cómo sus acciones en la red pueden tener consecuencias peligrosas.

- Internet seguro for kids, es el centro de seguridad en Internet para menores de edad en España cuyo objetivo es promover el uso seguro y responsable de internet y nuevas tecnologías. Encontrarás unidades didácticas
- La oficina de seguridad del internauta
- Las 10 claves para usar internet con seguridad es un vídeo de Pantallas Amigas en el que varios jóvenes deben reunir las 10 claves para ayudar a sus compañeros a usar Internet con seguridad. Esta misma web nos ofrece varios vídeos breves para reflexionar sobre seguridad en la red, ciberacoso, sexting...
- En este vídeo del CEOP (Child Exploitation and Online Protection Centre) se compara el comportamiento diferente que los jóvenes tienen respecto a su seguridad en la vida real y en internet (subtitulado)
- Brain Pop Jr. Internet Safety- un breve vídeo animado que puede usarse como inicio de una discusión sobre ciberseguridad.(en inglés)
- Common Sense with Phineas and Ferb- otro breve vídeo sobre ciberseguridad. (en inglés)
- Generation Safe - accede a un plan de estudios completo para enseñar ciberseguridad y alfabetización digital.(en inglés)

Los siguientes son juegos sobre seguridad en la red:

- Recomendaciones e información sobre juegos y apps de pantallas amigas
- Con el Triviral de navegacionsegura.es podemos jugar mientras aprendemos sobre seguridad en la red. Debemos capturar las cinco amenazas (virus, troyanos y gusanos, spyware, cyberbulling y grooming) respondiendo a las preguntas y llegando a la casilla central.
- Cyberscouts es un juego del Centro de Seguridad en Internet para menores de edad en España al que pueden jugar tanto jóvenes como adultos para aprender sobre seguridad a través de preguntas y pequeños retos.

Copyright 2026

- Este mismo organismo nos ofrece también la app Hackers vs Cybercrook (para Android o iOS) en la que jugaremos el rol de Sergio, un joven amante de los videojuegos y la moda retro, que deberá proteger su casa de los ataques de un escurridizo Cybercrook, que quiere apoderarse del importante proyecto en el que su padre está trabajando. En esta aventura estará ayudado por el superordenador asistente P.A.C.O. (Procesador Avanzado Central de Operaciones).
- El comecocos de la ciberseguridad
- Webonauts Academy- Como nuevos reclutas de la Academia de Internet de Webonautas en una estación espacial orbital, se envía a los jugadores a una misión al planeta Bambu. Mientras están allí, encuentran un misterioso enemigo, El Gran Estático, que está decidido a robar la receta de las galletas de los Bambudianos (que son los mejores cocineros de galletas del universo). A lo largo del juego los jugadores reciben entrenamiento práctico y ayudan a los Bambudianos a salvar la receta de sus galletas.
- Netsmartz Kids- Varios juegos de aventuras para enseñar seguridad en Internet.
- Safety Land- Como Capitán Broadband debes librar a la ciudad de gente que está enviando correo basura masivo a la población. Busca al villano, responde a las preguntas y gana puntos.

Trabajo con las familias para la seguridad de los hijos

Es más probable que los alumnos muestren un comportamiento apropiado en la red si la seguridad en Internet se practica y se refuerza en casa, por lo que es importante que el profesorado trabaje con las familias para mantener a los alumnos a salvo. Una colaboración productiva entre familias y profesorado comienza con una Política de uso aceptable, un documento que deben firmar tanto familias como alumnos. Las familias desean saber qué medidas implementarán el profesorado y la administración para mantener a sus hijos seguros en el uso de herramientas digitales así que la Política de Uso Aceptable (PUA) incluye información para las familias tales como las herramientas digitales a utilizar o las posibles consecuencias de un comportamiento inapropiado. A continuación te mostramos unos ejemplos tanto en castellano como en inglés para que te hagas una idea del contenido de dichas políticas de uso aceptable o responsable:

En castellano:

- Formulario de uso responsable de la tecnología del Departamento de Educación del Estado de Hawái, junto con su definición de las normas.
- Normas de uso responsable de tecnología para el alumnado del Sistema de Escuelas Públicas del Condado de Howard
- Bruner MIddle School AUP
- Protocolo de Uso aceptable de Verónica Alconchel
- Directrices sobre el Uso Aceptable de la Tecnología (Keller, Kansas)
- Ejemplo de Política de Uso para un programa de BYOD

En inglés:

- Accepted Use Policy Document by George Couros
- Internet Safety Information for Parents by Pernille Ripp
- Why the Internet is like the Mall: Internet Safety Lesson by Pernille Ripp
- Parent Release Form for Publishing Student Work Online

Copyright 2026

Referencias

Crystal, D. (2009). *David Crystal on Texting (S1E2 of It's Only a Theory)*. YouTube. Web. 12 Sept. 2013. Obtenido en http://www.youtube.com/watch?v=h79V_qUp91M

Dryden, G. & Vos, J. (2005). *The New Learning Revolution: How Britain Can Lead the World in Learning, Education, and Schooling.* Reino Unido: Network Educational Press Ltd. p. 127 . ISBN978-1855391833

Dudeney, G., N. Hockly, & M. Pegrum. (2013). *Digital Literacies*. Harlow: Pearson.

Madden, M., Lenhart, A. and Gasser, U. (2013). *Teens and Technology 2013__*. Pew Internet Research, Web. 12 Sept. 2013. Obtenido en http://www.pewinternet.org/Reports/2013/Teens-and-Tech.aspx

Siemens, G. (2005). "*Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*." Diario internacional de tecnología educativa y enseñanza a distancia. Web. 12 Sept. 2013. Obtenido en http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

"*Social Media, Social Life: How Teens View Their Digital Lives.*" (2012). Common Sense Media. Web. 12 Sept. 2013 Obtenido enhttp://www.commonsensemedia.org/research/social-media-social-life

Tobin, D. (2010). "Building Your Personal Learning Network", 2010-01-28.

"*Top 10 Cyberbullying Infographics*." (2012). Infographics Zone. Web. 12 Sept. 2013. Obtenido en http://www.infographicszone.com/other/top-10-cyberbullying-infographics

Copyright 2026