

IV

(Información)

INFORMACIÓN PROCEDENTE DE LAS INSTITUCIONES, ÓRGANOS Y ORGANISMOS DE LA UNIÓN EUROPEA

CONSEJO

Conclusiones del Consejo sobre el apoyo del bienestar en la educación digital*(2022/C 469/04)*

EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA,

EN EL CONTEXTO DE:

1. Los debates políticos en la Cumbre Social de Gotemburgo de 2017, en la que se subrayó que el 44 % de los europeos no tienen capacidades digitales básicas, que el 90 % de los puestos de trabajo en el futuro requerirán capacidades y competencias digitales, y que el 40 % de las empresas europeas tienen dificultades para contratar a especialistas en tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC). La puesta en marcha de una reflexión sobre el futuro del aprendizaje para responder a las tendencias futuras y a la revolución digital, incluida la inteligencia artificial (IA), fue una de las ideas debatidas por los dirigentes europeos en esa ocasión.
2. El primer principio del pilar europeo de derechos sociales, a saber, que toda persona tiene derecho a una educación, formación y aprendizaje permanente inclusivos y de calidad, a fin de mantener y adquirir capacidades que le permitan participar plenamente en la sociedad y gestionar con éxito las transiciones en el mercado laboral.
3. La Comunicación de la Comisión relativa a la consecución del Espacio Europeo de Educación de aquí a 2025, que subraya la necesidad de que se creen entornos de aprendizaje propicios para grupos en riesgo de bajo rendimiento educativo y se refuerce el bienestar en los colegios e institutos.
4. La Resolución del Consejo relativa a un marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación con miras al Espacio Europeo de Educación y más allá (2021-2030), que subraya que la educación y la formación desempeñan un papel fundamental en la configuración del futuro de Europa, en un momento en que es esencial que los ciudadanos encuentren su realización y bienestar personales, estén preparados para adaptarse y actuar en un mercado laboral cambiante y participen en una ciudadanía activa y responsable.
5. El Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027, que esboza el concepto de un ecosistema educativo digital de alto rendimiento y destaca la importancia del desarrollo de capacidades y competencias digitales para la vida cotidiana.
6. El diálogo estructurado en curso sobre educación y capacidades digitales con los Estados miembros, puesto en marcha por la Comisión en 2021, y su enfoque de la educación digital que implica al conjunto de las administraciones.
7. Recomendación (UE) 2021/1004 del Consejo, de 14 de junio de 2021, por la que se establece una Garantía Infantil Europea, cuyo objetivo es prevenir y combatir la exclusión social y garantizar la igualdad de oportunidades garantizando el acceso gratuito a la educación para los niños procedentes de entornos desfavorecidos. A este respecto, la Recomendación subraya la importancia de que se faciliten herramientas educativas digitales, conectividad de alta velocidad, servicios digitales y equipos adecuados, así como de que se mejoren las capacidades digitales y se haga frente a todas las formas de brecha digital.
8. La Estrategia sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad para 2021-2030, que indica que para hacer un uso eficaz de las tecnologías digitales se deben eliminar las barreras de accesibilidad para las personas con discapacidad e invertir en sus capacidades digitales.

9. La Recomendación del Consejo sobre los caminos hacia el éxito escolar, que sustituye la Recomendación del Consejo, de 28 de junio de 2011, relativa a las políticas para reducir el abandono escolar prematuro, que tiene por objeto promover mejores resultados educativos para todos los jóvenes europeos, independientemente de sus características personales y de su contexto familiar, cultural o socioeconómico, y destaca el bienestar en el centro educativo y la salud física y mental como componentes clave del éxito escolar.
10. El grupo informal de expertos de la Comisión que se está creando para promover entornos de aprendizaje propicios para los grupos con riesgo de bajo rendimiento y para apoyar el bienestar en el centro educativo.
11. La Recomendación del Consejo, de 29 de noviembre de 2021, relativa a los planteamientos basados en el aprendizaje mixto para lograr una educación primaria y secundaria inclusivas y de alta calidad, que subraya la importancia de que se dé prioridad al bienestar (tanto físico como mental) y propone que se incluyan entre los objetivos escolares políticas para el bienestar de los alumnos y políticas contra el acoso escolar, así como que se preste más atención al bienestar y la calidad de la vida profesional de los docentes y formadores, los directores de centros escolares y demás personal educativo, a fin de mitigar el estrés y prevenir el desgaste profesional.
12. La Recomendación del Consejo, de 24 de noviembre de 2020, sobre la educación y formación profesionales (EFP) para la competitividad sostenible, la equidad social y la resiliencia, que hace hincapié en las políticas de EFP adaptadas a la economía digital.
13. La Declaración de Osnabrück sobre la educación y formación profesionales como facilitadoras de la recuperación y de transiciones justas hacia economías digitales y ecológicas, cuyo objetivo es desarrollar la digitalización de la EFP en una nueva cultura del aprendizaje permanente.
14. Las Conclusiones del Consejo sobre la educación digital en las sociedades europeas del conocimiento, en las que se hace hincapié en que la educación digital debe tener en cuenta el bienestar de todos los agentes implicados en el proceso de aprendizaje.
15. El Monitor de la Educación y la Formación 2021, que se centra en el tema del bienestar en la educación.
16. La Comunicación de la Comisión «Una década digital para los niños y los jóvenes: la nueva estrategia europea para una internet mejor para los niños (BIK+)», que se centra en la mejora del bienestar de los niños en los entornos en línea.
17. El marco de competencias digitales para los ciudadanos (DigComp 2.2) actualizado, elaborado por la Comisión, que hace hincapié en la seguridad, por ejemplo en el contexto del apoyo del bienestar y la salud, así como de la comprensión y la lucha contra el ciberacoso.
18. El marco europeo para la competencia digital de los educadores (DigCompEdu), que subraya la importancia de las medidas destinadas a garantizar el bienestar físico, psicológico y social de los aprendientes utilizando al mismo tiempo las tecnologías digitales.

RECONOCE QUE:

19. A efectos de las presentes Conclusiones del Consejo, el «bienestar en la educación digital» se entiende como un sentimiento de satisfacción física, cognitiva, social y emocional que permite a todas las personas participar de forma positiva en todos los entornos de aprendizaje digital, en particular a través de las herramientas y métodos de educación y formación digitales, maximizar su potencial y autorrealización, y les ayuda a actuar con seguridad en línea y apoya su capacitación en los entornos en línea ⁽¹⁾. Las presentes Conclusiones del Consejo se centran en el bienestar digital en y a través de la educación y la formación en los niveles de primaria, primer y segundo ciclo de secundaria, incluida la educación y formación profesionales (EFP).
20. A los efectos de las presentes Conclusiones del Consejo, el término «aprendientes» abarca a todos los alumnos, estudiantes y aprendices que asisten a los niveles de primaria, primer y segundo ciclo de secundaria de los sistemas educativos formales iniciales, incluida la educación y formación profesionales iniciales (EFP).

⁽¹⁾ El bienestar cognitivo puede definirse como la «participación satisfactoria de los aprendientes en la sociedad en una serie de funciones: como personas en aprendizaje permanente, como trabajadores productivos y como ciudadanos activos». Esta participación se hace posible, entre otras cosas, por los conocimientos y competencias que poseen. El bienestar físico puede entenderse como el nivel de salud de las personas y su capacidad para llevar un estilo de vida saludable. El bienestar social abarca las interacciones de los aprendientes con otros, así como su percepción del entorno de aprendizaje digital. El bienestar psicológico se refiere a las opiniones y sentimientos de los aprendientes sobre su propia vida y los objetivos personales que se han fijado (Panesi, S., Bocconi, S. y Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities* [Promover el bienestar de los estudiantes y la inclusión en las escuelas a través de las tecnologías digitales: percepciones de estudiantes, profesores y directores de centros de enseñanza en Italia expresadas a través de las actividades de pilotaje SELFIE], *Frontiers in Psychology*, 2020).

21. A efectos de las presentes Conclusiones del Consejo, el término «educadores» abarca a los profesores, directores de centros educativos, formadores y demás personal pedagógico que participa en la enseñanza de aprendientes en los niveles de primaria y secundaria de los sistemas educativos formales iniciales, incluida la educación y formación profesionales iniciales (EFP).
22. Las tecnologías digitales han cambiado radicalmente las formas en que las personas aprenden, trabajan, utilizan la información y se comunican. La transformación digital plantea nuevos retos y oportunidades para los aprendientes y repercute en su vida cognitiva, física, social y emocional.
23. La pandemia de COVID-19 y el paso a la enseñanza y el aprendizaje a distancia y en línea de emergencia han planteado muchos retos para los entornos de aprendizaje digital. La manera en que los sistemas de educación y formación digitales, incluidos los aprendientes y educadores y otros agentes pertinentes, han reaccionado a estos retos puede servir como experiencia útil y lecciones aprendidas para el desarrollo de enfoques de bienestar en la educación digital.
24. Una educación y una formación inclusivas y de alta calidad deben mejorar las oportunidades que ofrece la transformación digital para apoyar el bienestar de los aprendientes y los educadores en entornos de aprendizaje digital. Ello debe apoyarse y fomentarse sistemáticamente en todos los aspectos del ecosistema educativo digital ⁽²⁾.
25. El refuerzo del bienestar de los aprendientes en el contexto de la educación digital es un proceso bidireccional. Los entornos digitales pueden plantear algunos retos, también en el contexto de la educación digital, como el ciberacoso, que pueden afectar negativamente al bienestar, especialmente si algunos aspectos de dichos entornos están mal diseñados o aplicados. Por el contrario, unos ecosistemas educativos digitales bien diseñados que sean eficaces e inclusivos pueden promover el desarrollo del bienestar de los aprendientes y mejorar sus perspectivas educativas, vitales y laborales.
26. La brecha digital supone una grave amenaza para el bienestar en la educación y la formación digitales tanto para los aprendientes como para los educadores, ya que a menudo refuerza las desigualdades existentes o crea otras nuevas. Los sistemas escolares a nivel nacional, regional y local deben poder responder a cualquier problema de acceso insuficiente, equipos inadecuados o condiciones de aprendizaje insatisfactorias a los que se enfrenten los aprendientes, en particular los aprendientes desfavorecidos, incluidos aquellos con discapacidad o necesidades educativas especiales, y aquellos que se enfrentan a retos relacionados con la brecha digital de género.
27. Los nuevos modelos de aprendizaje, incluidos los que implican el uso de herramientas digitales accesibles y fáciles de encontrar, amplían el alcance a los aprendientes desfavorecidos, incluidos aquellos con discapacidad o necesidades educativas especiales y aquellos que no pueden asistir temporalmente a la escuela debido a su estado de salud, así como a los aprendientes que viven en zonas aisladas, insulares o remotas, como las regiones ultraperiféricas de la Unión. También apoyan una mayor motivación y compromiso para beneficiarse de las experiencias en línea y, junto con los enfoques centrados en el aprendiente, contribuyen a reducir la brecha digital.
28. Con la llegada de aprendientes de origen migrante o de aquellos cuya primera lengua es diferente de la lengua de enseñanza, las herramientas digitales y los contenidos educativos de alta calidad pueden facilitar la continuidad de su educación y formación, ayudarlos a mantener su conexión con su lengua y cultura de origen y a hacer frente a posibles experiencias traumáticas y nuevos retos.
29. Un acceso más frecuente y cada vez mayor a los entornos digitales y su uso pueden exponer a los aprendientes a un mayor riesgo de sufrir amenazas en el mundo digital, por ejemplo, el ciberacoso o el aislamiento. Deben realizarse esfuerzos para garantizar que los aprendientes reciban una educación y que los educadores reciban la formación adecuada y cooperen con otros profesionales pertinentes a fin de promover realmente un entorno de aprendizaje digital seguro.
30. La atención prestada al pensamiento crítico, la alfabetización mediática y digital y la resiliencia frente a la desinformación y la información errónea debe reforzarse en los sistemas de educación y formación, con vistas a capacitar a los aprendientes con las aptitudes necesarias para responder a posibles amenazas y retos y ofrecer una experiencia más segura y positiva en línea.

⁽²⁾ El ecosistema educativo digital incluye la infraestructura, la conectividad y los equipos de educación digital (incluidas las tecnologías accesibles y asistenciales); contenidos educativos digitales de alta calidad; aprendientes y educadores con los conocimientos técnicos necesarios para integrar las tecnologías digitales en el proceso pedagógico; y el desarrollo de conocimientos, capacidades y competencias digitales y condiciones para las relaciones interpersonales en entornos de aprendizaje digital.

31. Los educadores, junto con el personal administrativo y de gestión, desempeñan un papel importante e insustituible en el desarrollo de los entornos de educación y formación ⁽³⁾ y en el apoyo del bienestar de los aprendientes. Deben desarrollar y reforzar sus competencias digitales y mejorar sus conocimientos sobre las ventajas y los retos de la utilización de las herramientas digitales en la educación y la formación, por ejemplo, en el marco de su formación inicial, su iniciación práctica y su desarrollo profesional continuo, así como sobre la importancia de aumentar el atractivo del desarrollo de las competencias en materia de TIC para las niñas, entre otras cosas, mediante enfoques que tengan en cuenta las cuestiones de género en la enseñanza de las competencias relacionadas con la digitalización.
32. Las tecnologías digitales no están destinadas a sustituir la presencia física y las interacciones presenciales entre educadores y aprendientes. El objetivo de la integración de las tecnologías digitales en los procesos educativos es apoyar y facilitar el trabajo de los educadores y mejorar la experiencia de aprendizaje de los aprendientes.

RECONOCE QUE:

El bienestar de los aprendientes y los educadores en el contexto de la educación y la formación digitales puede apoyarse mediante:

A. **Adquisición de los conocimientos, capacidades y competencias necesarios para fomentar el bienestar en la educación y la formación digitales**

33. Las personas participan en un entorno digital a lo largo de su vida personal, profesional y cívica. El desarrollo de conocimientos, capacidades y competencias digitales puede apoyar su satisfacción y prosperidad emocional y fomentar su aptitud para responder adecuadamente a los retos y riesgos que se presentan tanto en el mundo digital como en el físico.
34. Las políticas y medidas relativas al desarrollo de capacidades y competencias digitales deben diseñarse teniendo debidamente en cuenta el bienestar de los aprendientes y sus necesidades individuales, prestando especial atención a los grupos desfavorecidos. También deben tener como objetivo aumentar su resiliencia y empoderamiento. La competencia digital ⁽⁴⁾ implica un compromiso firme, crítico, responsable, ético y seguro con las tecnologías digitales. Las capacidades digitales, como el pensamiento computacional, la resolución de problemas de TIC y la alfabetización en materia de datos, son necesarias tanto durante las fases iniciales de la educación y la formación como a lo largo de toda la vida, de modo que las personas puedan integrarse mejor en la sociedad y tener un mejor acceso a las oportunidades de empleo.
35. Las tecnologías digitales influyen en la manera en que los aprendientes aprenden, buscan y comparten información, así como en cómo interactúan entre sí y se relacionan en sociedad. Los aprendientes están expuestos a una amplia variedad de información, incluida la desinformación y la información errónea, por lo que es esencial desarrollar la alfabetización digital y mediática, el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas.
36. Los aprendientes deben adquirir y desarrollar los conocimientos, capacidades y competencias necesarios que contribuyan al uso inocuo, seguro y ético de las herramientas digitales, incluidas las capacidades de ciberseguridad y el conocimiento de los límites de los algoritmos de IA. Esto podría tener un impacto significativo en el bienestar y la resiliencia de los aprendientes.
37. El desarrollo de la competencia personal y social puede ayudar a los aprendientes a utilizar las redes sociales digitales con menos riesgo de daños emocionales o sociales y a aumentar su concienciación sobre los riesgos de un uso excesivo de las tecnologías digitales.
38. Los aprendientes deben tener la oportunidad de adquirir los conocimientos, capacidades y competencias necesarios para que puedan crear, compartir y utilizar contenidos digitales, y deben ser conscientes de las normas relativas a la propiedad intelectual.
39. Se necesitan capacidades avanzadas y especializadas para el desarrollo de productos y servicios de TIC y tecnologías digitales avanzadas, incluidas aquellas que puedan tener un impacto positivo en el bienestar de las personas, por ejemplo, las personas con discapacidad o con necesidades educativas especiales.

⁽³⁾ Varios factores pueden repercutir en el bienestar general de los educadores, por ejemplo, la excesiva carga de trabajo, la percepción de falta de reconocimiento y respeto de la profesión docente, el tamaño excesivo de las clases, la falta de apoyo a las escuelas con problemas de comportamiento inadecuado de los estudiantes y, en algunos países, la financiación inadecuada o desigual (Viac, C. y Fraser, P., *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis* [El bienestar del profesorado: un marco para la recogida y el análisis de datos], Documento de trabajo sobre educación n.º 213, Publicación de la OCDE, París, 2020).

⁽⁴⁾ Véase, por ejemplo, Comisión Europea, Centro Común de Investigación, Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y., DigComp 2.2, *Marco de competencias digitales para los ciudadanos: con nuevos ejemplos de conocimientos, capacidades y actitudes*, 2022 y la Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (DO C 189 de 4.6.2018, p. 1).

40. Debe apoyarse a los educadores a la hora de adquirir y desarrollar sus conocimientos, capacidades y competencias digitales, por ejemplo en el marco de su formación inicial, su iniciación práctica y su desarrollo profesional continuo, y estar bien informados sobre las ventajas y los retos de la utilización de las herramientas digitales, y las oportunidades derivadas de su uso, en la educación y la formación. Los educadores deben ayudar a los aprendientes a utilizar la tecnología de manera segura, responsable y creativa.

B. Diseño de enfoques de enseñanza y aprendizaje y entornos digitales que mejoren el bienestar de los aprendientes

41. Los enfoques de enseñanza y aprendizaje, que incluyen métodos de enseñanza y aprendizaje y aspectos organizativos, deben mejorar la pertinencia y la eficacia del proceso de educación y formación, así como la satisfacción de los aprendientes y la confianza en sí mismos en todos los entornos de aprendizaje. En este contexto, son cruciales la accesibilidad, la seguridad y la calidad de la infraestructura y las tecnologías digitales. El desarrollo y el uso de tecnologías digitales avanzadas en la educación y la formación pueden ser beneficiosas, especialmente para los aprendientes desfavorecidos, incluidos aquellos con discapacidad o necesidades educativas especiales.

42. Al diseñar las políticas de educación digital, deben tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- *los entornos* en los que tiene lugar el aprendizaje, considerando la situación socioeconómica, cultural y familiar de los aprendientes, así como otras circunstancias pertinentes.
- *las herramientas y dispositivos empleados*, adaptando su uso a las necesidades individuales de los aprendientes (influidos, por ejemplo, por el estado de salud, las necesidades educativas especiales y el contexto socioeconómico):
 - Los ecosistemas de educación digital deben apoyar el trabajo con herramientas educativas innovadoras, que podrían incluir la ludificación, soluciones educativas basadas, por ejemplo, en tecnologías de realidad ampliada, como la realidad aumentada o virtual, la IA, el análisis del aprendizaje y las redes sociales, que respeten un enfoque ético y transparente, la privacidad de los datos y la no discriminación desde el diseño, teniendo en cuenta al mismo tiempo los beneficios y los riesgos potenciales ⁽⁵⁾.
 - Las soluciones digitales deben diseñarse de manera que permitan y fomenten la adaptabilidad a fines educativos digitales y respeten los diversos orígenes y necesidades de todas las personas, especialmente de los aprendientes de grupos desfavorecidos. Cuando proceda, debe promoverse la interoperabilidad de las soluciones digitales utilizadas en la educación y la formación.
 - Las tecnologías digitales avanzadas y especializadas (por ejemplo, IA, realidad aumentada o virtual, internet de las cosas, gemelos digitales, etc.) pueden mejorar la accesibilidad y la calidad de los entornos de aprendizaje y formación y complementar de manera sinérgica los enfoques de enseñanza y aprendizaje no digitales. La integración de soluciones digitales innovadoras puede promover la aptitud de los aprendientes en la educación y formación profesionales.
 - El uso de tecnologías digitales puede requerir tiempo que podría utilizarse para otras actividades beneficiosas para la salud, como el ejercicio físico o el sueño. Por lo tanto, debe tenerse en cuenta el equilibrio entre el tiempo en pantalla y fuera de pantalla y la gestión del mismo.
- *las tareas de aprendizaje* que se utilizan en el proceso educativo que conducen a los resultados de aprendizaje previstos.
 - El uso de contenidos educativos digitales de alta calidad diseñados con una finalidad pedagógica sólida y que se impartan de manera moderna, accesible y fácil de utilizar ⁽⁶⁾.
 - Apoyo a enfoques centrados en el aprendiente, incluida la promoción de la autonomía de este.
- *educadores* que deben estar bien formados y ser capaces de proporcionar orientación a los aprendientes sobre el uso adecuado de las tecnologías digitales, incluida una asignación prudente y equilibrada del tiempo en pantalla y fuera de ella. Los educadores bien formados pueden tener en cuenta las particularidades de los diferentes entornos de aprendizaje digital, trabajar con herramientas digitales innovadoras y enfoques de enseñanza y aprendizaje y aplicarlos en un contexto pedagógico, teniendo presente al mismo tiempo los riesgos de uso excesivo de las tecnologías digitales.

⁽⁵⁾ Entre ellos figuran, por ejemplo, la adicción a internet, el tiempo excesivo en pantalla, los trastornos del juego y los problemas relacionados con la salud, como el comportamiento sedentario que conduce a la obesidad.

⁽⁶⁾ En cuanto a los contenidos educativos, el próximo marco europeo de contenidos de educación digital de la Comisión puede proporcionar orientaciones útiles.

C. Relaciones interpersonales en el ecosistema educativo digital

43. Los ecosistemas de educación digital se basan no solo en la infraestructura digital y las herramientas y contenidos digitales, sino también en las interacciones sociales entre las personas implicadas (es decir, los aprendientes, educadores y otros agentes que utilizan medios tecnológicos para la comunicación y la creación de contenidos y redes) y en sus entornos físicos y sociales. Es esencial tener en cuenta estas interacciones sociales a la hora de diseñar los ecosistemas de educación digital.
44. El progreso tecnológico ha cambiado las formas de la comunicación y ha abierto nuevas oportunidades de empoderamiento, autoexpresión y ciudadanía digital ⁽⁷⁾, incluida la participación activa en la sociedad a través de herramientas en línea.
45. Las interacciones digitales pueden contribuir al desarrollo de las capacidades sociales y reforzar las conexiones sociales. Sin embargo, los aprendientes y los educadores también pueden estar expuestos a riesgos digitales ⁽⁸⁾ (como el ciberacoso, la incitación al odio, las noticias falsas, las violaciones de la privacidad, los fraudes en línea, las cámaras de eco ⁽⁹⁾, etc.) ⁽¹⁰⁾ que son perjudiciales para su bienestar ⁽¹¹⁾. Es fundamental que los aprendientes, educadores y padres sean conscientes del alcance y la variedad de estos riesgos y sepan cómo evitarlos o prevenirlos, dónde encontrar apoyo y cómo aumentar la resiliencia. También es importante utilizar las interacciones y los enfoques de enseñanza y aprendizaje en entornos de aprendizaje digital para abordar los riesgos digitales.
46. Los sistemas de educación y formación y los centros educativos deben explorar formas de reforzar el bienestar en la educación digital, promover la sensibilización ante riesgos digitales y su prevención, así como políticas escolares integrales, incluidos los procedimientos escolares de carácter organizativo, apoyar entornos educativos digitales seguros y abordar los retos relacionados con los riesgos digitales.
47. Las comparaciones sociales fomentadas en el mundo en línea pueden tener una repercusión negativa en la salud mental y la autoestima, especialmente en la adolescencia. Las preocupaciones por la imagen corporal de los aprendientes y el sentido de la alienación social pueden activarse o intensificarse si están expuestos a imágenes «ideales» en las redes sociales. El uso de las redes sociales en línea también está relacionado con el fenómeno conocido como «miedo a perderse algo (*fear of missing out*)». Los educadores de los entornos de aprendizaje digital deben ser conscientes de estos riesgos, sensibilizar sobre los efectos negativos de estos fenómenos y abordarlos, así como promover el desarrollo de capacidades entre los aprendientes para afrontar estas cuestiones.
48. Los educadores deben apoyar la motivación de los aprendientes para aprender y desarrollar todo su potencial, a fin de ayudarles a convertirse en personas coherentes y maduras que sean conscientes de sus puntos fuertes, debilidades, objetivos vitales y aspiraciones, y que hayan construido una imagen positiva de sí mismos, respetando al mismo tiempo a los demás y sus necesidades individuales. Este comportamiento es un factor clave del bienestar en la educación digital.
49. Una crianza sensata de los hijos en un entorno digital y un entorno familiar propicio deben formar parte de un ecosistema educativo digital, teniendo en cuenta al mismo tiempo la situación familiar. Los centros educativos deben ser conscientes de la importancia de la comunicación y la cooperación con los padres o cuidadores sobre las oportunidades, los beneficios y los retos que plantea la educación digital, así como de los riesgos digitales y de la importancia de la gestión del tiempo cuando se utilizan herramientas digitales con fines educativos y de formación.

⁽⁷⁾ Según el Consejo de Europa, un ciudadano digital es alguien que, mediante el desarrollo de una amplia gama de competencias, es capaz de participar de forma activa, positiva y responsable en las comunidades tanto en línea como fuera de ella, ya sea a nivel local, nacional o mundial (Richardson, J., Milovidov, E., *Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online*, [Manual de educación para la ciudadanía digital: estar en línea, bienestar en línea, derechos en línea], Consejo de Europa, 2019).

⁽⁸⁾ Los riesgos digitales pueden estar vinculados, por ejemplo, con un uso excesivo o inadecuado de las tecnologías digitales o la interacción de los aprendientes con el mundo digital.

⁽⁹⁾ El término «cámara de eco» se refiere a situaciones en redes sociales y grupos de debate en línea en las que las creencias se amplifican o refuerzan mediante la comunicación y la repetición dentro de un sistema cerrado y aislado. Los participantes suelen recibir información que refuerza sus opiniones existentes sin encontrar opiniones opuestas (Vuorikari, R., Kluzer, S. y Punie, Y., *DigComp 2.2: Marco de competencias digitales para los ciudadanos: con nuevos ejemplos de conocimientos, capacidades y actitudes*, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo, 2022).

⁽¹⁰⁾ Un estudio de la OCDE de 2019 define una tipología de riesgos: riesgos de contacto, riesgos de contenido, riesgos de privacidad y riesgos para el consumidor (Burns, T., Gottschalk, F. (eds.), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age, Educational Research and Innovation* [Educar a los niños del siglo XXI: bienestar emocional en la era digital, investigación educativa e innovación], Publicación de la OCDE, París, 2019).

⁽¹¹⁾ Por ejemplo, el ciberacoso puede ser aún más perjudicial que las formas habituales de acoso porque el alcance de la humillación se extiende a un gran público en línea, y las palabras y las imágenes pueden permanecer indefinidamente en el entorno en línea.

INVITA A LOS ESTADOS MIEMBROS, CONFORME A SUS CIRCUNSTANCIAS NACIONALES Y AL PRINCIPIO DE SUBSIDIARIEDAD, A QUE:

50. Hagan hincapié en el refuerzo del bienestar de los aprendientes y educadores a la hora de diseñar políticas y estrategias nacionales en materia de educación digital;
51. Promuevan el diseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje con vistas a su impacto en el bienestar de los aprendientes y, cuando proceda, fomenten una estrecha cooperación entre los ecosistemas de educación digital y los profesionales y servicios de salud mental y psicosociales;
52. Alienten los procesos de enseñanza y aprendizaje basados en un enfoque centrado en el aprendiente, por ejemplo, mediante la integración de tecnologías digitales avanzadas, el uso ético de la IA y los datos ⁽¹²⁾, haciendo especial hincapié en el apoyo del bienestar de los aprendientes desfavorecidos y los que se encuentran en situaciones vulnerables, incluidos aquellos con discapacidad o necesidades educativas especiales, así como los aprendientes con más talento, y en la lucha contra la brecha digital de género;
53. Fortalezcan la sensibilización de los aprendientes y los educadores sobre la necesidad de equilibrar bien el tiempo en pantalla y fuera de ella y, en la medida de lo posible, apoyen a los centros escolares en el desarrollo de una gestión del tiempo adecuada en lo que respecta a las actividades de enseñanza y aprendizaje digitales y presenciales;
54. Exploren formas de apoyar el diseño y la aplicación de los procesos de enseñanza y aprendizaje y el uso de las tecnologías digitales en la educación y la formación, a fin de facilitar la integración de los aprendientes de origen migrante o aquellos cuya primera lengua sea diferente de la lengua de enseñanza en los sistemas de educación y formación de los Estados miembros, permitiéndoles al mismo tiempo mantener su conexión con su lengua materna y sus respectivas culturas;
55. Apoyen ⁽¹³⁾ la sensibilización de los aprendientes sobre las posibles amenazas en el mundo digital y el desarrollo de su resiliencia con el fin de reducir los riesgos y ofrecer oportunidades seguras en línea para los jóvenes, apoyando al mismo tiempo la protección de datos y la privacidad en línea;
56. Analicen formas de ayudar a los educadores a promover el pensamiento crítico, la alfabetización mediática y digital de los aprendientes y a trabajar con datos e información, incluido un enfoque basado en la información frente a la información errónea y la desinformación ⁽¹⁴⁾;
57. Animen a los centros educativos, cuando proceda, a que apliquen enfoques escolares integrales que promuevan sistemáticamente el bienestar en la educación digital en los niveles primario, secundario y de EFP, incluidas políticas flexibles que apoyen la prevención y la resiliencia y aborden retos como los riesgos digitales, así como los procedimientos organizativos de las escuelas;
58. Consideren la posibilidad de utilizar las oportunidades que ofrecen los instrumentos existentes de la UE (el Fondo Social Europeo Plus, Erasmus +, el instrumento de apoyo técnico, etc.) para promover políticas de educación digital centradas en el bienestar de los aprendientes y educadores en entornos de aprendizaje digital.

INVITA A LA COMISIÓN, EN CONSONANCIA CON LOS TRATADOS Y CON PLENO RESPETO DE LA SUBSIDIARIEDAD, A QUE:

59. Apoye la investigación sobre el impacto del uso de las tecnologías digitales en el bienestar de los aprendientes y los educadores en todos los Estados miembros, y elaboren un estudio basado en pruebas sobre la situación de las necesidades de bienestar en los entornos educativos digitales. Diseñe un modelo de prácticas eficientes destinado a mejorar el bienestar en los ecosistemas de aprendizaje digital y, en última instancia, criterios para un «modelo escolar de bienestar digital» en los centros educativos como posible ejemplo y para que los Estados miembros utilicen de forma voluntaria. Al diseñar este modelo, haga balance de la labor del grupo informal de expertos de la Comisión, que se está creando actualmente, sobre entornos de aprendizaje propicios para los grupos con riesgo de bajo rendimiento y para apoyar el bienestar en el centro educativo;
60. Fomente el desarrollo y el intercambio de contenidos de alta calidad para los educadores y otros profesionales pertinentes, con el fin de seguir mejorando sus conocimientos, capacidades y competencias, los enfoques pedagógicos centrados en el aprendiente y el trabajo con diversos grupos de aprendientes;

⁽¹²⁾ Las directrices éticas sobre el uso de la inteligencia artificial (IA) y los datos en la enseñanza y el aprendizaje para educadores, elaboradas por la Comisión, pueden considerarse una fuente útil de orientación y apoyo a este respecto.

⁽¹³⁾ Por ejemplo, a través de la red existente de Centros de Seguridad en Internet en los Estados miembros, cofinanciada por la UE, y la plataforma betterinternetforkids.eu, el centro paneuropeo para la seguridad infantil en línea, que contiene material para profesores, padres y niños en todas las lenguas oficiales de la UE.

⁽¹⁴⁾ Las directrices para profesores y educadores sobre la lucha contra la desinformación y el fomento de la alfabetización digital a través de la educación y la formación, elaboradas por la Comisión, pueden considerarse una fuente útil de orientación y apoyo a este respecto.

61. Considere la promoción del bienestar en la educación digital como parte del Hackatón de la Educación Digital anual;
 62. Sensibilice a todas las partes interesadas pertinentes, por ejemplo, a los diseñadores de herramientas y servicios digitales, como el sector de las tecnologías educativas (EdTech) y los centrados en la ciberseguridad, sobre la integración de enfoques y soluciones fáciles de utilizar que apoyen el bienestar de los aprendientes y los educadores en la educación digital. Sensibilice a todas las partes interesadas pertinentes que desarrollan contenidos educativos digitales sobre la integración del aspecto del bienestar no solo en los propios contenidos, sino también en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
 63. Respalde el uso de programas de la UE, como Erasmus +, el Fondo Social Europeo Plus, el Cuerpo Europeo de Solidaridad, Horizonte Europa y el programa Europa Digital, para promover el bienestar de los aprendientes y los educadores en entornos de aprendizaje digital y el uso de tecnologías digitales avanzadas, por ejemplo para aprendientes con discapacidad o necesidades educativas especiales, así como el desarrollo, la prueba y el despliegue de la ludificación, soluciones educativas basadas en la IA y tecnologías de realidad ampliada, como la realidad aumentada o virtual con fines pedagógicos;
 64. Refleje la necesidad de un ecosistema de educación digital holístico, integrado y sostenible en los Estados miembros, que promueva la calidad y la inclusión y fomente el bienestar en la educación digital, en la aplicación en curso del Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027 y las próximas propuestas de Recomendación del Consejo sobre los factores que favorecen la educación digital y de Recomendación del Consejo sobre la mejora de la oferta de capacidades digitales en la educación y la formación.
-

ANEXO

DOCUMENTOS DE REFERENCIA

Consejo Europeo:

- Conclusiones del Consejo Europeo de 14 de diciembre de 2017 (EUCO 19/01/2017 REV 1).

Consejo de la Unión Europea

- Conclusiones del Consejo relativas a la Estrategia de la UE sobre los Derechos del Niño (10024/22).
- Recomendación del Consejo relativa a los planteamientos basados en el aprendizaje mixto para lograr una educación primaria y secundaria inclusivas y de alta calidad (DO C 504 de 14.12.2021, p. 21).
- Recomendación (UE) 2021/1004 del Consejo, de 14 de junio de 2021, por la que se establece una Garantía Infantil Europea (DO L 223 de 22.6.2021, p. 14).
- Conclusiones del Consejo sobre la equidad y la inclusión en la educación y la formación para favorecer el éxito educativo para todos (DO C 221 de 10.6.2021, p. 3).
- Resolución del Consejo relativa a un marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación con miras al Espacio Europeo de Educación y más allá (2021-2030) (DO C 66 de 26.2.2021, p. 1).
- Recomendación del Consejo, de 24 de noviembre de 2020, sobre la educación y formación profesionales (EFP) para la competitividad sostenible, la equidad social y la resiliencia (DO C 417 de 2.12.2020, p. 1).
- Conclusiones del Consejo sobre la educación digital en las sociedades europeas del conocimiento (DO C 415 de 1.12.2020, p. 22).
- Conclusiones del Consejo sobre la lucha contra la crisis de la COVID-19 en el ámbito de la educación y la formación (DO C 212 I de 26.6.2020, p. 9).
- Conclusiones del Consejo sobre el personal docente y formador del futuro (DO C 193 de 9.6.2020, p. 11).
- Conclusiones del Consejo sobre la economía del bienestar (DO C 400 de 26.11.2019, p. 9).
- Resolución del Consejo sobre un mayor desarrollo del Espacio Europeo de Educación para apoyar unos sistemas de educación y formación orientados al futuro (DO C 389 de 18.11.2019, p. 1).
- Conclusiones del Consejo sobre la adquisición de una visión del Espacio Europeo de Educación (DO C 195 de 7.6.2018, p. 7).
- Recomendación del Consejo relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (DO C 189 de 4.6.2018, p. 1).

Declaraciones

- Declaración de Osnabrück sobre la educación y formación profesionales como facilitadoras de la recuperación y de transiciones justas hacia economías digitales y ecológicas (30 de noviembre de 2020)

Comisión Europea

- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Una década digital para los niños y los jóvenes: la nueva estrategia europea para una internet mejor para los niños (BIK+) (COM(2022) 212 final).
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Plan de Acción del Pilar Europeo de Derechos Sociales (COM(2021) 102 final).
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Unión de la Igualdad: Estrategia sobre los derechos de las personas con discapacidad para 2021-2030 (COM(2021) 101 final).
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones relativa a la consecución del Espacio Europeo de Educación de aquí a 2025 (COM(2020) 625 final).

- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027: Adaptar la educación y la formación a la era digital (COM(2020) 624 final).
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Agenda de Capacidades Europea para la competitividad sostenible, la equidad social y la resiliencia (COM(2020) 274 final).
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Una Unión de la igualdad: Estrategia para la Igualdad de Género 2020-2025 (COM(2020) 152 final).
- Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones: Reforzar la identidad europea mediante la educación y la cultura - Contribución de la Comisión Europea a la reunión de dirigentes en Gotemburgo el 17 de noviembre de 2017 (COM(2017) 673 final).

Actos interinstitucionales

- Proclamación interinstitucional sobre el pilar europeo de derechos sociales (DO C 428 de 13.12.2017, p. 10).

Estudios

- Vuorikari, R., Kluzer, S. y Punie, Y., *DigComp 2.2: Marco de competencias digitales para los ciudadanos: con nuevos ejemplos de conocimientos, capacidades y actitudes*, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo, 2022.
- Weber, H., Elsner, A., Wolf, D., Rohs, M., y Turner-Cmuchal, M. (eds.), *Inclusive Digital Education* [Educación digital inclusiva], Agencia Europea para las necesidades educativas especiales y la inclusión educativa, Odense, 2022.
- Comisión Europea, Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura, *Monitor de la Educación y la Formación 2021: educación y bienestar*, Oficina de Publicaciones, 2021.
- Panesi, S., Bocconi, S. y Ferlino, L., *Promoting Students' Well-Being and Inclusion in Schools Through Digital Technologies: Perceptions of Students, Teachers, and School Leaders in Italy Expressed Through SELFIE Piloting Activities* [Promover el bienestar de los estudiantes y la inclusión en las escuelas a través de las tecnologías digitales: percepciones de estudiantes, profesores y directores de centros de enseñanza en Italia expresadas a través de las actividades de pilotaje SELFIE], *Frontiers in Psychology*, 2020.
- Punie, Y., editor(es), Redecker, C., *Marco europeo para las competencias digitales de los educadores: DigCompEdu*, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, Luxemburgo, 2017.
- Viac, C. y Fraser, P., *Teachers' well-being: A framework for data collection and analysis* [El bienestar del profesorado: un marco para la recogida y el análisis de datos], Documento de trabajo sobre educación n.º 213, Publicación de la OCDE, París, 2020.
- Comisión Europea, Dirección General de Redes de Comunicación, Contenido y Tecnologías, *Directrices éticas para una IA fiable*, Oficina de Publicaciones, 2019.
- Richardson, J., Milovidov, E., *Digital citizenship education handbook: being online, well-being online, rights online* [Manual de educación para la ciudadanía digital: estar en línea, bienestar en línea, derechos en línea], Consejo de Europa, 2019.
- OCDE, *How's Life in the Digital Age?: Opportunities and Risks of the Digital Transformation for People's Well-being* [¿Cómo es la vida en la era digital?: oportunidades y riesgos de la transformación digital para el bienestar de las personas], Publicación de la OCDE, París, 2019.
- Burns, T., Gottschalk, F. (eds.), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age, Educational Research and Innovation* [Educar a los niños del siglo XXI: bienestar emocional en la era digital, investigación educativa e innovación], Publicación de la OCDE, París, 2019.
- OCDE, *The Protection of Children Online: Risks Faced by Children Online and Policies to Protect Them* [La protección de los niños en línea: riesgos a los que se enfrentan los niños en línea y políticas para protegerlos], Documentos sobre economía digital de la OCDE, n.º 179, Publicación de la OCDE, París, 2011.