0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la quinta y última competencia, y tiene por objeto que el profesorado promueva entre su alumnado la **capacidad para desenvolverse en el mundo digital** y **cubrir**, gracias al uso de las tecnologías, l**as necesidades que pueda tener en cualquier ámbito**, desde las que son propias de la vida cotidiana a las que afectan a su futuro desarrollo laboral o profesional o a las que corresponden a su participación o intervención en cualquier proyecto o iniciativa personal o colectiva.

La competencia se demostrará diseñando y llevando a cabo situaciones de enseñanza y aprendizaje en las que se requiera la **solución de problemas cotidianos** y **el uso innovador de las tecnologías digitales por parte del alumnado.**

> Requiere que el docente sea capaz tanto de resolver estos mismos problemas como de desplegar sus capacidades pedagógicas y didácticas para motivar e implicar al alumnado y lograr que desarrolle estos aprendizajes.

El campo de aplicación de esta competencia se articula en torno a los siguientes ejes:

- Instalación de hardware y software, conexión y sincronización de dispositivos y resolución de los problemas de funcionamiento que puedan presentarse, así como configuración personalizada de los dispositivos, servicios y herramientas digitales, incluidas las de accesibilidad.
- Uso de las tecnologías digitales de forma reflexiva y crítica para resolver problemas o llevar a cabo acciones de la vida diaria, desde la petición de una cita médica, a una compra o transacción financiera, pasando por la búsqueda de empleo o la participación en actividades de ocio.
- Uso creativo de las tecnologías digitales para desarrollar, de forma individual o colectiva, proyectos de cualquier tipo, desde la creación de una empresa a la constitución de organizaciones sociales o el desarrollo de proyectos científicos, artísticos o culturales.

Copyright 2026

- La identificación de las propias lagunas en las competencias digitales propias y la búsqueda de recursos para superarlas, haciendo uso de los entornos digitales, proporcionando y recibiendo ayuda para ello.

*Esta competencia está estrechamente relacionada con la **competencia 5.3** Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.*

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado y para estimular el uso creativo y crítico de las tecnologías digitales.
- Conocimientos técnicos para la resolución de problemas que se puedan presentar a la hora de utilizar las tecnologías digitales. Fuentes y foros profesionales fiables para resolver dudas sobre las tecnologías.
- Uso de los servicios en línea.
- Recursos en línea y plataformas para el desarrollo de las competencias digitales de la ciudadanía.

Los **indicadores del MRCDD** en esta competencia establecen que en el nivel B2 un docente:

6.5.B2.1. Diseña o adapta nuevas propuestas pedagógicas, a partir de la reflexión y evaluación de su propia práctica, para que el alumnado desarrolle su competencia a la hora de emplear las tecnologías digitales para cubrir necesidades cotidianas y desenvolverse en la sociedad digital.
6.5.B2.2. Diseña situaciones de aprendizaje adaptadas a nuevos contextos sociotecnológicos de manera que el alumnado desarrolle proyectos individuales y colectivos que requieran de su propia iniciativa y del empleo de forma creativa y crítica las tecnologías digitales.
6.5.B2.3. Configura las tecnologías digitales proporcionadas por la A. E. o por los titulares del centro, de manera que se adapten a nuevas situaciones problemáticas de aprendizaje para que el alumnado, en función de su edad y grado de madurez, desarrolle su competencia para resolver los problemas técnicos que pudieran presentarse.

Algunas ***acciones*** en las que se manifiesta esta competencia son:

- Solicito a mi alumnado que realicen un listado de dispositivos y sensores y su presupuesto para valorar el coste de la realización de un experimento sobre la reflexión y la refracción de la luz, haciéndoles partícipes de la toma de decisiones en el programa de prácticas de laboratorio.
- Oriento al grupo de teatro de la materia de Literatura en la creación de efectos sonoros y visuales con los programas digitales facilitados por el centro educativo para dar cuerpo a las distintas escenografías que previamente han creado.

Copyright 2026

- Propongo a mi alumnado, desde el departamento de Lenguas Clásicas, un proyecto para que desarrollen entre la comunidad educativa una campaña de sensibilización sobre la necesidad de conservar la diversidad lingüística como parte del patrimonio inmaterial de la humanidad a partir de una investigación sobre el modo en que la presencia en Internet afecta a las distintas lenguas.
- Aplico la Wiki de mi entorno virtual para que mi alumnado explique conceptos de Geografía aplicados a la vida real utilizando el medio digital que prefieran.
- Ayudo a mi alumnado a montar un taller dirigido a las familias para que puedan explicarles cómo configurar sus dispositivos móviles y resolver los problemas más frecuentes relacionados con la conectividad y la descarga de archivos.

PALABRAS CLAVE		
problemas digitales	oportunidades	actividades
privacidad	seguridad	conflictos
software	hardware	Protocolo de Incidencias Técnicas

Revision #5
Created 2023-05-28 17:53:28 CEST by Isabel Catalán Sancho
Updated 2023-06-28 12:27:45 CEST by Alejandro Folch

Copyright 2026