Introducción al área 2. Contenidos digitales

- Introducción general

Copyright 2026

Introducción general

El área 2 del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente recibe el nombre de Contenidos digitales debido a la necesidad que tienen los docentes de aprender a gestionar los contenidos. Identificar de forma efectiva los que mejor se adapten a los objetivos de aprendizaje, a su alumnado y a su estilo de enseñanza, estructurarlos, relacionarlos entre sí y modificar, añadir y **crear contenidos digitales educativos** con los que apoyar su práctica docente.



Es importante conocer cómo se deben de utilizar y administrar de manera responsable estos contenidos digitales, sean o no originariamente educativos, ya que muchos de ellos contienen datos o tienen autoría que es necesario respetar, por lo que **se ha de tener en cuenta la normativa sobre derechos de autor y propiedad intelectual al usarlos, modificarlos y compartirlos.**

Así, dicha área queda dividida en **3 competencias** relacionadas con la búsqueda, reutilización, creación y compartición de contenidos educativos digitales respetando siempre los derechos de autor y teniendo en cuenta que su uso se desarrollará en un contexto educativo concreto atendiendo a las necesidades de todo el alumnado.

Copyright 2026

2.1 **Búsqueda y selección de contenidos digitales**: Localizar, evaluar y seleccionar contenidos digitales de calidad para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico, el tipo de licencia y aspectos técnicos que garanticen la accesibilidad universal, la usabilidad y la interoperabilidad.

2.2 **Creación y modificación de contenidos digitales**: Modificar y adaptar los contenidos educativos digitales respetando las condiciones de uso (obras derivadas y limitaciones recogidas en los derechos de propiedad intelectual) establecidas por cada licencia. Crear nuevos contenidos educativos digitales de forma individual o en colaboración con otros profesionales dentro de entornos seguros. Considerar, de modo específico, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y los destinatarios al diseñar y crear o modificar los contenidos digitales. Seleccionar las herramientas digitales de autor, para la creación y modificación de contenidos, teniendo en cuenta las características técnicas y de accesibilidad y los términos de uso y la política de privacidad.

2.3 **Protección, gestión y compartición de contenidos digitales**: Catalogar los contenidos educativos digitales y ponerlos a disposición de la comunidad educativa y del colectivo profesional utilizando entornos seguros. Proteger eficazmente los contenidos digitales. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre propiedad intelectual y derechos de autor en la gestión y compartición de contenidos digitales.

Las 3 competencias tienen aspectos comunes y se relacionan entre sí, pues el proceso de buscar, seleccionar, modificar y crear requiere de elementos transversales que se integran junto a los aspectos específicos de cada competencia:

- **Propiedad intelectual y derechos de autor**
- **Uso de estándares**
- **Sistemas de catalogación y uso de metadatos.**

Copyright 2026