6.5.0. Introducción

Esta competencia 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, las 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. Esto lo convierte, a la par, en consumidor y en productor de información y servicios digitales, lo que ha dado en denominarse "prosumidor", término acuñado por Alvin Toffler en la década de los ochenta y cuyo uso se generalizó con la web 2.0.

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 está abierto a cualquier situación, pero 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.
- 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 5.3 Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje en la medida en que esta contempla el desarrollo de su autonomía en el empleo de las tecnologías digitales para llevar a cabo los aprendizajes de

Copyright 2026

> una determinada área, materia o campo de estudio. Ambas pueden converger en los proyectos concretos, pero la diferencia fundamental está en que la 6.5. Resolución de problemas debe ser aplicable y transferible a los usos no académicos que el alumnado haga de las tecnologías digitales, aunque su aprendizaje se haya llevado a cabo dentro del ámbito escolar.

Los **contenidos** necesarios para el desarrollo de esta competencia docente 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.

Con todo esto alcanzar un **nivel B2** supone la *Adaptación a nuevos contextos de las estrategias pedagógicas en el desarrollo de la competencia digital del alumnado para que resuelva problemas cotidianos y se desenvuelva en un mundo digitalizado haciendo un uso creativo y crítico de las tecnologías digitales*

- *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.*

Diseño o adapto distintas propuestas didácticas para integrar en los procesos de enseñanza y aprendizaje el desarrollo de la competencia del alumnado en el uso de las tecnologías digitales para dar respuesta a problemas cotidianos y llevar a la práctica proyectos individuales y colectivos de forma que pueda desenvolverse en una sociedad digital en continua evolución. **Ejemplo**:

- 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

Copyright 2026

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.
- 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

---

Revision #6
Created 2023-05-24 09:59:54 CEST by Javier Anzano
Updated 2023-06-16 12:13:55 CEST by Javier Anzano

Copyright 2026