6. Desarrollo de la competencia digital docente en el alumnado en la FP

- 0. Introducción
- 1. Alfabetización mediática y tratamiento de la información y datos
- 2. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital
- 3. Creación de contenidos digitales
- 4. Uso responsable y bienestar digital
- 5. Resolución de problemas digitales

Copyright 2026

0. Introducción



Image by pressfoto on Freepik

Los estudios de Formación Profesional (FPB, FP GM, FP GS y cursos de especialización) atienden a alumnado con un amplio rango de edades y madurez personal, esto hace que necesariamente tengamos que hablar de alcanzar diferentes grados de desarrollo de la competencia digital en nuestro alumnado. Además, no hay que olvidar que la FP atiene a alumnado menor de edad, con el que se tiene que tener un especial cuidado a la hora de la protección de sus datos personales.

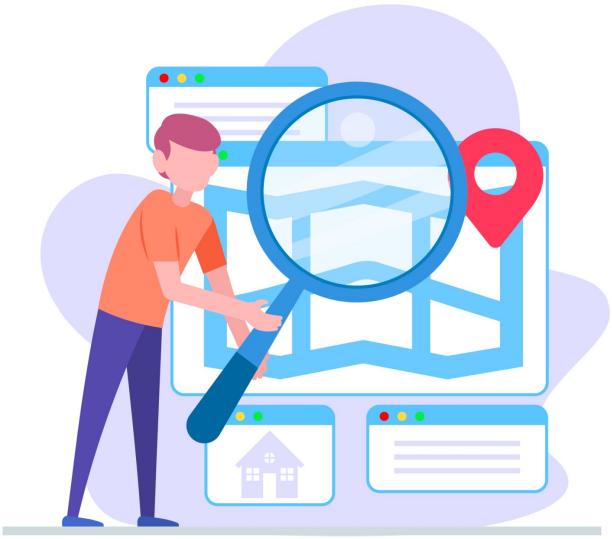
A continuación, repasamos una a una las diferentes competencias que componen esta área y os proponemos algunas maneras de trabajarlas en el aula para los distintos niveles de estudios ofertados en Formación Profesional.

Copyright 2026

1. Alfabetización mediática y tratamiento de la información y datos

Objetivos:

1- Filtrar datos, información y contenido digital en búsqueda de navegación.
2 - Comprender sesgos de motores de búsqueda.
3 - Evaluar la fiabilidad de las noticias (fake news).
4 - Almacenar, organizar y recuperar datos, información y contenidos digitales.



designed by freepik

Image by Freepik

Ejemplos:

Ciclos Formativos de Grado Básico (FPB)

Podemos trabajar esta área diseñando actividades de aprendizaje con una carga de investigación importante, de forma individual o en grupo de forma colaborativa. Para garantizar este aprendizaje, deberemos incluir dentro de la rúbrica la evaluación un apartado acerca de la información utilizada, los criterios, fuentes y esquemas usados para encontrar esta información. Para poder desarrollar este tipo de actividades hemos de poner a disposición de los estudiantes dispositivos con una red estable y navegadores con extensiones que permitan compartir, almacenar y organizar toda la información encontrada.

Ciclos Formativos de Grado Medio (GM)

Actividades que pueden resultar interesantes para trabajar en estas edades son aquellas relacionadas con las llamadas *fake news* o noticias falsas, no sólo como consumidores de contenidos sino también cómo creadores. Aquí puedes ver una estupenda experiencia transversal.

Ciclos Formativos de Grado Superior (GS)

Para el alumnado de estos ciclos podemos plantear actividades para trabajar los sesgos, donde una parte puede ser la explicación de los propios sesgos desde un punto de vista más teórico: en que consisten, porque se dan y fomentar debate a cerca de su utilidad. Para después dar paso a una formación más práctica donde compartan si han sufrido sesgos o si son conscientes de su existencia, también puede resultar muy interesante hablar a cerca de las cámaras de eco (en el momento en el que el algoritmo de una red social te retroalimenta con la información que identifica como compatible con tus gustos).

Aquí puedes acceder a un interesante artículo sobre estos temas.

Copyright 2026

2. Comunicación, colaboración y ciudadanía digital

Objetivos:

1- Compartir contenidos digitales.
2 - Interaccionar en plataformas, foros y RRSS (cortesía, lenguaje inclusivo, ...).
3 - Construir identidad digital en RRSS.
4 - Crear contenidos digitales de forma conjunta en plataformas de colaboración.
5 - Conocer derechos y deberes digitales y actuar en consecuencia.



Image by vectorjuice on Freepik

Ejemplos:

Ciclos Formativos de Grado Básico (FPB)

Aquí puedes acceder a una actividad para trabajar la protección de datos y la identidad digital con nuestro alumnado.

Ciclos Formativos de Grado Medio (GM)

Puedes trabajar la netiqueta, pero no de una forma general, sino más específica según el canal y los interlocutores, puedes consultar esta pequeña guía de UNED.

Ciclos Formativos de Grado Superior (GS)

Para trabajar con el alumnado de grado superior, ya podemos hablar de marca personal y diseñar una actividad de aprendizaje enfocada a la construcción de la misma. Puedes acceder a un interesante actículo aquí.

Copyright 2026

3. Creación de contenidos digitales

Objetivos:

1 - Generar/ Modificar / Editar contenidos digitales.
2 - Comprender y usar correctamente los derechos de autor y las licencias.
3 - Modificar/Precisar/Integrar/Mejorar información y contenido de conocimientos existentes.
4 - Programar/Desarrollar recursos para automatizar soluciones mediante algoritmos, entendido como una secuencia de órdenes con un objetivo específico.



Image by pikisuperstar on Freepik

Copyright 2026

Ejemplos:

Ciclos Formativos de Grado Básico (FPB)

Cuando trabajemos con nuestro alumnado cualquier tipo de producción (digital o no) pero que se inspire, se base o directamente tome prestados contenidos de otros autores, es necesario que trabajemos aspectos como los derechos de autor o las licencias de uso, para ello te invito a leer y reflexionar sobre el siguiente artículo.

Ciclos Formativos de Grado Medio (GM)

Con nuestro alumnado de Grado Medio podemos trabajar consejos y normas útiles para mejorar sus presentaciones, esto lo puedes hacer trabajando en el aula este artículo, o bien este curso de la universidad Rey Juan Carlos (mucho más extenso y profundo que la propuesta anterior). Recuerda que para un buen aprovechamiento tendremos que evaluar de alguna manera estos aspectos otorgándoles, por ejemplo, un valor en nuestras rúbricas.

Ciclos Formativos de Grado Superior (GS)

La investigación y uso de tecnologías puede resultar muy atrayente para nuestro alumnado más maduro, por ejemplo podemos invitarles a ver el siguiente vídeo que explica como funcionan las Inteligencias Artificiales generativas:

https://www.youtube.com/embed/FdZ8LKiJBhQ

Para posteriormente utilizar alguna herramienta de IA generativa en alguna tarea o práctica, algunos servicios que puedes usar son:

- Chat GPT
- Dall-e
- Midjourney
- Stable diffusion
- Bing chat

> Recuerda que para poder usar estas herramientas en el aula deben aparecer en tu programación de aula y es necesario que su uso esté aprobado por tu centro ya que van a obtener datos personales de tu alumnado.

Copyright 2026

Copyright 2026

4. Uso responsable y bienestar digital

Objetivos:

1 - Diseñar, implementar e integrar en procesos de enseñanza- aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en un uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales.

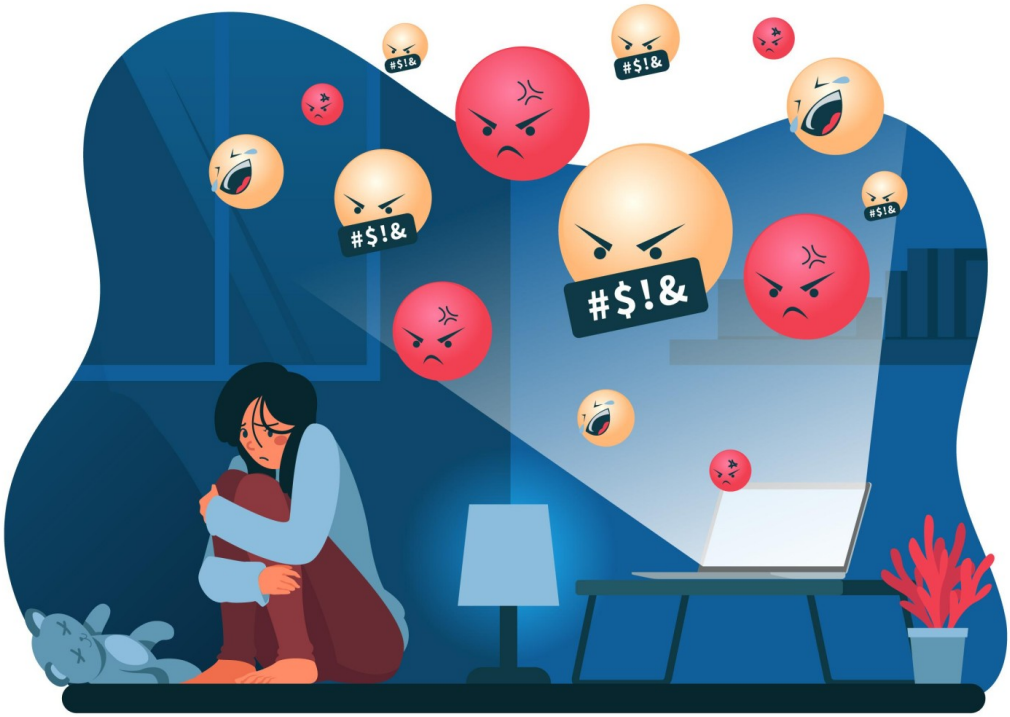


Image by Freepik

Ejemplos:

Ciclos Formativos de Grado Básico (FPB)

Puedes crear junto con tu alumnado unas normas de uso saludable de las tecnologías digitales, algo del estilo del Decálogo cómo usar la tecnología de forma saludable, puedes partir de documentos parecidos o de la propia normativa del centro, aunque también puedes comenzar a hacer este trabajo partiendo de las propias reflexiones del alumnado.

Ciclos Formativos de Grado Medio (GM)

Con nuestro alumnado de Grado Medio podemos trabajar los riesgos y beneficios de las tecnologías digitales. Por ejemplo podríamos fomentar un intercambio de experiencias y reflexiones sobre vivencias relacionadas con las Redes Sociales y las comunicaciones que allí se dan, así como los sentimientos que les surgen y como abordaron la situación. Podemos plantearles si ha recibido alguna vez amenazas, mentiras o ninguneo en redes sociales y llevarles a las reflexiones planteadas anteriormente.

Ciclos Formativos de Grado Superior (GS)

Tras el uso de alguna herramienta de IA en tu aula o la presentación de algunas de las herramientas de IA que existen en el mercado actual puedes invitar al alumnado a leer el siguiente artículo para posteriormente abrir un debate o bien fomentar este debate a través del foro del módulo.

5. Resolución de problemas digitales

Objetivos:

1 - Promover en el alumnado la capacidad para desenvolverse en un mundo digital y cubrir las necesidades que puedan surgir mediante el uso de las tecnologías.
Lo que convierte al alumnado en “prosumidor”, consumidor y productor de información y servicios digitales.



Image by vectorjuice on Freepik

Ejemplos:

Ciclos Formativos de Grado Básico (FPB)

Una práctica que funciona muy bien en la FPB es el establecimiento de "alumnado encargado digital" o "ciber-ayudantes", es decir establecer un "turno" de alumnos que se encargan rotativamente de que el equipamiento tecnológico del aula se encuentre en correcto funcionamiento. De esta manera formaremos en el funcionamiento y resolución de problemas al comienzo de curso a todo nuestro alumnado y serán ellos mismos los responsables de que el aula se encuentre diariamente en correcto funcionamiento y de la resolución de los problemas básicos que puedan ocurrir en el aula.

Ciclos Formativos de Grado Medio (GM)

En los Grados Medios podríamos podemos investigar como funciona la red del centro y el protocolo de resolución de problemas del propio centro. En el caso de que el centro no disponga del citado protocolo puede colaborar con el centro en su redacción.

También pueden compartir experiencias de fallos de tecnología en su hogar y comentar como lo resolvieron en su caso.

Ciclos Formativos de Grado Superior (GS)

Para el desarrollo de las competencias del alumnado de los Grados Superiores en muchas ocasiones es imprescindible la consulta y acceso a distintas estancias oficiales tales como el BOE, BOA, la Tesorería de la Seguridad Social, el INSS, la Agencia Tributaría, diferentes Ministerios, Consejerías o registros electrónicos. Sería ideal poder enfrentar a nuestro alumnado al acceso y uso de estas plataformas en el aula, de manera que si surgen problemas de acceso y usabilidad poder supervisar la forma en la que nuestro alumnado la resuelve.

Copyright 2026