3. Creación de contenidos digitales

- Introducción.
- Creación de contenido digital.
- Pensamiento computacional.
- Listado de términos y palabras clave
- ¿Cómo podría trabajar la competencia 6.3 en mi aula en un nivel A2?

Copyright 2026

Introducción.

El MRCDD indica como **objetivo principal** de esta competencia: ”Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en la creación y reelaboración de contenidos digitales, incluyendo la programación y los contenidos o funcionalidades para crearlos o editarlos de las tecnologías emergentes, aplicando los derechos de autoría y de propiedad intelectual.”

A nuestro alumnado se le considera por muchas personas como “nativo digital” dando por hecho que saben todo lo relacionado con las tecnologías digitales y más bien hay que entender este término como que “han nacido cuando se han creado muchas de las tecnologías digitales que usamos en nuestro día a día”.

En nuestros centros educativos, en función de las etapas educativas que se impartan, **se deben implementar al nivel que consideren necesario el conocimiento** y la aplicación de criterios científicos, técnicos, estéticos y de accesibilidad **para determinar la calidad de los contenidos digitales por parte de su alumnado**. Se debe tener en cuenta que no todo el contenido encontrado en la web puede implementarse en nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje y nuestro alumnado debe conocer esos criterios de forma clara.

> En esta competencia **se van aplicar los conocimientos aprendidos en el área 2 del MRCDD denominado “Contenidos digitales” con nuestro alumnado.**

Copyright 2026



Freepik. Madre e hija usando una tablet de forma conjunta. Drazen Zigic. (CC BY-SA).

Copyright 2026

Creación de contenido digital.

Cada día queda más evidente que desde los centros educativos se debe enseñar al alumnado a **crear, seleccionar y modificar contenidos digitales** con diferentes programas o APPS tanto en ordenadores, tabletas o teléfonos móviles. Es una competencia que se va a desarrollar a lo largo de toda su etapa educativa **teniendo en cuenta los siguientes aspectos pedagógicos:**

- **Seleccionar el dispositivo y aplicación** a utilizar **en función de la edad y madurez del alumnado**.
- **Seleccionar la licencia a usar en los documentos creados** (copyright, copyleft, dominio público o Creative Commons en sus múltiples posibilidades).
- **Debatir sobre el posible uso de la Inteligencia Artificial en sus creaciones de contenidos digitales** (mayormente relacionado con contenidos multimedia como dibujos, comics, podcasts, canciones, fotografías o vídeos).

A continuación se detallan los **diferentes derechos de autor existentes**:



Fuente : CEDEC (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios) de INTEF

Aquí se detallan las **características de las licencias Creative Commons**:



Fuente : CEDEC (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios) de INTEF

> En el caso de desear más información sobre las licencias Creative Commons pinchar en el siguiente enlace.

Pensamiento computacional.

En el caso de utilizar **el pensamiento computacional** y programación en nuestras aulas hay que tener en cuenta que también se **va a crear un contenido digital que hay que aplicar los mismos aspectos pedagógicos anteriores**. Hay que destacar que el pensamiento computacional no sólo se aplica en asignaturas de ciencias o módulos profesionales de algunas familias profesionales de Formación Profesional. La ordenación de procesos en asignaturas de lenguaje en primaria para construir frases también es un ejemplo de pensamiento computacional.

El pensamiento computacional se define como un **proceso individual o colectivo por el que mediante habilidades propias de computación y del pensamiento crítico se pone solución a problemas cotidianos diseñando y ordenando sistemas**. Para ello hay que comprender el comportamiento humano puesto que el problema debe ayudar a mejorar situaciones reales en un contexto humano.

La estrategia del pensamiento computacional plantea ciertas habilidades como:

- **Modelar y descomponer un problema**.
- **Procesar datos.**
- **Crear algoritmos.**

Esta estrategia usada de forma permanente debe conseguir el desarrollo de ciertas habilidades de forma sistemática.

A continuación se incluye un vídeo donde se detallan características del pensamiento computacional.

https://www.youtube.com/embed/bbAI78phFHA

Fuente: MOOC Pensamiento Computacional educativo. INTEF

Copyright 2026

Listado de términos y palabras clave

¿Qué palabras o términos clave están intrínsecamente relacionados con la competencia 6.3? En esta página se ofrece un listado de términos y palabras clave que ayudan a comprender la dimensión de esta competencia.

PALABRAS CLAVE	
IA APA apps blog WCAG 2.1 creative commons h5p infografía vídeo licencia	presentaciones esquema *storyboards* *podcast* fotos habladas realidad aumentada wiki web software

Elaboración propia. Palabras clave 6.3 (CC BY-SA)

Copyright 2026

¿Cómo podría trabajar la competencia 6.3 en mi aula en un nivel A2?

En esta página se exponen **dos ejemplos** que se pueden llevar a cabo en nuestras aulas. Para realizar una distinción de etapa, el primero de los ejemplos estará destinado a cursos como Educación Infantil o Educación Primaria, mientras que el segundo, a etapas contextualizadas en aulas de Educación Secundaria, Bachillerato o Formación Profesional.



Freepik. Contenidos digitales. (CC BY-SA)

EDUCACIÓN INFANTIL Y EDUCACIÓN PRIMARIA

La aparición en los centros educativos de tabletas permiten en estas etapas iniciar al alumnado en la creación de contenidos multimedia.

Como ejemplo, se puede integrar en la práctica docente, con ayuda de otros compañeros si se considera necesario, una actividad de aprendizaje que requiera que el alumnado cree vídeos de presentación de la materia utilizando las tabletas, e incluso, se puede integrar un software básico de edición de vídeo.

https://www.youtube.com/embed/SMJiaor5y4U?t=41s

Youtube. Aprende a editar un vídeo con WEVI princippia.

Si se desea más información sobre la edición de vídeo puedes consultar este curso en abierto del INTEF en este enlace. Este vídeo se encuentra dentro de este curso.

EDUCACIÓN SECUNDARIA, BACHILLERATO Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Hay que tener en cuenta que durante el curso 2022/23 cada centro educativo que dependa del Ministerio de Educación y Formación Profesional o de las consejerías de educación de las distintas CC.AA que sea subvencionado con fondos públicos está diseñando un plan digital de centro con la obligación de ser ejecutado a lo largo del curso 2023/24. En este plan el centro se deben diseñar líneas de actuación a nivel de centro, a nivel organizativo y a nivel pedagógico. Una de las posibles líneas de actuación es la creación de protocolos de trabajo en la creación de contenidos por parte del alumnado.

A partir de lo citado anteriormente, un centro puede decidir que en etapas de mayor nivel educativo el alumnado puede participar en el desarrollo de plantillas en las que el alumnado y el profesorado haga sus presentaciones de aula siguiendo unos parámetros de accesibilidad y adecuación al formato previamente establecidos en el plan digital de centro. En ellas se puede incidir en el uso de fuentes fiables, el formato de citación de fuentes, tipos de licencias de derecho de autor, etc. que se deben indicar en todas las presentaciones del centro.

Copyright 2026



Freepik. Trabajo entre compañeros y compañeras. (CC BY-SA)

Copyright 2026