Introducción al área de contenidos digitales.

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.

Cuando hablamos de contenidos digitales es importante diferenciar dos tipos de contenidos que pueden ser utilizados en el entorno educativo.

Por un lado **contenidos digitales, que son ficheros con contenidos que pueden emplearse con un fin educativo, aunque originariamente hubiesen sido elaborados con otro propósito**, como puede ser un artículo de un periódico, un juego interactivo o una reseña de un libro, y **contenidos educativos digitales, que son paquetes de contenidos estandarizados, identificados y catalogados para que se utilicen con un fin educativo**, como pueden ser aquellos alojados en un software tipo quizziz.

Por otro lado, **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.

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**

Copyright 2026

- **sistemas de catalogación y uso de metadatos.**

Para poder desarrollar las competencias que contiene este área es necesario tener en cuenta los **seis desafíos que se vinculan con seis características de la red** tal y como explican **Monereo y Fuentes (2008)**:

- **Cantidad de información:** internet es inabarcable, el reto es aprender a hacer búsquedas eficaces y llevar a cabo un examen crítico de los contenidos y datos encontrados.
- **Caducidad de la información:** lo más visitado permanece, pero en muchas ocasiones la desactualización hace que algunos de los contenidos tiendan a desaparecer o ya no resulten útiles.
- **Certidumbre de la información:** cuando seleccionamos un contenido debemos de tener mucho cuidado ya que en muchas ocasiones la información que circula no ser fiable. En esta parte hablamos también del término infoxicación.
- **Calidad de la información:** además de la veracidad de la información, los docentes deben de tener sentido crítico para poder valorar la originalidad, la fiabilidad, la precisión o el rigor entre otras cosas.
- **Comprensibilidad de la información:** la lectura y comprensión de la información en internet requiere de estrategias específicas (hipertexto, hipermedia,..)
- **Consumibilidad o grado de usabilidad de la información:** hace referencia a la necesidad de que los contenidos cumplan las necesidades, características de los usuarios que lo visitan.

Para terminar, antes de pasar a ver cuáles son las características y especificaciones de cada una de las competencias, es necesario reflexionar acerca dos conceptos clave y relacionados entre sí: "**Big data**" y **contenidos digitales**.

Revision #4
Created 2023-01-12 13:00:16 CET by Marta Ciprés García
Updated 2023-03-06 16:46:11 CET by Miguel Cortés

Copyright 2026