

# 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](https://www.quizziz.com/).

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**
- **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 es 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 de dos conceptos clave y relacionados entre sí: **"Big data" y contenidos digitales**.

---

Revision #4

Created 12 January 2023 13:00:16 by Marta Ciprés García

Updated 6 March 2023 16:46:11 by Miguel Cortés