1. La competencia digital y el nuevo currículo

- Introducción
- 1.1. ¿Qué es la Competencia Digital Docente?
- 1.2. Un poquito de normativa

Copyright 2026

Introducción

La competencia digital de la que hablamos, y que vamos a abordar en este curso, ¿realmente es nueva?

Para situarnos un poco, y averiguar si esto es así, en este capítulo conoceremos:

- ¿Qué es la competencia digital?
- Cómo se regula en nuestra comunidad
- Qué dice el currículo de 2008 de la competencia digital y todo lo que incluye el nuevo de 2022



Copyright 2026

1.1. ¿Qué es la Competencia Digital Docente?

En 2017, el INTEF lanzó el Marco Común de Competencia Digital Docente. Este documento define el Marco Común de Competencia Digital Docente como:

> Un marco dereferencia para el diagnóstico y la mejora de las competencias digitales del profesorado.

Y nos da la **definición** de Competencia Digital Docente:

> Estas competencias digitales se definen como **competencias que necesitan desarrollar los docentes del siglo XXI para la mejora de su práctica educativa y para el desarrollo profesional continuo**.

Este 2022, se publicó una actualización de este Marco de Competencia Digital Docente común para toda España. Una actualización que viene enmarcada en el Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027), que está promoviendo la Unión Europea para el desarrollo de un ecosistema educativo digital europeo buscando mejorar las competencias y habilidades de los ciudadanos para la transición digital.

El Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente recogido en la Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente, nos presenta y justifica la situación de necesidad de aprendizaje y formación en las competencias a desarrollar en este siglo XXI en la práctica educativa y profesional con las tecnologías digitales.

Copyright 2026

ANEXO. Acuerdo de 30 de marzo de 2022, de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente (justificación))

Las **tecnologías digitales** son actualmente indispensables en los entornos laborales, sociales, económicos, deportivos, artísticos, culturales, científicos y académicos; **han pasado a formar parte de nuestras vidas y a transformarlas**. En el **contexto educativo**, hay que contemplar su presencia desde una doble perspectiva. Por una parte, como objeto mismo de aprendizaje, en la medida en la que, **junto con la lectoescritura y el cálculo**, forman parte de la **alfabetización básica** de toda la ciudadanía en las etapas educativas obligatorias y de educación de adultos y constituyen un elemento esencial de la capacitación académica y profesional en las enseñanzas postobligatorias. Por otra, los **docentes** y el **alumnado** han de **emplearlas** como medios o herramientas para **desarrollar cualquier otro tipo de aprendizaje**. Este doble objetivo queda reflejado en el artículo 2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, en el que se fijan los fines del sistema educativo, y en los artículos correspondientes a las distintas enseñanzas en relación con los principios pedagógicos y el desarrollo curricular, así como en lo concerniente a la formación del profesorado y a la organización de los centros, aspectos contemplados, respectivamente, en los artículos 102 sobre formación permanente, 111 bis sobre las tecnologías de la información y la comunicación y 121 sobre el proyecto educativo.

> Puedes consultar toda la **información** sobre los distintos **contextos** en los que se desarrolla **aquí.**

Conoce en este vídeo cómo es el Marco de Competencia Digital Docente y las áreas que lo forman.

https://www.youtube.com/embed/curhWj8R2tc

Youtube. Competencia Digital Docente Aragón. Áreas

Esta actualización del Marco de Competencia Digital Docente, dio el pistoletazo de salida para que en Aragón se publicará la Estrategia Aragonesa de Formación en Competencia Digital Docente Ramón y Cajal 2021-2024. Esta concreción autonómica se debe a que cada comunidad autónoma concreta algunos aspectos como la certificación y la formación en Competencia Digital Docente, en adelante CDD.

Copyright 2026

Por el momento, los documentos publicados, y que podemos consultar sobre CDD son:

NACIONAL	
Normativa estatal (Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación)	Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la competencia digital docente. 

Acuerdo de certificación estatal



AUTONÓMICO

Estrategia Aragonesa Ramón y Cajal	https://drive.google.com/file/d/1SNVAMHx2q34D_HU3OIDL0tJB-qoPpYw0/preview
Arco Digital (Aplicación de consulta del nivel de CDD a través de PADDOC)	ARCO DIGITAL
Página web CDD	

La normativa autonómica sobre la certificación en CDD se publicará próximamente.

Copyright 2026

1.2. Un poquito de normativa

Currículo 2008

El anterior Currículo con el que hemos trabajado, decir antiguo es mucho decir, ese del 28 de marzo de 2008, incluía como **competencia** en el artículo 8, el **Tratamiento de la información y Competencia Digital**.

- Un 2008 en el que, se lanzó en España Facebook. Y tan sólo unas semanas antes de la publicación del currículo de infantil.
- Un año en el que la Comunidad Autónoma de Aragón estaba a punto de cerrar el Programa Pizarra Digital, que algunas recordareis y otras no.
- Y como último dato curioso, un 2008 en el que vimos como la selección española de fútbol por fin era campeona de Europa.

Volviendo al Currículo de 2008, repasemos en qué áreas y apartados se hablaba de esta competencia. (Despliega la flecha de áreas y competencia en el tratamiento de la información y la competencia digital para consultar):

- En las **tres áreas,** se hablaba de la **contribución** que la **competencia** de tratamiento de la información y competencia digital hacía al **área**.
- En el área de los **Lenguajes: comunicación y representación**, el **objetivo general 8** de área se dedica a esta competencia, además de uno de los bloques, el **bloque II** Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.
- Además de incluir en los contenidos y criterios de evaluación de otras áreas algunas pinceladas sobre los medios de comunicación o informáticos.

ÁREAS Y COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL
ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

Copyright 2026

Cuando los niños trabajan con las personas adultas una actitud crítica y reflexiva en la búsqueda, selección, tratamiento y utilización de la información a través de las tecnologías de la sociedad de la información, se fomenta su autonomía personal y se inicia el desarrollo de la **competencia en el tratamiento de la información y competencia digital**.

ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

Esta área contribuye de forma relevante al desarrollo de la **competencia en el tratamiento de la información y competencia digital** al trabajar en la búsqueda, selección, tratamiento y utilización de la información en distintos soportes y con diferentes fines.

ÁREA DE LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

Al **tratamiento de la información y la competencia digital** se c ontribuye a través del uso de la tecnología como herramienta para acceder a la búsqueda, selección y tratamiento de información en procesos relacionados con el lenguaje gráfico, sonoro y artístico para aprender, informarse y comunicar. En esta etapa la iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos irá acompañada de la adecuada intervención docente para valorar críticamente su uso y contenidos.

Objetivo general de área

8. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación
y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas, iniciándose en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Bloque II. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación
El uso de las nuevas tecnologías va entrando en las aulas como respuesta a una evolución en las formas de comunicación, información y ocio de la sociedad actual y futura.
El uso en las aulas de las tecnologías relacionadas con actividades de comunicación (uso del correo electrónico) y
como fuente de información (acceso a periódicos, a enciclopedias, visitas virtuales de museos...) permite la iniciación en el manejo básico de estas herramientas, en el que los educadores acompañarán al niño.
Los niños en este ciclo tienen contacto con numerosos medios audiovisuales, por lo que en la escuela se debe promover un uso crítico y racional, aprendiendo a diferenciar entre aspectos reales o ficticios y a distinguir los valores que transmiten, evaluando las aportaciones que hacen a nuestro aprendizaje y entretenimiento a través del diálogo, la observación y el análisis de los mismos.

Copyright 2026

Se ha de tener en cuenta que estos recursos serán importantes para los procesos de enseñanza y aprendizaje en todas las áreas con el fin de que la sociedad de la información y el conocimiento esté presente en las aulas.
Contenidos:
—Iniciación en el uso social de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación (ordenador, cámara, reproductores de sonido e imagen).
—Acercamiento a producciones audiovisuales, como películas, documentales, dibujos animados o juegos educativos.
Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.
—Distinción progresiva entre la realidad y algunas representaciones audiovisuales.

Como vemos, el tratamiento que se hace, se centra en los medios informáticos y de la comunicación. En el acceso y búsqueda de información, producciones audiovisuales, uso de instrumentos tecnológicos básicos, y su uso crítico y racional.

Currículo 2022

El nuevo Currículo de 2022, cambia bastante la perspectiva y el panorama de la Competencia Digital, y le otorga un papel mucho más importante además de concretarla, actualizando un currículo publicado hace 14 años. Y hablando de tecnología y competencia digital, 14 años, es una eternidad.

En la redacción de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, se exponen distintos motivos que avalan la introducción de importantes cambios con objeto de adaptar el sistema educativo a los retos y desafíos del siglo XXI de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea y la UNESCO para la década de 2020-2023.
Pero además a lo largo de todo el Currículo aparecen referencias a la competencia digital. Concretamente en:

- Los elementos del currículo
- Las competencias clave y específicas
- Las áreas 2 y 3
- Y en los Informes de final de curso entre otros elementos

CONSULTA TODAS LAS REFERENCIAS A LA COMPETENCIA DIGITAL O LO DIGITAL AQUÍ.

CAPITULO II ORDENACIÓN DEL CURRICULO

Artículo 7. Definiciones de los elementos del currículo

b) Competencias clave: desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Aparecen recogidas en el anexo I de esta Orden y son la adaptación a nuestro sistema educativo de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.

c) Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones de aprendizaje cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área de conocimiento. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave, y por otra, los saberes básicos y los criterios de evaluación de cada área de conocimiento.

Artículo 9. Principios metodológicos generales.

l) Los recursos digitales y su aplicación en el espacio educativo se deben adaptar a las características del alumnado de esta etapa y debe servirle para familiarizarse con su vocabulario, materiales, recursos y herramientas tecnológicas con los que va a trabajar en esta etapa y en las sucesivas.

ANEXO I

Competencias clave de la Educación Infantil

La etapa de Educación Infantil supone el inicio del proceso de adquisición de las competencias clave para el aprendizaje permanente que aparecen recogidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 y han sido adaptadas al contexto escolar, así como a los principios y fines del sistema educativo establecidos en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Dichas competencias son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística (CCL)
Competencia plurilingüe (CP)
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
Competencia digital (CD)
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
Competencia ciudadana (CC)
Competencia emprendedora (CE)
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Este carácter transversal de las competencias favorece el enfoque globalizado propio de la etapa de Educación Infantil.

Contribución desde la etapa a la adquisición de competencias clave:

Copyright 2026

Competencia digital (CD)

Se inicia, en esta etapa, el proceso de alfabetización digital que conlleva, entre otros, el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales, así como el uso saludable y responsable de herramientas digitales. Además, el uso e integración de estas herramientas en las actividades, experiencias y materiales del aula puede contribuir a aumentar la motivación, la comprensión y el progreso en la adquisición de aprendizajes de los niños y las niñas.

El acceso a la información es ilimitado, por ello, el uso responsable y controlado de los medios digitales debe ser la base de la que se parte. Un uso crítico, en el que se vean interrelacionados el ocio y el aprendizaje, ya que es un elemento muy motivador para el alumnado. Enseñar dónde y cómo manejar la información y el uso que se puede hacer de ella. Dar un enfoque de la era digital y de la tecnología en el aula a través de nuevas metodologías que permitan introducir estos elementos en el día a día.

II.2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

II.2.I. Competencias específicas

Competencia específica del área Descubrimiento y Exploración del Entorno 1:

Vinculación con las competencias clave y con otras competencias específicas

Además de mediante la exploración física directa, el estudio de las características de colecciones de objetos y de sus relaciones también puede ser llevada a cabo por los niños y las niñas a través entornos digitales con una pizarra digital interactiva y de programas de geometría dinámica, como GeoGebra, fomentando la CD.

Competencia específica del área Descubrimiento y Exploración del Entorno 2:

Vinculación con las competencias clave y con otras competencias específicas

Algunas de las actividades para el desarrollo de las destrezas del pensamiento computacional pueden emplear herramientas digitales por lo que contribuirán al desarrollo de la CD. Además, el desarrollo del pensamiento científico, la resolución de problemas y la creatividad están vinculados al desarrollo de la CE.

II.2.II. Criterios de evaluación

Criterios asociados a la competencia específica DEE.2

Segundo ciclo

2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas con herramientas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

II.3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Introducción:

Los niños y las niñas se encuentran inmersos en una sociedad en la que lo digital afecta a nuestra forma de comunicarnos, obtener información, aprender o relacionarnos. Es, por tanto, responsabilidad del docente establecer pautas para el desarrollo de hábitos de uso saludables de las herramientas y tecnologías digitales, iniciándose así un proceso de

alfabetización digital desde las primeras etapas educativas.

II. Criterios de evaluación

Criterios asociados a la competencia específica CRR.1

Segundo ciclo

1.3. Interactuar de manera virtual familiarizándose con el uso de diferentes medios y herramientas digitales.

Criterios asociados a la competencia específica CRR.2

Segundo ciclo

2.3. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, o en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

Criterios asociados a la competencia específica CRR.3

Los criterios asociados a esta competencia indican el grado de desempeño de las posibilidades expresivas a través de los diferentes lenguajes. Será objetivo de evaluación el lenguaje oral, que a lo largo de la etapa irá aumentando en repertorio lingüístico, en complejidad, organización y coherencia, además de ser un instrumento regulador de las acciones que irá proporcionando mayor seguridad y confianza. Existen otros criterios en el segundo ciclo que hacen referencia a otros lenguajes: creaciones plásticas, propuestas dramáticas y musicales, expresión corporal, así como herramientas o aplicaciones digitales.

Segundo ciclo

3.7. Utilizar diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales para expresarse de manera creativa.

II.3.III. Saberes básicos

Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos

I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes (sólo segundo ciclo)

Desde la etapa de Educación Infantil se iniciará el proceso de alfabetización digital de niños y niñas. Las herramientas digitales y las diferentes tecnologías que van emergiendo son inherentes a la evolución de la sociedad. La evolución de la escuela como reflejo de la evolución de la sociedad no puede permanecer al margen. Promoveremos un uso saludable, crítico y responsable de dichas herramientas adaptadas a la edad de los niños y de las niñas siempre que veamos una función educativa en las mismas.

Corrección de los saberes básicos Segundo ciclo de educación infantil

I. Herramientas digitales y tecnologías emergentes

La tecnología está presente en nuestra sociedad. Desde el aula, buscaremos siempre la función educativa de la herramientas digitales y potenciaremos un uso saludable y responsable de dichas tecnologías, que favorecerán el proceso de alfabetización digitales en niños y niñas.

Conocimientos, destrezas y actitudes	Orientaciones para la enseñanza
– Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute. – Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales. – Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales. – Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.	Organizar y potenciar en el aula un rincón específico para usar el ordenador por los niños y por las niñas como un elemento más de la clase y un apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uso de pizarras digitales en el aula, son una herramienta motivadora que permite la interacción y participación del alumnado, así como un acceso directo a la información a través de internet. Utilizar herramientas de vídeo chat para conectarse con otras aulas, otros colegios, conexiones con otros lugares o personas que se estén trabajando y/o sean de interés para el grupo-clase. Utilizar APP educativas para desarrollar actividades en las diferentes áreas de conocimiento. Aproximar a los niños y a las niñas a la programación y a la robótica a través del juego.

Además aparece el grado de desarrollo de las competencias en el Informe Anual de Evaluación y en el Informe Individualizado de Final de Ciclo.

Copyright 2026