0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la cuarta del área 6 y se despliega a la hora de **conocer, diseñar y aplicar estrategias pedagógicas para que el alumnado desarrolle un grado de competencia que le permita realizar un uso seguro y responsable de las tecnologías digitales.** El elemento común de la competencia que el alumnado ha de desarrollar es la **protección** y la **seguridad**, pero deberá aplicarse en distintos ámbitos: los dispositivos, los datos personales y la privacidad, tanto propia como ajena, la salud física y mental y el medio ambiente y la sociedad.

Esto implica que el alumnado:

- Conozca los riesgos y beneficios, tanto personales como sociales y medioambientales, que puede comportar el uso de las tecnologías digitales.
- Adopte hábitos de uso saludable, ecológico y sostenible, que incorporen de forma sistemática la aplicación de medidas de seguridad para proteger sus dispositivos, datos personales, privacidad y contenidos.
- Tome decisiones y haga un uso y consumo responsable de las tecnologías digitales y sepa actuar de forma adecuada frente a los problemas que puedan surgir y afecten a la seguridad o al bienestar físico o psicológico propio o de otras personas.

Esta competencia está vinculada con la 1.5. Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital, pero presenta notables diferencias con respecto a ella, ya que la competencia 6.4. Uso responsable y bienestar digital tiene un carácter eminentemente pedagógico, mientras que la 1.5. requiere que el profesorado sea competente en la adopción de medidas de seguridad y de protección de datos personales y privacidad en el ejercicio de todas las funciones que tiene encomendadas, así como desarrollar medidas proactivas para procurar el bienestar físico, psicológico, social y emocional del alumnado en los entornos digitales. Estas últimas acciones estarían relacionadas con la convivencia positiva en el centro educativo.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

Copyright 2026

- Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado.
- Técnicas para la protección de dispositivos (ordenadores, tabletas, teléfonos inteligentes, asistentes personales, electrodomésticos y vehículos gestionados por IoT, tecnologías portables y de mobiliario urbano), los datos personales y la privacidad.
- Las tecnologías digitales y la salud. Prácticas saludables a la hora de utilizar las tecnologías digitales.
- Riesgos y beneficios de las tecnologías digitales. Protección de datos personales y privacidad.
- Tecnologías digitales, justicia social, protección del medioambiente y sostenibilidad.
- Normativa sobre protección de datos personales y garantía de los derechos digitales.

Los **indicadores del MRCDD** en esta competencia establecen que en el nivel B2 un docente:

6.4.B2.1. Diseña o adapta nuevas propuestas pedagógicas, a partir de la reflexión y evaluación de su propia práctica, para que el alumnado desarrolle su competencia a la hora de emplear las tecnologías digitales de forma responsable, segura, crítica, saludable y sostenible

Algunas ***acciones*** en las que se manifiesta esta competencia son:

- A partir de la pregunta “¿Qué es RoHS?”, pido a mi alumnado que realice una auditoría de los dispositivos digitales que emplean de forma habitual.
- Sugiero al alumnado realizar un vídeo instructivo con recomendaciones sobre hábitos ergonómicos y rutinas de descanso ocular al usar dispositivos y pantallas y, posteriormente, crear un código QR con enlace al vídeo para que otros escolares puedan consultarlo en el rincón, espacio o aula digital.
- Propongo a mi alumnado, en un proyecto interdisciplinar de Economía, Matemáticas, Tecnología, y Valores Cívicos y Éticos, que analice los datos que debería recabar y enviar a la empresa un robot doméstico para el barrido de suelos, elabore un programa para su tratamiento con el fin de hacer mejoras en el diseño de un nuevo modelo y elaborar el folleto de instrucciones e información sobre protección de datos que se debe facilitar al consumidor
- Utilizo el poema “A una nariz” en mi clase de Literatura, como base para tratar el tema de los trolls y el flaming en las redes sociales, establecer cuál debería ser la respuesta óptima en estos casos, analizar los tipos de acoso más habituales y crear un soneto que recoja las conclusiones.
- Planteo a mi alumnado la búsqueda e identificación en Internet de ofertas de empleo y negocios e inversiones fraudulentos en los que se aplica el principio de la pirámide de Ponzi -potenciado por la enorme capacidad de alcance de las herramientas digitales para, posteriormente, elegir una de ellas y hacer una exposición sobre el procedimiento que siguen y los factores psicológicos que caracterizan tanto al timador como a la víctima.

PALABRAS CLAVE

Copyright 2026

bienestar digital	ergonomía	limitación de tiempos
control parental	cuidado de dispositivos digitales	reciclado de dispositivos digitales
tecnonarcisismo	accesibilidad digital	

Revision #4
Created 2023-05-28 17:52:52 CEST by Isabel Catalán Sancho
Updated 2023-06-28 12:20:43 CEST by Alejandro Folch

Copyright 2026