0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la tercera y se entiende como **contenido digital cualquier producción elaborada por medios digitales: texto, imágenes, vídeos, programas informáticos, actividades interactivas…** El contexto de aplicación es la creación de situaciones de enseñanza y aprendizaje en las que el alumnado deba crear y editar contenidos digitales accesibles en distintos formatos, con distintos dispositivos y herramientas o tecnologías, incluidos los editores de código y el uso de IA (correctores de texto, traductores, tratamiento de imágenes, etc.), IoT, realidad virtual y aumentada.

> El trabajo docente requiere que el alumnado desarrolle su capacidad para emplear distintos tipos de herramientas de autor, integrar contenidos aportados por distintas fuentes (IA, IoT, etc.) y servirse de desarrollos que automatizan y facilitan procesos de creación y edición. Para ello **es necesario que el alumnado comprenda su funcionamiento y que reflexione sobre las implicaciones éticas de su uso.** Con ello se potenciará, además, su creatividad, su capacidad para resolver problemas y para la expresión de ideas, conocimientos, sentimientos e inquietudes de forma más rica y eficaz por medios digitales.

> Se deberán plantear actividades para el desarrollo de un adecuado ejercicio y respeto de los derechos de autor y de propiedad intelectual y el análisis, desde el punto de vista de su rentabilización económica, de los servicios que las empresas ofrecen de forma gratuita para la creación o publicación de contenidos digitales.

Por último, se debe trabajar con el alumnado la programación como un recurso indispensable para **automatizar y aplicar soluciones para la resolución de problemas de la vida cotidiana**. Resulta interesante remarcar aquí que el empleo de lenguajes de programación, ya sea mediante bloques o en línea de comandos, conduce a la creación de programas que satisfacen un sinfín de necesidades, trascendiendo así la mera creación de un contenido para migrar hacia **la creación de herramientas.**

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

- Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la competencia digital del alumnado.

Copyright 2026

- Tecnologías digitales que permiten la expresión y creación de contenidos a través de medios digitales. Principios generales y funcionamiento de los desarrollos de inteligencia artificial y de las tecnologías emergentes en relación con la edición y creación de contenidos digitales.
- Derechos de autoría y de propiedad intelectual.
- Estrategias de pensamiento computacional y programación.

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

6.3.B2.1. Reflexiona y evalúa su propia práctica para diseñar o adaptar nuevas propuestas de aprendizaje que involucran al alumnado en procesos de diseño creativo con el fin de crear contenido digital de calidad.
6.3.B2.2. Propone al alumnado un repertorio variado y flexible de tecnologías y dispositivos digitales proporcionados por la A. E. o por los titulares del centro para que desarrolle su competencia en la creación de contenidos digitales de forma versátil.

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

• Pongo en práctica un proyecto en el que hago pasar a mi alumnado por un proceso de diseño en el desarrollo de una campaña publicitaria, similar al que se seguiría en una agencia, encaminado a incentivar un uso sostenible de la electricidad en el centro.
• Propongo a mi alumnado la creación de un artículo sobre nuestra localidad que será alojado en una wiki pública, por lo que debe cumplir con todos los estándares de calidad exigidos (corrección en la redacción, verificabilidad y precisión en los datos, neutralidad, desarrollo equilibrado del tema a tratar, bien documentado e ilustrado, accesible etc.).
• He creado con mi alumnado una sección de divulgación científica en la revista digital del centro en la que semanalmente publican un artículo para desenmascarar algunos mitos pseudocientíficos y ofrecer una explicación fundada de los problemas seleccionados empleando distintos tipos de contenidos como animaciones html5, vídeos, infografías, etc.
• Solicito a mi alumnado que realice videotutoriales sobre posibles herramientas que emplean IA para la creación de contenidos digitales.
• Pongo en marcha un proyecto para que mi alumnado aprenda a diseñar con un programa de 3D las plantillas de las piezas que deberá construir empleando plegados de origami de un vehículo neumático autopropulsado.
• He diseñado una presentación para mostrar a mi alumnado cómo debe emplear las reglas de la Gestalt para presentar información a la hora de crear contenidos.
• Realizo con mi alumnado un concurso para que aprendan a realizar citas de distintos tipos de contenidos web (periódico digital, blog, tuits, vídeo en línea) que se obtienen aleatoriamente a partir de búsquedas en Internet generadas por un bot.
• Propongo a mi alumnado que, tras el tratamiento de los datos, busque formas de representación de cantidades de distintas magnitudes que resulten significativas y despierten la curiosidad e interés del espectador empleando tecnologías digitales y criterios artísticos y atribuyendo una

Copyright 2026

licencia a sus creaciones para montar en el centro una exposición sobre el consumo alimentario humano.

PALABRAS CLAVE		
Robótica	Pensamiento computacional	Realidad aumentada
Inteligencia artificial	Prompts	Herramientas digitales

Revision #5
Created 2023-05-28 17:52:12 CEST by Isabel Catalán Sancho
Updated 2023-06-22 09:35:03 CEST by Isabel Catalán Sancho

Copyright 2026