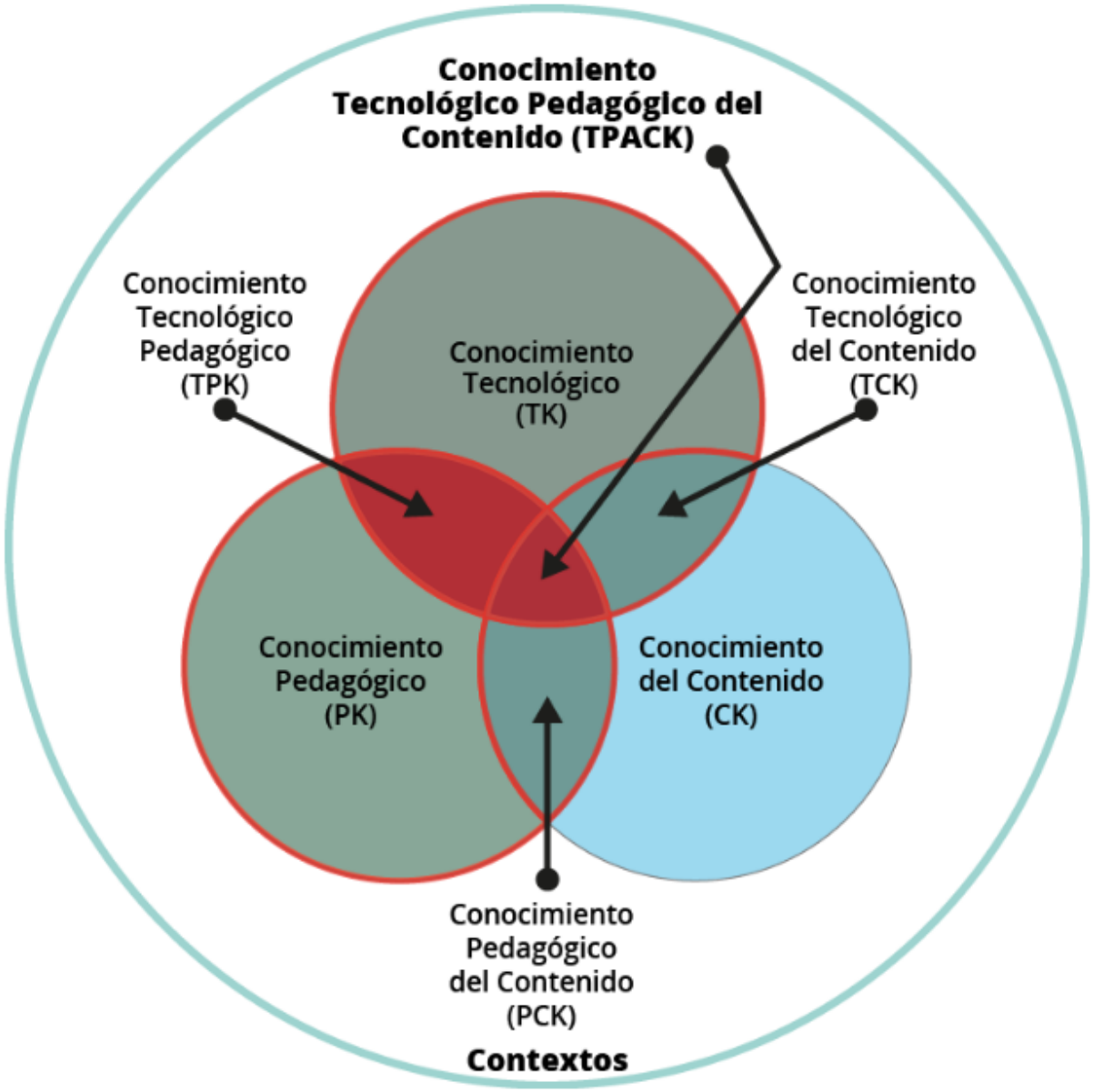
Modelo TACK y la competencia digital del alumnado

Este área detalla las competencias pedagógicas específicas que los docentes necesitan para que su alumnado adquiera y desarrolle su competencia digital para ejercer una **ciudadanía activa, responsable y crítica.**



Siguiendo el **modelo TPACK** que vimos en el área 3, se encuadraría en la intersección entre el conocimiento pedagógico y el tecnológico. Se trata que de el alumnado adquiera conocimiento tecnológico ayudado por la capacidad que los y las docentes tienen para diseñar y llevar a cabo estrategias didácticas según su especialidad, en este caso el profesorado de música.

Copyright 2026



Conocimiento tecnológico y pedagógico. Obra derivada de TPACK. Framework2012 por tpack.org

Alfabetización en el tratamiento de información y de datos. Supone la navegación, búsqueda, filtrado de datos, información y contenido digital comprendiendo los sesgos que los sistemas de perfilado e inteligencia artificial utilizados por los motores y navegadores aplican en los resultados de las búsquedas a partir, entre otros factores, de los datos que han recabado del propio usuario. Posteriormente, aborda la evaluación de la fiabilidad de las noticias ofrecidas por los distintos medios de comunicación digital -incluidos los de difusión horizontal entre usuarios- de la información, de los datos consultados y de las fuentes que los publican. Finalmente, trata también del almacenamiento, organización y recuperación de los datos, la información y los

Copyright 2026

contenidos en los entornos digitales.

> Necesitamos como docentes conocer y entender cómo funcionan los motores de búsqueda en Internet para poder realizar secuencias didácticas adecuadas para nuestro alumnado adaptadas a la edad, profundización de conocimiento y seguridad. Al mismo tiempo que idear estrategias didácticas que enlacen la búsqueda de contenidos musicales con el aprendizaje delas propias búsquedas de esos contenidos. Ambas deberían ir de la mano.

Comunicación y colaboración. Se centra en la interacción y compartición de contenidos empleando las tecnologías digitales y en la comunicación a través de plataformas, foros y redes sociales, para lo cual se requiere el uso de habilidades sociales, de pautas de cortesía y de una utilización inclusiva del lenguaje en entornos digitales. Además, necesita también del compromiso con una ciudadanía activa en el ámbito digital y de la construcción de la identidad digital, entendida en un sentido amplio, desde los perfiles creados en redes sociales hasta los registros de nuestra huella digital. Contempla la creación conjunta de contenidos desde el punto de vista de la participación en plataformas de colaboración y de las habilidades para el trabajo en equipo y para la interacción social e intercultural.

> Potenciaremos que nuestro alumnado desarrolle comunidades de aprendizaje en las que se comparta y se respete el conocimiento adquirido gracias a los demás.

Creación de contenidos digitales. Integra tanto la generación original como la reelaboración o edición de contenidos digitales, entre los cuales se encontrarían también los programas informáticos, respetando siempre los derechos de autor y de propiedad intelectual.

> En la asignatura de música es sencillo trabajar la creación de contenidos musicales ya que nuestro currículo tiene apartados específicos de creación musical y sonora.

Seguridad. Incluye la protección de los dispositivos digitales, la salvaguarda de los datos personales y la privacidad, la adopción de medidas de uso saludable y de bienestar digital para la prevención de los riesgos para la salud tanto física como mental y la concienciación y promoción de actuaciones conducentes a la protección medioambiental, que permita evitar o mitigar el impacto que las tecnologías digitales y su uso pudiera generar.

> En educación debemos ser rigurosos con la seguridad digital de nuestro alumnado por eso debemos defender que en los centros educativos se utilicen entornos de aprendizaje seguros, donde sus datos e información no estén en manos de desconocidos. También es preferible trabajar con programas musicales offline en los que no tengan que registrarse.

Copyright 2026

Resolución de problemas. Trabaja el uso creativo y eficiente de las tecnologías digitales, su comprensión y el desarrollo de la capacidad para aplicarlas a la hora de afrontar situaciones problemáticas de la vida cotidiana, desarrollar proyectos de diversos tipos o solventar los problemas técnicos que se puedan presentar en el funcionamiento, conexión e instalación de hardware,
software y periféricos.

> Basándonos en los conocimientos tanto digital como musical adquiridos por nuestro alumnado, plantearemos actividades en las que tengan que demostrar su capacidad de resolución de problemas

---

Revision #12
Created 2023-05-23 12:43:47 CEST by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2023-10-19 13:48:42 CEST by Silvia Coscolin Sanchez