

Enseñanza de competencias básicas: competencias digitales

Competencias digitales: la interacción segura, crítica y responsable con las tecnologías digitales para aprender, trabajar y participar en la sociedad (incluyendo la alfabetización en materia de información, la comunicación, la alfabetización mediática, la creación de contenido digital, la seguridad en línea y el bienestar digital).

El desarrollo de competencias digitales es crucial para el desarrollo personal, la inclusión social, la ciudadanía activa y la empleabilidad en un mundo cada vez más digitalizado. Las competencias digitales empoderan a los niños y jóvenes para acceder a la información, comunicarse de manera efectiva, crear, innovar y resolver problemas utilizando la tecnología, y fomentan el pensamiento crítico y la alfabetización mediática. Desarrollar estas competencias permite a las personas comprender y explorar mejor los paisajes de información complejos, y contribuye a su bienestar general y a su capacidad para tomar decisiones informadas.

En la UE:



1 de cada 3

alumnos de 13–14 años no alcanza el nivel adecuado de competencias digitales básicas, y la mayoría de los países muestran un descenso (o ninguna mejora) en comparación con años anteriores



56 %

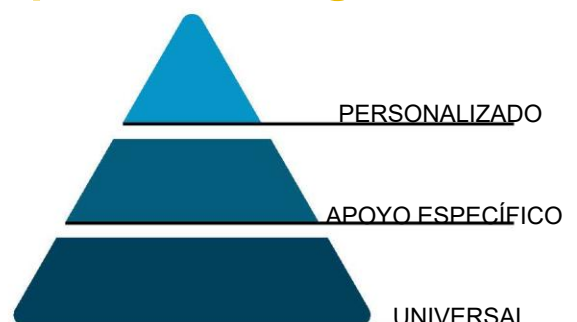
de los adultos tienen al menos competencias digitales básicas (objetivo: el 80 % dentro del programa de la Década Digital de la UE 2030)

30 %

de la ciudadanía europea no se siente adecuadamente preparada para la década digital

Diferentes niveles de apoyo en el enfoque escolar integral para mejorar la adquisición de competencias digitales:

- Enfoque universal: todos los alumnos reciben apoyo para desarrollar las competencias digitales.
- Apoyo específico: en grupos pequeños o a nivel individual, para alumnos en riesgo o con necesidades de aprendizaje específicas.



CONSTRUIR UNA CULTURA DE COMPETENCIAS DIGITALES

Todos los alumnos pueden tener acceso a una educación en competencias digitales de alta calidad e inclusiva, que fomente la confianza, el pensamiento crítico y un comportamiento responsable en línea. Esto incluye lo siguiente:

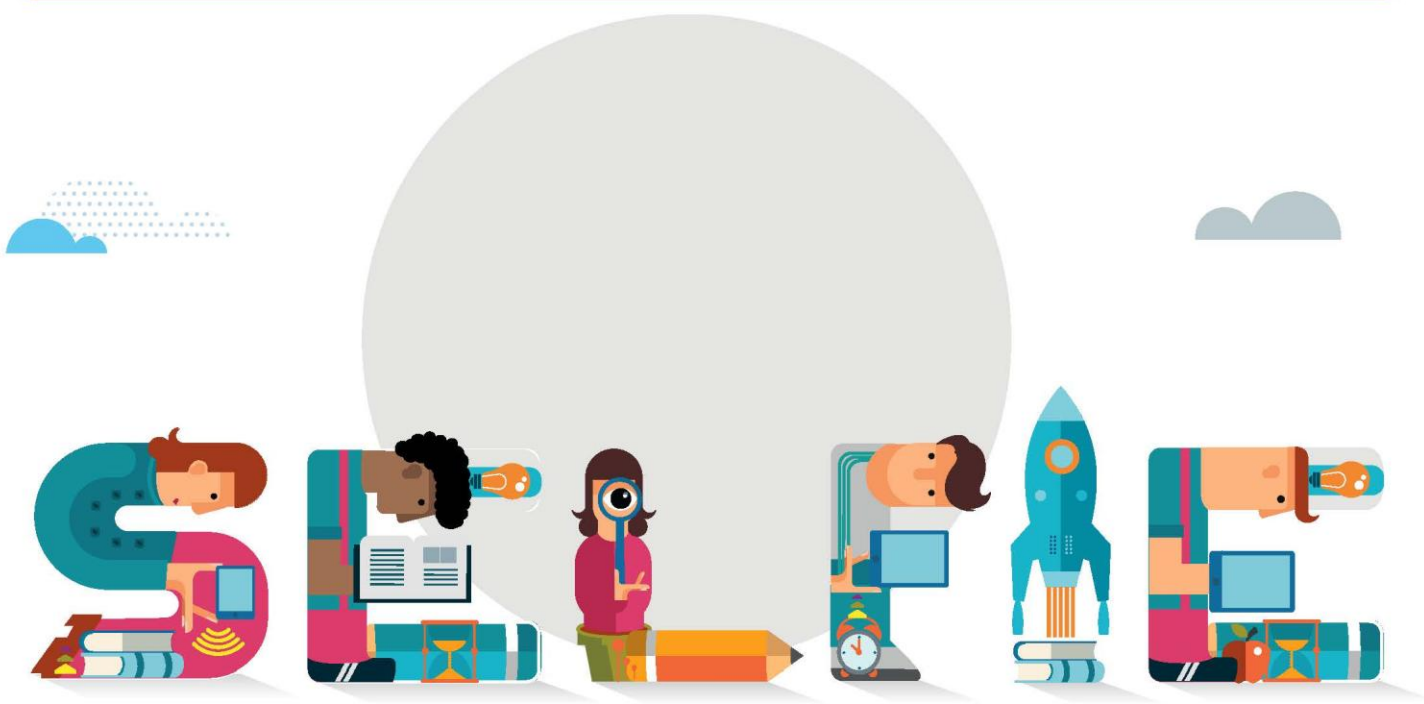
- **Integración curricular explícita** de competencias digitales. Por ejemplo, incorporándolas a diversas asignaturas o como una asignatura independiente.
- **Competencias digitales en los centros de enseñanza secundaria** a lo largo del currículo, con docentes capacitados para fomentar el uso de herramientas digitales para la investigación, creación y colaboración en su asignatura.
- **Utilización de herramientas digitales** como instrumentos de aprendizaje colaborativo y evaluación formativa para promover métodos de enseñanza innovadores y hacer que las experiencias de aprendizaje sean más atractivas.
- **Enfoque escolar integral** para reforzar la seguridad y las competencias digitales. Por ejemplo, estableciendo políticas escolares claras y concienciando a alumnos y padres.
- **Participación de las familias** para fortalecer el uso responsable de herramientas digitales en casa y contrarrestar la posible utilización excesiva o perjudicial.
- **Participación comunitaria** para ofrecer apoyo en el uso de dispositivos digitales más allá del aula. Por ejemplo, en bibliotecas locales o centros comunitarios.
- **Mejora de las capacidades del personal docente** a través de la formación basada en evidencias y el desarrollo profesional para permitir el uso efectivo de tecnologías digitales, incluyendo la inteligencia artificial (IA) para la enseñanza y el aprendizaje.



Para explorar más a fondo

Desarrollo de una estrategia sobre competencias digitales en el centro educativo: a partir de la autorreflexión (por ejemplo, utilizando la herramienta [SELFIE](#)) y de conformidad con [DigCompEdu](#), se trata de crear una visión clara y un plan de acción para integrar tecnologías y competencias digitales en el centro.

Fomento de una cultura de colaboración e innovación: animar a los docentes a mantenerse al día explorando recursos clave como [Teacher Corner](#) (el «Rincón del profesor») de la plataforma [Better Internet for Kids](#) (en inglés), experimentar con herramientas digitales, compartir buenas prácticas y colaborar en proyectos digitales.



PROPORCIONAR APOYO ADICIONAL A ESTUDIANTES CON DIFICULTADES

Las diferencias en cuanto a las competencias digitales pueden estar relacionadas con problemas de acceso y confianza, pero los centros educativos pueden ayudar a cada estudiante a adquirir las habilidades que necesita. Esto implica lo siguiente:

- **Garantizar el acceso a la tecnología y la infraestructura**, especialmente en contextos desfavorecidos, para que todos los alumnos tengan suficientes oportunidades para el desarrollo de habilidades. Los alumnos que no tienen un equipo adecuado en casa deberían poder practicar y desarrollar sus competencias digitales en la escuela.
- **Intervenir de forma temprana** para identificar y apoyar a los alumnos que presenten dificultades y se queden atrás respecto a sus compañeros, sin estigmatizarlos.
- **Utilizar el aprendizaje basado en juegos y desafíos** (por ejemplo, salas de escape digitales, juegos educativos) para motivar a los alumnos desmotivados a adquirir habilidades de resolución de problemas y competencias digitales en un entorno divertido y de bajo riesgo.
- **Incrementar la motivación** a través de proyectos que se conecten directamente con los intereses de los alumnos (por ejemplo, crear pódcast, vídeos, infografías, presentaciones interactivas sobre la cultura de un alumno, su deporte favorito o pasatiempo).
- **Fomentar el apoyo entre compañeros**, en el que alumnos digitalmente competentes ejercen como tutores de sus compañeros en grupos pequeños con tareas específicas.



Para explorar más a fondo

Integrar **herramientas digitales colaborativas** en la práctica docente, como Miro, Jamboard o Mentimeter, para promover la comunicación y el trabajo colaborativo. Consulta el [Manual de competencias digitales para educadores](#) (en inglés) (del Centro Europeo de Educación Digital), que proporciona estudios de caso y recomienda herramientas para cada nivel educativo.

ITINERARIOS DE APRENDIZAJE PERSONALIZADOS

Ciertos alumnos (incluidos aquellos con necesidades educativas especiales) requieren apoyo personalizado adicional para desarrollar sus competencias digitales. Esto implica lo siguiente:

- **Apoyo individualizado específico** por parte de especialistas en educación digital o profesores de necesidades educativas especiales que puedan proporcionar orientación personalizada.
- **Itinerarios de aprendizaje personalizados** que adapten tareas y herramientas digitales a los perfiles de aprendizaje específicos de los alumnos, permitiéndoles avanzar a su ritmo.
- **Igualdad de oportunidades para todos los alumnos**. Por ejemplo, a través de modelos inclusivos, para el fomento equitativo y el diseño neutral de tareas para incluir a todo el alumnado, independientemente del género, contexto socioeconómico, necesidades educativas especiales o antecedentes culturales/lingüísticos.
- **Aplicación de intervenciones estructuradas o tecnologías asistenciales** para ayudar a los alumnos a acceder al currículo y expresar su aprendizaje de diferentes maneras, incluyendo *software* de texto a voz, teclados adaptativos y aplicaciones específicas para educación accesible.
- **Formación profesional continua basada en la investigación** para profesores sobre cómo utilizar tecnologías asistenciales y diferenciar la instrucción utilizando herramientas digitales.



Para explorar más a fondo

[Directrices éticas para el personal docente sobre el uso de la inteligencia artificial](#). Las directrices ofrecen apoyo práctico y orientación, principalmente para docentes de primaria y secundaria con poca o ninguna experiencia en el uso de IA. Explican cómo se puede utilizar la IA en los centros educativos y ayudan a docentes y alumnos a usar la IA en la enseñanza y el aprendizaje.

Explora la [Plataforma Europea de Educación Escolar](#) para descubrir recursos y cursos de desarrollo profesional sobre la integración de competencias y tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.

A través de eTwinning, la comunidad de centros educativos de Europa, los profesores pueden unirse a los grupos participantes para intercambiar con otros colegas lo siguiente:

- [Alfabetización, alfabetización mediática y pensamiento crítico](#) (en inglés)
- [Grupo de competencias básicas en acción: alfabetización digital](#) (en inglés)
- [Matemáticas, ciencias y otros temas de CTIM \(en inglés\)](#)

Más recursos de aprendizaje en línea

- [SELFIE para docentes](#): herramienta en línea gratuita para ayudar a los docentes a revisar y obtener retroalimentación sobre cómo están utilizando actualmente herramientas y tecnologías digitales en su trabajo (todos los idiomas de la UE).
- [SELFIE para escuelas](#): herramienta gratuita, fácil de usar y personalizable para ayudar a los centros educativos a evaluar su situación respecto al aprendizaje en la era digital (todos los idiomas de la UE).
- [Centro Europeo de Educación Digital \(European Digital Education Hub\)](#): comunidad activa que conecta a entusiastas de la educación digital en toda Europa y más allá.
- [Semana del Código de la UE](#): recursos y actividades para enseñar programación y pensamiento informático.
- [Better Internet for Kids](#): plataforma de la Comisión Europea con información, orientación y recursos sobre cuestiones relacionadas con Internet.
- [Centros nacionales de Internet más segura](#) (en inglés): recursos locales, planes de trabajo y apoyo para la seguridad en línea.

Bibliografía

[Plan de Acción sobre Competencias Básicas](#) (en inglés), Comisión Europea, 2025
[Informe sobre el Estado de la Década Digital](#) (en inglés), Comisión Europea, 2024
[Informe sobre el Estado de la Década Digital](#) (en inglés), Comisión Europea, 2023
[Marco de Competencia Digital para Ciudadanos \(DigComp\)](#) (en inglés), Comisión Europea
[Marco de Competencia Digital para Educadores \(DigCompEdu\)](#) (en inglés), Comisión Europea

© Unión Europea, 2025

Se permite la reutilización de este documento siempre que se indique adecuadamente la autoría correspondiente y se comuniquen las modificaciones (licencia Creative Commons/Atribución 4.0 internacional). Para cualquier uso o reproducción de elementos que no sean propiedad de la UE, puede ser necesario solicitar permiso directamente a los respectivos titulares de los derechos.

Imágenes: © Sketchify y Ram Reyes a través de Canva.com, pressmaster/stock.adobe.com, Prostock-studio/stock.adobe.com

