

L U M B R E



Qué significa ser docente digital (y qué no)

Materia: Formación y práctica docente

03/10/2026

Antes de empezar

Ser docente digital no es tener TikTok ni usar PowerPoint: es decidir con criterio cómo la tecnología mejora el aprendizaje. Recorres las seis áreas del marco DIGCOMPEDU, autodiagnosticas tu nivel real y sales con una meta concreta para tu aula.

QUÉ APRENDERÁS

- Comprender la competencia digital docente más allá de usar apps y ubicarla en el marco de referencia DIGCOMPEDU.

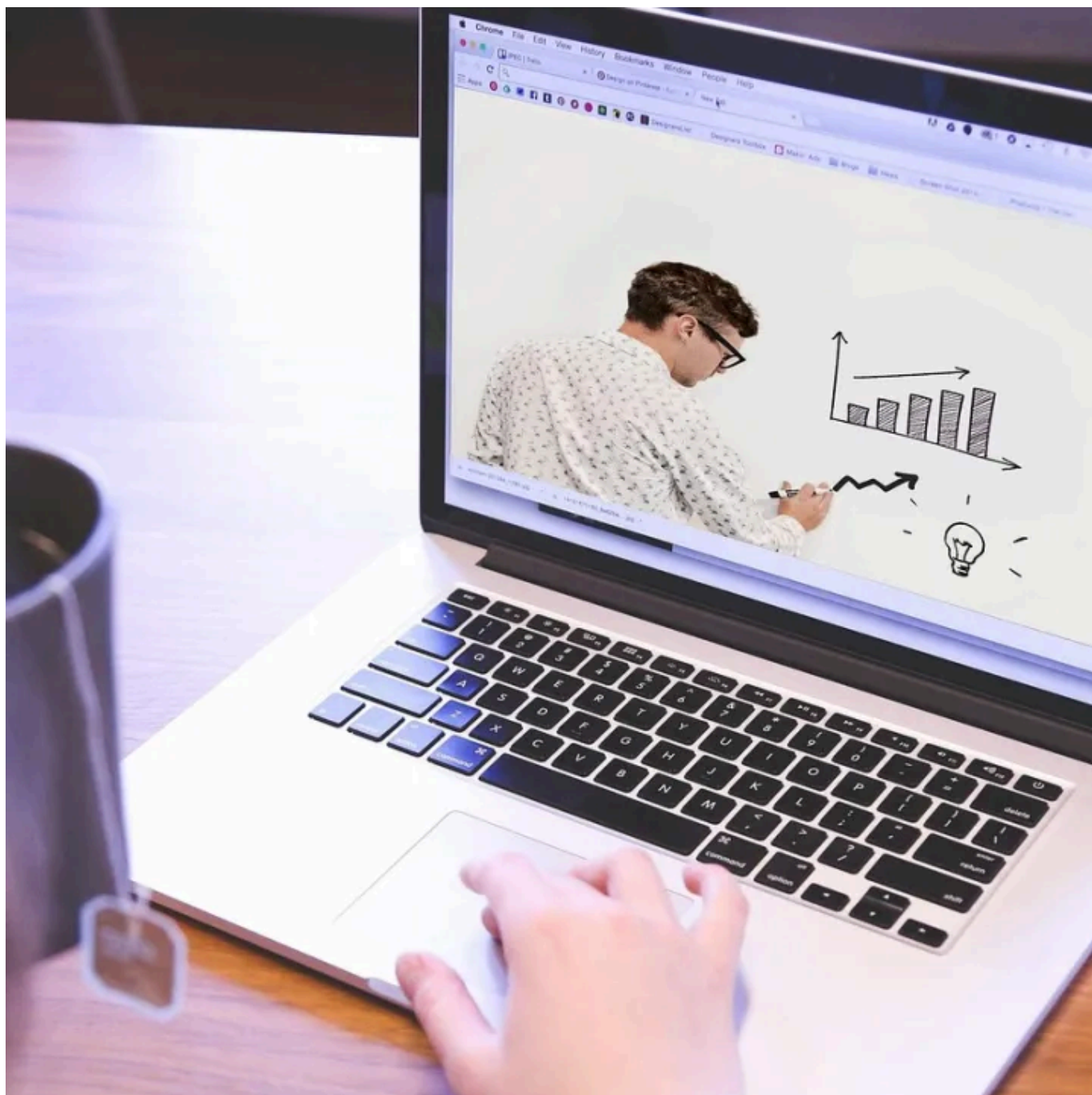
Qué significa ser docente digital (y qué no)

Pregunta incómoda: ¿usar el proyector en lugar del pizarrón te vuelve digital? **No**. La tecnología sola no cambia nada; lo que cambia el aprendizaje es **la decisión pedagógica** que hay detrás de cada herramienta. Ser docente digital es saber **qué problema de aprendizaje quieres resolver** y elegir —o descartar— la tecnología con criterio.

En este objeto entiendes la **competencia digital docente** como un mapa con áreas concretas, no como un cartel de moda, y haces tu propio autodiagnóstico honesto.

Qué vas a lograr hoy

Diferenciar **alfabetización digital** de **competencia digital docente**, nombrar las **seis áreas** del marco europeo DIGCOMPEDU y situarte en algún nivel (de A1 a C2) con una meta realista.



La herramienta no enseña: enseña el docente que decide cómo usarla. Foto libre de Pixabay.

VIDEO

Competencia Digital Docente | Conoce el DigCompEdu

Explicación breve del marco DigCompEdu y qué implica para el profesorado.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=2zvbUT8dfeI>

Del «sé usar la compu» al marco con áreas

El Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu)

ordena lo que significa «ser digital» como docente en **seis áreas** y **seis niveles** (de A1 —ensayo inicial— a C2 —creatividad transformadora—). La clave conceptual es que no basta con **competencia digital ciudadana** (la que necesitas para tu vida): la docente agrega cómo **enseñar con** y **sobre** tecnología.

Ojo con la trampa frecuente: creer que por ser «nativo digital» ya se tiene competencia digital docente. Generar un reel no es diseñar una experiencia de aprendizaje con tecnología.

Las seis áreas del DigCompEdu aterrizadas a decisiones concretas de tu clase.

Área DigCompEdu	En el aula significa...
1. Compromiso profesional	Usar canales digitales para comunicarte con familias y colegas con criterio
2. Contenidos digitales	Buscar, crear y adaptar materiales con licencia correcta
3. Enseñanza y aprendizaje	Mediar con tecnología actividades que hacen aprender más, no igual
4. Evaluación	Emplear datos y herramientas para evaluar de forma formativa
5. Empoderar al alumnado	Atender diversidad e inclusión con apoyos digitales
6. Facilitar la competencia digital del alumnado	Ayudar a tus estudiantes a ser críticos y éticos en línea

1. A1 Ensayo: te animas a probar una herramienta con acompañamiento.
2. A2 Experimentación: la usas de forma básica y estable.
3. B1 Consolidación: la integras de manera regular y efectiva.
4. B2 Integración: planificas su uso y la ajustas al contexto.

5. C1 Creatividad: diseñaste usos nuevos y evalúas su impacto con datos.
6. C2 Transformación: modelas prácticas digitales para tu comunidad docente.

1. Una colega dice: «soy docente digital porque subo tareas a un grupo de WhatsApp». ¿Qué área del DigCompEdu está trabajando y cuál falta para que la tecnología mejore el aprendizaje?

- ☐ Trabaja Compromiso profesional (comunicación), pero falta la de Enseñanza y aprendizaje: el WhatsApp no por sí mismo media una actividad que enseñe mejor.
- ☐ No trabaja ninguna área: WhatsApp no cuenta como competencia digital.
- ☐ Trabaja Evaluación, porque ahí llegan las tareas.
- ☐ Está en C2 Transformación por usar tecnología todos los días.

2. La «competencia digital docente» es exactamente igual que la «competencia digital ciudadana»: quien maneja bien su celular ya es competente como maestro.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

3. El marco DigCompEdu organiza la competencia en _____ áreas y _____ niveles, que van de A1 (ensayo) a _____ (creatividad transformadora).

4. Elige UNA de las seis áreas donde sientas tu nivel más bajo. Escribe qué harás esta semana para pasar de A2 a B1: herramienta concreta, actividad y cómo sabrás que funcionó.

RAÍZ recuerda: «la tecnología que no persigue un objetivo de aprendizaje es decoración». Nombra el objetivo primero, después la herramienta.

Referencia curricular

Materia:	Formación y práctica docente
-----------------	------------------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/doc-tec-m01-oa01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat