



RECURSOS
EDUCACIÓN PRIMARIA

Guía para docentes

Aplicaciones y consejos para desarrollar la competencia digital en Educación Primaria



Versión 2, año 2025



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**



Índice de contenidos

1. Importancia de la competencia digital
2. Alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos
3. Comunicación y colaboración digital
4. Creación de contenidos
5. Uso responsable y bienestar digital
6. Resolución de problemas



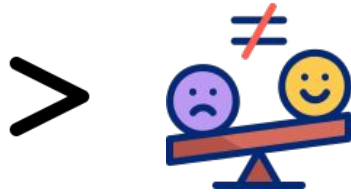
1. Importancia de la competencia digital en la educación primaria



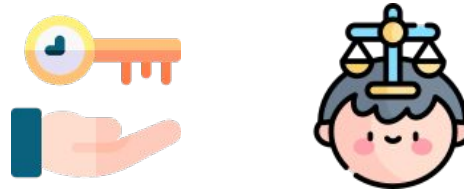
Se trata de una competencia clave de la LOMLOE

La competencia digital es importante ya que:

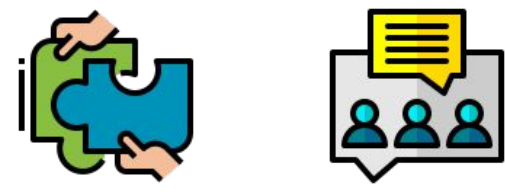
Reduce las desigualdades

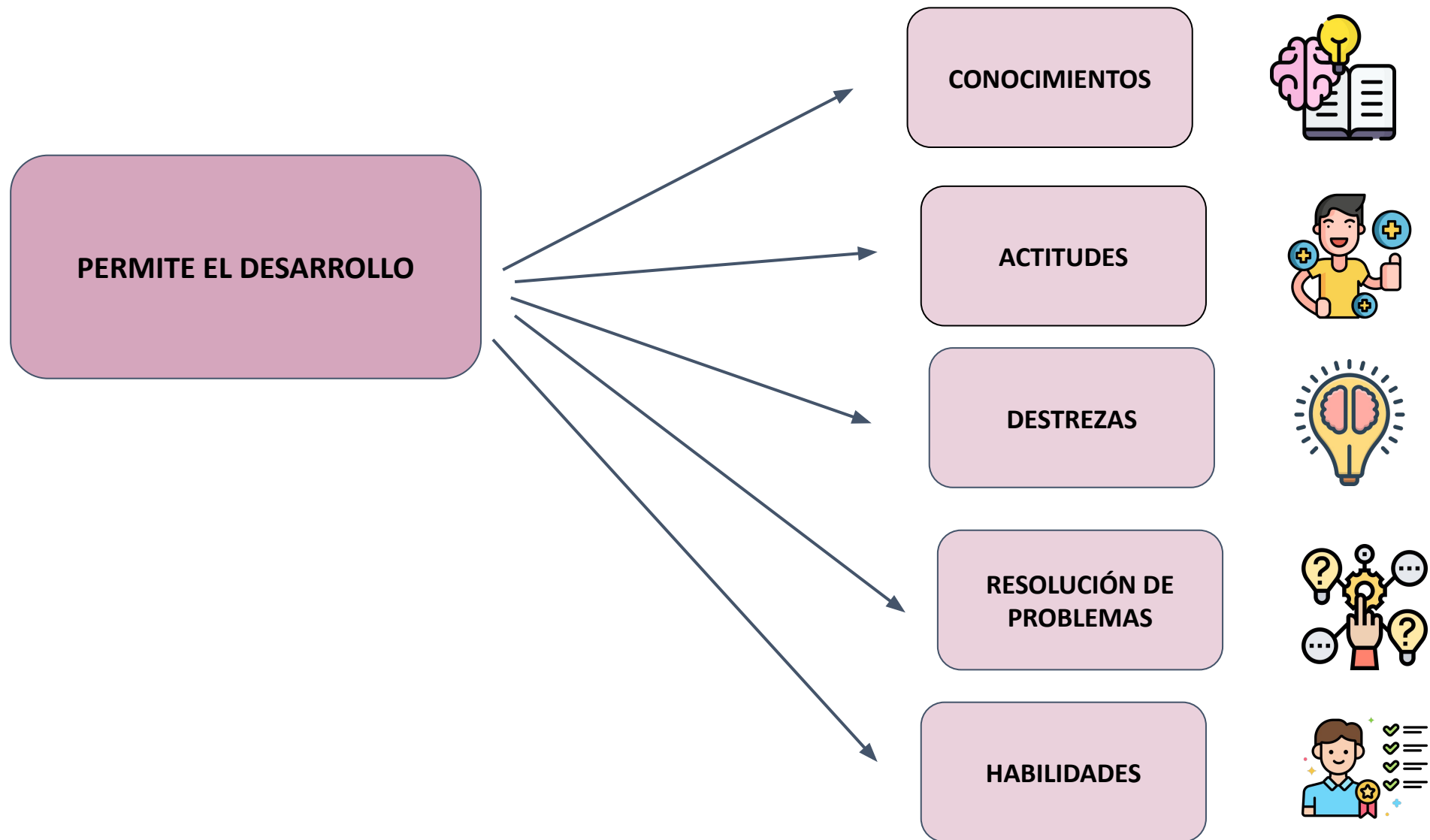


Promueve un uso seguro, crítico y ético de la tecnología

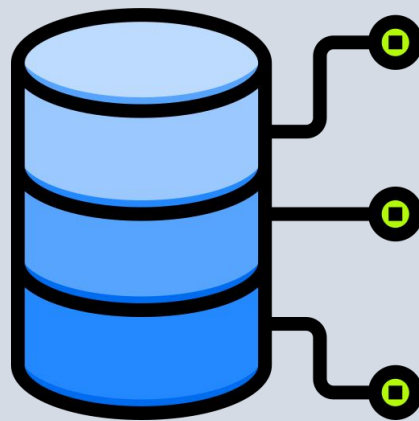


Para el trabajo y la participación en la sociedad de una manera activa



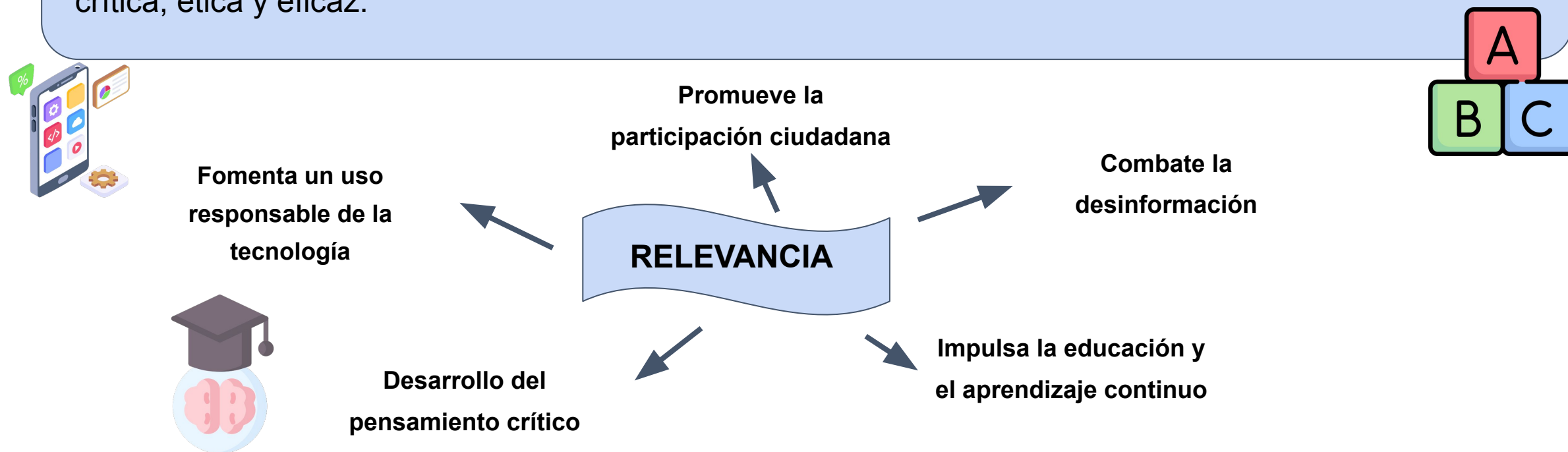


2. Alfabetización mediática y en tratamiento de la información y de los datos



Conceptos clave

Alfabetización mediática y de la información: conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes para acceder, analizar, evaluar, crear y utilizar información de los medios de comunicación de manera crítica, ética y eficaz.



Aplicaciones y herramientas

ACCESO A LA INFORMACIÓN



- Motores de búsqueda ([Google](#), [Bing](#))
- Bibliotecas digitales y repositorios académicos
- Agregadores de noticias y fuentes confiables

TRATAMIENTO Y ORGANIZACIÓN DE DATOS



- Hojas de cálculo ([Excel](#))
- Herramientas de visualización
- Software estadístico

ANÁLISIS Y EVALUACIÓN CRÍTICA

- Herramientas de verificación de información
- Rastreo de imágenes ([TinEye](#))
- Análisis de fuentes



PRODUCCIÓN Y DIFUSIÓN RESPONSABLE

- Edición de contenidos ([Canva](#))
- Plataformas de publicación
- Buenas prácticas de comunicación digital



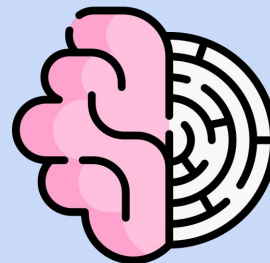
Actividades sugeridas

Detección de noticias

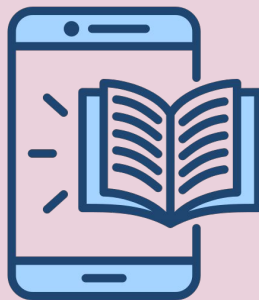
falsas



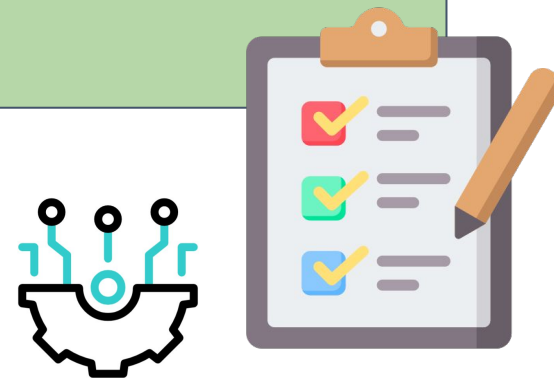
El laberinto de la información
(EduCaixa)



Alfabetización
Mediática



Checkology



Consejos para Docentes

1) Evalúa el nivel de competencia digital de tu alumnado



2) Incorporar herramientas digitales y colaborativas (Canva/Padlet...)

Fomentar metacognición (Sobre contenidos de aprendizaje y la veracidad de las fuentes de internet)



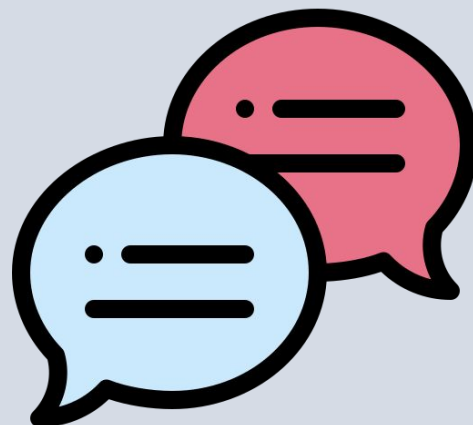
4) Enseña a usar motores de búsqueda, elegir palabras clave y verificar fuentes

5) Integra el respeto a la privacidad y el comportamiento responsable en línea enseñando a crear por ej. contraseñas seguras



6) Usar ejemplos reales y actuales (con noticias en redes sociales...)

3. Comunicación y colaboración digital



Conceptos clave



Definición: son las interacciones que se realizan mediante herramientas tecnológicas para compartir información, ideas y trabajar juntos en línea

Se trabaja:

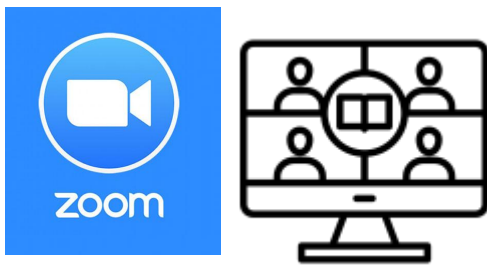
- Comunicación eficaz
- Trabajo en equipo online
- Uso responsable de herramientas digitales
- Resolución conjunta de problemas
- Organización y gestión compartida



Aplicaciones y herramientas



CLASES VIRTUALES



TRABAJO EN GRUPO



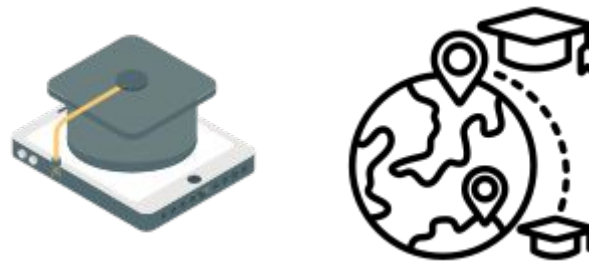
PLATAFORMAS EDUCATIVAS



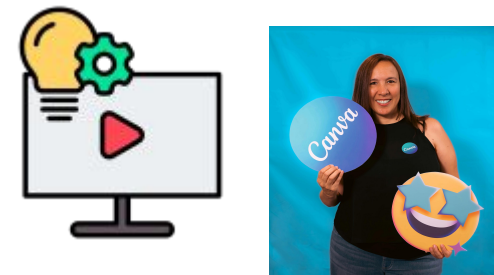
COMUNICACIÓN



APRENDIZAJE A DISTANCIA



CREACIÓN DE CONTENIDOS



Actividades sugeridas

Foro de clase virtual (Padlet, Google Classroom, Edmodo):

- Los alumnos comparten ideas sobre un tema de clase.
- Practican cómo escribir mensajes respetuosos y responder a compañeros.



Videollamada con otra clase (local o internacional):

- Intercambio cultural o presentación de proyectos.
- Refuerza la expresión oral, el respeto y la escucha activa en entornos digitales.



Proyecto colaborativo online:

- En grupos, crean una presentación o mural digital (Canva, Genially, Google Slides) sobre un tema curricular.
- Reparten roles (investigador, redactor, diseñador, portavoz).



Taller de “correo electrónico responsable”:

- Simulan el envío de mensajes formales entre compañeros o al profesor.
- Aprenden a redactar asuntos claros, saludar, despedirse y no usar lenguaje inadecuado.

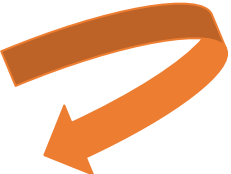


Juego de roles sobre redes sociales:

- Analizan ejemplos de publicaciones correctas e incorrectas.
- Reflexionan sobre privacidad, empatía y reputación digital.

Consejos para docentes

Definir normas claras de comunicación digital



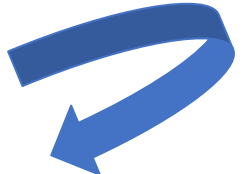
- Crear con el alumnado un “Decálogo de etiqueta digital” (netiqueta).
- Incluir aspectos como respeto, tono adecuado, uso del turno de palabra y cuidado de la ortografía.

Supervisar y guiar los espacios digitales



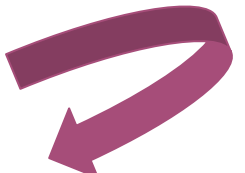
- Revisar las interacciones y corregir de forma formativa los errores en la comunicación.
- Promover el uso responsable de chats y comentarios.

Fomentar roles cooperativos



- Asignar responsabilidades digitales (moderador, redactor, verificador de fuentes).
- Favorece la participación equitativa y el sentido de pertenencia.

Promover la reflexión y autoevaluación



- Tras cada proyecto, realizar una breve autoevaluación sobre el trabajo en equipo digital.
- Preguntar: ¿cómo nos comunicamos? ¿respetamos las opiniones? ¿qué mejoraríamos?

4. Creación de contenidos



Conceptos clave

La creación de contenidos digitales en educación primaria es un proceso en el que docentes y alumnos pueden elaborar material educativo en formato digital, con el fin de hacer accesible el aprendizaje y a la vez desarrollar habilidades tecnológicas y educativas.

Es importante porque fomenta el pensamiento crítico, la participación de los alumnos y la creatividad.



Aplicaciones y herramientas



- [Kahoot](#): sirve para alguna evaluación rápida, una forma de juego y motivación
- [Canva](#) o [Genially](#): es una forma de crear presentaciones dinámicas, infografías, carteles, etc.
- [Edpuzzle](#): permite hacer una evaluación a través de vídeos interactivos
- [Scratch](#): les permite programar historias interactivas mediante bloques
- [LearningApps](#): les permite repasar el temario de clase



Actividades sugeridas

ACTIVIDAD 1: “Mi revista escolar digital”

Los alumnos, organizados en grupos, crearán páginas de revista sobre un tema escolar (medio ambiente, deportes, arte, ciencia..).

Herramientas: Canva, Google Docs, PowerPoint



Actividades sugeridas

ACTIVIDAD 2: “Vídeo educativo”

Los alumnos, en grupos, crearán un vídeo explicando algún contenido aprendido en clase en el que incluyan texto, narración e imágenes.

Herramientas: CapCut, Inshot, WeVideo



Consejos para docentes

Cómo guiar la creatividad:

- Crear un ambiente de exploración segura.
- Integrar la tecnología con un fin propuesto.
- Fomentar la colaboración creativa en grupos de trabajo.
- Realizar actividades abiertas (con varias respuestas correctas).
- Estimular el pensamiento crítico y ético digital.



Consejos para docentes

Cómo evaluar los trabajos de los estudiantes:

- Con el uso de rúbricas flexibles.
- Mediante la autoevaluación y coevaluación.
- Valorando la intención comunicativa, estética e/o innovadora.
- A través de la retroalimentación constructiva.
- Por escalas descriptivas, no solo numérica.



5. Uso responsable y bienestar digital



Conceptos clave

Uso responsable

Consiste en seguir unas pautas para preservar el bienestar físico, psicológico y social.

Es importante usar las tecnologías de manera responsable para poder preservar la salud de una persona y no crear una mala relación con estas.

USO RESPONSABLE DE LA TECNOLOGÍA



Bienestar digital



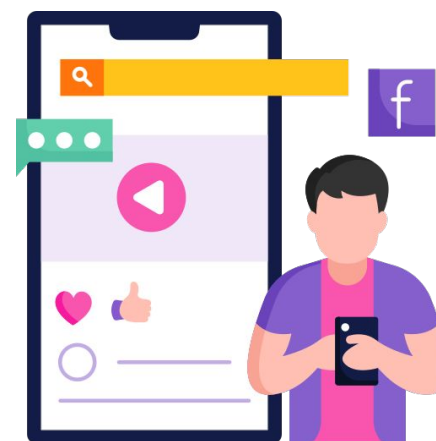
Se refiere al estado de salud física y mental de una persona en relación con su uso de la tecnología, buscando un equilibrio saludable entre la tecnología y la vida diaria

Su importancia radica en que ayuda a reducir el estrés, mejora la salud física y mental, fortalece las relaciones personales y promueve una mejor calidad de vida

Aplicaciones y herramientas

Existen diversas aplicaciones para asegurar un uso responsable y un bienestar digital como:

Bienestar Digital: permite establecer límites de tiempo, silenciar notificaciones, programar modos de descanso y analizar el uso del dispositivo.



Digital Detox: ayuda en la reducción del uso de dispositivos tecnológicos con el objetivo de disminuir el estrés, mejorar la concentración.

Aplicaciones y herramientas

Existen diversas aplicaciones para asegurar un uso responsable y un bienestar digital como:

NordVPN: esta aplicación protege tu conexión a internet, encriptando tus datos y ocultando tu dirección IP para proporcionar una actividad online más privada y segura.

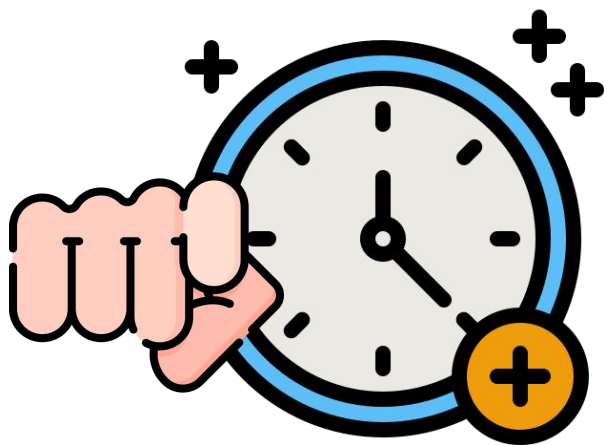


Cleanfox: esta aplicación bloquea posibles correos de spam, publicidad engañosa y puedes controlar las notificaciones que recibes.

Aplicaciones y herramientas

Existen diversas aplicaciones para asegurar un uso responsable y un bienestar digital como:

YourHour: esta aplicación proporciona estadísticas detalladas sobre el tiempo y uso del teléfono.



Google Family Link: es una herramienta familiar que se usa para colocar un control parental y de esta forma supervisar y gestionar el acceso de los más pequeños a la tecnología, incluyendo los sitios web que visitan y sus aplicaciones.

Actividad sugerida

Juego “Pantalla roja / Pantalla verde”

- El docente dice situaciones (“Juego en línea todo el día”, “Llamo a mis abuelos por videollamada”, “Doy mi contraseña a un amigo”).
- Los niños levantan una tarjeta verde si es un buen uso y roja si no lo es.
- **Objetivo:** Identificar conductas seguras y riesgosas.



Actividad sugerida

“Antes de publicar, pienso”

- Se presentan ejemplos de mensajes en línea.
- Los alumnos deciden si son respetuosos o dañinos.
- Se aplica la regla del “semáforo digital”:
 - ● No publiques (es dañino o falso)
 - ● Piénsalo bien (puede afectar a alguien)
 - ● Publica (es amable y útil)
- **Objetivo:** Fomentar respeto y empatía digital.



Proyecto final “Guardianes digitales”

- Hacemos grupos y crean una mini campaña escolar (cartel, video, dibujo o canción), con mensajes sobre:
 - Cuidar la privacidad.
 - Ser amable en línea.
 - Usar bien la tecnología.
- Se exponen los trabajos y se elige el mensaje más inspirador.
- **Objetivo:** Consolidar aprendizajes y promover el liderazgo digital.



Consejos para docentes

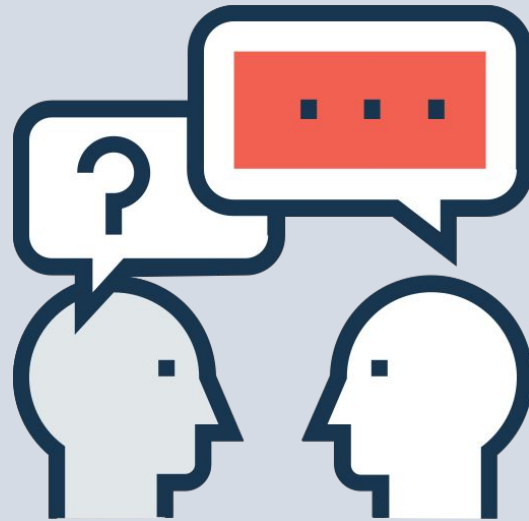
- Educar en el uso responsable de la tecnología.
- Fomentar el equilibrio digital.
- Vincular con la vida cotidiana.
- Trabajar la empatía y la convivencia.
- Modelar con el ejemplo.



"EL USO DE LAS TIC EN LA VIDA COTIDIANA"



6. Resolución de problemas

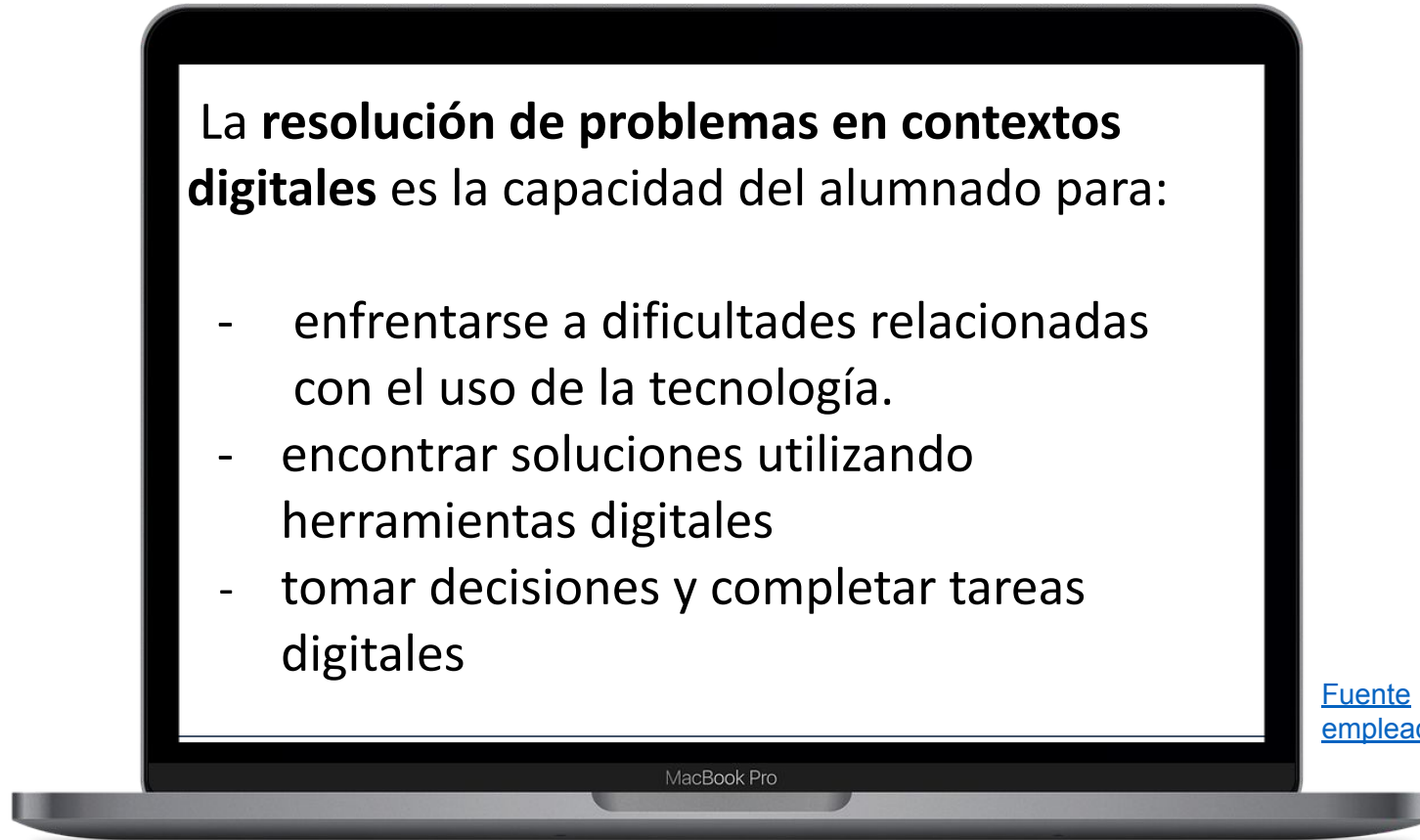


Conceptos clave

La **resolución de problemas en contextos digitales** es la capacidad del alumnado para:

- enfrentarse a dificultades relacionadas con el uso de la tecnología.
- encontrar soluciones utilizando herramientas digitales
- tomar decisiones y completar tareas digitales

[Fuente
empleada](#)



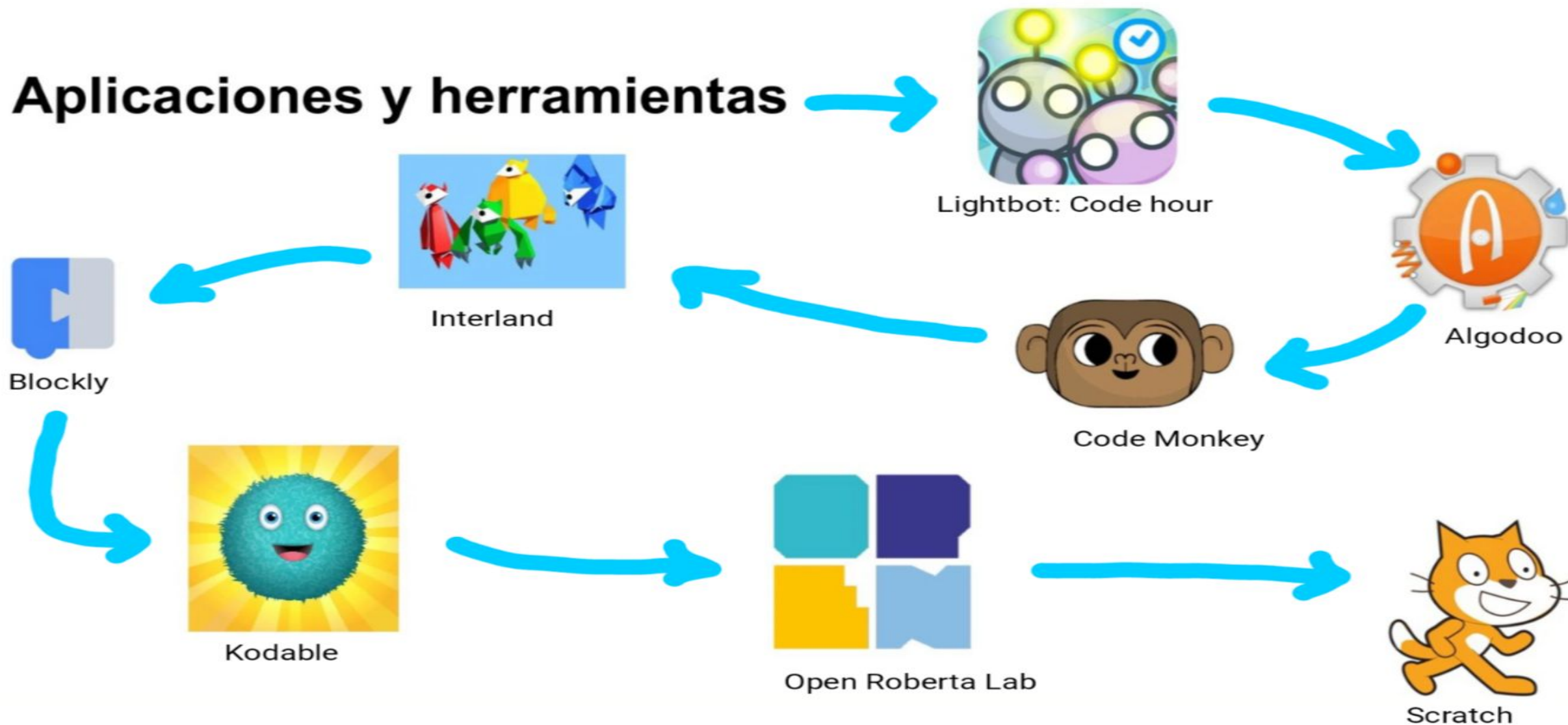
Importancia de la resolución de problemas en contextos digitales

DESARROLLO DE HABILIDADES CLAVE	FOMENTO DE LA AUTONOMÍA Y MOTIVACIÓN 	INCLUSIÓN Y ACCESO	PREPARACIÓN PARA EL FUTURO
- Mejora del pensamiento crítico y lógico, de la creatividad y de las competencias digitales 	- Aprendizaje personalizado, motivación y autonomía y responsabilidad	- Reducción de brechas y adaptabilidad para una educación de calidad e inclusión para los alumnos 	- Conexión con el mundo real y laboral 

[Fuente 1](#)

[Fuente 2](#)

Aplicaciones y herramientas



Actividades sugeridas



1. Investigar sobre un tema en específico haciendo uso de herramientas digitales (word, canva, etc)

habilidad: fomenta la selección de información, racionamiento y aprenden a contrastar los datos

2. Creación de un blog/página web personal usando los contenidos vistos en clase.

habilidad: sintetizar y organizar los conocimientos, fomento de la creatividad y del diseño gráfico

3. Crear un videojuego sencillo con la plataforma de scratch (programa)

habilidad: uso creativo de una herramienta digital y descomposición de problemas, pensamiento lógico



Consejos para docentes

1. Promover la curiosidad y la exploración, animando al alumnado a experimentar sin miedo al error

2. Modelar la actitud de aprendizaje continuo, aprendiendo junto al grupo y buscando soluciones en colaboración.

3. Integrar la resolución de problemas en el día a día mediante retos abiertos y significativos



4. Valorar la creatividad, la iniciativa y el esfuerzo más que la precisión técnica.

5. Crear un clima de confianza tecnológica que favorezca la expresión y el aprendizaje.

Autores

José María Romero Rodríguez

Eloísa Martín Rodríguez

Raúl Sánchez Delgado

Inés Sánchez Guerrero

Manuela Maldonado Sánchez

Juan Luis Palacios Beltrán

Susana Villén Lendínez

Clara Fernández Jiménez

David Padial Sierra

Mario Osuna Rodríguez

María Lobelles Padilla

Carmen Laguna Márquez

Laura Rodríguez Medrano

María José Expósito Gabaldón

Aitana Cardeñas Cabrera

Valeria Barbero Remacho

Aroa Morón Soto

Samuel Lechuga Pérez

Dana Guzmán Ordóñez

Claudia Cortés López

Belén Carrasco Cotes

Pablo Almasa García

Alberto Madero Ruíz

Javier García Molina

Vicente Cara Sánchez

Alexandra Díaz Lanza

Rubén Rodríguez Simón

Ana Ruíz Canca

Maria Jesús Poza Moreno

Lucía de Colsa Fernández

Uxía Fernández González

Manuel Torres Sáez

Soledad Pérez Pérez

Silvia Márquez Rivas

Marta Mories Díaz

Ainhoa Padilla Medina

Nieves Guerrero Martins

Lucía Cruz Martín

Francisca Aurora Jiménez Cortés

Carmen Pérez Garrido

Ana Silvia Contreras Rodríguez



UNIVERSIDAD
DE GRANADA





RECURSOS
EDUCACIÓN PRIMARIA



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

