

La Competencia Digital en la LOMLOE. Un nuevo reto docente



Por María Eugenia Sanjurjo Díez y Sabrina Gallego Verdi
Asesoras Técnicas Docentes, Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes

Palabras clave: Revista de Educación, competencia digital, LOMLOE, reto, docentes

Publicado el 7 de marzo de 2025

La aprobación de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de diciembre, de Educación (LOMLOE) trajo consigo la propuesta de un modelo de aprendizaje competencial.

La Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, definió dichas competencias como la combinación de conocimientos, capacidades y actitudes que toda persona precisa para su realización y desarrollo personal, su empleabilidad, integración social, estilo de vida sostenible, éxito en la vida en sociedades pacíficas, modo de vida saludable y ciudadanía activa.

A partir de esta Recomendación, la LOMLOE ha incorporado el concepto de competencia clave como todo aquel desempeño que se considera imprescindible para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales.

La evaluación de estas competencias clave se llevará a cabo, tal y como recoge el artículo 143 de la LOE, modificada por la LOMLOE, mediante una evaluación general del sistema educativo en el último curso de educación primaria y de educación secundaria obligatoria, que tendrá un carácter muestral y plurianual.

Por otro lado, la LOMLOE incorpora también el concepto de Perfil de Salida que identifica y define, mediante los descriptores operativos, las competencias clave que se espera que el alumnado haya desarrollado al completar una etapa educativa. Estas competencias clave son las siguientes:



Nota. Elaboración propia.

En el curriculum, la manera de incorporar estas competencias clave en cada una de las áreas o materias es a través de las competencias específicas de cada una de ellas. De esta forma, cada competencia específica se conecta con descriptores operativos de una o varias competencias clave, indicando así que, de la evaluación de las competencias específicas pueda deducirse el grado de adquisición de las competencias clave.

En el caso de la competencia digital, los descriptores operativos que definen el Perfil de salida, tanto al completar la Educación Primaria, como al completar la enseñanza básica, se encuentran vinculados con competencias específicas de prácticamente todas las áreas y materias. Esto significa que para adquirir el nivel esperado de competencia digital se puede y se debe trabajar en todas esas áreas o materias el uso seguro y responsable de las tecnologías digitales destinadas al aprendizaje.

Esta vinculación de la competencia digital con tantas áreas o materias diferentes ha supuesto un primer reto: la elaboración de un marco de evaluación que pudiera recoger esta circunstancia. Para hacer frente a este reto, se ha incorporado una nueva dimensión en el marco llamada “Ámbito de aplicación” y se han agrupado las áreas o materias en cuatro ámbitos diferentes. De esta forma, a la hora de diseñar los instrumentos de evaluación se debe intentar que correspondan con ámbitos de aplicación diferentes para tener así una prueba más plural.

El segundo gran reto que supone llevar a cabo una evaluación de la competencia digital es, precisamente, que dicha evaluación debe hacerse

necesariamente en formato digital. Es cierto que, desde hace varios años, hay numerosas pruebas que utilizan el formato digital para su desarrollo. Sin embargo, en este caso, se pretende dar un paso más. La manera de evaluar la competencia digital del alumnado pasa por que los estudiantes demuestren lo que saben hacer, haciéndolo. Y para ello, es necesario diseñar instrumentos de evaluación interactivos en los que los alumnos y alumnas realicen determinadas acciones para demostrar sus aptitudes y habilidades digitales.

Esto es un gran reto desde el punto de vista tecnológico ya que se deben simular determinados entornos digitales sobre los que se debe poder actuar y que dicha actuación sea registrada como correcta o incorrecta en función de la acción que lleve a cabo el alumno o la alumna.

Desde el mes de junio de 2024 se está trabajando en este sentido y se han conseguido diseñar e implementar unos instrumentos de evaluación que recogen estas funcionalidades. El objetivo de haber desarrollado estos instrumentos antes de la evaluación es poner al alcance de todo el profesorado un modelo de prueba para que su alumnado pueda familiarizarse con el entorno digital en el que se va a llevar a cabo la evaluación.

En el siguiente enlace se puede acceder a estos instrumentos: <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/evaluacionesnacionales/pruebas-en-formato-digital/lomloe/egs.html>

En mayo de 2025 está previsto llevar a cabo una evaluación piloto en 6.º de EP en 50 centros educativos del territorio nacional en las cinco lenguas, para comprobar la validez de los instrumentos de evaluación que se han diseñado para la primera edición de la Evaluación General del Sistema prevista para el año 2026.

En conclusión, la modificación de la Ley Orgánica 2/2006 a través de la LOMLOE representa un avance significativo en la educación española, al poner un énfasis especial en el aprendizaje competencial y la evaluación de las competencias clave del alumnado. El modelo propuesto busca que los estudiantes adquieran habilidades esenciales para su desarrollo personal, social y profesional, preparándolos para afrontar los retos globales. La incorporación de la competencia digital, vinculada a diversas áreas del currículo, plantea nuevos retos, como la creación de instrumentos de evaluación interactivos y digitales. Este enfoque innovador, acompañado de una evaluación piloto programada para 2025, pretende garantizar que el sistema educativo esté alineado con las demandas del siglo XXI, promoviendo un aprendizaje más práctico, inclusivo y adaptado a los cambios tecnológicos.

Referencias bibliográficas:

Consejo de la Unión Europea. (2018, mayo 22). *Recomendación del Consejo de la Unión Europea sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. <https://eur-lex.europa.eu/eli/reco/2018/1/oj>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de diciembre, de Educación (LOMLOE)*. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17472>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2024). *Instrumentos de evaluación digital de la LOMLOE*.

<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/evaluacionesnacionales/puebas-en-formato-digital/lomloe/egs.html>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2024). *Competencia digital en la LOMLOE: Reto y evaluación*.
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/evaluacionesnacionales/competencia-digital.html>

Cómo citar esta entrada:

Sanjurjo Díez, María Eugenia y Gallego Verdi, Sabrina (2025). La Competencia Digital en la LOMLOE. Un nuevo reto docente. *Aula Magna 2.0* [Blog].
<https://cuedespyd.hypotheses.org/17998>