3.2.3. Tecnologías digitales y anticipación de dificultades.

Aunque es el último apartado de esta competencia es un paso inicial que debemos tener en cuenta.

La formación y experiencia docente capacitan para **anticipar dificultades que puedan presentarse en un aprendizaje concreto**. La previsión de esas dificultades permite incorporar de antemano, empleando las tecnologías digitales, las ayudas, instrucciones, contenidos o actividades de refuerzo y apoyo necesarias; o las vías para establecer una comunicación e interacción fluidas con el alumnado para atender aquellas que no hayan sido previstas como hemos visto en los apartados anteriores.

Partimos, por tanto, de que ya somos conocedores de las principales dificultades que suelen surgir a la hora de abordar ciertos aprendizajes concretos y **nos planteamos el uso de materiales para apoyar o reforzar, habrá algunos que sean digitales y otros no**, pero ya sabemos lo que queremos.

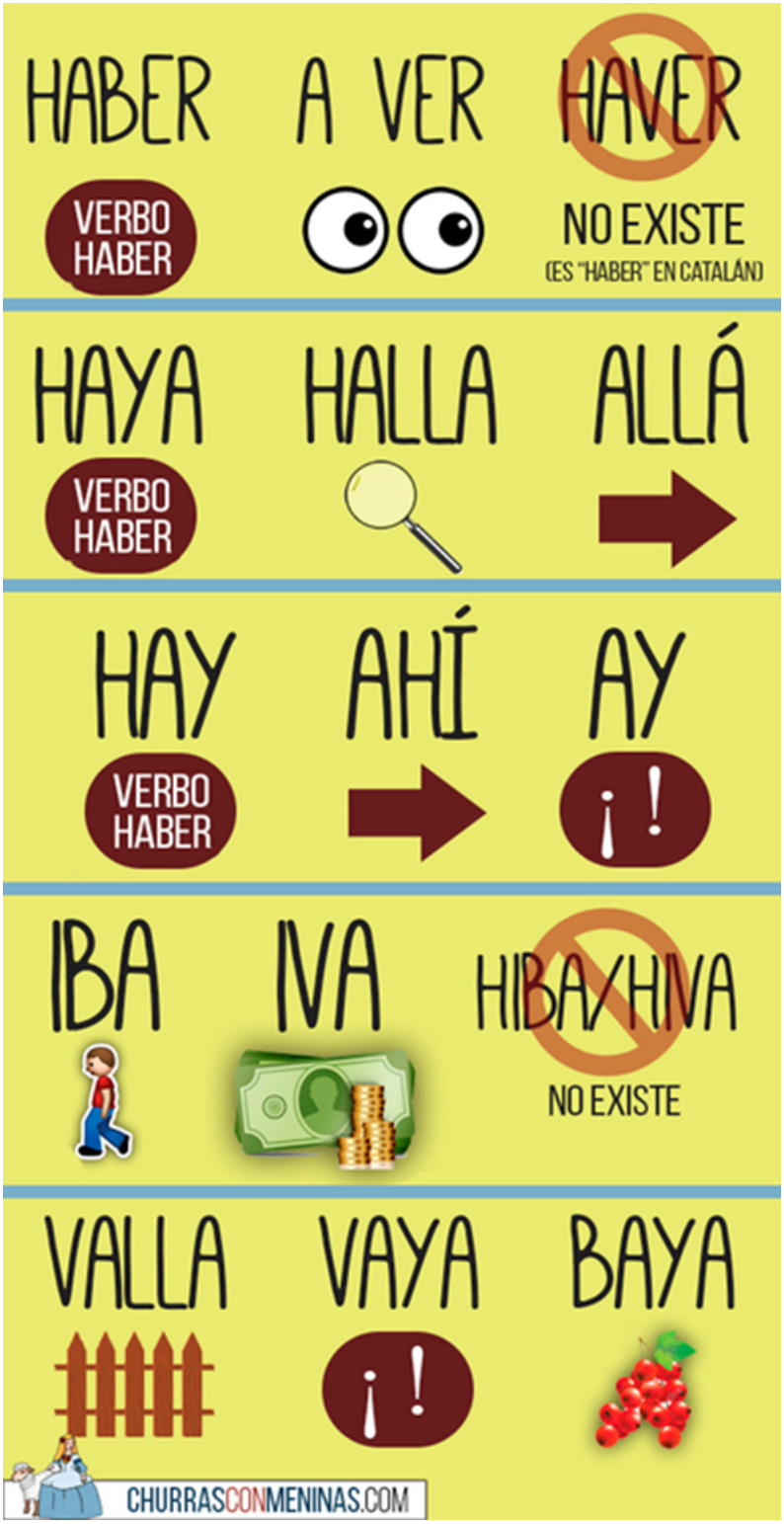
En este punto tenemos que **elegir entre crear esos materiales o buscar en los bancos de recursos** que están al alcance en la red.

Creación de materiales de apoyo propios

Para la creación de nuestros materiales tenemos una gran variedad de aplicaciones en función de lo que queramos conseguir.

- Si nuestra idea es hacer una infografía para trabajar algunas dificultades ortográficas habituales podemos utilizar la herramienta Canva, que nos facilita la tarea de diseño ofreciendo una amplia colección de recursos para enriquecer nuestra creación.

Copyright 2026



Visto en [imageneseducativas.com](). Infografía para anticipar errores habituales en ortografía

- Si lo que queremos es hacer una presentación. además de Canva, tenemos muchas otras herramientas como Genially o programas offline de presentaciones (Google

Presentaciones, Microsoft Powerpoint o LibreOffice Impress)



Plantilla en Genially para hacer actividades de refuerzo, repaso y ampliación.



Presentación en Genially con juegos para afianzar los aprendizajes. Creado por marisagon1111

- Incluso crear nuestros propios **videotutoriales** en los que podemos usar otras aplicaciones como las pizarras virtuales vistas con anterioridad (Google Jamboard y Microsoft Whiteboard). Para crear los videotutoriales recomendamos el programa OBS que es software libre multiplataforma y de código abierto. En Aularagon podemos encontrar cursos que nos ayudan en su uso: grabación-streaming y edición de videotutoriales.

Por otro lado, si en lugar de hacerlo desde un ordenador queremos hacerlo desde un dispositivo móvil, los propios dispositivos incluyen aplicaciones que permiten la captura de lo que se está viendo en pantalla.

Estas herramientas tienen un potencial enorme, ya que nos dan la opción de grabar el proceso de enseñanza y que permanezca accesible para que pueda ser consultado en el momento que se necesite. Así como también crear material personalizable para atender a diferentes necesidades.

- Puestos a crear, también podemos hacer nuestros “primeros pinitos” creando nuestro material educativo interactivo con una herramienta gratuita y de código abierto Exelearning, que tiene una comunidad detrás muy importante.
- En el entorno de Aeducar existen las actividades H5P, un estándar de actividades interactivas con una gran variedad que también es compatible con Wordpress y que aúna la compatibilidad con todos los dispositivos y la perspectiva de una larga duración de esa tecnología.

Buscar materiales de apoyo en bancos de recursos y organizarlos

Si queremos bucear en el océano de la red, vamos a encontrar multitud de recursos y tenemos comunidades docentes que se han puesto a la tarea y hacen su difusión a través de redes sociales. Podemos ver el caso de Instagram con #claustrodeig, en el que a través de ese hastag los miembros de la red social pueden compartir sus experiencias o materiales; o el equipo Sandbox Educación que en su página tienen multitud de recursos y formación para “codificar ilusiones" como ellos dicen.

También podemos encontrar repositorios clásicos como la página del ceiploreto, que todavía se actualiza, aunque una parte del material que se encuentra alojado ya no es accesible por funcionar con la tecnología “Flash”, ya en desuso y con problemas de vulnerabilidad; Mundoprimaria, que cuenta con material de muy variadas categorías; o educaciontrespuntocero que hace labor de divulgación en diferentes etapas.

> Es necesario mencionar que los materiales que enlazamos desde internet, pero de los que no tenemos propiedad, deben ser revisados con cierta periodicidad ya que son susceptibles de desaparecer. También es posible que el software con el que fueron creados deje de ser compatible con las nuevas tecnologías que surjan.

Copyright 2026

Entramos en la siguiente etapa, he creado o seleccionado los recursos y ahora he de organizarlos y categorizarlos.

En las plataformas educativas que hemos visto como Classroom o Aeducar podemos crear un curso, o una parte de un curso, que sea privado y en el que tengamos nuestro material de manera que lo podamos trasladar fácilmente al alumnado.

Existen otras herramientas que nos permiten categorizar de forma fácil los recursos como pueden ser Trello y Padlet. En ellas podemos crear unos tablones con categorías que nos permiten organizar los recursos.



Panel creado con Padlet para organizar recursos e información. Creado por Noemí - librosalaula

La fase final sería trasladar al alumnado estos recursos, en el momento del proceso que consideremos que son necesarios, en base a la supervisión y monitorización que hayamos hecho.

Podemos llevar esta fase a cabo a través de los medios que ya hemos mencionado en los apartados anteriores de interacción y monitorización. El uso de las plataformas educativas nos va a permitir hacerlo en un entorno seguro. Tanto Aeducar como Google Classroom, permiten seleccionar el alumnado que debe recibir un material o tarea, ya que en algunos casos se enviarán actividades de manera grupal y en otros casos de manera individual.

Revision #15
Created 2022-10-24 01:13:05 CEST by David
Updated 2022-11-26 12:40:05 CET by David

Copyright 2026