

# Introducción Competencia

## 3.1. Enseñanza

### 3.1.1. Introducción.

La competencia 3.1, como hemos dicho anteriormente, es la de mayor peso en el área, ya que las otras 3 complementan su función.

**Si tenemos en cuenta el nivel B1** que es en el que nos encontramos en este curso, algunos de los objetivos a alcanzar en esta competencia serían:

- **Uso autónomo en la práctica docente, de las tecnologías digitales incorporadas en la programación didáctica.**
  - **Integrar de forma selectiva los recursos digitales disponibles en el centro en la programación didáctica** siguiendo el modelo pedagógico recogido en el proyecto educativo. Como veremos a continuación, cada centro puede tener un modelo pedagógico diferente dependiendo de sus creencias y también de la formación de sus docentes, veremos a continuación diferentes modelos y sus características.
  - **Adoptar un uso convencional y autónomo de los recursos digitales** disponibles en el centro seleccionándolos en función de sus características y del contexto educativo y de la modalidad de enseñanza (presencial, en línea, a distancia o híbrida). Como
  - **Valorar, durante su uso, la idoneidad de los recursos empleados habitualmente para la consecución de los objetivos de aprendizaje por parte del alumnado.**
  - **Resolver problemas comunes** que puedan presentarse en su práctica al integrar las tecnologías digitales y afrontar los imprevistos con soluciones alternativas.

Como podemos observar, no es tanto el uso de la herramienta sino la contextualización de manera autónoma de ésta en un proceso en el que mejore las estrategias metodológicas. Para ello podemos primero hacer una reflexión acerca de los agentes implicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.