Resolución de problemas

- Resolución de problemas

Copyright 2026

Resolución de problemas

De acuerdo con el **MRCDD**, esta competencia implica que, los docentes tendrán que

> Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas
> para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en la utilización de las
> tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos y desenvolverse, como prosumidor, de forma
> creativa y crítica en un mundo digitalizado.

Como hemos visto a lo largo del área 6, los contenidos a desarrollar por el alumnado, **pueden variar mucho** en este área 6, ya que, nuestro alumnado puede ir desde las primeras etapas de infantil **(3 años) hasta prácticamente la mayoría de edad.**

La competencia se evaluará a través de la creación y ejecución de **situaciones de enseñanza-aprendizaje** que involucren la resolución de **problemas cotidianos** y el **uso creativo de las tecnologías** digitales por parte de los estudiantes. El docente debe ser capaz de abordar estos problemas y utilizar sus habilidades pedagógicas y didácticas para motivar y comprometer a los estudiantes para que desarrollen estos conocimientos.

Las enormes diferencias entre el tipo de alumnado de las distintas etapas, plantean muchas dificultades a la hora de establecer esos "problemas cotidianos", ya sea por **capacidad cognitiva** o incluso por motivos legales **(edad mínima de registro).** En este último caso, juega un papel fundamental la utilización de **entornos virtuales de aprendizaje como Aeducar**, que nos va a permitir diseñar actividades lo más próximas a **situaciones cotidianas en la red** pero siempre con garantía de que los datos de nuestro alumnado están a buen recaudo (por ejemplo, completar un formulario de datos personales para registrarse en una plataforma.

Como hemos visto, esta competencia está abierta a muchos contenidos, entre los que el MRCDD **destaca**:

Copyright 2026

> •**Instalación de hardware y software, conexión y sincronización de dispositivos y resolución**
> **de los problemas de funcionamiento** que puedan presentarse, así como configuración
> personalizada de los dispositivos, servicios y herramientas digitales, incluidas las de
> accesibilidad.
> • **Uso de las tecnologías digitales de forma reflexiva y crítica** para resolver problemas o llevar a
> cabo acciones de la vida diaria, desde la petición de una cita médica, a una compra o
> transacción financiera, pasando por la búsqueda de empleo o la participación en actividades
> de ocio.
> • **Uso creativo de las tecnologías digitales** para desarrollar, de forma individual o colectiva,
> proyectos de cualquier tipo, desde la creación de una empresa a la constitución de
> organizaciones sociales o el desarrollo de proyectos científicos, artísticos o culturales.
> • **La identificación de las propias lagunas** en las competencias digitales propias y la búsqueda
> de recursos para superarlas, haciendo uso de los entornos digitales, proporcionando y
> recibiendo ayuda para ello.

Contenidos que implican una madurez que no posee el alumnado en todas las etapas, pero que ha de poseer el docente para, si es posible, fomentar en su alumnado.

Itinerarios en Competencia Digital del Alumnado

Pero, ¿qué tiene realmente que saber hacer el alumnado en cada etapa? Esta es una pregunta con una **respuesta muy abierta.** En la actualidad muchos centros están desarrollando sus propios **"itinerarios de competencia digital del alumnado"** en los que establecen los contenidos digitales que el alumnado debería alcanzar en cada ciclo. Se trata de una **medida adoptada a nivel de centro y que debe estar adaptada a las características del mismo**, así como de su alumnado.

Copyright 2026

Aquí tenéis un ejemplo de itinerario en competencia digital propuesto por el **Centro de Profesorado Juan de Lanuza**:

https://drive.google.com/file/d/1W2O_L4vHbo_jkn6QNEbRK5Vc3D1e7PVx/preview

Si quieres saber más, no te pierdas la página **Resolución de problemas tecnológicos y digitales** , de esta misma librería.

Ejemplos de tarea: Un buen ejemplo de tarea serían las siguientes fichas para trabajar, que pueden re-elaborarse para trabajar en modo digital con plataformas tipo LIVEWORKSHEETS. Están extraidas de la web **PROGRAM.AR:**

Descargar aquí