5.1. Resolución de problemas

Partiendo de la base especificada en el documento **MRCDD (Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente)** en cuanto a la resolución de problemas los docentes debemos

> 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.

Demostraremos esta competencia *diseñando y llevando a cabo situaciones de enseñanza y aprendizaje en las que se requiera la solución de problemas cotidianos y el uso innovador de las tecnologías digitales por parte del alumnado.* **Debido a ello seremos nosotras las responsables primeras de saber resolver problemáticas o cómo y dónde hallar las herramientas necesarias para ello**, conducir al alumnado hacia ellas y dotarles de autonomía para ese fin.

El **MRCDD** articula el campo de acción en torno a estos cuatro ejes:

> • **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

Copyright 2026

> 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.

En cuanto a los contenidos en los que nos tenemos que versar nosotras mismas como personas docentes, abarcan desde las **estrategias pedagógicas** que promuevan el desarrollo de la competencia digital del alumnado y fomenten un enfoque crítico y creativo en el uso de las tecnologías digitales, los **conocimientos técnicos para abordar posibles contratiempos** que puedan surgir durante la utilización de las tecnologías digitales, además de utilizar **fuentes y comunidades profesionales confiables** para resolver cualquier duda relacionada con dichas tecnologías, el **uso de los servicios en línea,** así como **recursos y plataformas,** para el desarrollo de las competencias digitales de la ciudadanía.

Varios de estos conocimientos (estrategias pedagógicas, uso de recursos y plataformas de ayuda...) los hemos abordado a lo largo de todo el curso y ahora concretaremos en los restantes, pero en este apartado hemos de hacer hincapié en **incorporarlos a las actividades de enseñanza-aprendizaje**, tareas, situaciones de aprendizaje, evaluaciones... Es fundamental que los alumnos sean capaces de **solucionar problemas técnicos en dispositivos y entornos digitales, seleccionando y utilizando herramientas digitales adecuadas**. También deben c **onfigurar y personalizar los entornos digitales** de forma segura según sus necesidades, incluyendo las de accesibilidad (ver área 5). Además, deben utilizar de manera innovadora las tecnologías para resolver problemas conceptuales y colaborar con otros. Es importante que identifiquen **áreas de mejora en su competencia digital y ayuden a sus compañeros**. Por último, deben buscar **oportunidades de crecimiento personal y mantenerse actualizados en tecnologías digitales**.

Todo ello lo conseguiremos por medio de dar a conocer las herramientas y dotarles de autonomía digital, en la que estamos implicados nosotras, las familias, el centro y las instituciones.

Puedes consultar el itinerario digital para el alumnado propuesto por el CP Juan de Lanuza (de 1ºEI a 6º EP) que se muestra en el libro CDD B1 Genérico. Área 6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado > resolución de problemas.

Itinerarios en Competencia Digital del Alumnado

Copyright 2026

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.
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

Revision #14
Created 2023-03-07 14:39:42 CET by Minerva Rodríguez
Updated 2023-09-13 19:59:04 CEST by Minerva Rodríguez

Copyright 2026