

3.2.6. Tecnologías digitales y anticipación de dificultades

A lo largo de toda la competencia hemos ido viendo diferentes herramientas que pueden servirnos para apoyar y orientar los aprendizajes. Antes de terminar de ver esta competencia es importante hacer alusión a aquellos materiales de elaboración propia que nos permiten adaptarnos a nuestros alumnos y alumnas y contextualizar los aprendizajes.



En otros puntos de este curso veremos también herramientas que hagan alusión a esta labor, como en el **área 2 de curación y creación de contenidos** o el **área 5 de accesibilidad**, pero es importante nombrarlo aquí también.

Nos referimos a todas esas herramientas que nos permiten reforzar y apoyar nuestra labor en el proceso de enseñanza y aprendizaje tomando en cuenta las dificultades que puedan tener nuestros alumnos y alumnas.

Esto va muy en línea con el área 5, y está estrechamente relacionado con la necesidad de respetar el **modelo DUA**, ofreciendo diferentes formas de percepción de los aprendizajes entre otras cosas.

Imagen de vectorjuice en Freepik

Así, podemos elaborar recursos digitales que nos ayuden a **reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje**, recursos digitales que pueden ser elaborados con diferentes herramientas.

“ Algunos recursos que pueden ayudar son:

- Creación de **infografías**
- Elaboración de **presentaciones**
- Creación de **tutoriales**
- Uso de **mapas mentales**
- **Actividades interactivas**: exe learning o h5p
- **Búsqueda de recursos** en bancos de recursos educativos
- **Creación de muros** de información: paddlet
- Grabación de **podcast**

Las **opciones son infinitas y las herramientas muy amplias**, todo dependerá del contexto en el que nos movamos y de las características de nuestro proceso de enseñanza y aprendizaje.

Revision #1

Created 31 May 2023 12:19:05 by Chefo Cariñena

Updated 2 June 2023 09:45:03 by Chefo Cariñena