0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la segunda competencia del área 3 y está vinculada directamente con el empleo de las tecnologías digitales para la **interacción** y la **comunicación durante los procesos de enseñanza y aprendizaje**, especialmente a la hora de obtener información, de forma directa o indirecta, sobre el **desarrollo de los aprendizajes del alumnado**, tanto sobre sus logros y dificultades objetivas como sobre su percepción subjetiva, y **de ofrecer retroalimentación** mediante el uso de las tecnologías digitales.

La secuencia de acciones en la que esta competencia se despliega es la siguiente:

1. **Anticipar las dificultades** para poder incorporar de antemano ayudas, instrucciones, contenidos o actividades de refuerzo y apoyo.
2. **Detectar los problemas y dudas** durante el proceso de aprendizaje. Incluir procedimientos digitales de monitorización y comunicación tanto en la enseñanza online como presencial.
3. **Proporcionar orientaciones y apoyo** inmediato de manera grupal e individual.

Esta competencia mantiene una relación significativa con la competencia 1.1 Comunicación organizativa y con la competencia 4.3 Retroalimentación, programación y toma de decisiones.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Destrezas y estrategias de comunicación e interacción didáctica utilizando tecnologías digitales. Conocimiento de las tecnologías y criterios para su selección, estrategias de comunicación en situaciones didácticas (unidireccional, bidireccional y multidireccional). Orientación y apoyo al aprendizaje en entornos digitales.
- Sistemas de monitorización de la participación y progreso del alumnado en entornos virtuales y formación presencial.
- Conocimiento de las dificultades asociadas a los procesos de enseñanza-aprendizaje y sus soluciones.
- Seguridad y protección de datos personales y garantía de derechos digitales en procesos de comunicación y monitorización de los aprendizajes.

Los **indicadores del MRCDD** en esta competencia fortaleciendo que en el nivel B2 un docente:

Copyright 2026

- **3.2.B2.1.** Transfiere estrategias de comunicación e interacción con el alumno y configura las tecnologías digitales disponibles para responder a nuevas situaciones de aprendizaje, con el fin de mejorar el apoyo y la orientación.
- **3.2.B2.2.** Adapta al contexto estrategias educativas en las que, gracias a las tecnologías digitales, puede obtener información inmediata sobre el proceso de aprendizaje de su alumnado para mejorar la ayuda y orientación proporcionada el proceso.
- **3.2.B2.3.** Aplica estrategias de pensamiento computacional para diseñar procedimientos que detectar y categorizar los problemas concretos que su alumnado puede tener durante el proceso de un determinado aprendizaje y para modelizar las orientaciones, ayudas, información de apoyo y actividades de refuerzo, utilizando tecnologías digitales.
- **3.2.B2.4.** Presta apoyo informal a otros docentes en la selección y configuración de las tecnologías digitales más adecuadas para ofrecer orientaciones y apoyo al alumnado durante los procesos de aprendizaje.

Algunas **acciones** en las que se manifiesta esta competencia son:

- Utilizar herramientas de comunicación digital para responder con rapidez a las preguntas y dudas del alumno, por ejemplo, herramientas de comunicación de la plataforma de aprendizaje.
- Establecer actividades de aprendizaje en entornos digitales teniendo previstas las necesidades de orientación y atención al alumno.
- Monitorizar digitalmente los registros del alumno en clase, por ejemplo, número de aciertos y tiempo de respuesta en un cuestionario electrónico, y ofrecer asesoramiento cuando sea necesario, respetando sus derechos digitales.
- Utilizando tecnologías digitales para monitorear a distancia el progreso del alumnado e intervenir cuando sea necesario, lograr al mismo tiempo la autorregulación.
- Experimentar con nuevas vías y formatos para ofrecer orientación y apoyo y desarrollarlos utilizando las tecnologías digitales.
- Aplicar estrategias que eviten la discriminación, los sesgos o la generación de expectativas inadecuadas en el alumnado, en la configuración de los sistemas de monitorización y en la formulación de las respuestas automatizadas o modelizadas.

PALABRAS CLAVE		
Entornos virtuales de aprendizaje	aeducar	Espacio de trabajo de Google para la educación
Equipos de Microsoft	dojo de clase	MOODLE
generación de debate	Aclaración de conceptos	mensajería
Sigad	Flojo	Telegrama
mentímetro	Voltear	padel

Copyright 2026

Plan Symbaloo	juguetes de cubierta	Kahoot
cuestionario	formularios google	

Revision #4
Created 2023-04-08 17:34:20 CEST by Isabel Catalán Sancho
Updated 2023-04-17 11:08:33 CEST by Cristina Culiáñez