

# 0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la primera competencia del área 3, y como hemos comentado anteriormente las demás competencias de esta área complementan esta.

Si tuviéramos que sintetizar esta competencia en una palabra sería “**programar**”.

Se trata de: **integrar en las programaciones didácticas el uso de las tecnologías digitales**, de forma creativa, segura y crítica para mejorar la eficacia de las prácticas docentes. **Gestionar y coordinar** adecuadamente **las intervenciones didácticas digitales**, asegurando el **funcionamiento de los dispositivos, recursos y servicios** durante la implementación de la programación didáctica. **Desarrollar y experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos** para la enseñanza y para el aprendizaje.

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

**3.1.B2.1.** Transfiere prácticas innovadoras en el uso pedagógico de las tecnologías digitales a su contexto educativo haciendo las adaptaciones necesarias y adapta el uso de los recursos digitales que ha empleado previamente a nuevas situaciones de aprendizaje.

**3.1.B2.2.** Integra las tecnologías digitales en su programación y práctica educativa de forma que el alumnado tiene que hacer un uso plural, diversificado, selectivo y responsable de ellas para desarrollar las actividades propuestas con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje.

**3.1.B2.3.** Resuelve los problemas técnicos y pedagógicos que puedan surgir en su práctica docente gracias a que posee un conocimiento teórico y práctico consolidado de las tecnologías, tanto generales como de la materia o ámbito que imparte.

**3.1.B2.4.** Presta apoyo informal a otros docentes en la implementación de las tecnologías digitales en el aula o en el diseño de la planificación didáctica para su integración.

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

- Utilizar las tecnologías del aula para apoyar la enseñanza.
- Estructurar las sesiones de aprendizaje de modo que las diferentes actividades digitales (dirigidas por docentes y por el alumnado) refuercen conjuntamente el objetivo del aprendizaje.

- Configurar sesiones de aprendizaje, actividades e interacciones en entornos digitales.
- Estructurar y gestionar los contenidos, la colaboración y la interacción en entornos digitales respetando la normativa vigente.
- Analizar cómo el uso de las tecnologías digitales en la práctica docente, ya sea en entornos presenciales o virtuales, pueden mejorar la consecución de los objetivos de aprendizaje.
- Reflexionar sobre la eficacia y adecuación de las estrategias pedagógicas digitales elegidas y ajustarlas de manera flexible.
- Generar situaciones de aprendizaje factibles únicamente con el uso de las tecnologías digitales.

| PALABRAS CLAVE                    |  |                           |
|-----------------------------------|--|---------------------------|
| Modelos                           | Metodologías Activas                           | Conductista               |
| Experimental                      | Cognitivista                                   | Constructivista           |
| Modelo CAIT                       | Modelo TPACK                                   | Modelo SAMR               |
| Gamificación                      | Flipped classroom                              | ABJ                       |
| ABP                               | Aprendizaje Basado en el Pensamiento           | Aprendizaje Cooperativo   |
| Design Thinking                   | La Cultura del Pensamiento en el aula bilingüe | Google for Education      |
| AEDUCAR                           | Actividades H5P                                | Plan de Acogida Digital   |
| Protocolo de incidencias técnicas | Infraestructuras de red y conectividad         | Política de uso aceptable |