

# 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