Introducción al área 3. Enseñanza y aprendizaje.

Este módulo pretende que te inicies en el conocimiento básico de las competencias que se desarrollan en el "Área 3. Enseñanza y Aprendizaje", del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente y en su aplicación a la asignatura de música. Comenzaremos explicando las características del área 3 en general, así como las generalidades de la Competencia B2 para posteriormente pasar a concretar todo esto en la asignatura de música.

El área 3 se encuentra dentro de las Competencias pedagógicas de los educadores según el marco común tal y como aparece representada en esta imagen:



Esta área forma parte del las competencias pedagógicas que los docentes deben de adquirir. A diferencia de lo que puede parecer, no es un área que se centre en el conocimiento o el manejo de las herramientas digitales desde un punto técnico o de infraestructura, sino que **hace referencia**

Copyright 2026

a la capacidad de los docentes para manejar de manera eficaz las nuevas tecnologías digitales en las diferentes fases y entornos del proceso de aprendizaje.

Esto quiere decir que el uso de estas tecnologías debe de ir acompañado de una reflexión y un conocimiento que permita al docente seleccionar y aplicar los recursos digitales en el momento preciso para maximizar el proceso de enseñanza y aprendizaje favoreciendo así estrategias de metodología activa que potencien el uso de modelos pedagógicos dinámicos donde el alumno o alumna sea el protagonista.

El área está compuesta por 4 competencias aunque la de mayor peso es la primera 3.1 Enseñanza la cual hace referencia **al diseño, planificación e implementación del uso de tecnologías digitales en cada una de las etapas del proceso de aprendizaje.**

Tanto es así que **el resto de competencias complementan a la primera** enfatizando algunas de sus características. De esta manera:

- **3.2 Orientación y apoyo en el aprendizaje** para proporcionar a través de herramientas digitales apoyo y orientación al alumnado.
- **3.3 Aprendizaje entre iguales** haciendo énfasis en el acompañamiento, guía y facilitación del desarrollo de actividades de aprendizaje colaborativas
- **3.4 Aprendizaje autorregulado** ayudando en el desempeño de tareas y actividades de aprendizaje autorreguladas.

Partiendo de esta información, si nos situamos en el aula elaborando una secuencia didáctica o una situación de aprendizaje, un buen nivel competencial en esta área nos permitirá reflexionar acerca de qué elementos podemos incluir en dicha secuencia o situación para hacerla más atractiva y favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo siempre en cuenta el contexto en el que nos encontramos así como las líneas metodológicas del centro.

Esto quiere decir que no todo vale, debemos de ser cautos y no elegir un recurso porque esté de moda o porque lo tenga a mano. Para poder hacer una buena selección de los recursos digitales que utilizamos debemos de tener en cuenta diferentes factores, siendo así un medio para conseguir nuestra labor docente y no un objetivo.

Por ejemplo, nivel educativo con el que estamos trabajando, conocimientos previos del alumnado, accesibilidad de la herramienta a todo el alumnado,...

Debemos reflexionar acerca del uso de los recursos digitales, teniendo en cuenta que son un medio y no un objetivo final y que deben de ir de la mano de la metodología que utilicemos y del lugar donde nos encontremos. Añadir además que el docente necesita de un nivel para poder

Copyright 2026

manejarlos, pues tampoco tendría sentido aplicar el uso de un recurso digital que no sabemos utilizar, no es lo único que necesitamos para introducir las herramientas digitales en el aula.

Revision #7
Created 2023-02-01 09:18:13 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2023-11-15 12:12:58 CET by Silvia Gómez Ferrer

Copyright 2026