

## 3.1.0. Introducción

Esta competencia se centra en la integración en las **programaciones didácticas** el uso de las **tecnologías digitales**, de forma **creativa, segura y crítica** para **mejorar** la eficacia de las **prácticas docentes**. En la **gestion y coordinación** adecuada de las **intervenciones didácticas digitales**, asegurando el **funcionamiento** de los **dispositivos, recursos y servicios** durante la implementación de la programación didáctica. También en el **desarrollo y experimentación** con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y para el aprendizaje.

Esta competencia es nuclear dentro del MRCDD ya que corresponde al **ejercicio de la función esencial de la profesión**, recogida en el artículo 91, del capítulo I del título III de la Ley Orgánica de Educación: "La programación y la enseñanza de las áreas, materias, módulos o ámbitos curriculares que tengan encomendados".

Los docentes demuestran esta competencia en la **inclusión de los recursos digitales como parte integral de su planificación didáctica y de su implementación en las clases**, en el **uso eficaz de las tecnologías digitales en el aula**, en la **resolución de los problemas que puedan presentarse** y en su **valoración y ajuste durante el proceso**.

Dado que este marco tiene un carácter general para todas las etapas, materias y tipos de enseñanza, esta competencia se analizará tratando únicamente los aspectos generales, sin abordar su aplicación en materias específicas, lo que requeriría un desarrollo propio en el que se incluyesen los conocimientos tecnológicos y del contenido que han de poseer los docentes que las imparten, cuestión que escapa al objeto de este marco, por lo que solo se hará de ellos una mención genérica.

Hay diversos usos que se pueden dar a las tecnologías en el ejercicio de la docencia, por ejemplo, **Puentedura**, en su modelo **SAMR39**, describe **cuatro modelos de utilización de las tecnologías** en la práctica docente: **sustitución, aumento, modificación y redefinición**. Todos los usos pedagógicos o didácticos de las tecnologías digitales pueden ser necesarios en un momento determinado, pero no todos ellos tienen el mismo potencial transformador para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

El **uso sustitutivo** de unas tecnologías en lugar de otras **puede**, en ocasiones, **no aportar ninguna nueva funcionalidad o mejora**, en **otras**, puede, sin embargo, **ampliar o aumentar** las ya existentes. El desarrollo e investigación sobre nuevos formatos y métodos debería ir, por tanto, encaminado a un uso de las tecnologías que permita modificar significativamente las

actividades diseñadas por los docentes, enriqueciéndolas, o redefinirlas completamente, haciendo posibles situaciones de aprendizaje que eran impensables sin la tecnología actual.

Al tratarse de un marco de desarrollo profesional, se contempla un primer nivel de competencia en el que los docentes ya deben estar capacitados para el ejercicio de la profesión, lo que implica disponer de un conocimiento mínimo que permite afrontar este trabajo con solvencia técnica, conceptual y metodológica, aunque, posteriormente, gracias a la experiencia, la reflexión, la evaluación y la formación, se pueda crecer en cuanto al nivel de competencia y, por lo tanto, mejorar los resultados obtenidos en el trabajo en el aula. En cualquier caso, un docente con un gran conocimiento de las tecnologías, o alguien que demuestre un conocimiento teórico profundo de los métodos para enriquecer las actividades docentes con el uso de la tecnología, no estaría en los niveles superiores de esta competencia. **Es necesario conjugar el conocimiento teórico, técnico y práctico para su desarrollo.**

La **nivelación** de esta competencia es compleja y habrá que tener en cuenta, en primer lugar, siguiendo el **modelo TPACK**, tres tipos de contenidos teórico-prácticos:

1. **Tecnologías educativas digitales:** características, funcionamiento, puesta en marcha, conectividad, resolución de problemas.
2. **Desarrollo de procesos de innovación docentes** recogidos en el Conocimiento Pedagógico y el Conocimiento Tecnológico del modelo TPACK.
3. **Concreción del diseño curricular a través de la programación didáctica.** Y su integración en un cuarto que es el que desarrolla plenamente esta competencia.
4. **Aplicación de modelos pedagógicos para la integración** de las tecnologías en la práctica docente.

## Según el MRCDD un docente con nivel B2 en esta competencia...

### 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.

Revision #2

Created 18 April 2023 00:35:13 by María Esther Arilla Luna

Updated 1 September 2023 00:39:40 by María Esther Arilla Luna