3.2.6. Tecnologías digitales y anticipación de dificultades

A lo largo de toda la competencia hemos ido viendo diferentes herramientas que pueden servirnos para apoyar y orientar los aprendizajes. Antes de terminar de ver esta competencia es importante hacer alusión a aquellos materiales de elaboración propia que nos permiten adaptarnos a nuestros alumnos y alumnas y contextualizar los aprendizajes.



En otros puntos de este curso veremos también herramientas que hagan alusión a esta labor, como en el **área 2 de curación y creación de contenidos** o el **área 5 de accesibilidad**, pero es importante nombrarlo aquí también.

Nos referimos a todas esas herramientas que nos permiten reforzar y apoyar nuestra labor en el proceso de enseñanza y aprendizaje tomando en cuenta las dificultades que puedan tener nuestros alumnos y alumnas.

Copyright 2026

> Esto va muy en línea con el área 5, y está estrechamente relacionado con la necesidad de respetar el **modelo DUA**, ofreciendo diferentes formas de percepción de los aprendizajes entre otras cosas.

Imagen de vectorjuice en Freepik

Así, podemos elaborar recursos digitales que nos ayuden a **reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje**, recursos digitales que pueden ser elaborados con diferentes herramientas.

> Algunos recursos que pueden ayudar son:
>
> - Creación de **infografías**
> - Elaboración de **presentaciones**
> - Creación de **tutoriales**
> - Uso de **mapas mentales**
> - **Actividades interactivas**: exe learning o h5p
> - **Búsqueda de recursos** en bancos de recursos educativos
> - **Creación de muros** de información: paddlet
> - Grabación de **podcast**

> Las **opciones son infinitas y las herramientas muy amplias**, todo dependerá del contexto en el que nos movamos y de las características de nuestro proceso de enseñanza y aprendizaje.

Revision #3
Created 2023-04-12 11:56:43 CEST by Javier Anzano
Updated 2023-04-13 13:07:57 CEST by Javier Anzano

Copyright 2026