Introducción.

- Introducción al área 3. Enseñanza y aprendizaje.

Copyright 2026

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.

Esta área se enmarca dentro del **ámbito pedagógico**, así que está completamente enfocada en la parte de docencia de la Competencia Digital.

El primer aspecto que debemos aclarar para evitar futuras confusiones es que esta área **no se refiere a la enseñanza y aprendizaje de las tecnologías digitales como un fin en sí mismo**. Lo que se pretende **es fortalecer y mejorar las estrategias de enseñanza y**

Copyright 2026

aprendizaje gracias a las tecnologías digitales. Por tanto, se trata de, independientemente de la metodología o enfoque pedagógico planificado, adquirir unas competencias digitales como docente que permitan **utilizar de manera eficaz** las tecnologías digitales **en cada una de las fases** de la estrategia seleccionada y **en cada uno de los entornos de aprendizaje** diseñados.

Para ejemplificar lo que acabamos de decir podemos pensar en el momento inicial en el que nos ponemos a planificar una situación de aprendizaje. Es un periodo de reflexión sobre los diferentes elementos curriculares, y no curriculares, que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje. Quizás, en algún momento, tengamos que decidir cómo vamos a hacer nuestra evaluación inicial y qué instrumentos vamos a utilizar en ella. Hay múltiples herramientas digitales que nos permiten crear diferentes tipos de actividades. Si parte de la evaluación inicial va a consistir en preguntas de tipo test una herramienta que puede ayudar a crear motivación puede ser Kahoot, que realiza una corrección automática; en la que además se pueden exportar los datos, lo que permite ver y guardar rápidamente la corrección individual, y realizar un tratamiento posterior de los datos.

Si queremos introducir otro tipo de preguntas como rellenar huecos, reordenar, respuesta abierta o dibujar; podríamos utilizar la herramienta digital Quizizz que además nos permite crear lecciones e importar diapositivas de Google Drive.

Hecha esta importante aclaración te presentamos las competencias que, según el Marco de Referencia, encontramos englobadas en esta área:

- 3.1. Enseñanza
- 3.2. Orientación y apoyo en el aprendizaje.
- 3.3. Aprendizaje entre iguales.
- 3.4. Aprendizaje autorregulado.

En los siguientes capítulos profundizaremos más en cada una de ellas.

Los **objetivos** que se pretenden conseguir con este módulo, referido al nivel A2, son:

- Integrar de forma selectiva los recursos digitales en la programación didáctica de manera dirigida.
- Seleccionar, en función del contexto, las tecnologías digitales de comunicación e interacción para prestar apoyo al alumnado en entorno virtuales o situaciones presenciales.
- Configurar y emplear, de manera dirigida, las tecnologías digitales para recibir información sobre el aprendizaje del alumnado durante el proceso.
- Incluir orientaciones para la realización de tareas y para el apoyo en aspectos que puedan presentar mayor dificultad durante el aprendizaje del alumnado.
- Conocer los modelos teóricos, las estructuras del aprendizaje entre iguales y qué tecnologías digitales podemos usar para potenciar ese aprendizaje.

Copyright 2026

- Conocer los fundamentos teóricos del aprendizaje autorregulado y qué herramientas digitales podemos utilizar para desarrollar, gestionar y organizar dicho aprendizaje.

En este nivel hay una **parte práctica**, ya que se supera la barrera del mero conocimiento e implica la puesta en marcha de actividades de manera guiada.

Copyright 2026