Introducción al área 3. Enseñanza y aprendizaje.

- Introducción al área 3. Enseñanza y aprendizaje.
- Nivel B2 aplicado al Área 3

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 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 a la capacidad de los docentes para manejar de manera eficaz las nuevas tecnologías**

Copyright 2026

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 manejarlos, pues tampoco tendría sentido aplicar el uso de un recurso digital que no sabemos

Copyright 2026

utilizar, no es lo único que necesitamos para introducir las herramientas digitales en el aula.

Copyright 2026

Nivel B2 aplicado al Área 3

Ahora vamos a ver a describir el nivel B2 en el área 3

- Transferir prácticas innovadoras al contexto educativo con las adaptaciones necesarias.

> El profesorado de música debe tener conocimiento de la realidad musical y el uso de la tecnología en la práctica musical. Debemos trasladar al aula mediante herramientas digitales adaptadas a la educación procesos musicales similares a los profesionales y de esa manera ir creando aprendizajes conectados con la actualidad (creación de contenidos sonoro-musicales propios, herramientas para guardar y organizar documentos sonoros, herramientas de análisis visual del audio, herramientas audiovisuales, herramientas para la realización de conciertos y para la interpretación,...).
> Ser capaz de tener una base de datos sobre las aplicaciones musicales digitales que se incluyen en las programaciones, poder hacer una valoración crítica y reflexiva sobre las tecnologías digitales que se vayan conociendo para valorar si se introducen en la programación didáctica. Conocer la normativa de protección de datos para poder aplicarla a los tecnologías digitales musicales que se utilizan en el aula con el alumnado y así evitar problemas de ciberseguridad.

- Integrar las tecnologías digitales en la programación y en la práctica educativa

> Diseñar, planificar e implementar el uso de las tecnologías digitales musicales antes nombradas en cada una de las fases del proceso de aprendizaje (motivación, conocimiento, comprensión, aplicación y transferencia y validación). Saber introducir/comunicar mis aplicaciones musicales con nuestra plataforma de aprendizaje (Aeducar, por ejemplo). Diseñar actividades en las que el alumnado deba utilizar herramientas digitales musicales y que permita presentar digitalmente su trabajos o contenidos aprendidos y realizados.

- Resolver problemas técnicos y pedagógicos que puedan surgir durante la práctica docente

> Deberíamos tener un conocimiento profundo de las aplicaciones musicales que utilizamos con nuestro alumnado de manera que si surge algún problema de funcionalidad podemos resolverlo. De la misma manera adelantarnos a los problemas pedagógicos que nos

Copyright 2026

podemos encontrar al utilizar herramientas digitales musicales en el aula.

- Transferir estrategias de comunicación e integración para responder a nuevas situaciones de aprendizaje

Al transmitir unos contenidos de aprendizaje a nuestro alumnado utilizamos herramientas digitales de comunicación que facilitan la comprensión de esos contenidos. Por ejemplo, estamos trabajando en la forma o estructuras musicales y queremos ayudar al reconocimiento auditivo de esta forma, podemos acompañar la audición con la visualización de un musicograma digital en niveles de infantil y primaria o de una línea de tiempo creada por un secuenciador en el que se muestre la forma musical de la obra que se está escuchando. Al hacer esto estamos por un lado favoreciendo las estrategias de comunicación y por otro favorecido la integración de las herramientas digitales al adaptarlo al nivel educativo en el que trabajamos.

- Adapta al contexto estrategias educativas para obtener información inmediata sobre el proceso de aprendizaje

Necesitamos saber durante las clases que nuestro alumnado está entendiendo los contenidos que está trabajando. Para ello creamos un cuestionario (puede ser multimedia) en nuestra plataforma digital para que cuando el alumno termine la tarea responda y podamos evaluar de manera inmediata si se están entendiendo los contenidos.

- Aplicación de estrategias de pensamiento computacional para diseñar procedimientos, detectar problemas modelizar orientaciones, preparar actividades de apoyo

Estamos trabajando con un editor de partituras. A nuestro alumnado le hemos dado unas instrucciones de lo que queremos que hagan. Por nuestra experiencia como docentes ya sabemos dónde van a tener más dificultades (esta anticipación ya es una primera fase de aplicación de pensamiento computacional "detectar y categorizar problemas"). Para adelantarnos a estas dificultades que el alumnado pueda tener, preparamos unas explicaciones o manuales sobre cómo deben trabajar cuando surjan esas dificultades ("modelizar las orientaciones" es otra forma de aplicar el pensamiento computacional). De esta manera nos evitamos parar la clase para explicar algo que algunos ya saben y se puede hacer de manera autónoma con el material que hemos propuesto y nos podemos dedicar a aquellos que necesitan una ayuda más personalizada por nuestra parte.

Copyright 2026

- Prestar apoyo informal a otros docentes en la selección y configuración de las tecnologías digitales.

> Si algún docente quiere utilizar herramientas digitales, nosotros le prestaremos ayuda a partir de nuestros conocimientos

- Diseña nuevas experiencias de aprendizaje colaborativo adaptadas al alumnado garantizando la integración y participación.

> El trabajo en el aula de música es principalmente colaborativo; trasladaremos esta forma habitual de trabajar al uso de herramientas digitales cuando programamos actividades

- Implico al alumnado en el proceso de toma de decisiones sobre la estrategias y la tecnologías digitales

> Cuando preparamos actividades podemos dejar al alumnado que decida qué herramientas digitales de las que conocen en el aula pueden utilizar para realizar mejor la tarea.

- Utilizamos las tecnologías digitales para que el alumnado colabore en proyecto de aprendizaje (con grupos del centro o de otros centros)

> Cada vez que participamos en un proyecto con alumnado de nuestro centros o de otros centros en donde nuestro alumnado de música participa aportando su conocimiento en el uso de herramientas digitales.

- Ecosistema digital para planificar, registrar y consultar la documentación relativa a tu aprendizaje

> Los centros educativos están obligados a tener una plataforma educativa como Aeducar. El profesorado de música puede utilizar esta plataforma para poder ir registrando los aprendizajes del alumnado.

- Integrar momentos de reflexión con el alumnado sobre la herramientas digitales más adecuadas

>

Copyright 2026

Es imprescindible que el alumnado reflexione sobre cuál de las herramientas tecnológicas musicales es la más adecuada para el trabajo que se dispone a hacer. Es una forma de desarrollar la reflexión crítica sobre el exceso de tecnología que puede abrumar. Por ejemplo, si lo que queremos es simplemente editar una pista de audio con el Audacity es suficiente, no sería necesario trabajar con Reaper.

Copyright 2026