3.2.0. Introducción

Esta competencia está vinculada directamente con el **empleo de las tecnologías digitales para la interacción y la comunicación durante los procesos de enseñanza y aprendizaje,** especialmente a la hora de obtener información, de forma directa o indirecta, sobre el desarrollo de los aprendizajes del alumnado, tanto sobre sus logros y dificultades objetivas como sobre su percepción subjetiva, y de ofrecer retroalimentación mediante el uso de las tecnologías digitales.

La aplicación de una programación didáctica, al tratarse de un documento vivo, requiere de continuas adaptaciones y cambios al ser implementada en un grupo de clase concreto. Lo normal es que, tanto si el foco está en la enseñanza, como si lo está en el aprendizaje, surjan problemas a la hora de asimilar los contenidos que se estén trabajando o al comprender el objeto de una actividad o el proceso para realizar una tarea. Estos problemas, dudas, errores de comprensión, etc. deben ser tenidos en cuenta, previstos y analizados, y deben obtener una rápida y óptima respuesta. **Esta competencia se centra en la utilización de las tecnologías digitales para la detección y resolución de los problemas** que puedan interferir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para el **nivel B2** buscamos "Adaptación y transferencia de estrategias y tecnologías digitales de monitorización, comunicación e interacción para mejorar el apoyo y orientación durante los procesos de aprendizaje" y se comprueba mediante los siguientes indicadores:

- 3.2.B2.1. *Transfiere estrategias de comunicación e interacción con el alumnado y configura las tecnologías digitales disponibles para responder a nuevas situaciones de aprendizaje, con el fin de mejorar el apoyo y la orientación.*
- *3.2.B2.2. Adapta al contexto educativo estrategias en las que, gracias a las tecnologías digitales, puede obtener información inmediata sobre el proceso de aprendizaje de su alumnado para mejorar la ayuda y orientación proporcionada durante el proceso.*
- *3.2.B2.3. Aplica estrategias de pensamiento computacional para diseñar procedimientos que permitan detectar y categorizar los problemas concretos que su alumnado puede tener durante el proceso de un determinado aprendizaje y para modelizar las orientaciones, ayudas, información de apoyo y actividades de refuerzo, empleando tecnologías digitales.*
- *3.2.B2.4. Presta apoyo informal a otros docentes en la selección y configuración de las tecnologías digitales más adecuadas para ofrecer orientaciones y apoyo al alumnado durante los procesos de aprendizaje*

Copyright 2026

En resumen, es preguntarse **si adapto las estrategias y las tecnologías digitales o transfiero su uso a nuevos contextos educativos, de forma que pueda proporcionar orientaciones y apoyo al alumnado** durante sus procesos de aprendizaje en el momento en el que los precisa. Sirvan estos ejemplos de muestra;

- Utilizo distintas aplicaciones que potencian el mensaje cuando imparto una clase por videoconferencia, por ejemplo, la pizarra virtual tanto para presentar conceptos básicos como para recoger todas las aportaciones del grupo en un espacio común y visible para todos.
- Aplico el sistema de restricción que me ofrece el entorno virtual de aprendizaje, configurando el acceso a distintos contenidos y actividades de refuerzo en función de las actividades superadas previamente.
- Diseño un cuestionario digital que me permite categorizar los errores de comprensión de las figuras retóricas del lenguaje en función de las respuestas de mi alumnado.

Revision #4
Created 2023-04-11 12:14:15 CEST by Javier Anzano
Updated 2023-04-13 12:47:06 CEST by Javier Anzano

Copyright 2026