

### MÓDULO 3 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

#### Descripción

Este módulo hace hincapié en la necesidad de formatos de enseñanza en los que la implementación de recursos digitales potencie y mejore el proceso de aprendizaje. El módulo se centra en la competencia más fundamental de todo el marco DigCompEdu: la enseñanza. Esta competencia se refiere más específicamente en el marco al diseño, a la planificación y a la aplicación del uso de las tecnologías digitales en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje. Es necesario que el personal educativo reforme, en lugar de sustituir, los medios y métodos tradicionales a la hora de implementar los nuevos recursos digitales en el proceso de aprendizaje. Esto requiere un enfoque en el que las metodologías y estrategias pedagógicas incluyan las tecnologías digitales durante el proceso de enseñanza en lugar de aplicar inicialmente la tecnología y buscar después el contexto pedagógico correspondiente. Además, se necesita tanto una hoja de ruta que ayude a comprender todos los diferentes caminos que deben ser explorados y evolucionados como una comprensión de la evolución de los/-as profesionales en esta área comenzando en un nivel básico y progresando hacia un nivel muy avanzado.

Este módulo también se refiere al cambio de enfoque de los procesos dirigidos por el profesorado a los centrados en el alumnado como el verdadero potencial en el uso de los recursos digitales. Para ello se recurre a la orientación, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje autorregulado.

#### Resultados del aprendizaje

*Al finalizar este módulo, el alumnado podrá/deberá:*

##### Conocimientos:

- Saber pensar pedagógicamente en el uso de las tecnologías digitales
- Identificar características específicas en diferentes recursos y aplicaciones digitales que se ajustan a diferentes situaciones y objetivos de aprendizaje
- Reconocer cómo formar al alumnado para que utilicen los recursos y aplicaciones digitales como parte de las tareas colaborativas, así como para el aprendizaje autorregulado (RA3 +RA2)
- Tener un conocimiento básico sobre cómo identificar maneras de experimentar y desarrollar nuevas formas y formatos para ofrecer orientación y apoyo digital (RA13)
- Saber cómo aplicar nuevos recursos digitales al alumnado en su nivel de competencia

##### Habilidades:

- Ser capaz de utilizar las tecnologías digitales habituales en el aula que están disponibles para las instrucciones y presentaciones - como el ordenador, el proyector, las pizarras interactivas y las pantallas con o sin funciones de transmisión (RA4)
- Preparar sesiones de aprendizaje, actividades y tareas interactivas, etc. en un entorno digital y, opcionalmente, en línea (RA9)
- Responder a las preguntas y necesidades de orientación del alumnado utilizando recursos y aplicaciones digitales tanto a nivel individual como colaborativo (RA7)
- Configurar y gestionar tecnologías digitales que fomenten y mejoren la colaboración del alumnado (RA8)
- Ser capaz de gestionar y estructurar el contenido, la colaboración y la interacción en un entorno digital (RA5)
- Integrar los dispositivos móviles del alumnado para mejorar la colaboración, el

aprendizaje autorregulado y la productividad creativa al trabajar con objetivos de aprendizaje específicos (RA11)

Competencias:

- Gestionar y orquestar estrategias de enseñanza digital dentro y fuera del aula (RA6)
- Comprender y estar dispuesto a dejar que el alumnado sea activo, productivo y mediador mediante el uso de recursos digitales, ya sea de forma individual o colectiva (RA1)
- Exigir al alumnado que presente digitalmente sus esfuerzos de colaboración y ayudarle a hacerlo en un entorno fiable e inspirador (RA10)
- Dejar que el alumnado trabaje en entornos digitales donde pueda colaborar y autorregular su proceso de aprendizaje (RA11)
- Abordar el aprendizaje con pensamientos pedagógicos antes y por encima de la elección de los recursos digitales asegurando un aprendizaje efectivo y significativo (RA12)

**Contenido**

**Unidades**

**1. Enseñanza**

- Introducción a las tecnologías del aula (por ejemplo, pizarras electrónicas, dispositivos móviles)
- Introducción a los métodos de enseñanza (dirigido por el profesorado, dirigido por el alumnado, alta tecnología, baja tecnología)
- Actividades de aprendizaje digital: definición y términos
- Dispositivos y recursos digitales básicos utilizados para la mejora de las intervenciones de formación
- Cómo configurar y gestionar las intervenciones de formación digital: pasos básicos
- Puntos fuertes y limitaciones de la tecnología en diferentes entornos de aprendizaje

**2. Orientación**

- Introducción a la interacción con las herramientas de comunicación digital: cómo se consigue dentro y fuera de la sesión de aprendizaje
- Orientación: definición, principales características y tipos de clasificación (formal/informal, individual/grupal, educativa/profesional/personal)
- Objetivos y principios básicos de la orientación
- Cómo ofrecer orientación y apoyo durante la sesión de aprendizaje y al final de la misma

**3. Aprendizaje colaborativo**

- Aprendizaje colaborativo: definición y principales características
- Ventajas y desventajas
- Elementos esenciales para el éxito de los grupos de colaboración
- Tecnologías digitales para la mejora de la colaboración y herramientas
- Cómo diseñar actividades de aprendizaje colaborativo
- Consejos y estrategias de colaboración para el personal formador

**4. Aprendizaje autorregulado**

- Qué es el aprendizaje autorregulado

- Pasos básicos del procedimiento y el papel de la persona formadora
- Introducción a las tecnologías digitales que mejoran la planificación del propio aprendizaje
- Actividades que desarrollan el aprendizaje autorregulado