

0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la cuarta y última competencia del área 3 y se aplica cuando el/la docente **planifica y gestiona actividades que desarrollan la capacidad del alumno de aprender a aprender**, está directamente relacionada con la producción de conocimiento autónomo por parte del alumnado y con la gestión de su proceso de aprendizaje.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Tecnologías digitales para el desarrollo de técnicas y estrategias de aprendizaje autorregulado y estudio.
- Métodos de investigación y aportación de las tecnologías digitales a dichos métodos para su aplicación en los procesos de aprendizaje autorregulado.
- Estrategias de intervención docente para desarrollar la autonomía del alumnado. Estrategias de cognición y metacognición. Estrategias de pensamiento y técnicas de estudio.

Los **indicadores del MRCDD** en esta competencia establecen que en el nivel B2 un docente:

- **3.4.B2.1.** Diseña un ecosistema digital para que el alumnado pueda planificar, registrar y consultar la documentación relativa a su aprendizaje, así como compartir sus ideas, conocimientos y soluciones por medio de las tecnologías digitales.
- **3.4.B2.2.** Integra en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de forma sistemática, momentos para la reflexión del alumnado, de acuerdo a sus características, sobre las tecnologías digitales que son más adecuadas para el desarrollo de su aprendizaje autorregulado.

Algunas **acciones** en las que se manifiesta esta competencia son:

- Utilizar los recursos digitales (por ejemplo, agendas o herramientas de planificación) para que el alumnado pueda programar su propio aprendizaje.
- Utilizar los recursos digitales para que el alumnado pueda reunir pruebas y documentar su progreso, mediante, por ejemplo, grabaciones de audio o vídeo o fotografías, teniendo en cuenta la normativa vigente sobre protección de datos.
- Utilizar los recursos digitales —como portafolios o blogs— para que el alumnado pueda registrar, organizar su trabajo y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje desarrollando

sus competencias metacognitivas.

- Favorecer la creación de entornos personales de aprendizaje por parte del alumnado empleando las tecnologías digitales.
- Seleccionar tecnologías educativas que dispongan de elementos para guiar el aprendizaje de forma digital y la autoevaluación, facilitando un uso autodirigido por parte del alumnado.
- Facilitar, al alumnado, el conocimiento del funcionamiento y de los parámetros empleados en las herramientas de personalización para promover el control y la reflexión metacognitiva sobre su propio aprendizaje.

PALABRAS CLAVE		
Aprendizaje autorregulado	CRAAL digital	Estrategias
Fase de planificación	Fase de ejecución	Fase de ejecución
Rol del docente	Quizlet	EPortfolio

Revision #5

Created 2023-04-08 17:34:38 CEST by Isabel Catalán Sancho

Updated 2023-04-17 12:13:54 CEST by Cristina Culiáñez