Competencia 5.3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.

- 0. Introducción y palabras claves:
- 1. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.
- 2. La Rueda Padagogy

Copyright 2026

0. Introducción y palabras claves:

Esta competencia es la tercera y última competencia del área 5 y se muestra en la capacidad para lograr que el uso de las tecnologías digitales, tanto por parte del profesorado como por parte del alumnado, **incentive su motivación y compromiso con su propio aprendizaje y el desarrollo de sus competencias transversales**, implicándole en la **resolución de problemas** en su entorno, en la i**nvestigación y comunicación** con diversos agentes y **conectando los aprendizajes académicos con las experiencias del mundo real.**

Esta competencia está íntimamente ligada a la competencia 3.1. Enseñanza y esta competencia docente también se vincula con la 3.4. Aprendizaje autorregulado. Por último también guarda una estrecha relación con las cinco competencias del área 6. Desarrollo de la competencia digital del alumnado.

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

- Aprendizaje activo, significativo y auténtico. Métodos de investigación y aprendizaje.
- Motivación y aprendizaje.
- Uso de las tecnologías digitales para favorecer la motivación y el aprendizaje significativo.
- Didácticas específicas y tecnologías digitales empleadas para cada una de ellas.
- Capacitación del alumnado para hacer un uso autónomo y responsable de las tecnologías digitales en su propio aprendizaje.
- Desarrollo de las competencias transversales del alumnado a través del uso de las tecnologías digitales.

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

5.3.B2.1. Analiza, evalúa y adapta sus estrategias pedagógicas y el uso de los recursos tecnológicos a las características del alumnado, del contexto y de los objetivos de aprendizaje para estimular la motivación y el compromiso del alumnado en el proceso, desarrollando las operaciones cognitivas complejas y las competencias transversales.
5.3.B2.2. Analiza las características de los distintos tipos de recursos digitales (software, hardware y periféricos), selecciona aquellos que son más versátiles para la realización de las tareas, adaptándolos al nivel de competencia digital del alumnado, y promueve que su alumnado los utilice para su aprendizaje de forma crítica y autónoma.

Copyright 2026

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

- Convertir el uso activo de las tecnologías digitales por parte del alumnado en elemento fundamental del proceso educativo.
- Utilizar las tecnologías digitales para visualizar y explicar nuevos conceptos de una manera atractiva, por ejemplo, empleando animaciones o vídeos.
- Emplear entornos de aprendizaje y/o actividades digitales que ofrezcan diferentes formas de motivación e implicación del alumnado: juegos, retos, enigmas, realidad aumentada, manipulación de objetos virtuales, variaciones en el planteamiento de un problema para facilitar su comprensión y la búsqueda de soluciones, etc.
- Promover que el alumnado tome decisiones y aporte soluciones en cuanto al uso de las tecnologías digitales para su aprendizaje, de forma que adquiera una responsabilidad progresivamente mayor en función de su madurez y desarrollo evolutivo.
- Seleccionar las tecnologías digitales apropiadas para fomentar el aprendizaje activo en un contexto determinado o para un objetivo de aprendizaje específico.
- Reflexionar sobre la idoneidad de las diferentes tecnologías digitales utilizadas para estimular el aprendizaje activo del alumnado y adaptar, en consecuencia, las estrategias y decisiones.

> A través de esta competencia se trata de desarrollar en el alumnado el **aprendizaje significativo, activo, auténtico, dirigido a la consecución de objetivos y metas.**

PALABRAS CLAVE		
Aprendizaje activo	Compromiso	Dimensión cognitiva
Compromiso agéntico	Dimensión conductual	Dimensión afectiva
Funciones ejecutivas frías	Funciones ejecutivas cálidas	La Rueda Padagogy

Copyright 2026

1. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje.

En este capítulo trataremos las siguientes cuestiones:

- ¿Qué es el aprendizaje activo?
- ¿Qué es el compromiso?
- ¿Cómo está compuesto el compromiso?
- El compromiso activo del alumnado en relación con la Competencia Digital: En particular para la enseñanza de idiomas.

¿Qué es el aprendizaje activo?

El aprendizaje activo implica que el estudiante debe estar expuesto continuamente, bien sea por voluntad propia o porque la estrategia utilizada por el profesor así lo exige, a situaciones que le demanden operaciones intelectuales de orden superior: análisis, síntesis, interpretación, inferencia y evaluación. Para que exista aprendizaje activo los estudiantes deben hacer mucho más que simplemente oír; deben: leer, cuestionarse, escribir, discutir, aplicar conceptos, utilizar reglas y principios, resolver problemas. (González, 2000).

El alumno es activo en el proceso y responsable del mismo. Tiene que ser consciente de lo que: se aprende, lo que se debe aprender y de lo que aún no ha aprendido.

El aprendizaje activo presenta muchos **beneficios** tanto para los estudiantes como para los docentes, entre ellos destacan los siguientes:

1. Los estudiantes logran una comprensión más profunda de los conceptos de la asignatura. Trabajan con los conceptos a los niveles cognitivos más elevados (Salem, 2002).
2. Durante la sesión los estudiantes dedican más tiempo a comprender y entender los conceptos, es decir a lograr que las ideas funcionen, en lugar de copiar al pie de la letra lo que el profesor está diciendo (Salemi, 2002).

Copyright 2026

3. Correcta utilización del vocabulario específico y técnico de la materia. Los estudiantes escuchan y comentan los razonamientos de sus compañeros, lo cual les ayuda a darse cuenta de cuándo necesitan mejorar su comprensión y les da la oportunidad de aprender unos de otros (Kurfiss, 1988).
4. Los profesores reciben una retroalimentación continua respecto a lo que los estudiantes entienden y no entienden (Cross y Angelo, 1993).
5. El aprendizaje activo promueve una actitud positiva ante el aprendizaje y en consecuencia una mayor motivación hacia la materia (McGregor, 2000).
6. Los estudiantes se benefician de la interacción en clase con sus compañeros. Aprenden a escuchar de forma crítica, a preguntar aquello que no entienden y a plantear dudas cuando no están de acuerdo (Johnson, Johnson y Smith, 1998).

Una vez visto lo que es el aprendizaje activo, es necesario entender lo que es el compromiso, en esta ocasión el que tiene el alumnado con su aprendizaje.

¿Qué es el compromiso?

> Daiana Rigo, doctora en Psicología e investigadora adjunta CONICET en el Instituto de Investigaciones Sociales, Territoriales y Educativas (ISTE) explica que el compromiso es una energía en acción y agrega: “Implica que los estudiantes dediquen tiempo y esfuerzo a las actividades educativas para alcanzar las metas académicas”. Es un proceso que evoluciona con el tiempo dependiendo de las interacciones de los niños, niñas, adolescentes o incluso adultos con los entornos y sus características.

> El compromiso hace referencia al esfuerzo o tiempo que las instituciones educativas y los docentes dedican a la motivación de las actividades.

¿Cómo está compuesto el compromiso?

Está integrado por cuatro dimensiones: cognitiva, agéntico, conductual y afectiva.

- La dimensión cognitiva es clave para entender que si los estudiantes logran autorregularse y ser metacognitivos, una estrategia súper valiosa para cuando lleguen a la universidad, donde se esperan acciones más autónomas y toma de decisiones en base a las metas académicas personales buscadas.

Copyright 2026

- El compromiso agéntico es la acción proactiva, constructiva y recíproca que los estudiantes inician para estructurar su progreso académico y crear un entorno de aprendizaje más propicio para ellos mismos junto a otros docentes y pares.
- Las dimensiones conductual y afectiva son las que se pueden observar con y en el comportamiento que las personas tienen en los contextos de aprendizaje, cada dimensión puede estar ligada a diferentes indicadores:
  - La conductual está ligada a la participación, consultar e intervenir con dudas, reflexiones o ideas nuevas.
  - La afectiva está ligada al interés por hacer y las tareas presentadas y los formatos de clase planificados por los docentes.

Aunque está muy relacionado a aspectos cómo la motivación, la creatividad, las emociones, los patrones de aprendizaje, entre otros, el compromiso también está ligado a **funciones ejecutivas**. Las actividades que llevan tiempo y esfuerzo suelen ser reemplazadas por otras más entretenidas, más sencillas y fáciles de gestionar. Cada vez nos cuesta más inhibir las acciones que dispersan nuestra atención y tomar decisiones en nuestra vida cotidiana para comprometernos con tareas que requieren poner en marcha nuestras funciones ejecutivas frías y cálidas.

- Las **funciones ejecutivas frías** están relacionadas al control cognitivo, que implica funciones como la memoria de trabajo, el control de la atención, la planificación, el monitoreo, el razonamiento abstracto y la resolución de problemas.
- Por otro lado, las **funciones ejecutivas cálidas** se refieren al control emocional, que abarca la modulación de la activación emocional, la modulación del humor y las estrategias auto tranquilizadoras.

Es necesario enfatizar que es muy importante **promover el compromiso desde los primeros años de escolarización**. Al promoverlo desde edades tempranas, se logra que el compromiso en los estudiantes mayores no dependa del contexto de la clase sino de los comportamientos de los alumnos que interactúan de manera activa con sus entornos.

> **Albert Bandura**, psicólogo canadiense conocido por desarrollar la teoría del aprendizaje social, propuso la idea de que un sujeto es capaz de convertirse en agente de sus aprendizajes, participando y, a la vez, mostrando un sentido de autoeficacia que le permite accionar sobre el propio funcionamiento y sobre los eventos del contexto.

Las TICs, el compromiso y la pandemia.

La investigadora, Daiana Rigo, sostiene que el vínculo de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con el compromiso escolar tuvo diferentes etapas durante la pandemia.

La primera etapa fue de incertidumbre y miedo a perder el año escolar, pero con un fuerte compromiso por aprender, cómo volverse un estudiante remoto y dedicar tiempo y esfuerzo a adaptarse a la educación virtual.

La segunda etapa fue de consolidación de los aprendizajes sobre plataformas virtuales con un aumento de la apatía por las TIC, a su vez, con una menor participación de las actividades virtuales. “En esta etapa el soporte familiar, docente e institucional fue fundamental para sostener los procesos de vinculación”, explica Rigo y agrega: “Es clave no solo pedir que usen nuevos recursos digitales sino también mostrar que los docentes hemos hecho un esfuerzo por aprender a usarla y mostrar cómo hacerlo, a veces damos por sentado que los estudiantes saben todo pero no es tan así y se sienten abrumados por tantas herramientas novedosas”.

La tercera etapa está marcada por lo mixto, un sistema híbrido que intenta recuperar el compromiso y volver a encauzar las trayectorias educativas de los estudiantes. “Salvando las desigualdades de acceso que se hicieron aún más palpables en este contexto de emergencia sanitaria, para el 2022 el desafío es re-vincular a aquellos estudiantes que no volvieron a la presencialidad”, anticipa la investigadora.

Podéis leer el artículo completo en este **enlace.**

Para profundizar en este tema, os compartimos unos artículos que os pueden parecer interesantes:

- 6 maneras de crear compromiso en los estudiantes.
- Cómo aumentar el compromiso en el aula.

Compromiso activo del alumnado en relación con la Competencia Digital:

Ahora centrémonos en el compromiso activo del alumnado relacionado con la competencia digital, para ello debemos:

- Integrar las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que potencien las habilidades transversales de los estudiantes, el pensamiento complejo y la expresión creativa.
- Abrir el aprendizaje a nuevos ámbitos, a contextos del mundo real, que involucren a los propios estudiantes en actividades prácticas, en la investigación científica o en la

resolución de problemas complejos o que, por cualquier otro medio, fomenten la participación activa de los estudiantes en temas complejos.

Os compartimos una infografía donde podréis encontrar distintas herramientas digitales para potenciar la autonomía de vuestro alumnado y su compromiso activo con su propio aprendizaje:

Copyright 2026

Copyright 2026

https://view.genial.ly/5ea30b738cfd990d7d7316ed

Copyright 2026

Infografía obtenida del artículo **Aprendices Autónomos y Aprender a Aprender** by Antonio A. Márquez

Para la enseñanza de idiomas:

En el contexto de los idiomas y en relación con el modelo DUA, podemos considerar algunas estrategias para fomentar el compromiso activo y la participación de los alumnos:

- Elección y variedad de actividades: Ofrecer a los estudiantes opciones y variedad en las actividades. Permitirles que puedan elegir, esto les brinda un sentido de autonomía y empoderamiento en su aprendizaje. Por ejemplo:
  - canciones, pasajes literarios o cuentos para ser trabajadas en el aula.
  - cortos, trailers o películas para visualizar segmentos en clase y extraer el vocabulario o estructuras gramaticales.
  - famosos actores, actrices, cantantes, youtubers, científicos, científicas, ... para trabajar sus bibliografías.
  - países y ciudades donde hablan el idioma que están aprendiendo para conocer sus costumbres, cultura, gastronomía, monumentos,festividades,...
- Relación con la experiencia personal: Establecer conexiones entre las actividades y las experiencias personales de los estudiantes. Animarles a explorar y expresar sus emociones, pensamientos y vivencias relacionadas con el nuevo idioma. Esto les ayuda a encontrar un propósito personal y les motiva a involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje.
- Colaboración y retroalimentación: Fomentar la colaboración entre los estudiantes, donde puedan compartir ideas, trabajar en proyectos conjuntos y proporcionarse retroalimentación constructiva. Esto promueve el aprendizaje social y la construcción colectiva de conocimiento, al tiempo que fortalece el sentido de pertenencia y comunidad en el aula.
- Compartiendo sus aprendizajes: Proporcionar oportunidades para que los estudiantes compartan sus aprendizajes con la comunidad educativa. Por ejemplo invitando a las familias al centro para que visualicen una obra de teatro que han preparado, organizando un concurso de Spelling Bee, montando una feria de ciencias interna del centro con la posibilidad de posteriormente representar el centro en la Science Fair de Aragón, preparando una actividad internivelar de cuenta-cuentos donde el alumnado de mayor edad les cuenta cuentos al alumnado de menor edad, o celebrando una festividad internacional en el centro con la participación de todo el alumnado del centro.
- Integración de tecnología: Utilizar herramientas y recursos tecnológicos que permitan a los estudiantes explorar y experimentar con nuevas formas de aprender el idioma. Por ejemplo,páginas webs, canales de youtube, aplicaciones, ... Esto atrae el interés y la participación del alumnado ya que se relaciona con su entorno digital.

Copyright 2026

Es importante adaptar las estrategias al contexto específico y asegurarse de ofrecer un entorno de aprendizaje inclusivo, donde todos los estudiantes se sientan valorados y capaces de participar activamente.

Para concluir creemos que como docentes es conveniente que reflexionemos sobre este tema.

¿Estoy considerando el desarrollo de esta competencia en mi aula?

- ¿Son las tecnologías digitales un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje que ocurre en mi aula?
- ¿Tiene el alumnado un rol activo en las mismas?
- ¿Utilizo las tecnologías para explicar o introducir nuevos contenidos, conectando con sus ideas previas y empleando diversos modos de acceso a la información: vídeos, podcast, artículos, etc?
- Los entornos virtuales de aprendizaje que utilizo ¿Son motivadores para el alumnado?
- ¿Utilizo en el aula juegos, retos, enigmas, realidad aumentada, problemas abiertos, actividades de búsqueda de soluciones, etc?
- ¿Promuevo la toma de decisiones en las actividades planteadas?
- ¿Los estudiantes van progresivamente adquiriendo más responsabilidad en función de su madurez y desarrollo?
- ¿Selecciono las tecnologías digitales adecuadas para promover un aprendizaje activo?

Copyright 2026

2. La Rueda Padagogy

La Rueda Padagogy

La "rueda Padagogy", producida inicialmente por Sharon Artley de una adaptación que Kathwohl y Anderson (2001) realizaron a la Taxonomía de Bloom (1956). Actualmente, ha sido desarrollada por Allan Carrington y consiste en una **agrupación de aplicaciones, categorizadas siguiendo la Taxonomía de Bloom** mencionada anteriormente. Además, también se basa en Modelo SAMR, elaborado por Puentedura (2006), tal y como veremos en la imagen.

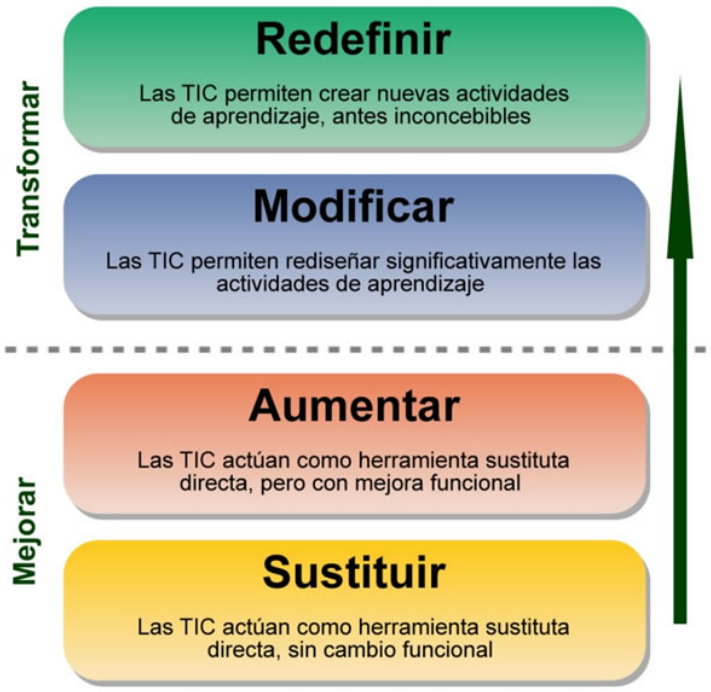


Designing Outcomes Adelaide SA. La rueda padagogy. Alan Carrington (CC BY-NC-SA)

Este gráfico parte (en el centro) de las competencias que tienen que adquirir los estudiantes y llega sucesivamente a la metodología y actividades que nos permitirían progresar en esa dirección (en los extremos de la rueda). No se pretende una aplicación mecánica del mismo, sino como un instrumento que admite mejoras y nos puede servir de guía para trabajar el aprendizaje activo del alumnado.

Partimos del corazón de la rueda, de una competencia en concreto, por ejemplo "*Recordar*", a la que se añaden posibles acciones digitales a realizar en este caso: "*Leer, recordar , conectar a la red, seleccionar, etiquetar*". En el siguiente nivel, nos encontramos con actividades concretas que llevarían a trabajar dicha acción: " *Líneas del tiempo, Hacer mapas mentales,...*" así como por último, qué aplicaciones me lo permiten: " *Prezi, Evernote, etc*"

La parte exterior de la rueda, como ya hemos mencionado, se basa en el modelo SAMR:



Edukateka. Traducción del modelo SAMR (Puentedura, 2006). López García. (CC BY-NC-ND)

El modelo SAMR, que ya se ha explicado anteriormente, aparece en la Rueda Padagogy en el nivel exterior, y viene a reflejar el proceso que debería seguir un docente para mejorar la integración de las herramientas digitales en el diseño de actividades:

1. **Sustitución**: se aplica la tecnología para sustituir algo preexistente; por ejemplo, un archivo PDF se sube al repositorio de Aeducar digitalmente, pero no se produce ningún cambio metodológico.
2. **Aumento:** se sustituye algo existente, pero añadiendo mejoras funcionales. Por ejemplo, se añaden enlaces en ese PDF que permiten al alumnado ampliar información

directamente al clicarlos.

3. **Modificación:** las tareas se modifican significativamente. En este caso, es el alumnado quien usa Aeducar para subir un vídeo que han creado y editado.
4. **Redefinición:** es el último nivel, e implica un cambio en los ambientes de aprendizaje. Los alumnos y alumnas crean materiales, portfolios, existen conexiones con sus intereses y su vida real, el proyecto se difunde para dar mejoras en la comunidad educativa, etc.

Copyright 2026