

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 **investigación 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.

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

Revision #4

Created 19 April 2023 14:35:28 by Isabel Catalán Sancho

Updated 18 May 2023 17:29:08 by Isabel Catalán Sancho