3.4.0. Introducción

Esta competencia s**e 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 se ponen en juego para el desarrollo de 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.

Un nivel B2 implica la "Adaptación de las tecnologías digitales y del contexto educativo (aspectos organizativos, temporales y espaciales) a las necesidades del alumnado para promover la autorregulación de su aprendizaje" mediante:

- *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*

Se trata de comprobar si **ajusto y configuro las características de las tecnologías digitales con el fin de facilitar al alumnado la gestión, registro, autoevaluación** y documentación relativa a su aprendizaje y al desarrollo de procesos cognitivos y metacognitivos. Para ello puedo usar diferentes opciones:

- Configurar el entorno virtual de aprendizaje para que mi alumnado pueda comprobar las competencias que ha adquirido y su grado de desarrollo de forma que, a través de la plataforma, le ofrezca un conjunto de actividades para que seleccione aquellas que mejor se adapten a su plan de trabajo.

Copyright 2026

- Utilizo en clase aplicaciones digitales para que el alumnado organice su propio entorno personal de aprendizaje (EPA), facilitando el acceso a los distintos recursos.
- Ofrezco a mi alumnado un repertorio de aplicaciones digitales, tanto generales como específicas del área o materia, organizadas por las tareas que se deben afrontar a la hora de reelaborar, comprender y aplicar la información y reflexionar sobre el propio aprendizaje.
- Diseño una actividad en la que el alumnado muestra al resto de sus compañeros y compañeras el proceso que ha seguido en la resolución de un problema a partir de un cronograma digital, enlazando las informaciones utilizadas y marcando los momentos más importantes de ese proceso

---

Revision #4
Created 2023-04-12 10:42:52 CEST by Javier Anzano
Updated 2023-06-16 12:32:17 CEST by Javier Anzano

Copyright 2026