

Guía 2 - Orquestar la enseñanza y el aprendizaje en entornos digitales.

Comentario general;

GUÍA 2: Orquestar la enseñanza y el aprendizaje en entornos digitales

Posibles contenidos:

- *Tecnologías para el aula - repositorio.*
- *Estructura y organización de la clase - métodos y herramientas.*
- *Estructura y gestión de los contenidos, colaboración e interacción en los entornos digitales.*
- *Experimentación con nuevos formatos y métodos*

1. Enseñanza (tecnologías del aula)

Introducción

En esta subárea, los educadores necesitan organizar y aplicar dispositivos y recursos digitales en el procedimiento de tutoría, con el fin de amplificar la eficacia de las intervenciones docentes. Intentarán organizar correctamente y coordinar las intervenciones de enseñanza virtual, así como evaluar y crear formas y estrategias pedagógicas innovadoras para la enseñanza.

Beneficios del uso de las tecnologías digitales en el aula

Durante la era COVID-19 y después de ella, los estudiantes y los profesores se vieron obligados a utilizar las tecnologías digitales a un ritmo acelerado para impartir sus clases, tanto si tenían experiencia como si no. Para algunos profesores no supuso ningún problema adaptarse a los nuevos entornos, puesto que ya habían incorporado herramientas y tecnologías digitales a sus clases con anterioridad. Sin embargo, por otro lado, había un gran número de profesores y formadores con nula o escasa experiencia en estas nuevas tecnologías y su vida se complicaba de un día para otro. A pesar de las dificultades que se puedan experimentar, no debemos pasar por alto las múltiples ventajas que se derivan del uso de las herramientas digitales con fines educativos.

Por otro lado, también debemos tener en cuenta que no podemos pensar en nosotros mismos sin utilizar dispositivos tecnológicos (como ordenadores portátiles, tabletas, teléfonos móviles, televisores, etc.) en nuestra vida diaria. Los dispositivos tecnológicos son dominantes en nuestro mundo moderno y existe una enorme familiaridad con ellos. A pesar de su uso constante, su integración en entornos educativos puede ser un poco lenta en varios casos. Según la experiencia de investigaciones recientes, la tecnología tiende a facilitar las sesiones educativas y a hacerlas más interesantes tanto para el profesor como para los alumnos. Ahora, descubramos algunos de los beneficios cruciales mediante el uso de dispositivos tecnológicos y herramientas digitales durante el proceso de enseñanza.

- 1. Compromiso.** Cuando se utiliza la tecnología en el aula, los alumnos tienden a comprometerse más durante el curso. Los beneficios son impresionantes cuando hay un dispositivo disponible para cada alumno. Las novedades tecnológicas ayudan a los profesores a presentar su plan de estudios de una manera más divertida y atractiva y en un entorno educativo. Así, los profesores tienden a hacer uso de herramientas digitales que incluyen software interactivo y programas para que los alumnos respondan digitalmente a las actividades/preguntas.
- 2. Colaboración.** La tecnología mejora la colaboración entre los estudiantes. Además de crear folletos, carteles, tareas en papel, ahora pueden crearlos (en línea) en dispositivos tecnológicos y, al mismo tiempo, interactuar y comunicarse con sus compañeros para encontrar las mejores soluciones. Por ejemplo, pueden dibujar, escribir, comentar textos/presentaciones, etc. juntos de forma simultánea.

3. **Productividad.** Mediante el uso de productos tecnológicos y sus herramientas las tareas y actividades se hacen más fáciles. De este modo, las personas, y en nuestro caso los profesores y alumnos, tienen la oportunidad de organizar mejor sus planes de estudio, deberes, reuniones, franjas horarias, actividades extraescolares, por ejemplo al utilizar un calendario, aulas en línea o incluso procesadores de texto.
4. **Creatividad.** Al navegar por Internet las posibilidades son infinitas, especialmente para los usuarios que suelen buscar oportunidades para programas creativos (arte, música, vídeo, dibujo, etc.). Pueden acceder a cualquier cosa y en cualquier momento que deseen y mejorar sus habilidades. Por ejemplo, las tabletas ofrecen la posibilidad de capturar los dibujos de los alumnos para que luego puedan editarlos de muchas maneras.
5. **La automatización.** Es la mayor ventaja que la tecnología puede ofrecer a los profesores, es decir, pueden subir su material (plan de estudios, tareas, etc.) a plataformas en línea. Esto significa que los alumnos pueden estudiar a su propio ritmo, participar en autoevaluaciones, lo que facilita la calificación, e incluso los padres pueden acceder al progreso de sus hijos y enviar mensajes a los profesores.

Ideas para integrar la tecnología en el aula

¿No sabe cómo integrar la tecnología en su aula? Vamos a darte algunas ideas.

1. **Blogs o sitios web.** En los últimos años se han dado pasos de gigante en el ámbito tecnológico y ahora los usuarios pueden crear su propio sitio web o blog mediante sencillos pasos. No sólo los profesores sino también los alumnos pueden crear su propia página web subiendo el material, entregando trabajos y deberes, organizando sus archivos y agenda, etc. Esto les da una sensación de creatividad que seguramente tendrá mejores resultados a la hora de asistir a clase.
2. **Debates en línea.** El aprendizaje colaborativo puede potenciarse mediante debates en línea a través de foros o en una parte separada de la plataforma de aprendizaje. De esta forma, los alumnos pueden alzar la voz y expresar su punto de vista, así como sus dudas para que sean respondidas.
3. **Redes sociales.** Las redes sociales forman parte de nuestras vidas y estamos constantemente conectados, así que ¿por qué no utilizarlas en beneficio de tu aula? Hay muchas opciones para utilizar las redes sociales con fines educativos. Por ejemplo, puedes crear una página en Facebook donde, por ejemplo, se puedan subir vídeos, fotos, archivos relevantes para el curso o iniciar debates. Además, una página en Twitter ayudaría a notificar a los alumnos cualquier cambio de última hora en el plan de estudios o el programa.

Objetivos

Al final de este módulo, serás capaz de:

- Utilizar la tecnología del aula para apoyar su enseñanza, por ejemplo, pizarras digitales, dispositivos móviles.
- Configurar el plan de clase para que las diferentes actividades virtuales (dirigidas por el profesor y dirigidas por el alumno) refuercen colectivamente la adquisición de conocimientos del objetivo.
- Instalar sesiones de adquisición de conocimientos, actividades e interacciones en un entorno virtual.
- Crear y gestionar el material didáctico, la colaboración y la interacción en un entorno virtual.
- Considerar cómo las intervenciones virtuales dirigidas por el educador - ya sea en vivo o en un entorno virtual - pueden guiar el objetivo de estudio en alta calidad.
- Reflexionar sobre la eficacia y adecuación de los métodos pedagógicos digitales seleccionados y modificar con flexibilidad métodos y estrategias.
- Probar y desarrollar nuevos formatos y técnicas pedagógicas para la instrucción (por ejemplo, flipped classroom).

Instrucciones

Cómo usar la tecnología en el aula

Si es usted un recién llegado o tiene poca experiencia en el uso de las tecnologías en el aula, le ofrecemos aquí algunas sugerencias para utilizarlas mejor, familiarizarse con este método y aprovechar al máximo los logros tecnológicos. Para ello, te presentamos el modelo SAMR: Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición.

El modelo SAMR de integración tecnológica en la educación consta de cuatro pasos, desde el primero, en el que la tecnología sustituye a los métodos de enseñanza tradicionales, hasta el último, en el que la tecnología se integra completamente y permite métodos de enseñanza que no eran posibles con los métodos de enseñanza convencionales. Este modelo puede aplicarse a la formulación de un plan para ayudar a los profesores y al personal de los centros a pasar de la no utilización o utilización limitada de la tecnología a la integración en sus procesos de enseñanza.

La sustitución es el primer paso y puede aplicarse fácilmente a la adopción de nuevas tecnologías, especialmente para el uso de pizarras interactivas: los profesores pueden utilizar pizarras inteligentes como sustitución directa de las pizarras tradicionales para mostrar o presentar información digitalmente.

La pizarra interactiva puede utilizarse entonces para mostrar (aumentar) recursos multimedia, como vídeos, podcasts o presentaciones de PowerPoint. Las pizarras interactivas también pueden utilizarse para añadir anotaciones a los materiales existentes, lo que facilita la toma de notas o el resaltado de contenidos específicos relevantes, si es necesario, durante una clase.

Cuando se alcanza el tercer paso, la modificación, los alumnos pueden colaborar a través de una pizarra interactiva, por ejemplo, para realizar sesiones de lluvia de ideas o resolver problemas matemáticos entre ellos y comparar sus resultados y métodos. Además, las pizarras interactivas pueden utilizarse para evaluar a los alumnos y proporcionarles información directa.

En la fase final de redefinición, las herramientas digitales pueden utilizarse para remodelar por completo la estructura y el significado de una lección. Las pizarras digitales interactivas son muy fáciles de utilizar para convertir las clases presenciales en clases mixtas o incluso en cursos completamente en línea a través de herramientas de colaboración como Microsoft Teams y Google Classroom, para que alumnos y profesores puedan comunicarse y compartir contenidos fácilmente. También se puede invitar a invitados a participar en la clase para que den su opinión profesional sobre el tema. Las pizarras interactivas también pueden combinarse con auriculares de realidad virtual para crear experiencias de aprendizaje que no son posibles con los métodos de enseñanza tradicionales.

¿No sabe cómo utilizar las tecnologías propuestas en el apartado anterior? A continuación citamos algunos tutoriales con varias de las herramientas anteriores para que puedas empezar a trabajar y crear tu propio plan de estudios y métodos de enseñanza con la ayuda de la tecnología.

Consulta los siguientes enlaces para obtener más indicaciones:

Mentimeter: <https://www.youtube.com/watch?v=gV1zNPmJsKE>

Coggle: <https://www.youtube.com/watch?v=1nDVarltLPO>

Prezi : <https://www.youtube.com/watch?v=NN4Q0SmqBsM>

Canva: <https://www.youtube.com/watch?v=EWIkcdsnms&t=3s>

¿Necesitas más tutoriales sobre herramientas digitales? Visita YouTube y escribe en la barra de búsqueda "Cómo usar..." y el nombre de la herramienta que te interese, por ejemplo, "Cómo usar Microsoft Teams".

Trucos y consejos

Para obtener unos resultados más impresionantes, hemos reunido aquí algunos consejos útiles que podrían ayudarle a ser más productivo y eficaz cuando imparta clases en línea.

1. Probar todas las herramientas tecnológicas de antemano.
2. Grabar y compartir tus clases.
3. Animar a los alumnos a encender sus cámaras.
4. Aprovechar los recursos didácticos en línea.
5. Conceder descansos suficientes a su clase.
6. Utilizar software de videoconferencia con posibilidades de listas de asistencia y otras funciones.
7. Diseñar elementos interactivos en el plan de clase.
8. Conectar con otros profesores en línea, incluso a nivel local o mundial.
9. Invertir en unos auriculares adecuados para la enseñanza en línea.

Repositorio

Lista de plataformas, herramientas y recursos útiles que pueden utilizarse como tecnologías para el aula.

	Nombre	Link
1	Padlet	Padlet.com
2	Perusall	Perusall.com
3	Mentimeter	Mentimeter.com
4	Blackboard	Blackboard.com
5	ItsLearning	Itslearning.com
6	Turinitin	Turnitin.com
7	Duolingo	Duolingo.com
8	Miroboard	https://miro.com
9	Skype	https://www.skype.com/en/
10	Moodle	
11	Google Classroom	https://classroom.google.com
12	Microsoft Teams	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software
13	Vevox	https://www.vevox.com/
14	Kahoot	https://kahoot.com
15	Kialo	https://www.kialo-edu.com/
16	Flipgrid	https://info.flip.com/
17	Explain everything	https://explaineverything.com/
18	Educreations	https://www.educreations.com
19	Visme	https://www.visme.co/

2 0	TED-Ed	https://ed.ted.com
2 1	ClassDojo	https://www.classdojo.com
2 2	Flowdock	https://www.flowdock.com/
2 3	GoToMeeting	https://www.gotomeeting.com/en-no
2 4	Slack	https://resources.workable.com/tutorial/source-on-slack
2 5	WebEx	https://www.webex.com/
2 6	Asana	https://asana.com/
2 7	Dapulse	https://monday.com/
2 8	ProofHub	https://www.proofhub.com/
2 9	Redbooth	https://redbooth.com/
3 0	Trello	https://trello.com/
3 1	Wimi	https://www.wimi-teamwork.com/
3 2	Milanote	https://milanote.com/
3 3	Igloo	https://www.igloosoftware.com/
3 4	Google Docs	https://drive.google.com/drive
3 5	Quip	https://quip.com/
3 6	Microsoft Onenote	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app
3 7	Minecraft Education	https://education.minecraft.net/
3 8	SMART Learning Suite	https://www.smarttech.com/en/smart-learning-suite
3 9	Go-Lab	https://www.golabz.eu/
4 0	TalkMath	https://talkmath.org/
4 1	Hypothesis	https://web.hypothes.is/
4 2	Wooclap	https://www.wooclap.com/
4 3	Jitsi Meet	https://meet.jit.si/
4 4	LearnDash	https://www.learndash.com
4 5	Coggle	https://coggle.it/

4 6	Prezi	https://prezi.com/login
4 7	Nearpod	https://nearpod.com/
4 8	Canva	https://www.canva.com/

Evaluación

Ahora que ha terminado este módulo, ha llegado el momento de reflexionar sobre sí mismo.

	SÍ	NO
Conozco las opciones disponibles para integrar la tecnología digital en mi clase.		
Conozco las posibles herramientas digitales que puedo utilizar en mis clases.		
De acuerdo con las instrucciones recibidas, he comprendido los pasos básicos para utilizar las herramientas digitales.		
Siguiendo las instrucciones dadas, puedo utilizar las herramientas digitales en mi clase.		
Tengo claras las ventajas de utilizar la tecnología en mis clases.		

Referencias

Analytics, U. (2021, October 30). 10 Benefits & Uses for Technology in the Classroom | Lumen Learning. Lumen Learning | Open for Student Success. <https://lumenlearning.com/technology-in-the-classroom/>

A. (n.d.). *9 Online Teaching Tips and Tricks*. <https://blog.heyhi.sg/online-teaching-tips-tricks/>

GCU. (2020, November 3). 8 Benefits of Technology in The Classroom. <https://www.gcu.edu/blog/teaching-school-administration/8-benefits-of-classroom-technology>

2. Orientación (estructura y organización de la clase, métodos y herramientas)

Introducción

En esta subárea, los educadores necesitan utilizar tecnologías y servicios digitales para mejorar y ampliar la cooperación del alumno y mejorar la interacción con los alumnos, ya sea por separado o en equipo, dentro y fuera de clase, durante el procedimiento de aprendizaje. Experimentar y utilizar las nuevas tecnologías digitales permite apoyar, asesorar y guiar a los alumnos a tiempo.

La estructura de una lección traza la enseñanza y el aprendizaje que tendrán lugar en clase. Una lección claramente concebida tiene unos pasos establecidos que deben cumplirse, con partes intermedias que deben rellenarse con más conocimientos mediante el andamiaje. Hablar con los alumnos sobre las expectativas, el contenido y los resultados también ayuda a aumentar su confianza en la asignatura o el tema en cuestión.

Los beneficios de un ritmo eficaz en el aula son los siguientes;

1. Maximizar el tiempo de clase

Dedique tiempo a planificar lecciones individuales y secuencias de lecciones para obtener los mejores resultados. El ritmo eficaz de las lecciones optimiza el tiempo dedicado a cada tarea y mantiene una clase participativa mediante el uso de transiciones suaves.

2. Mantener el compromiso

La secuenciación planificada de una variedad de actividades de enseñanza y aprendizaje también ayuda a estimular y mantener el compromiso mediante la creación de vínculos entre la lección y el aprendizaje de la unidad. Ayuda a minimizar las interrupciones y facilita un orden y un flujo lógicos.

3. Conseguir resultados

Con una estructura clara en mente para las lecciones de su clase, es más probable que usted y sus alumnos alcancen los objetivos y logren los resultados deseados.

Crear un gran curso online se reduce a empezar con un gran plan. En primer lugar, tendrá que sentarse y planificar todas sus ideas y objetivos. A continuación, convierta esas ideas y objetivos en un esquema a prueba de balas. El esquema da cuenta de cada paso en el camino hacia su objetivo, con formatos de material, estructuras de lecciones y cómo medirá el éxito de sus estudiantes a medida que avanzan en el curso.

Objetivos

Al final de este módulo, serás capaz de:

- Comunicarte con sus alumnos utilizando herramientas digitales para resolver sus dudas de forma directa y sencilla, por ejemplo, sobre los deberes.
- Identificar las necesidades de los alumnos creando actividades de aprendizaje en línea para orientarles y ayudarles.
- Comunicarte con los alumnos en un entorno digital colaborativo.
- Supervisar las reacciones de los alumnos en el aula y ofrecer ayuda y apoyo cuando sea necesario.
- Utilizar las tecnologías digitales para supervisar el progreso de los alumnos a distancia e intervenir, cuando sea necesario, permitiendo al mismo tiempo la autorregulación.
- Experimentar y descubrir nuevas formas de guiar y apoyar a los alumnos utilizando las tecnologías digitales.

Instrucciones

Cómo estructurar y organizar la clase mediante tecnologías digitales

El uso de la tecnología en el aula (o fuera de ella) es una forma fácil de que los alumnos tengan acceso a información y materiales educativos válidos y les ofrece oportunidades divertidas de practicar lo que han aprendido. También es una herramienta muy eficaz para los profesores que les permite comprender mejor las necesidades de los alumnos, crear una mejor estructura curricular y fomentar la inclusión, la colaboración y la productividad.

Más concretamente, el uso de la tecnología puede beneficiar a profesores y alumnos también por:

Abordar diferentes estilos de aprendizaje y no sólo el auditivo (alumnos que aprenden más eficazmente escuchando), como ocurría en el pasado. Con el uso de la tecnología y las herramientas que proporciona, los profesores pueden adaptarse a todas las necesidades de sus alumnos.

Preparar tanto a alumnos como a profesores para un mundo digital: el uso de la tecnología con fines didácticos no es sólo una herramienta para hacer el aprendizaje más fácil y divertido. En realidad, los profesores y los alumnos pueden aprender a utilizar, desarrollar y tal vez actualizar algunas de esas herramientas, lo que a largo plazo les hará también muy competitivos en el mercado laboral.

Las herramientas y métodos digitales que se pueden utilizar son los siguientes:

Creación de juegos para móviles: los juegos en línea para móviles no sólo harán que el procedimiento de aprendizaje sea más divertido e interesante para los alumnos, sino que también ayudarán a los profesores a identificar más fácilmente las necesidades y dificultades de los alumnos. Los resultados de los juegos proporcionarán retroalimentación. De este modo, los profesores podrán supervisar a distancia el progreso de los alumnos y sabrán en qué áreas deben centrarse en cada uno de ellos.

Uso de bases de datos multimedia: para que grupos de alumnos colaboren creando y comentando las "notas" de los demás para compartir ideas o información. Un ejemplo es el uso de HPL I. CSILE en las aulas. Este método ha demostrado ser muy exitoso y ha sido utilizado por los profesores para tener acceso a la "forma de pensar" de los estudiantes y así apoyarlos de una manera más eficiente.

Creación de foros: donde los estudiantes podrán compartir sus pensamientos y preguntas sobre los temas proporcionados ya sea por el material de formación o se puede crear un foro dentro de la plataforma de juegos que se mencionó anteriormente. De nuevo, es una forma fácil para los profesores de entender mejor las necesidades de los alumnos y recopilar información sobre el rendimiento individual de cada alumno y responder a todas las preguntas directamente en el foro y recoger todas las cuestiones que necesiten ser desarrolladas con más detalle en clase.

Uso de Padlet: para crear una tarea semipresencial tanto en el aula como fuera de ella y se puede utilizar tanto para una tarea en equipo como individual.

MOOCs u otros cursos online: transforma la clase haciéndola completamente online.

Smartboards y PowerPoints: los profesores pueden incluir ejemplos interactivos durante un gran tema, haciendo la lección más interesante.

Uso de Schoology, o Moodle: para gestionar el contenido del curso, las tareas y las evaluaciones.

Uso de LibreOffice, Prezi, o Google Docs, Power PointExplore: para presentaciones multimedia creadas por los alumnos.

Utilizar Kidblog: para fomentar el uso de blogs individuales por parte de los alumnos.

Empezar a utilizar Voicethread: para que los alumnos creen historias digitales.

Utilizar ToonDoo: para que los alumnos creen dibujos animados utilizando,

Utilizar Windows Movie Maker o Animoto: para que los alumnos creen vídeos.

Utilizar Weebly o Wikispaces: como herramienta para crear sitios web con los estudiantes.

Permitir a los estudiantes trabajar a través del contenido del curso a su propio ritmo mediante el uso de screencasts, libros electrónicos y otros medios digitales.

Utilizar Poll Everywhere o Socrative: para hacer encuestas en clase o para votar cuándo conviene a la mayoría de los estudiantes realizar una tarea o asignación.

Utiliza TodaysMeet: para iniciar debates en clase en directo.

Utiliza Evernote: para explorar la toma de notas digital mejorada.

Utilizar la aplicación Animoto: para que los alumnos creen vídeos.

Utiliza una aplicación de grabación de voz: para grabar debates en grupo o para que los alumnos se graben leyendo en voz alta para comprobar su fluidez.

Utilizar la aplicación Puppet Pals: para asignar historietas creadas por los alumnos.

Utiliza la Pizarra: para tareas colaborativas.

Prueba una herramienta como Nearpod: para proyectar información en los dispositivos de los alumnos.

Pasos para una integración tecnológica con éxito:

El primer paso para integrar con éxito la tecnología es reconocer el cambio que puede ser necesario dentro de uno mismo y en el enfoque de la enseñanza. Cuando un profesor introduce la tecnología en el aula, deja de ser el centro de atención. El nivel de atención reorientada dependerá, por supuesto, de la cantidad y el tipo de tecnología (por ejemplo, dispositivo móvil, lector electrónico, ordenador portátil, pizarra interactiva) que se introduzca en el aula. Sin embargo, esto no significa que el profesor deje de ser esencial en el proceso de aprendizaje. Aunque los alumnos estén rodeados de tecnología en casa, es peligroso suponer que saben utilizarla para aprender. La mayoría de los alumnos siguen necesitando una guía que les ayude a utilizar las herramientas digitales de forma eficaz para el aprendizaje y la colaboración.

El segundo paso como profesor que intenta integrar la tecnología en el aula es comprender de qué recursos dispone y ajustar la clase a ellos (no siempre es posible crear un contenido de juego costoso). Por ejemplo, en un aula con sólo una pizarra interactiva y un ordenador, el aprendizaje seguirá estando centrado en el profesor y la integración girará en torno a las necesidades del profesor, que no son necesariamente las de los alumnos. Aun así, hay formas de utilizar una pizarra digital interactiva para convertirla en una herramienta para tus alumnos. Incluso con un ordenador en el aula, hay formas de integrar esa máquina en la clase y asegurarse de que tanto usted como sus alumnos hacen cosas que antes no podían hacer, y no sólo las mismas cosas que antes de una forma más rápida y eficiente.

Para empezar a avanzar en la integración tecnológica, por supuesto, hay que tener en cuenta varios factores: En primer lugar, cómo de "tecnológicamente alfabetizada" es tu audiencia. Por ejemplo: ¿Qué habilidades se aplican a casi todas las herramientas (por ejemplo, guardar un archivo, nombrar un archivo, encontrar un archivo, entrar y salir de cuentas)? ¿Dominan sus alumnos estas destrezas básicas? ¿Cuántas

herramientas diferentes va a introducir este año? ¿Cuántas son demasiadas? ¿Es necesario utilizar la tecnología en todas las partes de la clase? ¿Será más útil para los alumnos en ese momento?

Además, ¿qué nivel de integración quiere alcanzar en su aula al final del curso escolar? ¿Qué pasos concretos debe dar para alcanzar ese objetivo? ¿Cuál es un objetivo realista en función del tiempo y los recursos?

Empezar a utilizar la tecnología en una clase puede ser todo un reto, sobre todo al principio. Aquí tienes algunos consejos rápidos para compartir recursos de forma eficaz:

Una vez que hayas descubierto qué nivel de acceso tienes y qué posibilidades te ofrece este acceso, es el momento de abordar tu propio nivel de comodidad con la tecnología que hay en tu aula. Esto puede lograrse mediante una autoevaluación y/o con la ayuda de un compañero o de un tutor pedagógico de su centro o distrito. Una vez que conozcas tu nivel de comodidad, puedes empezar a elaborar un plan de desarrollo profesional para ti. Puede hacerlo solo, como parte de su "equipo de grado" o como parte del plan de crecimiento personal de su escuela o distrito. También puede empezar a buscar oportunidades de desarrollo profesional en línea y fuera de su distrito o escuela para empezar a conectar con otros educadores que exploran los mismos retos y buscan soluciones.

A diferencia de muchos otros aspectos de la enseñanza, la tecnología cambia constantemente. Al igual que en cualquier otro sector, es fundamental que los educadores se mantengan al día de las nuevas tendencias y avances tanto en pedagogía como en nuevas tecnologías. Si cuentas con un especialista en integración tecnológica en tu centro, aprovéchalo al máximo, ya que es la primera línea de las herramientas que tienes o que puedes querer introducir en tu aula.

La tecnología en la educación está aquí para quedarse, así que la verdadera cuestión ahora no es si la utilizaremos o no, sino qué herramientas utilizaremos y cómo utilizarlas eficazmente. Incluso con un acceso limitado, con una planificación cuidadosa, un poco de riesgo y una mente abierta, los profesores pueden utilizar con éxito la tecnología para mejorar su enseñanza y hacer que el aprendizaje cobre vida para sus alumnos.

Trucos y consejos

- Antes de publicar el contenido de un curso en línea, pide comentarios al respecto. Por ejemplo, comprueba si estás hablando demasiado rápido en caso de contenido en vídeo, si tu contenido es claro y fácil de entender por parte de los usuarios, si la plataforma es fácil de usar y ten en cuenta también si las personas con discapacidad también lo encontrarán fácil de usar.
- Utiliza primero tú mismo la herramienta tecnológica antes de poner a tus alumnos delante de ella.
- Organiza una sesión introductoria con sus alumnos cuando presente una nueva herramienta.
- Ten un plan para recoger el trabajo de los alumnos.
- Comunícate con otros colegas que también quieran utilizar los recursos.
- Gestiona el tiempo con los recursos sabiamente. Establece objetivos para la finalización del trabajo con los alumnos.
- Comunícate con administración sobre cómo y cuándo utilizará la tecnología compartida.

Repositorio

Lista de plataformas, herramientas y recursos útiles que pueden utilizarse.

Más información sobre HPL I. CSILE en las aulas:	https://psycnet.apa.org/record/1994-98346-007
Padlet – Fuentes	https://padlet.com/
Moodle – Opciones	https://www.openlms.net/

Formación de alumnos para que formulen preguntas profundas en un entorno STEM	https://www.idrive.com/
---	---

Evaluación

Autoevaluación/auto-reflexión (lista de control similar a los enunciados) basada en los contenidos aprendidos con la guía.

	SÍ	NO
Rara vez o casi nunca me comunico con los alumnos por medios digitales, por ejemplo, el correo electrónico.		
Utilizo medios digitales de comunicación, por ejemplo, el correo electrónico o el chat, para ayudar con las preguntas que puedan tener los alumnos, por ejemplo, sobre los deberes.		
Utilizo un canal de comunicación digital común con mis alumnos para ayudarles con sus preguntas y problemas.		
Me comunico frecuentemente con mis alumnos y presto atención a sus problemas y preguntas.		
Me comunico con mis alumnos en los entornos digitales colaborativos que utilizo, comprobando sus reacciones y proporcionándoles orientación y ayuda explícitas cuando es necesario.		

Referencias

(2023, 02 24). Retrieved from [www.edutopia.org](https://www.edutopia.org/technology-integration-guide-implementation): <https://www.edutopia.org/technology-integration-guide-implementation>

Davies2, G. M. (2023, 02 24). www.primescholars.com. Retrieved from <https://www.primescholars.com/articles/selfregulated-learning-in-digital-environments-theory-research-praxis.pdf>

Hockney, A. (2023, 02 24). Retrieved from <https://teachable.com/blog/how-to-structure-your-online-course-make-students-happy>

National Academies of Sciences, E. a. (2023, 02 24). *How People Learn II: Learners, Contexts, and Cultures*. Retrieved from nap.nationalacademies.org:
<https://nap.nationalacademies.org/read/24783/chapter/10#171>

Schwartz, M. (2023, 02 24). Retrieved from www.cns-partners.com: <https://www.cns-partners.com/manufacturing-it-blog/the-benefits-of-technology-in-the-classroom-how-can-we-help-teachers-and-administrators-help-our-children>

Using Digital Technology in English Teaching - an overview. (2023, 02 24). Retrieved from Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=oxeS5qG60hM>

3. Aprendizaje colaborativo (Estructura y gestión de los contenidos, colaboración e interacción en los entornos digitales) –ACP

Introducción

En esta subárea, los educadores deben promover el uso de las tecnologías digitales para cultivar y aumentar la colaboración. Su objetivo será capacitarse para utilizar las tecnologías digitales en las tareas cotidianas, como las tareas que requieren cooperación. Como resultado, impulsarán la comunicación y los entornos colaborativos de creatividad.

Ventajas del trabajo cooperativo en un aula

El trabajo cooperativo se refiere al objetivo común que tienen varias personas cuando trabajan o aprenden juntas; este grupo de personas se esfuerza al máximo por intercambiar ideas, concepciones y conocimientos para llevar a cabo una tarea o un proyecto.

Pero, ¿cuáles son las ventajas concretas que obtienen los alumnos cuando trabajan de forma colaborativa en el aula?

Algunas de las ventajas son las siguientes

- Se potencian y desarrollan valores como el trabajo en equipo, la cooperación, el aprecio mutuo o el fomento de la empatía.
- Se fomenta el aprendizaje ya que los alumnos pueden mejorar sus habilidades y conocimientos a través de la interacción con el resto de alumnos, logrando un aprendizaje en grupo.
- Los conocimientos pueden intercambiarse fácilmente entre compañeros que colaboran entre sí intercambiando sus ideas, teorías y conocimientos.
- Se mejora y desarrolla la comunicación. Mediante la cooperación y el debate continuos de los alumnos, las habilidades comunicativas pueden mejorar día a día. Esto se refiere no sólo a los niños, sino también a los adultos.
- Se fomenta la escucha de críticas y consejos. Los alumnos intentarán promover sus propios pensamientos e ideas ante el resto del grupo y luego argumentarán a favor o en contra de los argumentos de sus compañeros. De este modo, los alumnos adquieren una comprensión completa del tema desde todos los ángulos.

- También se desarrolla la oratoria, ya que los individuos aprenden a hablar delante de otras personas ganando confianza, por ejemplo, durante la presentación final de los resultados de la tarea en el resto del aula.

Así que, teniendo esto en cuenta, considere una vez más como profesor de aplicar el trabajo cooperativo durante las clases.

Objetivos

Al final de este módulo, serás capaz de:

- Implementar tareas de aprendizaje cooperativo utilizando dispositivos digitales, recursos o estrategias de información digital.
- Implementar tareas de aprendizaje cooperativo en un entorno digital, como blogs, wikis y sistemas de gestión del aprendizaje (LMS).
- Aplicar tecnologías digitales para transferir conocimientos colaborativos.
- Evaluar y asesorar a los alumnos durante su creación digital en entornos digitales.
- Utilizar las prácticas digitales para la evaluación entre iguales, que también servirá de base para la autorregulación colaborativa y el aprendizaje entre iguales.
- Utilizar las tecnologías digitales para explorar nuevos formatos y metodologías de aprendizaje cooperativo.

Instrucciones

Cómo crear un entorno de aprendizaje digital cooperativo e interactivo

En los últimos años, la pedagogía ha tendido a pasar del aprendizaje centrado en el profesor a métodos de aprendizaje centrados en el alumno para obtener resultados más optimizados. Pero para muchos profesores de varios países del mundo es un tipo de metodología avanzada. Por este motivo, presentamos algunos consejos y estrategias para que los profesores se impliquen en estas diferentes vías de aprendizaje.

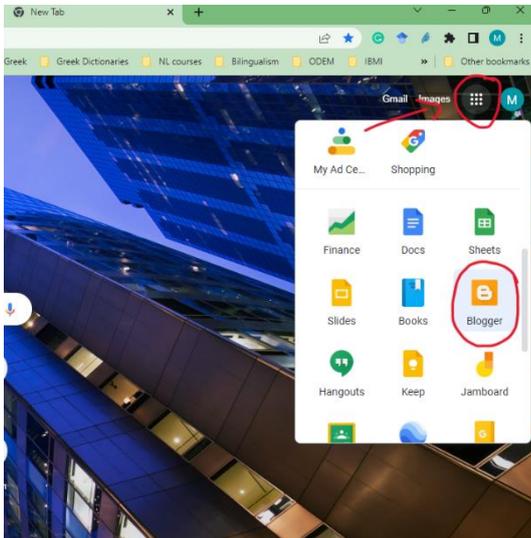
- 1. Estudios de casos.** Presente algunos casos anteriores en el mismo campo para que los alumnos puedan utilizarlos como plantilla y adquirir experiencia.
- 2. Aprendizaje basado en problemas.** Intente introducir un problema concreto para que los alumnos se lo planteen y lo resuelvan. Esta situación funciona mejor cuando se separa a los alumnos en grupos durante un tiempo determinado y se les exige que comprendan el problema para que todos juntos puedan empezar a pensar en formas alternativas de resolverlo y, finalmente, llegar a una respuesta común que será la solución al problema.
- 3. Establecer objetivos de grupo claros.** Esto mantendría a los miembros del grupo en el buen camino y ofrecería a los alumnos directrices explícitas para alcanzar su objetivo de llegar a un acuerdo.
- 4. Simulaciones.** Proponga a los alumnos que asuman un papel específico mientras resuelven el "problema" y debaten las posibles soluciones. Por ejemplo, uno podría ser el moderador de la discusión, y otro podría escribir notas, etc.
- 5. Edición entre iguales.** Mediante este enfoque, los estudiantes podrían revisar el trabajo de los demás por escrito. En este caso, ambos (el editor y el escritor) se benefician de este método, ya que el primero debe intentar leer críticamente y comunicar eficazmente la crítica. Por otro lado, el escritor debe aprender a consumir y aplicar los comentarios en su beneficio.

En cualquier caso, no se sienta decepcionado si algunos grupos o alumnos no son eficaces o si la colaboración no funciona. El aprendizaje cooperativo y el trabajo en entornos colaborativos requieren tiempo; es difícil de adquirir y exige que los alumnos abandonen su forma egoísta de pensar.

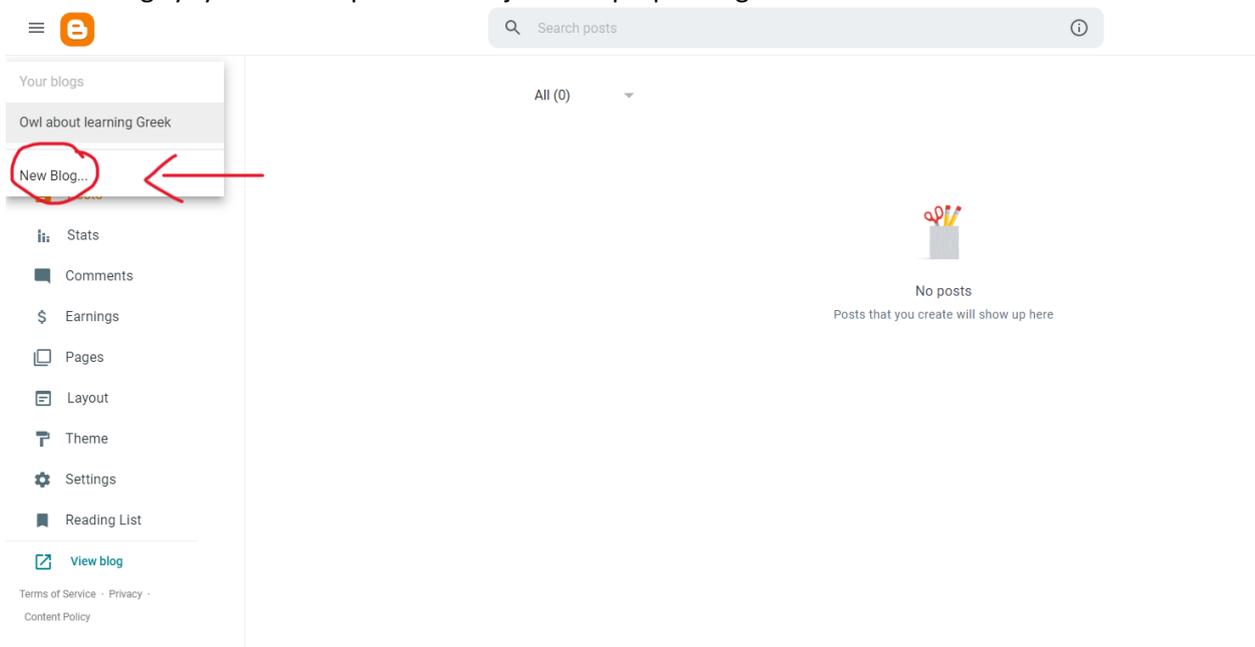
Un ejemplo de cómo utilizar herramientas de colaboración en su clase.

Google Blogger

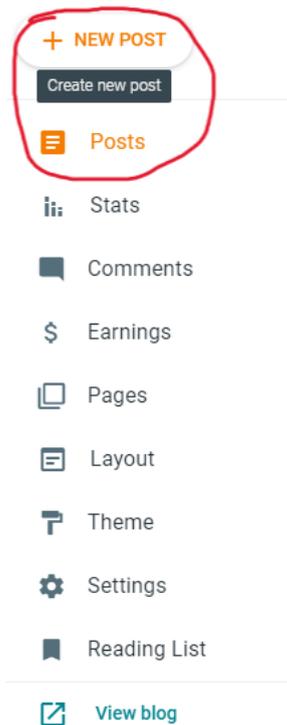
1. Para empezar con Google Blogger, primero tienes que acceder a él. En la esquina superior derecha de tu página de Google encontrarás un cuadrado con 9 puntos. Si haces clic en él, verás muchas opciones; selecciona la que se llama "Blogger".



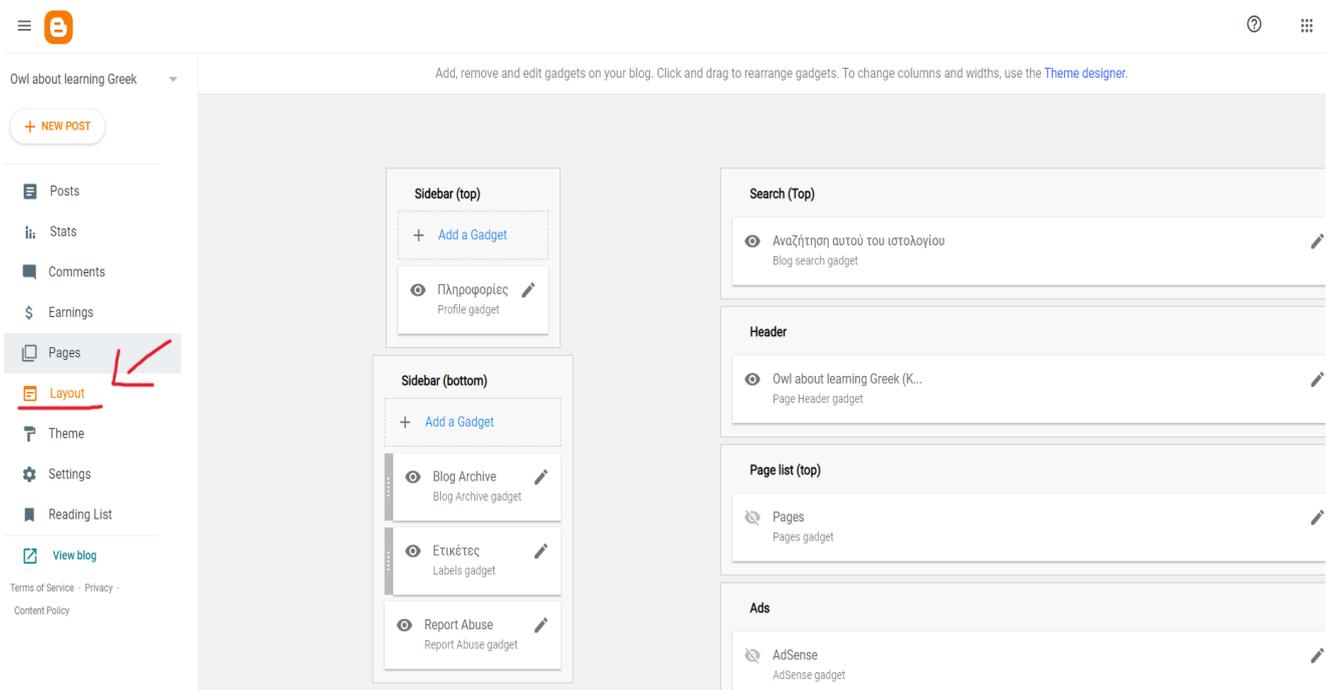
2. Ahora tienes que crear tu propio blog. ¿Ves la lista en la parte izquierda de la página? Haz clic en "Nuevo blog" y ¡ya está! ¡Empieza a trabajar en tu propio blog!



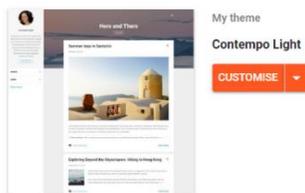
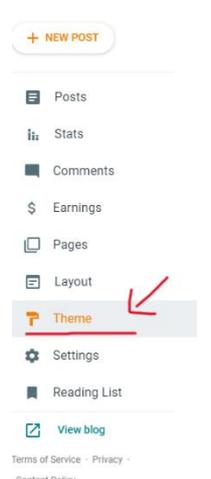
3. Empieza a trabajar y editar tus entradas haciendo clic en "Entradas" - "Nueva entrada" en la barra de la parte izquierda de la página.



4. Al hacer clic en la opción "Diseño", puede editar el diseño del blog, es decir, la cabecera, el pie de página, el cuerpo principal, los temas, los anuncios, las barras laterales, etc.



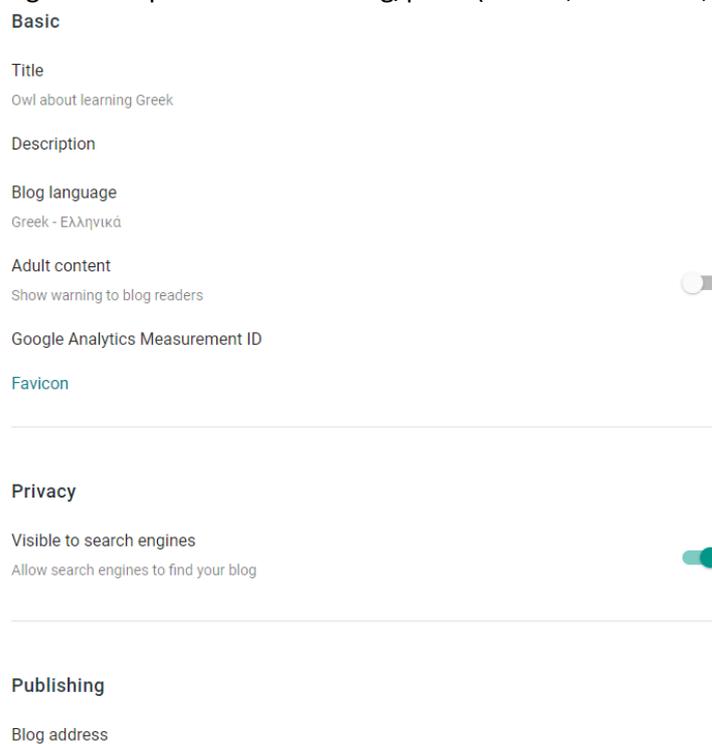
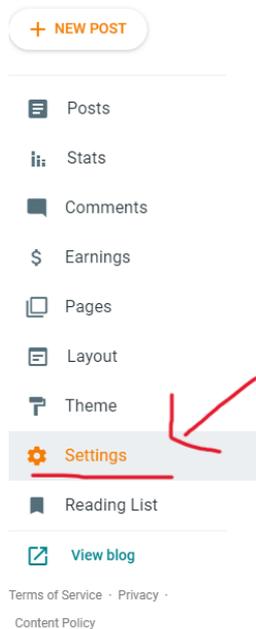
5. En la barra lateral izquierda, también está la opción de "Tema". Haz clic en ella para editar el fondo y los colores de tu blog.



Contempo



6. En el botón "Configuración" puede editar su blog/perfil (idioma, contenido, derechos, etc.)



7. Por último, en la opción "Lista de lectura", tienes la oportunidad de guardar para más tarde (uso o lectura) las lecturas y artículos que puedan interesarte y utilizar para uso propio o incluso de tus alumnos.

The screenshot shows the Blogger dashboard interface. On the left is a sidebar with navigation options: Posts, Stats, Comments, Earnings, Pages, Layout, Theme, Settings, Reading List (highlighted with a red arrow), and View blog. At the top left is a '+ NEW POST' button. The main content area features a blue header for 'Add blogs to follow in your reading list' with a sub-message: 'You are not currently following any blogs. Click [here](#) to enter blogs that you'd like to follow in your reading list. [Learn more](#)'. Below this are three 'Blogger Buzz' sections:

- Blogger Buzz**: A better Blogger experience on the web. Text: 'Since 1999, millions of people have expressed themselves on Blogger. From detailed p... blogging itself, the ability to easily share, publish and express oneself on the web is at... Blogger has an easy and intuitive experience publishing their content to the web. That's a spin by clicking "Try the New Blog... read more'.
- Blogger Buzz**: An update on Google+ and Blogger. Text: 'Following the announcement of Google+ API deprecation scheduled for March 2019, a widgets:* Support for the "+1 Button", "Google+ Followers" and "Google+ Badge" widge... *+1 buttons:* The +1/G+ buttons and Google+ share links below blog posts and in the features, you may need to update ... read more'.
- Blogger Buzz**: It's spring cleaning time for Blogger. Text: 'To make room for some exciting updates coming soon to Blogger, we're simplifying the platform to enh... out over the next few months)*: - *Google+ Integrations:* Throughout the next few months, Blogger will share and see your followers. - *OpenID:* Blogger previously allowed users to comment on blogs using'.

At the bottom left of the dashboard, there are links for 'Terms of Service', 'Privacy', and 'Content Policy'.

Demostraciones en tutoriales de cómo utilizar las herramientas.

Para obtener más tutoriales sobre cómo acceder y utilizar las herramientas digitales, visite YouTube y escriba en la barra de búsqueda "How to use..." y el nombre de la herramienta que le interese, por ejemplo, "How to use Miroboards".

Repositorio

Lista de plataformas, herramientas y recursos útiles que pueden utilizarse para el aprendizaje colaborativo.

	Nombre	Link
1	Blackboard	Blackboard.com
2	ItsLearning	Itslearning.com
3	Turinitin	Turnitin.com
4	Miroboard	https://miro.com
5	Skype	https://www.skype.com/en/
6	Google Classroom	https://classroom.google.com
7	Microsoft Teams	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software
8	Vevox	https://www.vevox.com/
9	Kahoot	https://kahoot.com
10	Kialo	https://www.kialo-edu.com/
11	Explain everything	https://explaineverything.com/
12	ClassDojo	https://www.classdojo.com
13	GoToMeeting	https://www.gotomeeting.com/en-no
14	Slack	https://resources.workable.com/tutorial/source-on-slack
15	WebEx	https://www.webex.com/
16	Asana	https://asana.com/
17	Dapulse	https://monday.com/

18	ProofHub	https://www.proofhub.com/
19	Redbooth	https://redbooth.com/
20	Trello	https://trello.com/
21	Wimi	https://www.wimi-teamwork.com/
22	Igloo	https://www.igloosoftware.com/
23	Google Docs	https://drive.google.com/drive
24	Quip	https://quip.com/
25	Microsoft Onenote	https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app
26	Minecraft Education	https://education.minecraft.net/
27	Go-Lab	https://www.golabz.eu/
28	Wooclap	https://www.wooclap.com/
29	Jitsi Meet	https://meet.jit.si/
30	LearnDash	https://www.learndash.com
31	Coggle	https://coggle.it/
32	Prezi	https://prezi.com/login
33	Canva	https://www.canva.com/
34	Google Blogger	https://www.blogger.com/blog

Evaluación

Ahora que ha terminado este módulo, ha llegado el momento de reflexionar sobre sí mismo.

	SÍ	NO
Conozco las ventajas del aprendizaje colaborativo en clase.		
Conozco las estrategias que puedo utilizar para conseguir un entorno más colaborativo en clase.		
Basándome en las directrices, tengo conocimientos básicos sobre cómo utilizar las herramientas digitales colaborativas.		
Conozco algunas herramientas digitales que puedo utilizar para la colaboración entre alumnos.		
Soy consciente de implementar un curso con herramientas digitales colaborativas en clase.		

Referencias

Collaborative Learning. (n.d.). University of Maryland.
<https://tltc.umd.edu/instructors/resources/collaborative-learning>

i3-Technologies. (n.d.). *How to successfully implement digital tools in the classroom?*
<https://www.i3-technologies.com/en/blog/stories/education/how-to-successfully-implement-digital-tools-in-the-classroom/>

Marketing Manager. (2023, February 1). We are at Workspace Design Show – London. Viccarbe.
<https://www.viccarbe.com/spaces/what-collaborative-work-is-and-its-benefits/+++>.

Staff, T. (2022, January 19). 20 Collaborative Learning Tips And Strategies For Teachers. TeachThought.
<https://www.teachthought.com/pedagogy/collaborative-learning-tips/>

Valamis. (2022, October 4). Collaborative Learning. <https://www.valamis.com/hub/collaborative-learning>

4. Aprendizaje autorregulado (experimentación con nuevos formatos y métodos) – SDT

Introducción

En esta subárea, los educadores tienen la oportunidad de darse cuenta del papel crucial que desempeñan las tecnologías digitales en el aprendizaje autorregulado. Es decir, fomentan la planificación, la auditoría y el reflejo de sus habilidades de aprendizaje, informando del progreso, utilizando sus ideas y pensamientos en común y encontrando soluciones productivas.

La autorregulación es un proceso activo y constructivo en el que los estudiantes regulan y observan su propio comportamiento, motivaciones y cognición estableciendo sus propios objetivos durante su proceso de aprendizaje. El aprendizaje autorregulado se refiere a cómo los estudiantes se convierten en dueños de sus propios procesos de aprendizaje. La autorregulación no es ni una habilidad mental ni una destreza de rendimiento, sino el proceso autodirectivo mediante el cual los alumnos transforman sus habilidades mentales en destrezas relacionadas con las tareas en diversas áreas de funcionamiento, como el mundo académico, el deporte, la música y la salud.

Objetivos

- El uso de automatismos digitales, como blogs, diarios, herramientas de planificación, etc., para crear y organizar su itinerario de aprendizaje.
- El uso de prácticas digitales, como grabaciones audiovisuales y fotografías, para recopilar información y realizar un seguimiento de su progreso.
- El uso de tecnologías digitales, es decir, ePortfolios, y blogs, para hacer un seguimiento y demostrar sus esfuerzos y trabajo.
- El uso de tecnologías digitales para promover la autorreflexión y la autoevaluación durante el proceso de aprendizaje.

Instrucciones

Cómo explorar nuevos formatos y métodos en consonancia con las tecnologías digitales

El aprendizaje autorregulado es crucial para los alumnos con altas capacidades. Esto se debe a que les ayuda en su esfuerzo por alcanzar la excelencia. Alcanzar la excelencia requiere práctica. Esto requiere planificación, esfuerzo y persistencia a lo largo del tiempo. El aprendizaje autorregulado favorece este

proceso. Permite a los alumnos convertirse en aprendices autónomos capaces de perseguir sus propios intereses.

Cinco prácticas instructivas comunes que se han citado como eficaces para ayudar a los estudiantes a aprender la autorregulación son:

1. Orientar las creencias propias de los alumnos, la fijación de objetivos y las expectativas
 - Ayudar a los estudiantes a enmarcar la nueva información o la retroalimentación de una manera positiva en lugar de negativa (por ejemplo, "llevar un registro de tus tareas te ayudará a manejar este curso con éxito", en lugar de "si no llevas un registro suspenderás").
 - Proporcionar pistas específicas para el uso de estrategias de autorregulación.
2. Promover el diálogo reflexivo
 - modelado de prácticas reflexivas por parte del profesor (pensar en voz alta)
 - práctica de los alumnos con el diálogo reflexivo
 - discusiones en grupo para reflexionar sobre problemas/casos (aprendizaje colaborativo)
3. Proporcionar retroalimentación correctiva
 - las normas de rendimiento deben ser claras y percibirse como alcanzables
 - formular el feedback (positivo o negativo) como una afirmación sobre la tarea de aprendizaje, no sobre el alumno
4. Ayudar a los alumnos a relacionar conceptos abstractos
 - utilice instrucciones basadas en casos o ejemplos que los propios alumnos inventen
 - utilizar actividades prácticas de aprendizaje
 - ayudar a los alumnos a aprender a separar la información relevante de la irrelevante (es decir, ayudarles a saber dónde y cómo centrar su atención; orientar sus normas de referencia)
5. Ayudar a los alumnos a relacionar las nuevas experiencias con el aprendizaje previo
 - utilizar actividades de aprendizaje experimental
 - centrarse en la aplicación de los conocimientos en contextos más amplios
 - integrar ejemplos de la vida real con la información del aula

Entre las estrategias que los profesores pueden utilizar en sus clases para fomentar el aprendizaje autorregulado se incluyen:

- ❖ modelar técnicas de aprendizaje autorregulado como:
 - ✓ fijación de objetivos
 - ✓ reflexión
 - ✓ gestión del comportamiento dentro/fuera de la tarea, donde los estudiantes son conscientes de cuándo se distraen o desconcentran.
- ❖ proporcionar retroalimentación correctiva sobre las estrategias de aprendizaje.
- ❖ ayudar a los estudiantes a adaptar las estrategias de aprendizaje.
- ❖ ayudar a los alumnos a relacionar las nuevas experiencias con el aprendizaje previo mediante el uso de gráficos KWHL.

- ❖ utilizando herramientas de autocontrol.
- ❖ hacer que los estudiantes reflexionen sobre las estrategias de aprendizaje eficaces. Por ejemplo, utilizando reflexivos.
 - preguntas como:
 - ✓ ¿por qué se hace?
 - ✓ ¿cómo se hace?
 - ✓ ¿cuándo debe hacerse?
 - ✓ ¿cuáles son sus limitaciones?
- ❖ pedir a los alumnos que comparen la eficacia de las estrategias de aprendizaje para un problema determinado.
- ❖ incluir técnicas de autorregulación en el andamiaje de la lección, como:
 - ✓ herramientas de planificación
 - ✓ herramientas de fijación de objetivos
 - ✓ puntos de control
 - ✓ puntos de reflexión
- ❖ ayudar a los estudiantes a comprender sus propias fortalezas y debilidades de aprendizaje. Por ejemplo, los estudiantes pueden completar una escala de "agallas" y utilizarla para establecer objetivos de autorregulación. El "valor" es un término utilizado en psicología para describir la persistencia de una persona cuando se enfrenta a retos. Los estudiantes pueden utilizar los resultados de una escala de "agallas" para establecer objetivos en torno a la mejora de sus niveles de persistencia cuando se les proporciona un trabajo difícil.
- ❖ Garantizar que las técnicas de aprendizaje autorregulado que se enseñan a los alumnos con altas capacidades se ajustan a sus necesidades de aprendizaje.

Repositorio

Lista de plataformas, herramientas y recursos útiles que pueden utilizarse.

El conjunto individual de estrategias de autorregulación que suelen utilizar los alumnos con éxito se divide en tres categorías: **personales, conductuales y ambientales.**

Personales: Estas estrategias suelen implicar la forma en que un alumno organiza e interpreta la información y pueden incluir:

- A. Organizar y transformar la información
 - esquematizar
 - resumir
 - reordenación de materiales
 - subrayado
 - flashcards/tarjetas de índice
 - hacer dibujos, diagramas, gráficos
 - webs/mapping
- B. Establecimiento de objetivos y planificación/fijación de normas
 - secuenciar, cronometrar, completar
 - gestión del tiempo y ritmo
- C. Registro y control
 - toma de notas

- listas de los errores cometidos
 - registro de las notas
 - portafolio, en el que se guardan todos los borradores de las tareas
- D. Ensayar y memorizar (por escrito o verbalmente; de forma abierta o encubierta)
- dispositivos mnemotécnicos
 - enseñar el material a otra persona
 - hacer preguntas de ejemplo
 - utilizar imágenes mentales
 - utilizar la repetición

Conductuales: Estas estrategias implican acciones que realiza el alumno.

- A. Autoevaluación (comprobación de la calidad o el progreso)
- a. análisis de la tarea (¿Qué quiere el profesor que haga? ¿Qué quiero yo de ella?)
 - b. autoinstrucciones; retroalimentación enactiva.
 - c. atención
- B. Autoconsecuencias
- a. tratos para motivar; autorrefuerzo.
 - b. disposición o imaginación de castigos; retraso de la gratificación
- Environmental:** These strategies involve seeking assistance and structuring of the physical study environment.
- C. Búsqueda de información (biblioteca, Internet)
- a. recursos de la biblioteca
 - b. recursos de Internet
 - c. repaso de fichas
 - d. relectura de fichas, exámenes, libros de texto

Ambientales

- A. Seleccionar o disponer el entorno físico
- a. aislar/eliminar o reducir al mínimo las distracciones
 - b. dividir los periodos de estudio y repartirlos en el tiempo
- B. Buscar ayuda social
- a. de compañeros
 - b. de profesores u otros adultos
 - c. emular modelos ejemplares

Videoconferencias: <https://www.3cx.com/pbx/web-conferencing/>

Apple teaching apps: <https://www.apple.com/education/k12/teaching-tools/>

Moodle: <https://moodle.org/>

Blackboard:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blackboard.android.bbstudent&hl=el&gl=US&pli=1>

EPlan: <https://www.eplan.gr/ypiresies/downloads/>

Evaluación

Autoevaluación/auto-reflexión (lista de control similar a los enunciados) basada en los contenidos aprendidos con la guía.

	SÍ	NO
Nunca o casi nunca me planteo cómo utilizar las tecnologías digitales para		

tareas o proyectos autorregulados		
Hago uso de las tecnologías digitales como base para mis actividades y proyectos de aprendizaje, es decir, buscando información o por motivos de presentación		
<p>Reúno pruebas y hago un seguimiento de mi progreso mediante tecnologías digitales, es decir, grabaciones audiovisuales, fotos, extractos, etc.</p> <p>Realizo un seguimiento y una demostración de mis esfuerzos y mi trabajo mediante tecnologías digitales.</p> <p>Utilizo la automatización digital para autoevaluarme.</p>		
<p>Utilizo la automatización digital y el entorno para controlar y hacer un seguimiento de todas las fases del aprendizaje (es decir, organización, reflejo y autoevaluación, pruebas y seguimiento de la información).</p> <p>A través de las tecnologías digitales, puedo mejorar, ajustar y emplear criterios adecuados para la autoevaluación.</p>		
Reflejo la idoneidad y utilidad de mis prácticas digitales para cultivar el autoaprendizaje y avanzar en mis métodos.		
Empleo diseños digitales y/o metodologías pedagógicas contemporáneas para fomentar las habilidades de autoaprendizaje.		

Referencias

- (1990-2013), T. N. (23, 02 24). Retrieved from UCONN University of Connecticut :
https://nrcgt.uconn.edu/underachievement_study/self-regulation/sr_section7/
- Akdeniz, A. A. (2023, 02 24). *Springer*. Retrieved from <https://link.springer.com/article/10.1007/s10798->
- Kayacan, K. (2023, 02 24). *Supported with Self-regulated Learning Strategies on Students' Self-directed Learning Readiness and Their Attitudes towards Science Experiments*. Retrieved from Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/330399045_Supported_with_Self-regulated_Learning_Strategies_on_Students'_Self-directed_Learning_Readiness_and_Their_Attitudes_towards_Science_Experiments
- UCONN University of Connecticut*. (2023, 02 24). Retrieved from
https://nrcgt.uconn.edu/underachievement_study/self-regulation/sr_section6/
- Victoria State Government*. (2023, 02 24). Retrieved from www.education.vic.gov.au:
<https://www.education.vic.gov.au/school/teachers/teachingresources/high-ability-toolkit/Pages/self-regulated-learning.aspx#link4>