

- ❖ Basar el plan de estudios y las interacciones digitales en situaciones auténticas con las que los alumnos están familiarizados y/o se encontrarán en el mercado laboral.
- ❖ Ayudar a los alumnos a sacar provecho de los nuevos conocimientos, como utilizar una herramienta digital específica para resolver un problema del mundo real.
- ❖ Crear oportunidades para la reflexión periódica durante el aprendizaje, por ejemplo, la autorreflexión, la reflexión en grupo y la reflexión en parejas, mediante una herramienta digital, como [Explain Everything](#), una pizarra colaborativa para la enseñanza a distancia.
- ❖ Diseñar formas para que los alumnos controlen el ritmo de su aprendizaje, como la capacidad de pausar, repetir o controlar el orden del material, o acceder al material de aprendizaje en cualquier momento y lugar.
- ❖ Facilitar el aprendizaje autodirigido mediante autoevaluaciones y herramientas de planificación y fijación de objetivos, por ejemplo, [Joes Goal's](#), una herramienta sencilla pero potente para que el seguimiento de sus objetivos sea la parte más fácil de cumplir. Utilice la sencilla interfaz de una sola página para establecer objetivos diarios y hacer un seguimiento de los mismos con un solo clic.
- ❖ Incorporar formas para que los alumnos interactúen con puntos de vista alternativos, ya sea a través de proyectos y actividades digitales, o mediante colaboraciones con otras personas que tengan distintos puntos de vista y experiencias.

Para más información, consulte este [documento](#).