

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre la autorreflexión

Marta Barandiaran

Educación escolar (primaria y secundaria) - autorreflexión individual

La autorreflexión se completó el viernes, 14 enero 2022

¡Gracias por su participación! El informe de comentarios le ofrece los resultados de su autorreflexión y sugerencias para desarrollar aún más su competencia digital. Basándose en estos resultados, puede planificar sus itinerarios de aprendizaje hacia el uso de tecnologías digitales en su práctica profesional. Te deseamos un viaje constructivo

A continuación encontrará su nivel general de competencia

Resumen

Su nivel de competencia digital 41

Puntuación máxima 192

21%



Área 1: Compromiso profesional

28%



Área 2: Contenidos digitales.

27%



Área 3: Enseñanza y aprendizaje

17%



Área 4 - Evaluación y retroalimentación

17%



Área 5 — Empoderamiento del alumnado

17%



Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

17%



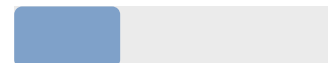
Respuestas por pregunta

Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:
28%

1.1 Comunicación organizativa. Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la comunicación con alumnado, profesorado y familias.

Su respuesta: **He probado** tecnologías digitales como ayuda para comunicarme con alumnado, profesorado y/o familias (p. ej., correo electrónico, mensajería instantánea, redes sociales, plataformas de aprendizaje en línea).



2 puntos sobre 6

Explorar herramientas y plataformas de comunicación digital puede ayudarle a simplificar sus interacciones con alumnos, padres y compañeros y a encontrar un canal de comunicación adecuado que funcione para todos. A veces un formato o canal diferente resulta más adecuado. Trate de ser flexible y de adaptar la elección del canal de comunicación a los destinatarios y a sus necesidades de comunicación.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice diversas tecnologías digitales en función de su objetivo, meta o contexto de comunicación, a fin de responder a las necesidades de comunicación organizativa** (p. ej., correo electrónico o mensajería instantánea, chat individual o foro de debate en grupo).

1.2 Entornos de Aprendizaje en Línea. Administrar entornos de aprendizaje en línea teniendo en cuenta aspectos éticos y un uso adecuado del tratamiento de datos.

Su respuesta: **Soy consciente** de que, a la hora de administrar entornos de aprendizaje en línea, es necesario tener en cuenta consideraciones éticas y un uso adecuado de los métodos de tratamiento de datos (*p. ej., acceso abierto o restringido, cumplimiento del RGPD.*)

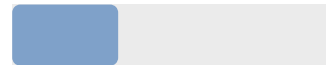


A la hora de empezar a utilizar entornos de aprendizaje en línea, es importante ser consciente de que la gestión de los datos implica consideraciones éticas. Cuestiones como qué tipo de datos personales es necesario recoger, quién tiene acceso a ellos, si se comparten o no y, en caso afirmativo, con quién, etc., son aspectos importantes para comprender las estrategias de gestión de datos y abordar las consideraciones éticas del uso de los datos. Asegúrese de conocer los principios generales del Reglamento general de protección de datos (RGPD) en el contexto docente y de las prácticas comunes de enseñanza/aprendizaje. Pregunte a su centro si existe una política de protección de datos con arreglo al RGPD y, en caso afirmativo, asegúrese de familiarizarse con ella. Puede empezar a explorar las características de los entornos de aprendizaje en línea en relación con la gestión de datos y la manera en que abordan cuestiones éticas, especialmente cuando se trata de datos del alumnado y del profesorado.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar las características de los entornos de aprendizaje en línea relacionadas con las consideraciones éticas y la estrategia de gestión de datos** (p. ej., gestión de datos de los usuarios, política de acceso, condiciones de uso, cuestiones de privacidad).

1.3 Colaboración profesional. Utilizar tecnologías digitales para colaborar e interactura con otras compañeras, compeñeros y otros sectores de la comunidad educativa

Su respuesta: He probado a utilizar tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otras compañeras y compañeros o sectores de la comunidad educativas (p. ej., intercambio de contenidos mediante servicios en línea, participación en redes profesionales en línea).



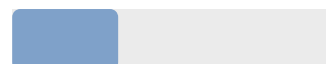
2 puntos sobre 6

Una vez que empiece a explorar tecnologías digitales para interactuar con otros docentes y partes interesadas del sector educativo, podrá compartir e intercambiar ideas, prácticas, recursos y materiales que podrán enriquecer su práctica docente. A continuación, podrá empezar a utilizar herramientas colaborativas que se ajusten mejor a sus objetivos y preferencias, como archivos en línea compartidos o grupos de profesores en redes sociales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice tecnologías digitales para colaborar con otros docentes y partes interesadas de su centro y de su comunidad en general** (p. ej., compartir contenidos en un espacio común en línea para la colaboración, unirse a una comunidad profesional en línea).

1.4 Tecnologías digitales e infraestructura del centro educativo. Emplear tecnologías digitales (dispositivos, plataformas y programas informáticos) e infraestructuras (acceso a Internet, red local) disponibles en mi centro para mejorar la educación.

Su respuesta: He probado a usar las tecnologías digitales disponibles en mi centro que me pueden ayudar en mi práctica profesional (p. ej., pizarras digitales interactivas, tabletas, intranet).



2 puntos sobre 6

Ahora que ha empezado a explorar qué tipo de tecnologías digitales están disponibles en su centro, será capaz de desarrollar ideas sobre cómo incorporarlas para enriquecer su práctica profesional. Puede comenzar a compartir e intercambiar ideas y prácticas con colegas que ya estén utilizando estas tecnologías y empezar a utilizarlas para mejorar el aprendizaje de sus alumnos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice tecnologías digitales para satisfacer sus necesidades en la práctica profesional** (p. ej., utilice un sistema de gestión del aprendizaje en línea, haga que sus alumnos utilicen tabletas para trabajar en algún proyecto).

1.5 Práctica reflexiva. Reflexionar sobre la práctica profesional propia y colectiva respecto al uso de las tecnologías digitales

Su respuesta: **Soy consciente** de que reflexionar sobre el uso que hago de las tecnologías digitales puede mejorar mi práctica profesional (p. ej., agendas en línea, reflexiones entre iguales).



Ser consciente de que reflexionar sobre su práctica profesional respecto al uso de tecnologías digitales puede mejorar la enseñanza es un primer paso importante para desarrollar su competencia digital. Empiece preguntándose:

- ¿Cómo puedo utilizar tecnologías digitales para generar valor?
- ¿Qué puedo conseguir con ellas que no podría conseguir con métodos tradicionales?
- ¿Qué puedo cambiar para mejorar la correspondencia entre la tecnología que selecciono y los objetivos de aprendizaje establecidos?

A continuación, explore algunas herramientas (p. ej., diarios en línea, herramientas para la toma de notas) para empezar a reflexionar sobre su práctica.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar diferentes métodos que le ayuden a reflexionar sobre su práctica docente y aprendizaje reflexivo mediante el uso de tecnologías digitales** (p. ej., utilice herramientas de reflexión personal en línea, mantenga un diario de reflexión, explore la narrativa reflexiva digital).

1.6 Vida digital. Contribuir de forma positiva y ética al mundo digital teniendo en cuenta prácticas digitales seguras y responsables

Su respuesta: **Reconozco** los posibles riesgos y amenazas para mi reputación y para la de mi centro derivados de mi actividad digital (p. ej., *privacidad, datos personales, acoso escolar, desinformación*).



Al ser capaz de reconocer posibles riesgos y amenazas para su reputación y la de su centro en relación con su actividad digital, puede hacer un seguimiento de su huella digital y mantener un perfil digital positivo para mitigar esos riesgos. Asegúrese de conocer las políticas de gestión de datos de las tecnologías digitales que está utilizando y de ajustar siempre la configuración de privacidad según sus preferencias (es posible que las que se aplican por defecto no sean idóneas para usted). Por ejemplo, puede definir en los parámetros de privacidad con quién comparte información, si los demás pueden etiquetarle o no en una foto, qué tipo de *cookies* se permiten, etc.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice medidas de mitigación para mantener un perfil digital positivo** (p. ej., lea las condiciones de uso, rastree periódicamente su huella digital o ajuste su configuración de privacidad).

1.7 Aprendizaje profesional (a través de tecnologías digitales). Explotar las tecnologías digitales para el aprendizaje profesional propio.

Su respuesta: **He probado** tecnologías digitales para mi aprendizaje profesional (p. ej., búsqueda de información en la red, participación de cursos en línea, uso de aplicaciones de aprendizaje en línea, visita a bibliotecas y repositorios en línea).



Explorar las tecnologías digitales para el aprendizaje profesional puede mejorar su práctica docente. Probablemente ya haya utilizado «oportunidades de formación en línea» sin ni siquiera darse cuenta. Cada vez que busca en Internet nuevos métodos y materiales para la enseñanza, también mejora indirectamente sus capacidades docentes. Ahora la idea es utilizar activamente las tecnologías digitales para su aprendizaje profesional y ampliar dichas capacidades. Empiece a utilizar tecnologías digitales, como aplicaciones de aprendizaje en línea, repositorios en línea o tutoriales, para mantenerse al día de su área docente y seguir las tendencias y prácticas correspondientes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice diversas tecnologías digitales para su aprendizaje profesional** (p. ej., vea un tutorial en línea o asista a un MOOC, participe en un foro de debate sobre un tema que le interese).

1.8 Aprendizaje profesional (sobre tecnologías digitales). Participar en actividades de aprendizaje profesional para el desarrollo de la competencia digital del profesorado.

Su respuesta: He asistido a actividades de aprendizaje profesional sobre el uso de las tecnologías digitales para desarrollar mi competencia digital (p. ej., microenseñanza, talleres prácticos sobre el uso de tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje).

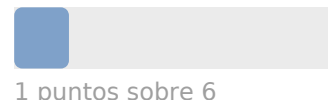


Explorar las oportunidades de aprendizaje profesional sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación puede ayudarle a identificar cuáles necesita para satisfacer sus necesidades y objetivos de aprendizaje. A continuación puede identificar diversas oportunidades en las que participar como primer paso de su aprendizaje profesional sobre el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Pruebe diversas actividades de aprendizaje profesional formales e informales sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación para desarrollar su competencia digital** (p. ej., formación práctica sobre enfoques pedagógicos innovadores apoyados por tecnologías digitales, métodos de aprendizaje en línea y aprendizaje a distancia, evaluación digital).

1.9 Pensamiento computacional. Trabajar con conceptos y procesos del pensamiento computacional como parte de la competencia digital de los docentes

Su respuesta: Soy consciente de los conceptos y procesos de pensamiento computacional y su relación con la competencia digital (p. ej., análisis de un problema para encontrar una solución, reconocer aspectos del pensamiento computacional en nuestro entorno).



Saber en qué consiste el pensamiento computacional y conocer los aspectos conexos puede facilitar una mejor comprensión de la evolución tecnológica en su entorno. Realizar procesos de pensamiento computacional le permitirá descomponer un problema para comprenderlo mejor.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar prácticas de pensamiento computacional** (p. ej., abstracción y descomposición de un problema, resolución mediante la definición de pasos).

2.1 Búsqueda y selección. Usar criterios de búsqueda y selección de recursos digitales para identificar recursos digitales que respondan a los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Su respuesta: **He probado** diferentes formas de búsqueda en línea para encontrar recursos digitales en internet (p. ej., a través de un enlace proporcionado, de palabras clave en un buscador, en repositorios en línea por medio de la selección del tipo de recurso, materia, etc.).



Explorar formas de buscar recursos educativos en línea es esencial para encontrar materiales adecuados y crear una cartera de recursos de calidad. Para ampliar sus estrategias de búsqueda, puede explorar colecciones de recursos educativos en línea y utilizar bibliotecas digitales, comparando y seleccionando un conjunto amplio y variado de contenidos digitales para integrarlos en la docencia o para que sus alumnos los consulten para complementar lo que aprenden en clase.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice diversas herramientas y portales en línea para buscar un conjunto amplio y variado de recursos digitales.** Valore la opción de participar en redes y comunidades de aprendizaje que pueden ayudarle a localizar recursos motivadores y atractivos para sus alumnos y que respondan a las necesidades educativas.

2.2 Creación. Crear recursos digitales que ayuden y mejoren los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

Su respuesta: **Soy consciente** de que puedo crear contenidos educativos en formato digital (*p. ej., texto digital, imágenes, fotos, audio o vídeo*).



Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden ser útiles para crear recursos educativos destinados a mejorar la enseñanza y el aprendizaje es el primer paso para convertirse en un creador activo de contenidos digitales. Existen muchas herramientas y aplicaciones que permiten crear recursos motivadores que pueden facilitar el aprendizaje a sus alumnos. Incluso puede plantearse tomar notas sobre las herramientas y los recursos que ha explorado y cómo funcionan.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar tecnologías digitales para crear recursos educativos.** Puede empezar utilizando herramientas de edición de texto, sonido o imagen para crear un recurso digital individual, como una hoja de ejercicios o un cuestionario en línea, que sus alumnos puedan utilizar en cualquier momento.

2.3 Modificación. Modificar los recursos digitales existentes para ayudar y mejorar los objetivos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta las licencias de derechos de autor y distribución.

Su respuesta: **He probado** diferentes formas de modificar recursos digitales existentes, respetando sus características de derechos de autor y licencias (*p. ej., edición de una presentación, modificación de una imagen, cambio del formato de un vídeo, edición de cuestionarios, adaptación de configuraciones generales*).



Explorar formas de modificar los recursos digitales existentes le ofrece muchas posibilidades de profundizar en los contenidos, combinarlos con otros materiales y, en general, adaptarlos. La flexibilidad de los recursos digitales le permite pensar en su currículo de nuevas maneras, así como abordar las necesidades específicas de los estudiantes a través de una planificación eficaz.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Busque oportunidades para utilizar diversas tecnologías digitales en función de sus características para modificar y reorientar los recursos digitales a fin de alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje.** Por ejemplo, puede personalizar los contenidos para una clase en línea, utilizar editores de libros electrónicos para cambiar imágenes/lecturas de forma que reflejen el contexto y la experiencia de los estudiantes.

2.4 Gestión y protección. Organizar los contenidos digitales de forma que permitan un acceso fácil y seguro para alumnado, familias y profesorado, protegiendo al mismo tiempo los datos confidenciales y personales.

Su respuesta: **He probado** a guardar los contenidos digitales en espacios de almacenamiento local y/o en línea y a administrarlos y acceder a ellos (p. ej., discos duros, discos duros externos, la nube, servicios en línea).

 2 puntos sobre 6

Explorar formas de almacenar y gestionar sus contenidos educativos digitales y de acceder a ellos en espacios locales y en línea es el primer paso para desarrollar prácticas eficaces para la gestión de sus contenidos educativos. Ahora puede empezar, p. ej., a etiquetar y marcar diversos soportes de contenidos digitales, como documentos de texto, diapositivas y notas de audio, y agruparlos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice sistemáticamente diversas herramientas digitales para almacenar y organizar contenidos digitales educativos y facilitar el acceso a estos.** Elegir una forma lógica y coherente de organizar sus contenidos digitales permite que usted y otras personas los puedan localizar y utilizar fácilmente.

2.5 Intercambio. Intercambiar contenidos digitales respetando las normas sobre propiedad intelectual y derechos de autor.

Su respuesta: **Soy consciente** de que las normas sobre derechos de autor afectan a los recursos digitales que utilizo con fines educativos (ej.: imágenes, texto, audio, vídeo).

 1 puntos sobre 6

Ser consciente de que los contenidos digitales utilizados con fines educativos están sujetos a normas sobre derechos de autor es un primer paso importante para comprender la posibilidad de utilizar material protegido por derechos de autor como parte de su experiencia de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, siempre puede citar el nombre del autor y el enlace a la fuente original de los contenidos digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar formas de atribuir los recursos utilizados con fines educativos a sus creadores**, teniendo en cuenta si el uso de un recurso digital está permitido o si está sujeto a un régimen de licencias pertinente.

3.1 Enseñanza. Diseñar, desarrollar y poner en práctica el aprendizaje utilizando tecnologías digitales para mejorar los resultados de ese aprendizaje.

Su respuesta: **He probado** a usar las tecnologías digitales para apoyar y/o mejorar mi práctica docente (ej.: programas y paquetes informáticos, herramientas y aplicaciones móviles, recursos en línea y basados en la nube, pizarras interactivas).



Explorar el uso de tecnologías digitales para apoyar o mejorar su docencia es esencial para desarrollar prácticas eficaces. El siguiente paso consiste en hacer que sus alumnos participen en actividades digitales en clase, ampliando así su propio repertorio de prácticas docentes y dándoles a ellos la oportunidad de aprender a través de la tecnología.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Amplíe su docencia e implique a sus alumnos en más actividades digitales basadas en programas y paquetes informáticos, aplicaciones y herramientas móviles, recursos en línea y en la nube y, si es posible, utilice tecnologías pedagógicas interactivas como las pizarras digitales.** Un buen punto de partida es pensar en utilizar las herramientas que ya utiliza actualmente de maneras diferentes, y si puede integrar otras herramientas digitales, p. ej., teléfonos móviles u otros dispositivos personales, en su enseñanza y en el aprendizaje de sus alumnos.

3.2 Orientación y apoyo. Usar las tecnologías digitales para proporcionar retroalimentación y oportunidades de reflexión conducentes a un reajuste de las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Su respuesta: **Soy consciente** de que las tecnologías digitales pueden usarse para proporcionar y recibir retroalimentación y oportunidades para reflexionar sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje (*ej.: correo electrónico, chat, respuesta en vídeo*).



1 puntos sobre 6

Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden utilizarse para ofrecer y recabar información de retorno y oportunidades de reflexionar sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje es un primer paso importante para utilizarlas como parte de su actividad de orientación y retroalimentación como profesor. Puede empezar a explorar diferentes herramientas digitales que les permitirán a usted y a sus alumnos ver los resultados de inmediato, por ejemplo, cuestionarios o encuestas en línea. Estas herramientas harán una foto fija del aprendizaje actual (p. ej., si sus alumnos han comprendido los nuevos conceptos que les ha explicado) y le ofrecerán información sobre cómo seguir adelante con la docencia.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Considere la posibilidad de explorar cómo puede utilizar las tecnologías digitales para proporcionar orientación y apoyo a los alumnos con sus actividades de aprendizaje y sus logros de manera sencilla pero significativa.** Esto puede incluir, p. ej., retroalimentación automática/inmediata sobre su trabajo, enlaces a preguntas y respuestas en línea, tutoriales en línea, utilización de un chat digital.

3.3 Aprendizaje colaborativo. Usar las tecnologías digitales para promover y mejorar la colaboración del alumnado respecto al aprendizaje colectivo e individual.

Su respuesta: **Soy consciente** de que las tecnologías digitales pueden usarse para fomentar y mejorar la colaboración entre el alumnado para el aprendizaje individual y colectivo (*ej.: intercambio de materiales, colaboración en línea*).

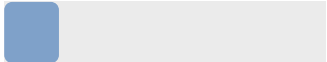


Las tecnologías digitales ofrecen valor a los alumnos cuando se utilizan como parte de clases bien planificadas que requieren su colaboración, como el trabajo en grupo. En la actualidad, el trabajo y la investigación se basan cada vez más en procesos colaborativos centrados en la tecnología, por lo que es importante y valioso que los estudiantes adquieran estas capacidades.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Explore los contextos de aprendizaje de los estudiantes en los que se utilizan tecnologías digitales para apoyar y mejorar las actividades colaborativas.** Esto puede incluir el intercambio y la coautoría de documentos y presentaciones de clase y la contribución a foros o wikis. Esta actividad puede apoyar el aprendizaje a través del intercambio de materiales, la colaboración en línea y las presentaciones conjuntas.

3.4 Aprendizaje autorregulado. Usar las tecnologías digitales para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulados del alumnado, promoviendo un aprendizaje autónomo de la responsabilidad que el alumnado asume respecto a su propio aprendizaje, de tal modo que se traslada el foco de atención de la enseñanza al aprendizaje.

Su respuesta: **Soy consciente** de que las tecnologías digitales se pueden utilizar para fomentar el aprendizaje activo y autónomo (ej.: programación, establecimiento de objetivos, registro del progreso).

 1 puntos sobre 6

Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden utilizarse para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulado de los estudiantes y fomentar así un aprendizaje activo y autónomo le ayudará a pensar en actividades didácticas que apoyen este tipo de aprendizaje. Esto puede contribuir a reforzar su capacidad y su voluntad de seguir aprendiendo a lo largo de su vida, lo cual resulta fundamental en el siglo XXI. Considere, en particular, cómo una mayor independencia permite a los alumnos planificar su aprendizaje de manera más eficaz, p. ej. estableciendo objetivos personales y registrando su progreso, y cómo las tecnologías digitales pueden ayudarles en este sentido.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Explore las posibilidades de animar a sus alumnos a planificar su propio aprendizaje utilizando herramientas digitales que apoyen el trabajo de planificación, la programación mediante calendarios digitales, la fijación de objetivos y el registro de los avances utilizando diarios digitales.** Investigue cómo pueden utilizar herramientas digitales que apoyen la planificación y programación del aprendizaje utilizando calendarios digitales, y cómo pueden empezar a desarrollar capacidades para establecer objetivos personales y registrar los avances mediante diarios digitales. Por ejemplo, pídales que identifiquen cómo se puede alcanzar un objetivo de aprendizaje concreto y que diseñen un plan para alcanzarlo, pensando cómo puede ayudarles la tecnología en el proceso.

3.5 Tecnologías emergentes. Usar tecnologías emergentes para explorar experiencias de aprendizaje novedosas, teniendo en cuenta consideraciones éticas.

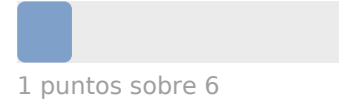
Su respuesta: No conozco esta competencia.

0 puntos sobre 6

El uso de tecnologías digitales en su práctica profesional puede ofrecer nuevas oportunidades y mejorar su trabajo. Un primer paso para desarrollar su competencia digital es la sensibilización. Puede entablar conversaciones con sus colegas u otras personas con experiencia en esta competencia, recabar más información al respecto y reflexionar sobre qué significa para usted como profesor.

4.1 Estrategias de evaluación. Usar las tecnologías digitales para favorecer la evaluación formativa y sumativa del aprendizaje.

Su respuesta: **Soy consciente de** que las tecnologías digitales pueden apoyar la evaluación tanto formativa como sumativa (p. ej., cuestionarios digitales o encuestas en línea).

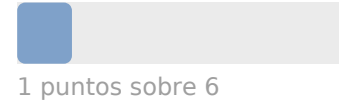


Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden utilizarse para apoyar la evaluación formativa y sumativa es el primer paso para replantearse cuál es la mejor forma de comprender qué han aprendido sus alumnos y qué cosas todavía no comprenden bien, y cómo pueden ayudar las tecnologías digitales en este sentido.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a tratar de utilizar tecnologías digitales para poder evaluar de forma más precisa el aprendizaje de sus alumnos.** Valore, por ejemplo, cómo pueden utilizarse las tecnologías digitales para apoyar la evaluación, ya sea formativa, sumativa o de ambos tipos. Esto podría implicar explorar el valor de los cuestionarios, juegos, formularios digitales y plataformas de evaluación en línea y de las aplicaciones móviles, así como pedir a sus alumnos que utilicen estas herramientas para autoevaluar su aprendizaje en clase o en casa.

4.2 Análisis de datos. Usar las tecnologías digitales para reunir y analizar pruebas referentes a los procesos y resultados de aprendizaje del alumnado.

Su respuesta: **Soy consciente** de que las tecnologías digitales pueden recopilar datos sobre los procesos y resultados de aprendizaje de mi alumnado (ej.: cuestionarios digitales, encuestas en línea, formularios, plataformas de evaluación).



Saber que las tecnologías digitales pueden recopilar datos sobre los procesos de aprendizaje de los estudiantes y los resultados de estos procesos es un primer paso importante para integrarlas en sus prácticas de evaluación.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Explore cómo puede utilizar la tecnología para recabar datos sobre las actividades de aprendizaje individuales o en grupo de sus alumnos.** Esto puede incluir el uso de cuestionarios digitales, encuestas en línea, sondeos de aprendizaje y diversos tipos de análisis del aprendizaje como elementos integrales del proceso de evaluación. El objetivo debe ponerse en recopilar y analizar datos sobre el aprendizaje y en detectar cualquier dificultad de aprendizaje.

4.3 Retroalimentación y planificación. Usar las tecnologías digitales para proporcionar retroalimentación al alumnado, facilitando así la programación de otras medidas adicionales.

Su respuesta: **Soy consciente** de que las tecnologías digitales pueden usarse para proporcionar retroalimentación al alumnado, incluida la retroalimentación automatizada (ej.: blogs, encuestas y formularios en línea, aplicaciones que utilicen la IA).

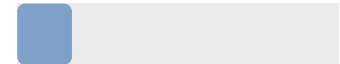


Ser consciente de que las tecnologías pueden utilizarse para proporcionar retroalimentación a los alumnos (incluida retroalimentación automatizada) es un primer paso importante para integrar en su práctica formas de proporcionar dicha retroalimentación de manera que ayude a planificar el aprendizaje futuro.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Valore la posibilidad de explorar cómo se pueden usar las tecnologías digitales para apoyar la integración de la retroalimentación y la reflexión sobre el aprendizaje de los estudiantes en su práctica.** Esto podría implicar el uso de blogs, wikis, retroalimentación en vídeo u otras anotaciones digitales en las tareas a fin de ayudar a los alumnos a ver cómo pueden mejorar.

5.1 Accesibilidad e inclusión. Asegurar el acceso a los recursos digitales y a las actividades de aprendizaje de todos el alumnado teniendo en cuenta las limitaciones contextuales, físicas o cognitivas en su empleo de las tecnologías digitales.

Su respuesta: **Soy consciente** de las limitaciones y barreras potenciales que puede encontrar el alumnado en relación con las tecnologías digitales (ej.: acceso limitado a dispositivos digitales y/o a una conexión de internet, dificultades de aprendizaje).



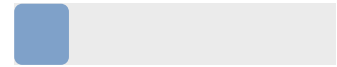
1 puntos sobre 6

Las tecnologías digitales plantean retos a los estudiantes. Por otra parte, la exploración de las ventajas y desventajas de las herramientas disponibles, así como de su potencial, podría llevarles a superar las dificultades que dichas tecnologías plantean y elegir aquellas que son adecuadas para satisfacer sus necesidades. En este contexto, podría ayudar a los estudiantes a explorar maneras de superar las limitaciones tecnológicas y ajustar la tarea para que puedan participar en trabajos digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Explorar el contexto digital de los estudiantes y empezar a utilizar los recursos y herramientas disponibles.** Tratar de asignar las tareas que mejor reflejen la realidad de los alumnos, proporcionando ejemplos de las tecnologías digitales disponibles.

5.2 Diferenciación y personalización. Usar las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje del alumnado, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y velocidades, así como seguir itinerarios y objetivos de aprendizaje individuales.

Su respuesta: **Soy consciente** de que las tecnologías digitales pueden usarse para diferenciar y personalizar el aprendizaje (ej.: *adaptación de la enseñanza para responder a las necesidades de diferentes grupos de alumnado, apoyo individualizado al alumnado*).



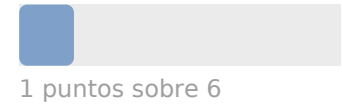
1 puntos sobre 6

Aunque todos los estudiantes están obligados a realizar las mismas actividades, debe considerar quién necesita apoyo adicional y a quién se debe exigir más. Tratar a todos los alumnos por igual no significa darles el mismo trato, sino darles el trato que necesitan para alcanzar el objetivo de aprendizaje requerido y ampliar su potencial. La combinación de diferentes tecnologías digitales durante los procesos de enseñanza y aprendizaje, y la puesta en práctica de una variedad de actividades didácticas pueden resultar en un aprendizaje eficaz para todos los estudiantes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar diferentes actividades de aprendizaje digital para estudiantes que necesitan apoyo adicional** (p. ej., adaptar los niveles de dificultad en las actividades de evaluación, analizar las actividades con los estudiantes que no las han resuelto correctamente).

5.3 Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje. Utilizar las tecnologías digitales para promover el compromiso activo y creativo del alumnado con su aprendizaje.

Su respuesta: **Soy consciente** de que puedo utilizar las tecnologías digitales para implicar al alumnado en el aprendizaje activo (ej.: *juegos, actividades interactivas, mundos virtuales, simulaciones*).



Ahora conoce algunas de las herramientas digitales que pueden utilizarse para involucrar a los alumnos en el aprendizaje activo. Puede empezar a implicar a sus alumnos para, por ejemplo, buscar información en internet o pedirles que tomen fotografías o graben vídeos que ilustren el tema de estudio. Posteriormente, pueden compartir la información que encontraron y debatir al respecto en grupos reducidos. De esta forma, constatará que hay más espacio para la creatividad de lo que piensa.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a explorar las tecnologías digitales que interesan a sus alumnos y haga que exploren su itinerario de aprendizaje.** Por ejemplo, puede preguntarles qué herramientas digitales utilizan, cómo buscan información, cómo evalúan la exactitud de lo que se les aporta, cómo indexan la información disponible y, por último, cómo la presentan.

5.4 Aprendizaje mixto. Usar tecnologías y herramientas digitales, entornos de aprendizaje virtuales y plataformas en línea para asegurar el aprendizaje del alumnado tanto dentro como fuera del aula.

Su respuesta: **Soy consciente** de que las tecnologías digitales pueden utilizarse para combinar el aprendizaje presencial y remoto, síncrono y asíncrono (ej.: *recursos digitales, reuniones a través de la web, grupos en redes sociales*).

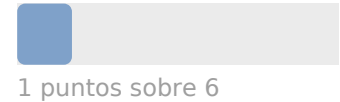


Las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Ser consciente de que existen varias herramientas y entornos digitales que pueden apoyar el aprendizaje *in situ* y a distancia, le permite elegir las herramientas más adecuadas para la enseñanza y planificar las actividades de aprendizaje que sus alumnos pueden seguir con independencia del espacio y del tiempo.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a explorar las tecnologías disponibles para enseñar y aprender a distancia.**

6.1 Alfabetización en datos e informacional. Incorporar actividades de aprendizaje que requieran al alumnado usar las tecnologías digitales para buscar, evaluar y administrar información y datos en entornos digitales.

Su respuesta: **Soy consciente** de las actividades y recursos de aprendizaje que pueden mejorar las competencias básicas del alumnado en materia de información y de alfabetización de datos (*ej.: búsqueda de información digital, evaluación de la información encontrada, lectura de gráficos, lectura y comprensión de datos*).



Ser consciente de las actividades y los recursos de aprendizaje que pueden mejorar la búsqueda, evaluación y gestión de la información por parte de los estudiantes, en entornos digitales, es importante para el desarrollo de su alfabetización en materia de información y de datos. Para abordar de manera significativa la alfabetización en materia información y de datos en sus clases, puede explorar diferentes actividades para ayudar a los estudiantes a aprender a encontrar, analizar, interpretar y evaluar información y datos en línea.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que animen a los estudiantes a buscar, evaluar y gestionar información y datos en entornos digitales.** Puede intentar presentar a los alumnos un sitio web o contenido audiovisual extraído de internet sobre un tema que acaban de estudiar y pedirles que detecten inexactitudes, omisiones o sesgos en la información.

6.2 Comunicación y colaboración. Usar actividades de aprendizaje que requieran al alumnado usar las tecnologías digitales para comunicarse y colaborar.

Su respuesta: **Soy consciente** de las actividades de aprendizaje que pueden mejorar la comunicación y colaboración digitales de mi alumnado (ej.: uso del correo electrónico, mensajería instantánea, redes sociales, etc. para comunicarse conmigo y con sus iguales).

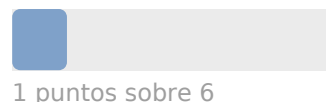


Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden ser útiles para mejorar la comunicación y la colaboración digitales de los estudiantes es el primer paso para empezar a explorar actividades de aprendizaje con este fin. Para animar a los alumnos a comunicarse con usted y entre ellos, puede empezar creando una comunidad o grupo en un entorno de colaboración en línea.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que animen a los estudiantes a comunicarse y colaborar entre sí.** Esto puede incluir el uso de un foro de debate y la asignación de una tarea concreta que requiera que los alumnos colaboren para resolverla utilizando este entorno.

6.3 Creación de contenidos. Incorporar actividades de aprendizaje que requieran al alumnado expresarse a través de medios digitales, modificando y creando contenidos digitales en diferentes formatos.

Su respuesta: **Soy consciente** de las actividades de aprendizaje que animan al alumnado a expresarse a través de medios digitales (ej.: en forma de texto, fotos, imágenes, presentaciones).



Ser consciente de que los estudiantes pueden utilizar las tecnologías digitales para expresarse es el primer paso para empezar a explorar actividades de aprendizaje con este fin. De esta forma, motivará a los alumnos a aprender sobre la asignatura que enseña, aumentará su participación activa en el proceso de aprendizaje y fomentará, además, sus capacidades en la creación de contenidos digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que animen a los estudiantes a crear y modificar contenidos digitales.** Esto puede incluir idear una unidad de estudio en la que los alumnos puedan crear contenidos, por ejemplo, hacer una entrevista y filmarla, tomar fotografías de ejemplos para estudiar, escribir un texto y publicarlo en línea o diseñar un artefacto digital con un programa informático que usted utiliza.

6.4 Seguridad y bienestar. Capacitar al alumnado para usar las tecnologías digitales de forma segura, reduciendo al mismo tiempo los riesgos para poder asegurar su bienestar físico, psicológico y social.

Su respuesta: Soy consciente de las actividades de aprendizaje que animan al alumnado a utilizar las tecnologías digitales de manera segura (ej.: cómo proteger la privacidad de datos, lectura de los términos y condiciones de uso, evitar la exclusión social, prevención de la violencia en entornos digitales).

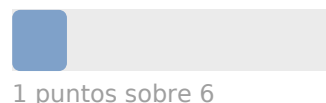


Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden afectar positiva y negativamente a la seguridad y el bienestar de los estudiantes le ayudará a explorar actividades de aprendizaje que empoderen a los estudiantes para utilizarlas de forma segura.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que fomenten la sensibilización de los estudiantes sobre las ventajas y los inconvenientes del uso de las tecnologías digitales.** Esto puede incluir, solicitar a los estudiantes que identifiquen comportamientos en línea (propios o de otros) que les hacen sentirse felices o tristes, o debatir las normas de protección de datos existentes para asegurarse de que son conscientes de ellas.

6.5 Uso responsable. Capacitar al alumnado para usar las tecnologías digitales de una forma responsable y ética, gestionando su identidad digital, huella digital y reputación digital.

Su respuesta: Soy consciente de las actividades de aprendizaje que fortalecen la comprensión del alumnado de las implicaciones legales y éticas cuando emplean las tecnologías digitales (ej.: intercambio de información confidencial personal y de terceros, gestión de los ajustes de privacidad en las aplicaciones en línea).



Aunque no prevea actividades de aprendizaje que requieran que sus alumnos utilicen tecnologías digitales, es importante saber que están facultados para utilizarlas de manera responsable y ética. Trate de explorar las actividades de aprendizaje en las que deben desarrollar su comprensión sobre las consecuencias jurídicas y éticas del uso de las tecnologías digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que fomenten la comprensión de los estudiantes de las consecuencias jurídicas y éticas del uso de las tecnologías digitales.** Esto puede incluir actividades de planificación en las

que deberán comprender las trazas que dejan cuando están en línea o su huella digital, las formas de proteger su identidad digital y cómo evitar revelar información personal.

6.6 Resolución de problemas. Incorporar actividades de aprendizaje en el alumnado deba hacer uso de las tecnologías digitales para comprender y resolver problemas.

Su respuesta: **Soy consciente** de las actividades de aprendizaje que animan al alumnado a utilizar las tecnologías digitales para comprender y resolver problemas (*ej.: empleo de características de ayuda, empleo de aplicaciones de registro y organización de la información para su análisis*).

 1 puntos sobre 6

Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden ayudar a los estudiantes a comprender y resolver problemas le ayudará a explorar las actividades de aprendizaje con este fin. Es importante permitir que los estudiantes formulen sus problemas a la hora de planificar su aprendizaje, comuniquen sus ideas o comprendan el contenido de los cursos, a fin de identificar las barreras concretas a las que se enfrentan y de animarlos a pensar en las formas de superarlas. En su caso, esto significa estar abierto a las diferentes maneras de superar los obstáculos y encontrar las soluciones, aunque pueda considerarlas ineficaces, arbitrarias, dudosas desde el punto de vista científico o, en otros aspectos, poco ortodoxas. Puede y debe animar a los estudiantes a trabajar en los fallos de sus estrategias de apropiación, al tiempo que reconoce que han dado el primer paso para superar un obstáculo importante para su aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que animen a los estudiantes a utilizar tecnologías digitales para aplicar estrategias de comprensión y resolución de problemas** (p. ej., tormentas de ideas, correspondencias, herramientas de visualización, etc., para analizar un problema y desarrollar una posible solución).

Para comprender mejor su perfil de competencia personal, debería analizar su rendimiento por ámbito. Esto le daría una primera idea, que puede ayudarle a identificar sus puntos débiles y fuertes, al tiempo que le ofrecería sugerencias para desarrollar sus prácticas digitales.

- A1: hasta 32 puntos sobre 192, hasta un 17 %
- A2: entre 33 y 64 puntos sobre 192, 18-33 %
- B1: entre 65 y 96 puntos sobre 192, 34-50 %
- B2: entre 97 y 128 puntos sobre 192, 51-67 %
- C1: entre 129 y 160 puntos sobre 192, 68-83 %
- C2: entre 161 y 192 puntos sobre 192, 84-100 %

Novato (A1) [hasta 32 puntos sobre 192, hasta un 17 %]

Es consciente de cómo las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar su práctica profesional. Los comentarios que obtiene de esta reflexión personal identifican una serie de medidas que puede probar. Seleccione una o dos para planificar su próximo itinerario de aprendizaje, enfocándose en mejorar significativamente sus estrategias de enseñanza. Al hacerlo, observará como avanza al siguiente nivel de competencia digital, el nivel de explorador.

Explorador (A2) [entre 33 y 64 puntos sobre 192, 18-33 %]

Ha comenzado a explorar el potencial de las tecnologías digitales y está interesado en utilizarlas para mejorar la práctica pedagógica y profesional. Ha intentado utilizar tecnologías digitales en algunos ámbitos y se beneficiaría de un uso más constante. Puede aumentar su competencia utilizando tecnologías digitales en varios contextos y para una serie de fines, e integrándolas en muchas de sus prácticas. Esto le llevará al siguiente nivel de competencia digital, el nivel de Integrador.

Integrador (B1) [entre 65 y 96 puntos sobre 192, 34-50 %]

Experimenta con las tecnologías digitales en una variedad de contextos y para una serie de fines, integrándolas en sus prácticas. Las utiliza de forma creativa para mejorar diversos aspectos de su compromiso profesional. Está dispuesto a ampliar su repertorio de prácticas. Se beneficiaría de mejorar la comprensión sobre qué herramientas funcionan mejor en qué situaciones y sobre la forma de adaptar las tecnologías digitales a las estrategias y métodos pedagógicos. Trate de darse un poco más de tiempo para la reflexión y la adaptación, acompañadas de un apoyo colaborativo y un intercambio de conocimientos, a fin de alcanzar al siguiente nivel: experto.

Experto (B2) [entre 97 y 128 puntos sobre 192, 51-67 %]

Utiliza una serie de tecnologías digitales con desenvoltura y de forma crítica para mejorar sus actividades profesionales. Selecciona deliberadamente tecnologías digitales para situaciones específicas y trata de comprender las ventajas e

inconvenientes de las diferentes estrategias digitales. Es curioso y está abierto a nuevas ideas, sabiendo que hay muchas cosas que todavía no ha probado. Utiliza la experimentación y la reflexión como medio para rediseñar, ampliar, estructurar y consolidar su repertorio de estrategias. Comparta su experiencia con otros profesores y continúe desarrollando sus estrategias digitales de forma crítica, para alcanzar el nivel de líder.

Líder (C1) [entre 129 y 160 puntos sobre 192, 68-83 %]

Dispone de un planteamiento coherente e integral para el uso de tecnologías digitales orientado a mejorar las prácticas pedagógicas y profesionales. Se apoya en un amplio repertorio de estrategias digitales entre las que sabe elegir la más adecuada para cada situación. Reflexiona continuamente sobre sus prácticas y las desarrolla. Al intercambiar conocimientos con sus pares, se mantiene al día de los nuevos avances e ideas y ayuda a otros profesores a aprovechar el potencial que ofrecen las tecnologías digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Si está listo para experimentar un poco más e incluir al alumnado en la ampliación del potencial de las tecnologías digitales en el centro educativo y más allá, podrá alcanzar el nivel final de competencia, como pionero.

Pionero (C2) [entre 161 y 192 puntos sobre 192, 84-100 %]

Reflexiona de forma crítica sobre la idoneidad de las prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas, en las que es líder. Le preocupan las limitaciones o los inconvenientes de estas prácticas y le motiva el impulso de innovar aún más en el ámbito de la educación. Experimenta con tecnologías digitales muy innovadoras y complejas, y desarrolla enfoques pedagógicos novedosos. Lidera la innovación en su centro educativo y es un modelo a seguir para otros profesores. Expande sus prácticas más allá de la comunidad escolar e involucra a las partes interesadas para llevar a cabo otros avances. Siga abierto a nuevas ideas y manténgase al día de los continuos avances tecnológicos y pedagógicos a fin de mejorar sus soluciones creativas e innovadoras.