

# SELFIEforTEACHERS

## Informe sobre la autorreflexión

**Marina Alkorta**

**Educación escolar (primaria y secundaria) - autorreflexión individual**

La autorreflexión se completó el lunes, 17 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 48**

**Puntuación máxima 192**

25%



Área 1: Compromiso profesional

26%



Área 2: Contenidos digitales.

43%



Área 3: Enseñanza y aprendizaje

10%



Área 4 - Evaluación y retroalimentación

11%



Área 5 — Empoderamiento del alumnado

33%



Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

22%



# Respuestas por pregunta

---

## Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:  
26%

---

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

*Su respuesta:* **Utilizo** diferentes tecnologías digitales en función de las necesidades de comunicación organizativa interna (p. ej., del objetivo, objeto y contexto de la comunicación).



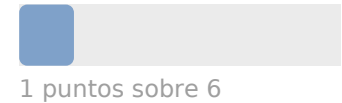
3 puntos sobre 6

Existen diversas tecnologías que ayudan a los miembros de una organización a comunicarse entre sí. Cada una de ellas tiene diferentes ventajas e inconvenientes. Puede optimizar la comunicación seleccionando las tecnologías más adecuadas según el contexto, la meta y el objetivo de comunicación específicos. Trate de identificar las necesidades de comunicación más típicas de su organización y analice las características y limitaciones de las herramientas de comunicación digital disponibles para seleccionar las más adecuadas y eficaces.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice las características y limitaciones de las tecnologías de comunicación digital para comunicarse e interactuar de forma eficaz** (p. ej., desarrolle una práctica personal de comunicación eficaz, eficiente y segura).

## 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).

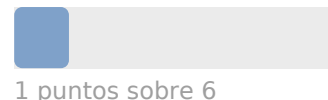


Una vez que empiece a explorar tecnologías digitales para interactuar con otros docentes y partes interesadas del sector educativo, podrá compartir e intercambiar ideas, prácticas, recursos y materiales que podrán enriquecer su práctica docente. A continuación, podrá empezar a utilizar herramientas colaborativas 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:* **Soy consciente de** que mi centro educativo dispone de tecnologías digitales que me pueden ayudar en mi práctica profesional (p. ej., dispositivos, aplicaciones, infraestructura).

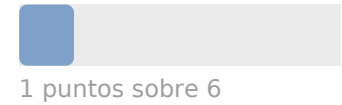


Su práctica profesional podría mejorarse utilizando tecnologías digitales ya disponibles en su centro. Conocer la infraestructura, los dispositivos y los recursos digitales disponibles es un primer paso para empezar a aprender sobre las oportunidades que las tecnologías digitales pueden brindar a la educación, la enseñanza y el aprendizaje. Empiece a hablar con sus compañeros para saber qué tipo de tecnologías digitales están disponibles en su centro e intercambie ideas sobre cómo pueden apoyar su práctica profesional.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar las tecnologías digitales que estén disponibles en su centro educativo para apoyar su práctica docente** (p. ej., pizarras interactivas, tabletas, intranet).

## 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: Utilizo diferentes tecnologías digitales para mi aprendizaje profesional (p. ej., debates en foros, subida de material, intercambio de comentarios, realización de presentaciones).*



Usar diversas opciones para el aprendizaje profesional le permite seleccionar las más beneficiosas, valiosas e interesantes para satisfacer sus necesidades de aprendizaje. Puede valorar por qué utiliza un formato de formación específico. ¿Qué le gusta de ese formato? ¿Qué aspectos no le han convencido? Si hay un proveedor de formación específico o un sitio web concreto que le gusta, averigüe qué más ofrecen y qué recomiendan otros usuarios. Céntrese en un tema que le interese realmente y amplíe el alcance de su investigación, incluyendo también a las comunidades dedicadas al tema y solicitando recomendaciones a otras personas. Lo principal es que se haga una idea más exacta de las opciones disponibles y de qué método de formación funciona mejor para usted. De este modo, siempre que tenga una necesidad de formación concreta, puede encontrar fácilmente una oportunidad de formación en línea que funcione para usted.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Identifique sus necesidades de aprendizaje y defina sus objetivos de aprendizaje a fin de analizar y seleccionar los recursos y actividades más idóneos** (p. ej., reflexione sobre sus necesidades de aprendizaje y busque un seminario web, una comunidad en línea o un repositorio que pueda satisfacerlas).



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

*Su respuesta:* **Soy consciente** de que participar en actividades de aprendizaje profesional sobre el uso de tecnologías digitales puede desarrollar mi competencia digital (*p. ej., seminarios web o talleres sobre el uso de tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje*).

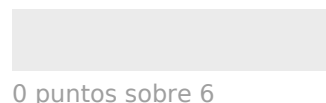


Las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje, así como contribuir a enfoques pedagógicos innovadores para que los estudiantes participen activamente en su propio aprendizaje. Es importante saber que existen actividades y recursos de aprendizaje profesional que pueden contribuir al desarrollo de su competencia en el uso de las tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Ser consciente de ello es el primer paso para estar informado sobre las oportunidades que las tecnologías digitales pueden aportar a la enseñanza y el aprendizaje. Empiece a hablar con colegas para saber qué tipo de oportunidades de aprendizaje respecto al uso de las tecnologías digitales en la educación están disponibles y cómo participar en ellas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar oportunidades de aprendizaje profesional sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación para apoyar su práctica profesional** (p. ej., microenseñanza, talleres prácticos, cursos en línea).

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

*Su respuesta:* No conozco esta competencia.



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.

### 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:* **Utilizo diferentes** herramientas y portales en línea para buscar un conjunto de recursos amplio y diversificado que dé respuesta a las necesidades educativas (*p. ej., una selección de recursos, motores de búsqueda, repositorios de recursos, bibliotecas digitales, redes sociales, comunidades de aprendizaje*).



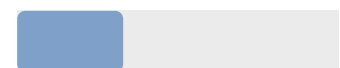
3 puntos sobre 6

Utilizar distintas herramientas y portales en línea le permite acceder a recursos educativos diversos, de forma que podrá elegir la mejor opción para cada objetivo. Una vez que disponga de un buen inventario de recursos, céntrese en comparar las opciones para encontrar un recurso que no solo sea adecuado, sino que sea acorde a sus valores pedagógicos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice y seleccione recursos digitales a partir de criterios que respondan a objetivos específicos de enseñanza y aprendizaje** y que sean también exactos, fiables, motivadores y atractivos para los estudiantes.

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

*Su respuesta:* **He probado** a utilizar herramientas digitales para la creación de contenidos educativos (*p. ej., editores de texto, herramientas de edición de audio y vídeo, herramientas de creación multimedia*).



2 puntos sobre 6

Explorar el uso de tecnologías digitales para crear recursos educativos es esencial para desarrollar prácticas eficaces. Pregunte a sus colegas por las aplicaciones o programas que utilizan a fin de encontrar la mejor para usted. Ahora puede empezar a comprender las necesidades de sus alumnos y, a continuación, utilizar herramientas digitales para crear recursos educativos que permitan abordarlas adecuadamente.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice diversas tecnologías digitales, en función de sus características, para crear recursos educativos digitales que respondan a las necesidades de los alumnos.** Esto incluye el uso de formatos interactivos y motivadores, como presentaciones multimedia, juegos y actividades en línea, que puedan utilizarse dentro de las limitaciones de su entorno educativo.

### 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:* **Utilizo** diferentes herramientas digitales teniendo en cuenta sus características para modificar y adaptar los recursos digitales para que respondan a las necesidades educativas (p. ej., personalización del contenido de una clase en línea, explotación de las características de un entorno virtual, uso de los editores de libros electrónicos).

 3 puntos sobre 6

El uso sistemático de diversas tecnologías para modificar y reutilizar los recursos digitales le permite partir de una base de recursos digitales de alta calidad y personalizar los recursos para que sean más pertinentes, adaptarlos a los niveles de aprendizaje individuales y ofrecer más opciones a los estudiantes. Es esencial saber cuándo puede utilizar una obra sin obtener permiso ni pagar un canon de licencia, o si se aplica un régimen de licencias pertinente. Esto incluye contenidos amparados por una licencia Creative Commons, contenidos libres de derechos de autor, recursos editables y las implicaciones de reutilizarlos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje en la selección de recursos digitales que pueda modificar y adaptar para alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta sus licencias de derechos de autor y de distribución.** Valore cualquier modificación que deba introducir en el contenido para garantizar que sea adecuada para los resultados de aprendizaje establecidos, para los enfoques de evaluación y para su estilo de enseñanza. Por ejemplo, puede añadir, suprimir, reordenar o remezclar el contenido existente.

### 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:* **Comparto** recursos digitales incluyendo la atribución a sus creadores originales y eligiendo los canales más adecuados para un uso privado, limitado o público (*ej.: empleo de archivos adjuntos de correo electrónico para uso privado y limitado, por medio de un enlace, en un repositorio en línea, una red social, a través de la administración/ gestión de etiquetas/metadatos*).



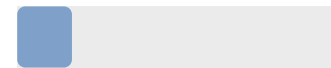
3 puntos sobre 6

Una característica del uso experto es seleccionar el canal más adecuado para compartir recursos digitales teniendo en cuenta su uso privado, limitado o público, comprendiendo las principales consideraciones que se deben tener en cuenta al utilizar material protegido por derechos de autor para sus actividades de enseñanza y aprendizaje o cuándo se considera que existe uso razonable con fines educativos. Puede facilitar que otras personas reutilicen las herramientas, datos u otros contenidos que cree si les asigna diferentes formatos de licencia Creative Commons (CC). Esto puede incluir, por ejemplo, una licencia Creative Commons de tipo «Reconocimiento - No comercial».

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Seleccione y aplique licencias de derechos de autor cuando comparta los recursos digitales que haya creado, apoyando así los recursos educativos abiertos.** Esto significa que cualquier persona puede utilizar sus contenidos digitales según considere oportuno, siempre que le atribuya la autoría y no los utilice con fines comerciales. Otros tipos de licencias Creative Commons permiten el uso comercial o no exigen que el reutilizador haga referencia al creador.

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

*Su respuesta: Soy consciente de* que las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje (*p. ej., programas y paquetes informáticos, aplicaciones y herramientas móviles, recursos en línea y en la nube*).



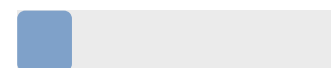
1 puntos sobre 6

Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden ser útiles para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje es el primer paso para empezar a diseñar, desarrollar y aplicar el aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales para mejorar los resultados del aprendizaje. Ahora puede empezar a explorar con sus alumnos el uso de diferentes tecnologías para alcanzar sus objetivos docentes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar tecnologías digitales, como aplicaciones móviles, para apoyar o mejorar su enseñanza y el aprendizaje de sus alumnos.** Si su centro permite el uso de dispositivos móviles en las aulas, puede integrar en su docencia tareas prácticas para los alumnos, p. ej., cosas que deben buscar o calcular, pequeñas encuestas y cuestionarios. La ventaja es que de este modo puede involucrar más activamente a los estudiantes en la clase, lo cual aumenta su aprendizaje. Además, le permite recopilar pruebas sobre qué aspectos de su enseñanza entienden bien y cuáles es posible que tenga que volver a revisar. Considere también la posibilidad de indicar a sus alumnos que utilicen herramientas digitales para investigar un tema y, si disponen de dispositivos digitales, que los utilicen para actividades breves en clase o en casa.

### 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

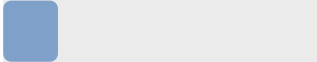
Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden utilizarse para ofrecer y recabar información de retorno y oportunidades de reflexionar sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje es un primer paso importante para

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*).

  
1 puntos sobre 6

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:* 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.

### **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:* 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.

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

*Su respuesta:* 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.

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

*Su respuesta:* **He probado** a utilizar las tecnologías digitales que apoyan la integración de la retroalimentación y la reflexión sobre el aprendizaje del alumnado (ej.: *blogs, wikis, retroalimentación en formato vídeo, anotación digital en tareas*).

2 puntos sobre 6

Explore las posibilidades disponibles para la enseñanza y el aprendizaje aprovechando las tecnologías digitales para apoyar la integración de la retroalimentación y la reflexión de los estudiantes en su práctica. Trabaje para adaptar la tecnología que haya seleccionado a las necesidades de retroalimentación de sus alumnos.



[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar y utilizar tecnologías de evaluación en sus diseños de aprendizaje para proporcionar retroalimentación oportuna a los alumnos, incluido el uso de retroalimentación automatizada.** Algunos ejemplos de cómo hacerlo incluyen el uso de preguntas de respuesta múltiple en entornos de aprendizaje informáticos y otras tecnologías automatizadas de calificación y retroalimentación.



**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:* **Utilizo** diferentes tecnologías digitales en la enseñanza y aprendizaje para promover una educación equitativa e inclusiva para todo mi alumnado (ej. las tecnologías de adaptación y apoyo, como los lectores de pantalla, los tipos alternativos de teclado y las herramientas de accesibilidad integradas).



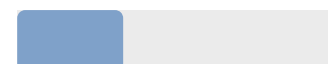
3 puntos sobre 6

Cuando se utilizan recursos digitales, es importante que debata con sus alumnos el contexto en el que cada uno de ellos podría utilizarse. De este modo, les orientará para que tomen las decisiones correctas y utilicen dichos recursos plenamente. El siguiente paso consistiría en animarles a explorar con usted varias herramientas para permitirle tener una experiencia de primera mano y evaluar los obstáculos a los que se enfrentan. Es posible que los problemas que se les planteen sean menos graves de lo que esperaba y pueda utilizar una variedad de formatos digitales mayor de lo que pensaba. Pruebe una tarea digital más avanzada. Pregunte a sus alumnos sobre sus experiencias y adapte la tarea en caso necesario.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Debatir las dificultades prácticas con sus estudiantes y combinar varias herramientas para superarlas.** Para empezar, se podría llevar a cabo un análisis de las características de las herramientas que mejor apoyan la inclusión.

**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:* **He probado** las tecnologías digitales que permiten la diferenciación y personalización del aprendizaje (p. ej., cuestionarios en línea con comentarios personalizados, juegos educativos con diferentes niveles de dificultad, entornos de aprendizaje en línea con material adaptativo).



2 puntos sobre 6

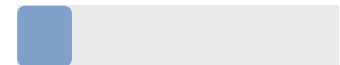
Ahora conoce y ha probado los medios disponibles (p. ej., herramientas, aplicaciones, plataformas) para averiguar cuáles se ajustan mejor a las necesidades de sus alumnos. A este respecto, sabe qué tipo de recursos son más accesibles o atractivos para sus estudiantes. El siguiente paso sería aplicar estos conocimientos a su propia actividad docente y abordar las

diferentes necesidades y preferencias de aprendizaje en la manera en que presenta información o fomentar el uso diferenciado de actividades en el aula.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Explorar la potencialidad de las diferentes tecnologías digitales para responder mejor a las diferentes necesidades y preferencias de aprendizaje a la hora de enseñar.** Participar en comunidades profesionales e intercambiar ideas sobre cómo responder mejor a las necesidades de sus alumnos mediante el uso de tecnologías digitales.

### **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*).



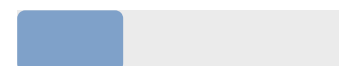
1 puntos sobre 6

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:* **He probado** a utilizar tecnologías digitales que facilitan el aprendizaje dentro y fuera del aula (*ej.: herramientas para reuniones a través de la web, entornos de aprendizaje en línea, foros de debate, chats, mundos virtuales*).



2 puntos sobre 6

Una vez que haya empezado a utilizar tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje, comenzará a ver las ventajas y los posibles inconvenientes. Pruebe diferentes herramientas y opciones de aprendizaje en línea y piense cómo podrían adaptarse a diferentes entornos para responder a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos o a situaciones de aprendizaje mixto.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a utilizar enfoques de aprendizaje mixto y mantener contacto regular con estudiantes individuales y grupos de estudio** (p. ej., lecciones en vídeo, aplicaciones en los medios sociales, recursos de aprendizaje).

**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*).

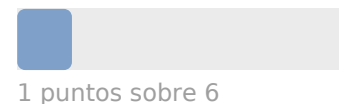


Ser consciente de las actividades y los recursos de aprendizaje que pueden mejorar la búsqueda, evaluación y gestión de la información por parte de los estudiantes, en entornos digitales, es importante para el desarrollo de su alfabetización en materia de información y de datos. Para abordar de manera 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:* **Pongo en práctica** diferentes actividades de aprendizaje que requieren al alumnado expresar y transmitir sus ideas de forma creativa, usando las herramientas digitales adecuadas (ej.: visualizaciones, simulaciones, historias digitales).



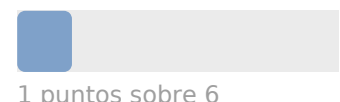
3 puntos sobre 6

La puesta en práctica de varias actividades de aprendizaje que exigen a los estudiantes expresar y transmitir sus ideas de forma creativa utilizando herramientas digitales puede mejorar su competencia para comunicar sus conocimientos en la materia, conectar sus conclusiones o sopesar argumentos, y demostrar ampliamente su comprensión.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar diseños de aprendizaje que involucren a los estudiantes en procesos de diseño creativo, respetando las normas de derechos de autor y las licencias.** Por ejemplo, poner en práctica actividades que permitan a los estudiantes utilizar diferentes medios digitales: visuales, audio, vídeo, texto, etc.; y combinarlos de forma eficaz. Al mismo tiempo, orientar a los alumnos para que comprendan las normas sobre derechos de autor, atribuyan licencias y den crédito.

### **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).



1 puntos sobre 6

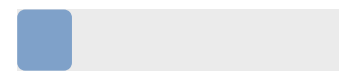
Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden afectar positiva y negativamente a la seguridad y el bienestar de los estudiantes le ayudará a explorar actividades de aprendizaje que empoderen a los estudiantes para

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*).



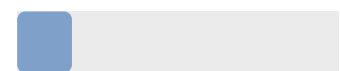
1 puntos sobre 6

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.