

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre la autorreflexión

Yolanda Zabalo

Educación escolar (primaria y secundaria) - autorreflexión individual

La autorreflexión se completó el martes, 18 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 71

Puntuación máxima 192

37%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 37% and a grey segment representing the remaining 63%.

Área 1: Compromiso profesional

35%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 35% and a grey segment representing the remaining 65%.

Área 2: Contenidos digitales.

37%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 37% and a grey segment representing the remaining 63%.

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

30%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 30% and a grey segment representing the remaining 70%.

Área 4 - Evaluación y retroalimentación

33%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 33% and a grey segment representing the remaining 67%.

Área 5 — Empoderamiento del alumnado

38%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 38% and a grey segment representing the remaining 62%.

Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

47%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 47% and a grey segment representing the remaining 53%.

Respuestas por pregunta

Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:
35%

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: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales disponibles en mi centro atendiendo a las necesidades de mi práctica profesional (p. ej., sistema de gestión del aprendizaje, servicios en la nube).



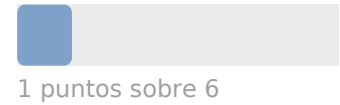
3 puntos sobre 6

Llegar al punto de utilizar diversas tecnologías digitales para apoyar su práctica profesional y apoyar y mejorar el aprendizaje de sus alumnos le permitirá enriquecer sus prácticas docentes con nuevas ideas y métodos pedagógicos. Reflexione sobre el modo en que las herramientas digitales que utiliza permiten a sus alumnos participar activamente en su proceso de aprendizaje y qué tipo de métodos pedagógicos necesita emplear para la docencia. Empiece a analizar las tecnologías disponibles para determinar si pueden servir como apoyo para métodos pedagógicos innovadores y para el aprendizaje, y cómo pueden hacerlo.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice y seleccione tecnologías digitales para una enseñanza y aprendizaje eficaces en función de sus características y limitaciones** (p. ej., utilice entornos de aprendizaje en línea para que los estudiantes participen en el aprendizaje activo dentro y fuera de las aulas, vélgase de herramientas digitales para facilitar la gestión de los resultados del aprendizaje).

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:

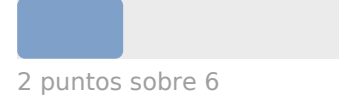
- ¿Cómo puedo utilizar tecnologías digitales para generar valor?
- ¿Qué puedo conseguir con ellas que no podría conseguir con métodos tradicionales?
- ¿Qué puedo cambiar para mejorar la correspondencia entre la tecnología que selecciono y los objetivos de aprendizaje establecidos?

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: **Participo** en *diferentes* actividades de aprendizaje profesional, formales e informales, sobre el uso de las tecnologías digitales para desarrollar mi competencia digital (*p. ej., formación práctica sobre el uso de las tecnologías digitales, métodos de aprendizaje en línea, evaluación digital*).

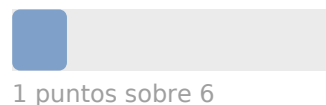


Su participación en diversas actividades de aprendizaje profesional formales e informales sobre el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje le permite valorar qué formato y metodología de formación se ajustan mejor a sus necesidades y estilo de aprendizaje. También puede elegir un tema que le interese mucho y ampliar su ámbito de aprendizaje, incluyendo a las comunidades dedicadas al tema y solicitando recomendaciones a otras personas. Ahora, gracias a su reflexión personal sobre su competencia digital como educador, puede identificar sus necesidades y fijar objetivos para su itinerario de aprendizaje. Este proceso le permitirá analizar y seleccionar las oportunidades de aprendizaje profesional que satisfagan sus objetivos de aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice sus necesidades, establezca sus objetivos de aprendizaje y planifique su itinerario de aprendizaje analizando y seleccionando las actividades de aprendizaje y los contenidos más idóneos** (*p. ej., utilice un expediente electrónico para registrar su proceso de aprendizaje, sus reflexiones y sus resultados de aprendizaje*).

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: **Análisis y selección** recursos digitales atendiendo a criterios que responden a objetivos específicos de enseñanza y aprendizaje (p. ej., valor pedagógico, pertinencia, fiabilidad, validez, calidad, régimen de licencias, etc.).

 4 puntos sobre 6

La adopción de criterios que reflejen la calidad y los valores pedagógicos a la hora de seleccionar y analizar los recursos digitales es un aspecto importante para acceder a contenidos digitales que respondan a objetivos específicos de enseñanza y aprendizaje. Hay una enorme cantidad de información y recursos digitales disponibles, y no es fácil encontrar los que mejor se adaptan a sus necesidades docentes. Empiece por añadir a sus marcadores aquellos sitios y portales que cumplan sus criterios para poder volver a visitarlos cuando busque recursos similares.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Reflexione sobre los resultados de su búsqueda y reajuste sus criterios de selección.** Tenga en cuenta los principales factores que ayudan a determinar qué resultados se obtienen de una consulta, comprendiendo cómo se generan dichos resultados y el impacto de las herramientas web (p. ej., algoritmos de búsqueda) en los resultados de la búsqueda.

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).



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: **Soy consciente** de que solo debería modificar los recursos digitales existentes siguiendo los requisitos aplicables a los derechos de autor y las licencias (p. ej., añadir una imagen al texto, añadiendo contenido nuevo, editar o eliminar partes, añadir hipervínculos).



Ser consciente de que, según sus licencias de uso, los recursos digitales pueden modificarse y adaptarse para mejorar y apoyar las actividades educativas es un punto de partida importante. Hay una gran cantidad de recursos digitales disponibles que se pueden adaptar a sus necesidades docentes. Trate de encontrar portales con recursos educativos digitales abiertos libres de derechos de autor o sujetos a restricciones limitadas y que permitan su uso e incluso su modificación (p. ej., recursos amparados por licencias Creative Commons o libres de derechos de autor).

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar formas de modificar y adaptar los recursos digitales existentes para mantener actualizados los contenidos o mejorarlos y ampliarlos.** Plantéese, p. ej., editar una presentación, modificar una imagen, cambiar el formato de un vídeo, editar cuestionarios, adaptar los parámetros generales.



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: **He probado** diferentes formas de atribución al creador de los recursos que utilizo (ej.: *citar el nombre del autor, enlazar a la fuente original*).



Explorar maneras de atribuir los recursos utilizados con fines educativos a sus creadores, citando el nombre del autor o enlazando la fuente original para informar sobre los derechos de autor, es un buen punto de partida para conocer las cuestiones relacionadas con los derechos de autor, entender si el uso de un recurso digital está amparado por una excepción o si se aplica un régimen de licencias pertinente. Por ejemplo, puede empezar usando archivos adjuntos de correo electrónico para compartir contenidos privados y de uso limitado o facilitar el acceso a través de un enlace, en un repositorio en línea o a través de una red social para recursos de uso público.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **A la hora de compartir recursos digitales, seleccione el canal más adecuado para un uso privado, limitado o público.** Sopesa las principales consideraciones a la hora de utilizar material protegido por derechos de autor para sus actividades de enseñanza y aprendizaje, por ejemplo, cómo determinar si una obra está protegida por derechos de autor, si necesitará solicitar permiso para un uso concreto o averiguar si se aplican condiciones de uso razonable con fines educativos.

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).

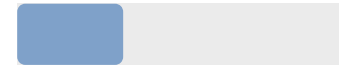


Explorar el uso de tecnologías digitales para apoyar o mejorar su docencia es esencial para desarrollar prácticas eficaces. El siguiente paso consiste en hacer que sus alumnos participen en actividades digitales en clase, ampliando así su propio repertorio de prácticas docentes y dándoles a ellos la 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: **He probado** a usar las tecnologías digitales para proporcionar al alumnado retroalimentación y apoyo (ej.: tutoriales en línea, chat, retroalimentación automatizada/inmediata a su trabajo, enlaces a preguntas y respuestas en línea).



2 puntos sobre 6

Explorar las tecnologías digitales para ofrecer orientación y apoyo a sus alumnos le ayudará a encontrar métodos que funcionen para usted y para ellos, de modo que sean conscientes del valor de que usted esté revisando su trabajo y pueda ayudarles cuando sea necesario. Esto puede incluir el uso de tecnologías que ofrecen retroalimentación automatizada o inmediata sobre su trabajo, enlaces a preguntas y respuestas en línea, tutoriales en línea o chat. Trate de ser flexible y adaptar los canales de información y orientación que seleccione a las necesidades de sus alumnos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para proporcionar a los estudiantes, en tiempo real o de forma asíncrona, información sobre su aprendizaje y oportunidades para reflexionar al respecto.** Una presencia no intrusiva le permitirá aprender sobre sus alumnos y sus retos y problemas individuales y adaptar la orientación y la información de retorno en consecuencia.

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

Su respuesta: **He probado** a utilizar las tecnologías digitales para apoyar y mejorar las actividades colaborativas del alumnado (ej.: documentos compartidos, contribuciones en foros, wikis).

 2 puntos sobre 6

Las actividades de aprendizaje colaborativo deben diseñarse o adaptarse para satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de manera significativa. Explore los contextos de aprendizaje de los estudiantes en los que se utilizan tecnologías digitales para apoyar y mejorar las actividades colaborativas, como el intercambio y la coautoría de documentos y presentaciones de clase, o las contribuciones a foros y wikis. Sea consciente de que, en esta fase inicial de utilización de las tecnologías digitales para apoyar y mejorar las actividades colaborativas, suele ser mejor explorar actividades sencillas adaptadas para satisfacer los requisitos de diversidad e inclusión que tratar de organizar tareas más complejas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Explore las posibilidades para la utilización de diversas tecnologías digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje colaborativo de sus alumnos en entornos presenciales o en línea.** Por ejemplo, coautoría en una tarea de equipo en la que los miembros asuman funciones y responsabilidades complementarias. Una opción que puede funcionar bien son las tareas centradas en la investigación de temas determinados que requieren colaboración para documentar y presentar los resultados o compartirlos de otro modo.

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: He probado a utilizar las tecnologías digitales para apoyar al alumnado en la programación de su propio aprendizaje (ej.: programación y planificación por medio de un calendario digital, establecimiento de objetivos por medio de agendas digitales, registro del progreso).

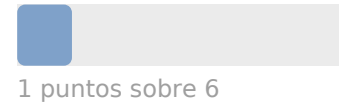


Explorar actividades de aprendizaje que animen a sus alumnos a planificar su propio aprendizaje y registrar su progreso hacia objetivos de aprendizaje específicos es un aspecto importante del uso de tecnologías digitales para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulado de los estudiantes, fomentando un aprendizaje activo y autónomo.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Pruebe con sus alumnos diversas tecnologías digitales que fomenten el aprendizaje autónomo y autorregulado.** Por ejemplo,anímeles a que traten de planificar y registrar su aprendizaje en entornos de aprendizaje en línea utilizando herramientas y espacios colaborativos y valiéndose de diarios de aprendizaje o expedientes electrónicos para documentar el progreso hacia sus objetivos de aprendizaje. Desafíe a sus alumnos a que identifiquen objetivos de aprendizaje para un aspecto específico de su programa y, a continuación, planifiquen cómo alcanzarlos, pensando en cómo puede ayudarles la tecnología en el proceso y registrando también sus avances. Cambie entre actividades individuales y en equipo para garantizar que todos los estudiantes accedan a distintos tipos de oportunidades para desarrollar un aprendizaje autorregulado y autónomo.

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

Su respuesta: **Soy consciente** de las tecnologías emergentes que se están empleando en entornos educativos (ej.: *aplicaciones móviles, simulaciones robóticas, realidad virtual, Inteligencia Artificial -IA-*).



Ser consciente de que constantemente surgen tecnologías que pueden utilizarse para la educación es un primer paso importante para identificar y utilizar estas tecnologías en experiencias y contenidos de aprendizaje novedosos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Considere la posibilidad de explorar cómo pueden utilizarse las tecnologías emergentes, como la realidad virtual y aumentada o la IA, para proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje novedosas y nuevos tipos de aprendizaje a fin de fomentar el desarrollo de capacidades transversales útiles, así como un fuerte sentido de los aspectos éticos del acceso a dichas tecnologías y de su utilización.**

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

Su respuesta: **He probado** a utilizar las tecnologías digitales para apoyar la evaluación formativa y sumativa (ej.: cuestionarios en línea, juegos, formularios, aplicaciones móviles, aplicaciones móviles).



Explorar el uso de las tecnologías digitales para conocer el aprendizaje de sus alumnos o hacerse una idea más precisa al respecto es esencial para desarrollar prácticas eficaces de evaluación y retroalimentación.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Encuentre oportunidades para utilizar diversas tecnologías digitales en apoyo de sus actividades de evaluación formativa y sumativa.** Esto puede incluir la creación o el uso de cuestionarios o pruebas digitales que proporcionen retroalimentación inmediata sobre el aprendizaje, el uso de sitios web y plataformas de evaluación que ofrezcan retroalimentación automatizada a los estudiantes y la organización de tareas/actividades generadas por los propios alumnos que amplíen la gama de estrategias de evaluación utilizadas en sus entornos de enseñanza.

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: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales para recopilar y analizar pruebas sobre los procesos y resultados de aprendizaje individual y /o grupal de mi alumnado (ej.: encuestas en línea, formularios, sondeos, aprendizajes, hojas de cálculo).



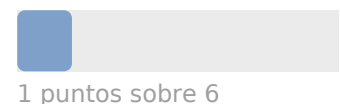
Desarrollar enfoques de evaluación centrados en la recogida y el análisis de datos sobre los procesos y resultados de aprendizaje individuales o colectivos de sus alumnos es una señal de buenas prácticas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar y utilizar, en su actividad de evaluación, tecnologías digitales que faciliten la presentación y el análisis de los datos de aprendizaje.**

Trate de desarrollar métodos que le ayuden a reflexionar sobre sus prácticas docentes y a encontrar formas alternativas de presentar los materiales para el aprendizaje. Estas formas pueden incluir la grabación o representación visual de datos utilizando gráficos generados automáticamente y herramientas para la creación de mapas mentales, así como el desarrollo de cuadros de indicadores digitales para hacer un seguimiento del aprendizaje de los alumnos.

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: **He probado** diferentes tecnologías digitales que pueden adaptarse al contexto y a las necesidades del alumnado (ej.: dispositivos, acceso a las infraestructuras, contexto familiar, necesidades especiales del alumnado).



Todos los tipos de recursos, tanto digitales como analógicos, deben adaptarse siempre al contexto y las necesidades de los estudiantes. Por lo que se refiere a los recursos digitales, hay que tener siempre en cuenta que incluso los alumnos muy competentes en materia digital a veces se enfrentan a problemas técnicos u operativos. De hecho, cuanto más complejas sean las tareas que establezca y más variados los entornos que utiliza, más probabilidades tienen de enfrentarse a problemas técnicos avanzados, por ejemplo, cómo cambiar la configuración. Por lo tanto, es importante debatir estas cuestiones de antemano o cuando se produzcan y ofrecer consejos sobre la forma de resolverlas utilizando los recursos digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a utilizar herramientas y recursos digitales que puedan apoyar sus objetivos y actividades de enseñanza.** Cuando se utilicen recursos digitales, debatir con los estudiantes las dificultades prácticas o técnicas y explorar las posibles soluciones. Esto puede incluir, el examen de la potencialidad de cada solución con el fin de elegir la más adecuada para una situación determinada.

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).



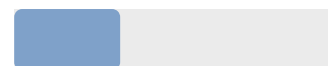
Ahora conoce y ha probado los medios disponibles (p. ej., herramientas, aplicaciones, plataformas) para averiguar cuáles se ajustan mejor a las necesidades de sus alumnos. A este respecto, sabe qué tipo de recursos son

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: **He probado** a utilizar las tecnologías digitales para involucrar al alumnado en el aprendizaje activo (*ej.: empleo de blogs y wikis, portafolios electrónicos, realidad virtual y aumentada*).



2 puntos sobre 6

Ha probado algunas tecnologías digitales que le permiten enriquecer sus prácticas actuales orientadas a facilitar la participación activa de sus alumnos en su proceso de aprendizaje. También puede plantearse utilizar un enfoque de aula invertida, en el que los estudiantes revisan el material didáctico en línea y luego acuden al aula listos para debatir lo que han aprendido.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a utilizar soluciones digitales para mejorar sus estrategias.** Puede preguntar a sus colegas qué herramientas y técnicas utilizan y en qué contexto, y empezar a experimentar. De este modo podrá crear su propia variedad de estrategias pedagógicas y medios digitales y combinarlos para alcanzar el resultado deseado.

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: **Utilizo diferentes** herramientas y plataformas digitales para apoyar los enfoques de aprendizaje a distancia y semipresencial, mejorando los procesos y resultados de aprendizaje del alumnado (*ej.: clases en vídeo, aplicaciones de redes sociales, recursos de aprendizaje*).



3 puntos sobre 6



Tras haber utilizado varias herramientas y tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje, ahora sabe que el aprendizaje mixto puede adoptar muchas formas para responder a las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Si desea explorar más a fondo, puede unirse a una comunidad en línea para inspirarse, intercambiar ideas, compartir planes de estudio y material con colegas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a analizar las características de las tecnologías disponibles y adaptarlas a las diferentes situaciones.** Puede empezar aplicando una, tomar notas sobre su experiencia y compartirlas con sus colegas en un diario digital.

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: **Pongo en práctica** diferentes actividades de aprendizaje que requieren a los estudiantes buscar, evaluar y gestionar/administrar la información y los datos procedentes de entornos digitales, teniendo en cuenta sus necesidades de aprendizaje (ej.: establecimiento de criterios de selección, identificación de inexactitudes, información ausente o sesgada, verificación cruzada de diferentes fuentes con el fin de juzgar su credibilidad, gestión de la desinformación, el racismo y la xenofobia).



La puesta en práctica de diferentes actividades de aprendizaje que permitan a sus alumnos juzgar la calidad de la información y los datos que encuentran en línea, independientemente de su fuente, les ayudará a comprender, por ejemplo, cómo diferenciar entre las fuentes fiables y las que carecen de fiabilidad. Por ejemplo, puede presentar a los alumnos un sitio web o contenidos audiovisuales extraídos de internet sobre un tema que acaban de estudiar y pedirles que detecten inexactitudes, omisiones o sesgos en la información. De este modo, puede desarrollar, poco a poco, su capacidad de evaluar la información y las opiniones, así como de elegir con conocimiento de causa y valorar las pruebas y los argumentos sólidos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar un diseño del aprendizaje que ayude a los estudiantes a buscar, evaluar y gestionar de forma crítica la información y los datos, mediante el análisis del contexto.** Esto puede incluir el análisis de la elección del medio de información, la fuente, la finalidad y la transparencia de los algoritmos utilizados para decidir qué tipo de información y datos se devuelven.

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

Su respuesta: **Pongo en práctica** diferentes actividades de aprendizaje que requieren al alumnado comunicarse y colaborar en contextos digitales de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje (ej.: empleo de un medio adecuado para la comunicación digital del alumnado, empleo de herramientas digitales que mejoren la colaboración entre el alumnado, gestión de un espacio compartido en línea, edición de documentos compartidos en línea).



Ahora que sus alumnos están acostumbrados a utilizar espacios compartidos en línea para comunicarse y colaborar, puede empezar a animarles a descubrir y desarrollar juntos normas eficaces que regulen la comunicación y la colaboración.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar diseños de aprendizaje que ayuden a los estudiantes a comunicarse y colaborar respetando las normas que regulan el comportamiento y la comunicación.** Por ejemplo, animar a los estudiantes a documentar sus normas de comunicación y colaboración, a reforzarlas entre sí e, incluso, a cuestionarlas integrando tareas o variaciones que requieran diferentes estrategias de colaboración o normas de comunicación.

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).



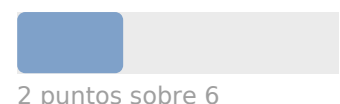
3 puntos sobre 6

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: **He probado** actividades de aprendizaje que permiten al alumnado considerar las implicaciones de seguridad y bienestar relativas al



2 puntos sobre 6

empleo de las tecnologías digitales (ej.: *identificación de conductas inadecuadas, debates sobre problemas de abuso/adicción*).

La exploración de actividades de aprendizaje que se centran en las ventajas y los inconvenientes del uso de las tecnologías digitales fomentará la sensibilización de los estudiantes sobre la manera en que dicho uso puede afectar a su bienestar físico, psicológico y social. Una opción podría ser debatir con ellos qué datos personales facilitan a través de las herramientas y aplicaciones que utilizan y a quién. Déjeles gestionar las opciones de privacidad que ofrecen los medios sociales que utilizan, de manera que se sientan cómodos con la forma como se presentan al mundo y la información que comparten en línea.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Dejar que los estudiantes estudien maneras de protegerse de los riesgos y amenazas para su bienestar físico, psicológico y social.** Esto puede incluir el establecimiento de contraseñas seguras o aprender cómo bloquear o denunciar a personas que les hacen sentirse incómodos.

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: **Pongo en práctica diferentes** actividades de aprendizaje que requieren al alumnado actuar de manera responsable y ética tanto como consumidores como creadores de información y contenidos digitales (ej.: *actitud crítica respecto a la información que se encuentran en línea, reacción ante la difusión de desinformación, comportamiento correcto en Internet, respeto de las regulaciones sobre protección de datos y sobre la ley de derechos de autor y propiedad intelectual, respeto a la diversidad y variedad de opiniones*).

 3 puntos sobre 6

La puesta en práctica de diversas actividades de aprendizaje que exijan a los estudiantes actuar de manera responsable y ética contribuirá a su desarrollo, como consumidores y creadores de información y contenidos digitales. El paso siguiente sería empoderar a los alumnos con estrategias para utilizar las tecnologías digitales de manera responsable y ética.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Involucrar a los estudiantes en el desarrollo de estrategias para utilizar las tecnologías digitales de manera responsable y ética, salvaguardando al mismo tiempo su reputación digital.** Esto puede incluir permitir a los estudiantes rastrear su huella digital y gestionar su identidad digital. Puede hacerles saber las condiciones de uso de los diferentes medios y aplicaciones o debatir con ellos qué datos personales facilitan a través de los programas y

aplicaciones que utilizan, y a quién, para que puedan reflexionar y salvaguardar su reputación digital.

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: **Pongo en práctica** diferentes actividades de aprendizaje que permitan al alumnado aplicar procesos de solución de problemas apoyados en las tecnologías digitales (*ej.: encontrar y organizar información, analizar, inferir, predecir resultados, realizar analogías y formular ideas*).



3 puntos sobre 6

La puesta en práctica de diversas actividades de aprendizaje que exigen que los estudiantes resuelvan problemas mediante la aplicación de procesos de resolución de problemas que utilizan tecnologías digitales y, en muchos casos, ideando una solución que sientan como innovadora es una forma de alentar a los estudiantes a superar los retos. El siguiente paso sería provocar activamente estas situaciones. Piense en cómo puede incorporar un reto en la enseñanza de su asignatura. Esté atento a las situaciones en las que los estudiantes manifiestan que hay algo que no es posible saber o afirmar, o algo demasiado difícil de conseguir; algo deseable que, a su juicio, va más allá de sus capacidades o posibilidades. Conviértalo en un reto que deben superar, bien todos los estudiantes de forma colectiva, un grupo pequeño de estudiantes o estudiantes individuales. Pídeles que identifiquen cómo se puede alcanzar el objetivo deseado y que diseñen un plan para lograrlo, pensando cómo puede ayudarles la tecnología en el proceso. Verá que hay muchas oportunidades para integrar la resolución digital de problemas en su práctica docente y sabrá cada vez más cuándo aplicar este enfoque y a qué grupos [estudiantes]. De esta manera, garantiza que, en sus clases, se ofrezcan a todos los alumnos oportunidades para desarrollar sus capacidades digitales de resolución de problemas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar diseños de aprendizaje que involucren a los estudiantes en la búsqueda de soluciones tecnológicas diferentes, innovadoras y creativas.** Esto puede incluir permitir que los estudiantes generen o prueben nuevas ideas y soluciones o simulaciones y modelización).

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.