

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre la autorreflexión

Iñigo Gebara

Educación escolar (primaria y secundaria) - autorreflexión individual

La autorreflexión se completó el miércoles, 12 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 178

Puntuación máxima 192

93%

Área 1: Compromiso profesional

98%

Área 2: Contenidos digitales.

90%

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

97%

Área 4 - Evaluación y retroalimentación

100%

Área 5 — Empoderamiento del alumnado

92%

Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

81%

Respuestas por pregunta

Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:
98%

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

Su respuesta: **Contribuyo** a desarrollar prácticas organizativas en materia de comunicación utilizando tecnologías digitales (*p. ej., para una comunicación eficaz, eficiente, segura, responsable e inclusiva*).



6 puntos sobre 6

Contribuir al desarrollo de prácticas organizativas en materia de utilización de tecnologías digitales para una comunicación e interacción eficaces dentro y fuera del centro escolar le permite utilizar sus competencias digitales para apoyar soluciones innovadoras para las necesidades de comunicación de su centro. Siga adaptando sus prácticas y estrategias de comunicación para satisfacer diferentes necesidades de comunicación. Para aprovechar todo el potencial de su competencia digital en este ámbito, céntrese en adaptar continuamente sus estrategias y explorar nuevas opciones. A medida que vayan apareciendo nuevas soluciones tecnológicas, encontrará formas que respondan y se adapten mejor a sus propias necesidades de comunicación y a las de sus compañeros.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga anticipando las necesidades de comunicación de sus compañeros y utilice las herramientas y soluciones digitales de manera estratégica e innovadora. Siga explorando nuevas soluciones.**

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: **Inicio y promuevo** una política de datos y un código ético de conducta para entornos de aprendizaje en línea del centro educativo (*p. ej., gestión de datos personales, accesibilidad para todos, seguridad, privacidad, etc.*).

6 puntos sobre 6

Contribuir al desarrollo de prácticas organizativas en materia de utilización de tecnologías digitales para una comunicación e interacción eficaces dentro y fuera del centro escolar le permite utilizar sus competencias digitales para apoyar soluciones innovadoras para las necesidades de comunicación de su centro. Siga adaptando sus prácticas y estrategias de comunicación para satisfacer diferentes necesidades de comunicación. Para aprovechar todo el potencial de su competencia digital en este ámbito, céntrese en adaptar continuamente sus estrategias y explorar nuevas opciones. A medida que vayan apareciendo nuevas soluciones tecnológicas, encontrará formas que respondan y se adapten mejor a sus propias necesidades de comunicación y a las de sus compañeros.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga anticipando las necesidades de comunicación de sus compañeros y utilice las herramientas y soluciones digitales de manera estratégica e innovadora. Siga explorando nuevas soluciones.**

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

Su respuesta: **Inicio y promuevo** actividades colaborativas entre mi centro y la comunidad en su sentido más amplio utilizando tecnologías digitales (p. ej., redes, comunidades y sinergias, asociaciones con la comunidad local o supralocal).

6 puntos sobre 6

Introducir y promover prácticas de colaboración con el uso de tecnologías digitales para su centro escolar y para el conjunto de la comunidad le permite utilizar su competencia digital en este ámbito para apoyar soluciones innovadoras que contribuyan a una cultura de aprendizaje colectiva y colaborativa en su centro educativo. Siga adaptando sus prácticas y estrategias de colaboración profesional para satisfacer diferentes necesidades de colaboración. Para aprovechar todo el potencial de su competencia digital en este ámbito, céntrese en adaptar continuamente sus estrategias y explorar nuevas opciones. A medida que vayan apareciendo nuevas soluciones tecnológicas, irá encontrando formas que respondan y se adapten aún mejor a sus propias necesidades de colaboración y a las de sus compañeros.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga anticipando las necesidades de colaboración de sus colegas y de su centro y emplee soluciones digitales innovadoras de forma estratégica. Siga explorando nuevas soluciones.**

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: **Propongo** el uso de nuevas tecnologías digitales para la práctica profesional en mi centro educativo (*p. ej., tecnologías emergentes, aplicaciones, infraestructura*).

6 puntos sobre 6

Constantemente están surgiendo nuevas soluciones tecnológicas que pueden satisfacer nuevas necesidades y apoyar nuevas tendencias pedagógicas. Es fundamental estar abierto a nuevas herramientas que puedan mejorar su práctica profesional, así como buscar nuevas tecnologías que puedan satisfacer sus objetivos profesionales y enfoques pedagógicos. Si bien es importante continuar con las tecnologías digitales existentes, también lo es buscar otras nuevas y debatir cómo podría beneficiarse toda la organización de las prácticas pedagógicas innovadoras que se pueden apoyar con estas tecnologías.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga explorando nuevas tecnologías digitales que apoyen pedagogías innovadoras, así como otras que ofrezcan nuevas perspectivas en la enseñanza y el aprendizaje.**

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

Su respuesta: **Inicio y promuevo** el desarrollo de una cultura de aprendizaje reflexivo que mejore el uso de las tecnologías digitales en mi centro educativo y en otros (*p. ej., estudio de la lección, diseño didáctico colaborativo, asesoramiento, orientación*).

6 puntos sobre 6

Contribuir al desarrollo de una cultura reflexiva en su centro escolar utilizando tecnologías digitales le permitirá explotar sus propias competencias digitales y las de su organización en este ámbito. A medida que sigan surgiendo nuevas soluciones tecnológicas, es necesario estar abierto para aprovechar su potencial educativo. Si bien es importante seguir trabajando en sus puntos fuertes y débiles y en el aprendizaje mutuo, es igualmente importante debatir cómo puede beneficiarse toda la organización de sus prácticas docentes innovadoras y contribuir al desarrollo de su centro como organización de aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga reflexionando sobre sus prácticas docentes y sobre las de sus colegas con el uso de tecnologías digitales y empleando estratégicamente pedagogías innovadoras. Siga explorando nuevas soluciones.**

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

Su respuesta: **Inicio y contribuyo** con estrategias para todo el centro que animan al personal y a los alumnos a contribuir de forma positiva, responsable y ética el mundo digital (*p. ej., estableciendo procedimientos transparentes de gestión de datos y contenidos, desarrollando un código de conducta ética*).

6 puntos sobre 6

Introducir y promover una idea de perfil digital positivo para su centro puede ayudar a todas las partes interesadas a contribuir de manera constructiva a una participación positiva y responsable en el mundo digital. La actividad en línea ocupa un lugar cada vez más destacado en nuestras vidas, y los rastros que deja representan datos que podrían explotar organismos terceros. Debe ser consciente de la gestión de datos en línea y estar siempre informado sobre la manera de supervisar sus actividades en línea y su huella digital.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga reflexionando sobre su visión y sus estrategias para una actividad digital positiva y constructiva. Siga explorando nuevas soluciones.**

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

Su respuesta: **Inicio y contribuyo** al desarrollo, para mis compañeras y compañeros de una estrategia profesional de aprendizaje con herramientas digitales (*p. ej., seminarios web, formación en línea, comunidades en línea, repositorios de recursos, insignias digitales*).

6 puntos sobre 6

El aprendizaje profesional y el desarrollo profesional continuo son una parte esencial de la carrera y de la vida. Tener la competencia para introducir y promover una estrategia de aprendizaje profesional mejorada gracias al uso de herramientas digitales amplía sus propias competencias y, al mismo tiempo, desarrolla los conocimientos colectivos de su organización para responder a las necesidades de aprendizaje de sus miembros. Constantemente están surgiendo nuevas soluciones tecnológicas que pueden satisfacer nuevas necesidades y apoyar nuevas tendencias pedagógicas. Es fundamental estar abierto a nuevas herramientas que puedan mejorar su aprendizaje profesional, así como buscar nuevas tecnologías que puedan satisfacer sus objetivos y necesidades de aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga explorando nuevas tecnologías digitales que apoyen y mejoren el aprendizaje profesional de los profesores.**

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

Su respuesta: Inicio y contribuyo al diseño de una estrategia profesional de aprendizaje profesional destinada a desarrollar la competencia digital del profesorado (p. ej., aprendizaje basado en proyectos con uso de tecnologías digitales; diseño del aprendizaje con herramientas digitales, intercambio de buenas prácticas).

6 puntos sobre 6

El aprendizaje profesional y el desarrollo profesional continuo son una parte esencial de la carrera y de la vida. Ser competente en el diseño de programas de aprendizaje profesional sobre el uso de tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje amplía sus propias competencias y, al mismo tiempo, contribuye a la formación de profesores con competencias digitales que pueden facilitar el aprendizaje y la competencia digital de sus alumnos. Constantemente están surgiendo tecnologías digitales que pueden satisfacer necesidades de aprendizaje nuevas y apoyar las últimas tendencias pedagógicas. Es importante seguir estas novedades y tendencias para incorporarlas, cuando proceda, a las prácticas individuales y colectivas de enseñanza y aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga explorando nuevas tecnologías digitales que apoyen y mejoren la enseñanza y el aprendizaje de calidad.**

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

Su respuesta: Lidero actividades de pensamiento computacional en mi centro para apoyar el desarrollo de la competencia digital de otras compañeras y compañeros ydel alumnado (p. ej., clases y concursos de programación, hackatones).

5 puntos sobre 6

Al ayudar a sus colegas y alumnos a desarrollar competencias de pensamiento computacional, aumentará la capacidad de la comunidad escolar para analizar el mundo que nos rodea, así como para encontrar soluciones digitales que sirvan de apoyo en diversas tareas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Participe en el diseño y el desarrollo de aplicaciones educativas digitales** (p. ej., juegos, aplicaciones móviles, herramientas de evaluación, cursos en línea, personalización de entornos virtuales).

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: **Reflexiono** sobre mis resultados de búsqueda y readapto mis criterios de selección (p. ej., tener en los resultados de búsqueda como resultados de algoritmos basados en ubicación geográfica o preferencias previas).



Resulta útil saber y comprender que las tecnologías digitales permiten generar y utilizar informes de evaluaciones digitales, resultados de votaciones /encuestas digitales, grabaciones de actividades de aprendizaje y análisis del aprendizaje. Valore cómo puede reajustar sus criterios de selección para generar valor reflexionando sobre la enseñanza y el aprendizaje y rediseñándolos sobre la base de datos obtenidos a través de las tecnologías digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Proponga estrategias y herramientas para ayudar a sus compañeros a buscar y seleccionar recursos digitales acordes a los requisitos de los planes de estudios y los objetivos de aprendizaje.** Comparta sus conocimientos y experiencia sobre el acceso a los recursos digitales con el mayor número posible de colegas a fin de fomentar la innovación en toda la organización. Puede empezar con algo sencillo, como conjuntos de palabras clave, listas de comprobación de selección o rúbricas para la evaluación de recursos digitales, que puede compartir con todos sus colegas por correo electrónico o en las reuniones de profesores. Pronto verá quiénes están interesados, y juntos podrán valorizar sus conocimientos para mejorar la enseñanza en todo el centro.

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

Su respuesta: Inicio y contribuyo a la creación conjunta de recursos educativos digitales con agentes implicados en la educación externos a mi centro (*p. ej., investigadores, editoriales de contenidos educativos, empresas de tecnología educativa*).

6 puntos sobre 6

Implicarse con partes interesadas del sector educativo para crear recursos digitales, colaborando con empresas de tecnología educativa, organizaciones educativas o editores de contenidos educativos es una manera excelente de profundizar en la cultura de aprendizaje del centro. Manténgase al día de los avances metodológicos y tecnológicos en la creación de contenidos y anime a otros a que también lo hagan.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove regularmente sus prácticas para crear de forma eficaz recursos educativos valiosos y pertinentes, estar al día de los avances metodológicos y tecnológicos en la creación de contenidos y animar a otros a hacerlo.** Manténgase actualizado sobre los últimos avances tecnológicos y siga los logros de la industria educativa y la comunidad investigadora.

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: Inicio y contribuyo a una orientación en el ámbito escolar, para profesorado y alumnado, sobre la modificación de los recursos digitales existentes de acuerdo con los requisitos curriculares y con los objetivos de enseñanza y aprendizaje (*p. ej., estrategias para revisar, mejorar y reutilizar los recursos digitales de mi centro, licencias de derechos de autor que se deben usar, acuerdos con agentes de la comunidad educativa externos y con editoriales*).

6 puntos sobre 6

Una característica del liderazgo consiste en ayudar a definir una orientación aplicable a todo el centro para que profesores y alumnos se impliquen en modificar los recursos digitales existentes y en adaptarlos a los requisitos de los planes de estudios y a los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Valore mecanismos y estrategias para revisar, mejorar y reutilizar los recursos digitales del centro a fin de satisfacer las necesidades de enseñanza y aprendizaje, respetando los regímenes de derechos de autor y licencias y celebrando acuerdos con partes interesadas externas y editoriales.**

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: **Inicio y contribuyo** a un espacio digital común en el ámbito escolar que facilite el almacenamiento, la gestión y el acceso seguros a los contenidos digitales por parte de usuarios específicos (*p. ej., alumnado, familias, profesorado, y personal no docente*).

6 puntos sobre 6

Colaborar con otros profesores en la creación de un espacio digital común para todo el centro que facilite el almacenamiento y la gestión de los contenidos digitales y el acceso a estos para alumnos, profesores, padres y otro personal es esencial para crear una cultura de contenidos digitales y apoyar el aprendizaje dentro y fuera del centro, al tiempo que se protege la privacidad de los estudiantes y la seguridad de los datos.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Inove en sus prácticas siguiendo las últimas novedades y tendencias en materia de almacenamiento, gestión y acceso seguros de los contenidos digitales**, en consonancia con las disposiciones del Reglamento general de protección de datos de la Unión Europea (RGPD) sobre el uso plenamente transparente de los datos privados y el derecho al olvido, que permiten suprimir los datos privados en cualquier momento.

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

Su respuesta: **Selecciono y aplico** licencias de derechos de autor cuando comparto los recursos digitales que creo y apoyo los recursos educativos abiertos (ej.: *licencia Creative Commons*).


4 puntos sobre 6

Seleccionar y aplicar licencias de derechos de autor al compartir recursos digitales creados por usted permite a otras personas reutilizar más fácilmente las herramientas, datos u otros contenidos de su autoría. Experimente con diferentes formatos de licencias Creative Commons (CC). Esto puede incluir, p. ej., una licencia Creative Commons de tipo «Reconocimiento - No comercial», que significa que cualquier persona puede utilizar sus contenidos digitales como quiera, siempre y cuando le atribuya la autoría y no los utilice con fines comerciales. Considere compartir los recursos digitales que cree o recopile con licencias que no prohíban su distribución y uso, adaptándolos al mismo tiempo a los planes de estudios y a las necesidades de enseñanza y aprendizaje. Este esfuerzo puede facilitar el acceso fácil e igualitario a los recursos para estudiantes y profesores, así como una colección de recursos que se ajuste mejor a las necesidades de su centro.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Diseñe y desarrolle una estrategia global para compartir recursos digitales, seleccionar contenidos y hacer recursos reutilizables para facilitar el acceso fácil e igualitario a estudiantes y docentes.** La estrategia puede incluir, p. ej., formas de seleccionar y organizar contenidos digitales agrupando los recursos de manera útil, añadiendo valor mediante anotaciones que ayuden a los estudiantes a comprender y contextualizar la información.

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

Su respuesta: **Inicio y promuevo** el diseño e intercambio, en mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto, de prácticas innovadoras de enseñanza y aprendizaje en las que se utilicen las nuevas tecnologías (ej.: *talleres en línea, diseño didáctico usando tecnologías digitales, microenseñanza y co-enseñanza, debates reflexivos en torno a la efectividad del uso de las tecnologías digitales*).

6 puntos sobre 6

Animar a los compañeros a participar en el intercambio de experiencias y actividades de aprendizaje y en la realización de proyectos apoyados por la tecnología dentro del centro y entre grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es esencial para crear una cultura de la pedagogía digital que logre buenos resultados. Reflexione sobre sus prácticas y trate de innovarlas continuamente, al tiempo que se mantiene al día de las últimas tendencias en las tecnologías digitales que mejor puedan apoyarle para el liderazgo y la innovación en el diseño, el desarrollo y la aplicación del aprendizaje utilizando tecnologías digitales para mejorar los resultados del aprendizaje y satisfacer otras necesidades de los alumnos.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove en sus prácticas manteniéndose al día de las últimas tendencias en el diseño, el desarrollo y la aplicación del aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales para mejorar los resultados de los estudiantes.**

Participe en redes apoyadas por la tecnología con otros centros educativos y partes interesadas del sector educativo a nivel local, nacional e internacional, y anime a otros a que también lo hagan.

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: **Inicio y promuevo** formas en las que se pueden utilizar las tecnologías digitales para ayudar al profesorado y alumnado en la retroalimentación y la reflexión tanto dentro como fuera de mi centro educativo (ej.: *foros de debate, chat, documentos compartidos, preguntas frecuentes*).

6 puntos sobre 6

Animar a sus colegas a participar en el intercambio de experiencias y en actividades apoyadas por la tecnología dentro del centro y entre grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es esencial para crear una cultura de aprendizaje reflexivo. Valore sus propias prácticas y trate de innovarlas continuamente, al tiempo que se mantiene al día de las últimas tendencias en las tecnologías digitales que puedan ofrecer oportunidades para que sus alumnos, y usted mismo, reflexionen antes del aprendizaje, durante el aprendizaje y sobre el aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove en sus prácticas manteniéndose al día de las novedades en las tecnologías digitales que puedan proporcionar información de retorno y oportunidades de reflexión, dando lugar a reajustes de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para mejorar los resultados de los estudiantes.** Participe en redes apoyadas por la tecnología con otros centros y #partes interesadas del sector educativo a escala local, nacional e internacional que innoven en materia de retroalimentación y orientación, y anime a otros a que también lo hagan.

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

Su respuesta: **Reflexiono** con mi alumnado sobre el uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje individual y/o colaborativo y lo rediseño (ej.: edición y creación de contenidos, creación colaborativa de un artefacto, participación en proyectos de colaboración, intercambios virtuales, empleo de herramientas digitales para la gestión del tiempo y las tareas, comunicación e intercambio).



Permita y fomente que sus alumnos reflexionen sobre su uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje personal o colaborativo y lo ajusten. Utilice actividades de equipo para animarles a asumir un mayor liderazgo en la edición y el desarrollo de contenidos, la creación conjunta de artefactos de proyecto, la estructuración de proyectos colaborativos y la participación en ellos, la participación en intercambios virtuales, la utilización de herramientas digitales para la gestión de tareas y del tiempo, la comunicación y la puesta en común. Esto contribuirá a desarrollar una sólida desenvoltura y capacidad digital en toda una serie de actividades de aprendizaje. En la medida de lo posible, incorpore acciones para garantizar que todos los alumnos dispongan de las mismas oportunidades de aprendizaje. Si entre sus alumnos hay estudiantes desfavorecidos, tome medidas para incluirlos (p. ej., poniendo a su disposición equipos o tecnologías asistenciales).

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Busque formas de poner en marcha y promover el uso de tecnologías digitales en su centro escolar y en su comunidad en general, ofreciendo oportunidades de colaboración para el aprendizaje y el desarrollo individuales y colectivos más allá del aula y del centro.** Estudie las oportunidades que ofrece el uso de entornos y herramientas en línea síncronos y asíncronos, la participación en proyectos conjuntos, la organización de actividades de aprendizaje en línea en colaboración con estudiantes o profesores, el diseño conjunto y la cocreación de material de aprendizaje centrado en la colaboración.

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: **Inicio y promuevo** estrategias y prácticas en las que las tecnologías digitales pueden utilizarse para apoyar el aprendizaje autorregulado de profesorado y alumnado en mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto (*ej.: espacios de creación, espacios de aprendizaje con tecnologías digitales para dar cabida a actividades prácticas, tutorización del alumnado*).

6 puntos sobre 6

Introduzca y promueva el uso estratégico de las tecnologías digitales en su centro educativo y en su comunidad en general. Esto ayudará a profesores y estudiantes a hacer un uso más amplio y adecuado de las tecnologías digitales para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulado y, de este modo, fomentar un aprendizaje activo y autónomo.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Busque formas de participar en oportunidades a escala local, nacional e internacional a fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica de las tecnologías digitales que pueden utilizarse para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulado de los estudiantes, fomentando un aprendizaje activo y autónomo.** Esté atento a las tendencias y evoluciones relacionadas con este ámbito. Busque oportunidades para participar en el aprendizaje y el desarrollo a nivel individual y colectivo — para sus alumnos, sus colegas y usted mismo— en relación con procesos de aprendizaje autorregulado que fomenten un aprendizaje activo y autónomo. Aproveche las oportunidades para innovar y liderar que ofrece la organización de actividades prácticas en espacios de creación u otros espacios de aprendizaje que incorporen tecnologías digitales, o las actividades innovadoras como talleres y otras actividades de aprendizaje dirigidas por los estudiantes.

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

Su respuesta: Inicio y promuevo, dentro de mi centro y en la comunidad en su conjunto, estrategias y prácticas que puedan apoyar al profesorado y al alumnado en su empleo de las tecnologías emergentes con el fin de proporcionar nuevas experiencias y contenidos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta al mismo tiempo consideraciones éticas (ej.: personalización de mundos virtuales para actividades de aprendizaje, fomento de la iniciativa humana en la toma de decisiones basadas en datos, cooperación con la industria tecnológica).

6 puntos sobre 6

Animar a los compañeros a participar en el intercambio de experiencias y realizar acciones para explorar y utilizar tecnologías emergentes en su centro educativo y con grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es una buena manera de garantizar que las características pedagógicas de dichas tecnologías se identifiquen y aprovechen. Valore sus estrategias y prácticas y trate de innovarlas continuamente, al tiempo que se mantiene al día de las tendencias en las tecnologías emergentes que puedan ofrecer oportunidades para que sus alumnos, y usted mismo, reflexionen antes del aprendizaje, durante el aprendizaje y sobre el aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Encuentre formas de participar en oportunidades a escala local, nacional e internacional con el fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica de las tecnologías digitales emergentes para explorar experiencias y contenidos de aprendizaje novedosos, teniendo en cuenta las consecuencias éticas.**

Participe en redes con otros centros educativos y partes interesadas del sector educativo a escala local, nacional e internacional que innoven en materia de enseñanza y aprendizaje en relación con las tecnologías emergentes, y anime a otros a que también lo hagan.

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

Su respuesta: **Propongo y promuevo**, dentro de mi centro y en la comunidad en su conjunto, estrategias y tecnologías digitales que favorecen la evaluación del aprendizaje, para el aprendizaje y como aprendizaje (ej.: *autoevaluación y evaluación entre iguales, promoción de competencias transversales, evaluación práctica, portafolios electrónicos*).

6 puntos sobre 6

Adoptar estrategias y prácticas en su centro educativo y en el conjunto de la comunidad que puedan contribuir a desarrollar la manera en que se utilizan las tecnologías digitales para apoyar la evaluación formativa y sumativa del aprendizaje es una forma excelente de profundizar en la cultura del uso de evaluaciones para el aprendizaje del centro y compartir el valor de esta con el conjunto de la comunidad.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Participe en oportunidades locales, nacionales e internacionales para aumentar su capacidad y su comprensión técnica de las estrategias y prácticas de evaluación basadas en la tecnología digital.** Participe en redes que innoven en materia de enseñanza y aprendizaje con relación a tecnologías de evaluación emergentes y prácticas conexas, y anime a otros a que también lo hagan.

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: **Inicio y promuevo** estrategias y prácticas en las que mi centro educativo y la comunidad en su conjunto puedan emplear las tecnologías digitales como prueba del aprendizaje y utilizar datos de evaluación válidos para apoyar la toma de decisiones en el caso de intervenciones específicas (*ej.: decisiones pedagógicas; decisiones administrativas, como la asistencia a clase del alumnado; y datos sobre su aprendizaje, como notas*).

6 puntos sobre 6

Una característica del liderazgo en las prácticas de evaluación consiste en lograr que los compañeros participen en el intercambio de experiencias sobre el uso de datos de los alumnos, abordando su valor para el aprendizaje y la validez de las diferentes fuentes de datos, a fin de apoyar la toma de decisiones basadas en pruebas para las intervenciones de aprendizaje específicas.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Busque formas de participar en oportunidades a escala local, nacional e internacional con el fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica del uso de las tecnologías digitales para recopilar y analizar datos sobre los procesos y resultados de aprendizaje de sus alumnos.** En la medida de lo posible, participe en redes con otros centros educativos y partes interesadas del sector educativo a escala local, nacional e internacional que innoven en la utilización de tecnologías para recopilar y analizar datos y resultados de los estudiantes para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

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

Su respuesta: **Propongo y promuevo**, en mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto, una estrategia sobre el uso de las tecnologías digitales que facilitan proporcionar, recibir y analizar la retroalimentación a fin de programar medidas adicionales (*ej.: portafolios electrónicos, retroalimentación contextual, narración digital*).

6 puntos sobre 6

Animar a los compañeros a participar en el intercambio de experiencias y realizar acciones para explorar y utilizar tecnologías de evaluación para la retroalimentación en su centro educativo y con grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es una buena manera de garantizar que las características pedagógicas de dichas tecnologías se identifiquen y aprovechen. Esto fomenta un uso significativo de las tecnologías digitales para facilitar la transmisión, la recepción y el análisis de la información de retorno a fin de apoyar la planificación de nuevas acciones en toda la gama de actividades del centro.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Valore sus estrategias y prácticas en materia de retroalimentación para el aprendizaje y sobre el aprendizaje y trate de innovarlas continuamente, al tiempo que se mantiene al día de las tendencias y avances en las tecnologías que pueden ofrecer información de retorno para que sus alumnos, y usted mismo, reflexionen antes del aprendizaje, durante el aprendizaje y sobre el aprendizaje.** Busque oportunidades para participar a escala local, nacional e internacional a fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica en este ámbito de la enseñanza y el aprendizaje.

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: **Inicio y promuevo**, en mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto, estrategias para la inclusión y el acceso equitativo a la educación por medio de las tecnologías digitales (ej.: laboratorios extraescolares de tecnologías digitales para alumnado y familias que se llevan a cabo por la tarde, colaboración con empresas sobre la infraestructura disponible)



6 puntos sobre 6

Esta medida reviste una importancia crucial, ya que le permitirá ampliar la transformación digital a escala de su centro educativo con la participación de un mayor número de partes interesadas del conjunto de la comunidad escolar. Este enfoque le permitirá tanto a usted como a la administración del centro educativo tomar decisiones estratégicas relacionadas con la dirección que quieren seguir. Puede detallar todos los aspectos de cómo garantizar la igualdad de acceso y la educación digital inclusiva, así como la manera en que las tecnologías digitales pueden contribuir a garantizar la igualdad de acceso a todos sus alumnos.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Mantenerse informado de los nuevos avances tecnológicos, así como de las consideraciones éticas y de otro tipo que puedan derivarse de ellos.** Conocer el contexto digital de la comunidad escolar y debatir con las partes interesadas del centro las prácticas que pueden apoyar el acceso para todos.

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: **Selecciono y empleo** las tecnologías digitales en mis *diseños didácticos*, basándome en sus prestaciones, para desarrollar *entornos de aprendizaje personalizados (ej.: enseñanza entre iguales, seguimiento y gestión de manera dinámica de las necesidades de aprendizaje de todo el alumnado)*.



4 puntos sobre 6

Puede diseñar y desarrollar diferentes actividades de aprendizaje que respondan a las necesidades de los estudiantes. Valora las experiencias de sus alumnos y relaciona su actividad docente con sus diferentes estilos de aprendizaje (p. ej., ilustrando conceptos con ejemplos y metáforas que les resulten significativas). Ahora puede considerar las experiencias de los estudiantes y vincularlas con los contenidos del programa educativo para que el aprendizaje sea más pertinente para ellos. Trate de facilitar la participación de los alumnos en la identificación de sus propios puntos débiles y fuertes, guiándoles a la hora de adaptar las actividades de aprendizaje a sus necesidades individuales. El objetivo último es facilitar que cada estudiante alcance todo su potencial.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Responder a las experiencias y los intereses de los estudiantes, y ayudarles a diseñar su propio itinerario de aprendizaje.**

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: **Inicio y promuevo**, dentro de mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto, espacios de aprendizaje enriquecidos digitalmente donde el alumnado se compromete activamente en actividades de aprendizaje (*ej.: espacio para la creación, robótica, programación, aplicaciones de IA*).



6 puntos sobre 6

Es importante fomentar el trabajo colaborativo a través de las tecnologías digitales. Crear oportunidades para que los alumnos participen activamente en actividades de aprendizaje y diseño colaborativo puede permitir el desarrollo de capacidades esenciales y nuevos conocimientos.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Estar siempre informado de las nuevas tendencias tecnológicas y pedagógicas e intentar involucrar a todas las partes interesadas del conjunto de la comunidad escolar en las actividades de aprendizaje que introduzca.**



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: **Contribuyo** al diseño de una estrategia de aprendizaje a distancia y semipresencial para mi centro educativo y apoyo su puesta en práctica con el fin de facilitar enfoques de aprendizaje innovadores dentro y fuera de mi centro (*ej.: asegurar el acceso a infraestructuras y dispositivos, apoyo a alumnado y familias, intercambio regular de información, código de conducta referente al comportamiento y las normas de actuación en línea, gestión y seguridad de datos personales, prácticas de comunicación*).

6 puntos sobre 6

Es importante que los centros educativos utilicen tecnologías digitales para garantizar la continuidad del aprendizaje de todos los estudiantes en todo momento. Al mismo tiempo, es fundamental empoderar a estudiantes y colegas para que aprovechen las tecnologías digitales, tanto *in situ* como a distancia, adoptando enfoques de aprendizaje mixto. Deje que describan y definan sus necesidades y ayúdelos a hacer el mejor uso posible de las tecnologías y herramientas digitales disponibles. Anímelos a presentar sus propios planes indicando los puntos a los que deben prestar especial atención.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Tratar de seguir los avances tecnológicos y pedagógicos y las tendencias relacionadas con el aprendizaje a distancia (p. ej., el aprendizaje en línea, mixto, híbrido o a distancia) e involucrar a profesores y padres en la aplicación de prácticas de aprendizaje mixto.**

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: Mis alumnado y yo **contribuimos** a la creación de estrategias que promuevan formas de empleo de las tecnologías digitales para mejorar las competencias básicas en materia de información y la alfabetización de datos en mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto (*ej.: talleres, debates, actividades empíricas*).



6 puntos sobre 6

La creación, con la ayuda de sus alumnos, de una cultura de alfabetización en materia de información y de datos, en su centro educativo y el conjunto de la comunidad, es una manera de empoderar a los estudiantes y dotarlos de las competencias que necesitan para ser ciudadanos críticos. Reflexione sobre sus prácticas y trate de innovarlas continuamente.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove en sus prácticas manteniéndose al día de los últimos avances y tendencias en el ámbito de la alfabetización en materia de información y de datos.**

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

Su respuesta: **Reflexiono** sobre la idoneidad de mis prácticas de enseñanza con vistas a fomentar la comunicación y colaboración digitales de mi alumnado y las readapto en consecuencia (*ej.: intercambio de buenas prácticas con otro alumnado, debates con mi alumnado sobre las necesidades de comunicación y colaboración, estudio de nuevas herramientas digitales*).

 5 puntos sobre 6

Lo importante es que empodere a sus estudiantes para que puedan aplicar y desarrollar de manera autónoma sus capacidades de comunicación y colaboración. Involúcrelos en redes con otros centros educativos y partes interesadas en materia de educación, a escala nacional e internacional. Deben poder expresar claramente sus puntos de vista, tener una opinión y saber argumentarla, y, al mismo tiempo, ser capaces de comunicarse de manera profesional, educada y respetuosa con respecto a los demás y a sus opiniones.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Involucre a sus estudiantes en redes con otros centros educativos y partes interesadas en materia de educación, a escala nacional e internacional.** Esto puede incluir la participación o la cocreación de iniciativas educativas en las que, a través de la práctica, sus alumnos se den cuenta de que la comunicación oral y escrita sigue normas diferentes, aunque estas normas tienden a converger en la era de los medios sociales.

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: **Reflexiono** sobre las actividades de aprendizaje y las rediseño para fomentar la expresión digital y la (re)creación digital de contenidos al mismo tiempo que se fomentan las prácticas de intercambio (ej.: *historias digitales, portafolios electrónicos*).



5 puntos sobre 6

La reflexión sobre las actividades de aprendizaje y su rediseño con el fin de fomentar la (re)creación de contenidos digitales de los estudiantes pueden permitirle ampliar la expresión y la creación digitales de los estudiantes más allá de las aulas. Involucre a sus alumnos en iniciativas dentro del centro educativo y en el conjunto de la comunidad para que diseñen, desarrollen y publiquen sus creaciones digitales, compartiéndolas de manera creativa.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Ampliar la expresión y la creación digitales de los estudiantes más allá del aula.** Por ejemplo, desafiando a los estudiantes a crear y compartir transmisiones de audio o vídeo o promover un espacio de creación que puedan utilizar diferentes miembros del centro educativo o de la comunidad.



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: **Desarrollo** diseños didácticos que ayudan al alumnado a desarrollar estrategias de uso responsable y ético de las tecnologías, para salvaguardar su reputación y promover el bienestar social (*ej.: equilibrio entre las actividades en línea y fuera de línea, reconocer y enfrentarse al ciberacoso/sexting/racismo, etc. en entornos digitales*).



4 puntos sobre 6

El siguiente paso consistiría en reflexionar sobre su diseño del aprendizaje y modificarlo sobre la base de la evolución continua de los riesgos y las amenazas en línea. Esto permitirá a sus estudiantes seguir y adoptar prácticas positivas respecto a su bienestar físico, psicológico y social, y el de sus compañeros.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Reflexionar sobre su diseño del aprendizaje y reajustarlo sobre la base de la evolución actual de los riesgos y las amenazas en línea.** Esto puede incluir un debate sobre cómo las empresas recogen y utilizan los datos personales, la forma de identificar los intentos de fraude y los ataques por suplantación de identidad (*phishing*) o la manera en que los medios sociales pueden afectar a las relaciones emocionales y sociales.



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).



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: Mi alumnado y yo **iniciamos y contribuimos** a explorar y encontrar soluciones innovadoras y creativas a los retos del mundo real fuera del centro educativo (*ej.: retos sociales, científicos, tecnológicos y retos prácticos del día a día*).

6 puntos sobre 6

La capacidad de explorar y de encontrar soluciones innovadoras y creativas a los retos del mundo real, dentro y fuera de nuestro centro educativo, es una competencia necesaria en general. Reflexione sobre sus prácticas y trate de innovarlas continuamente. El objetivo es empoderar a los estudiantes para que experimenten ellos mismos como personas capaces de lograr lo inconcebible.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innovar sus prácticas manteniéndose al día de las últimas tendencias en materia de soluciones digitales para resolver problemas del mundo real.**

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.