

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre la autorreflexión

Oihana Kanpandegi

Educación escolar (primaria y secundaria) - autorreflexión individual

La autorreflexión se completó el miércoles, 19 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 68

Puntuación máxima 192

35%



Área 1: Compromiso profesional

37%



Área 2: Contenidos digitales.

30%



Área 3: Enseñanza y aprendizaje

40%



Área 4 - Evaluación y retroalimentación

17%



Área 5 — Empoderamiento del alumnado

29%



Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

47%



Respuestas por pregunta

Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:
37%

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: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otras compañeras y compañeros y/o sectores de la comunidad educativa en función de las necesidades de colaboración (p. ej., intercambio de contenidos, prácticas y/o ideas).

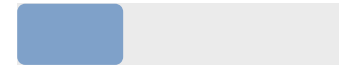


Llegar al punto en el que utilice diversas tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otros profesores dentro y fuera de su centro educativo le permitirá enriquecer sus prácticas docentes con nuevas ideas y un enfoque colectivo para el desarrollo profesional. Reflexione sobre cómo facilitan y apoyan sus colaboraciones las herramientas de colaboración digital que utiliza. Reflexione sobre la mejor manera de sacar provecho de estas interacciones. ¿Está aprendiendo de sus compañeros y aportando su experiencia para que puedan aprender de usted?

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Para que la colaboración y la interacción sean eficaces, analice y seleccione tecnologías digitales en función de sus características y limitaciones** (p. ej., utilice espacios colaborativos en línea para colaborar con otros profesores en la producción conjunta de recursos docentes que cada uno pueda adaptar para sus propios objetivos, creando un aprendizaje mutuo, o lleve a cabo un proyecto conjunto en el que sus alumnos interactúen con estudiantes de distintos contextos).

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

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



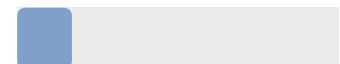
2 puntos sobre 6

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

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

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

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



1 puntos sobre 6

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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



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

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

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

Su respuesta: Ayudo y asesoro a mis compañeras y compañeros en el empleo de las tecnologías digitales y en el desarrollo de su competencia digital (p. ej., talleres, sesiones informales con profesorado, microenseñanza sobre el uso de las tecnologías digitales).

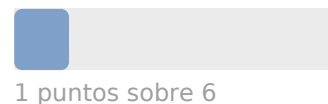


En esta fase, puede ofrecer actividades de aprendizaje y prestar apoyo a otros profesores respecto al uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje. De este modo, profundiza en su propio aprendizaje sobre la materia y, al mismo tiempo, facilita la participación de sus colegas en el desarrollo profesional continuo respecto a prácticas con herramientas digitales. Ahora puede ayudar a su centro a ser consciente del potencial que encierra el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje de los alumnos mediante la puesta en marcha de un programa de formación completo basado en las necesidades del profesorado. Esto puede crear en la comunidad escolar una cultura de enseñanza y aprendizaje innovadores asistidos por las tecnologías digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Impulse la innovación y el cambio en su centro contribuyendo al diseño de un programa de aprendizaje profesional sobre enseñanza y aprendizaje con herramientas digitales** (p. ej., aprendizaje basado en proyectos con el uso de tecnologías digitales, diseño del aprendizaje con herramientas digitales, intercambio de buenas prácticas).

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

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



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

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



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

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



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

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

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales, en función de sus prestaciones, para la creación de recursos educativos digitales que respondan a las necesidades del alumnado (p. ej., textos interactivos, presentaciones multimedia, cuestionarios, juegos, actividades y clases en línea).

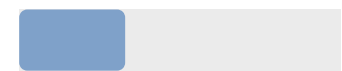


Desarrollar una gama de opciones que utilicen diversas tecnologías adecuadas para la creación de contenidos es importante para desarrollar materiales de calidad que satisfagan los requisitos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes. Esto incluye, p. ej., identificar las necesidades y preferencias de los estudiantes, proporcionar estímulos educativos y retroalimentación adecuados, utilizar una combinación adecuada de medios para el objetivo de aprendizaje (p. ej., gráficos, animación, fotografías, vídeos, audios) para involucrar al alumno en los objetivos didácticos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Aplique principios y procesos de diseño para crear recursos digitales que respondan a los objetivos de enseñanza y aprendizaje.** A la hora de crear recursos digitales para sus necesidades docentes, considere la posibilidad de pedir recomendaciones a sus colegas a fin de identificar y aplicar las mejores herramientas y prácticas para sus objetivos. Intente siempre reflexionar sobre el uso de sus productos digitales y reajústelos según sea necesario.

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

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



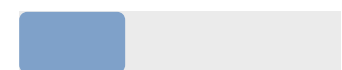
2 puntos sobre 6

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

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

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

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



2 puntos sobre 6

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

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

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

Su respuesta: No conozco esta competencia.

0 puntos sobre 6

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

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales que puedan apoyar unos enfoques pedagógicos innovadores, mejorando el compromiso activo de mi alumnado con su propio aprendizaje (*ej.: aprendizaje basado en la investigación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en el juego, evaluación entre iguales y autoevaluación, alumnado mentor*).



Ahora que sus alumnos están acostumbrados a los usos básicos de la tecnología digital, puede empezar a ampliar la gama de herramientas que utiliza para apoyar enfoques pedagógicos innovadores, mejorando la participación activa de sus alumnos en su aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Céntrese en mejorar su didáctica digital. Seleccione y utilice tecnologías digitales en sus diseños de aprendizaje, en función de sus características, a fin de cumplir los objetivos de enseñanza y aprendizaje.** Sea cual sea la tarea, anime a los alumnos a ser más activos en su aprendizaje —quizás a través del aprendizaje basado en investigaciones o proyectos, el aprendizaje lúdico, la evaluación mutua y la autoevaluación, los expedientes electrónicos y el uso de mentoría entre iguales— y utilice la tecnología para facilitar y apoyar esta mayor implicación. Considere los beneficios para el diseño, el desarrollo y la aplicación del aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales para mejorar los resultados del aprendizaje que pueden resultar de simulaciones, juegos digitales, herramientas interactivas en línea y entornos de colaboración.

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: **Utilizo diferentes** tecnologías digitales para proporcionar a mi alumnado retroalimentación y oportunidades de reflexión sobre su propio aprendizaje, en tiempo real y de manera asíncrona (*ej.: chat, foros de debate, respuestas en vídeo, encuestas/votaciones en clase*).



El uso sistemático de diversas tecnologías para ofrecer oportunidades de información y orientación le permite enseñar de manera más estratégica, eligiendo y combinando diversas tecnologías digitales para ofrecer a los estudiantes, en tiempo real o de forma asíncrona, información de retorno y

oportunidades de reflexión sobre su aprendizaje. Esto puede incluir encuestas /votaciones en clase, aplicaciones de chat, foros de debate o videorrespuestas. Ahora también puede empezar a explorar herramientas digitales para que los estudiantes se impliquen en un proceso de reflexión y evaluación.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje en seleccionar y emplear tecnologías digitales que ofrezcan a sus alumnos oportunidades de realizar autoevaluaciones y evaluaciones inter pares y participar en el diseño de su aprendizaje.** Esto puede incluir oportunidades de reflexión con andamiaje, análisis de grabaciones de lecciones, actividades y documentos en línea compartidos.

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje colaborativo del alumnado, en situaciones presenciales y/o en entornos en virtuales (*ej.: documentos compartidos, foros, wikis, blogs, autoría conjunta*).



3 puntos sobre 6

Existen múltiples posibilidades que permiten utilizar diversas tecnologías digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje colaborativo de sus alumnos en entornos presenciales o en línea. Por ejemplo, la coautoría de una tarea de equipo en la que los miembros asuman funciones y responsabilidades complementarias puede ofrecer tanto desafíos como oportunidades de aprendizaje más allá de los aspectos técnicos. Sopesar los obstáculos y retos a los que se enfrentarán los estudiantes en el marco de la actividad permite estructurar una colaboración significativa.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Investigue las posibilidades que ofrecen los diseños de aprendizaje que incorporan tecnología digital.** Al seleccionar diseños de tecnologías digitales en función de sus características y utilizarlos para mejorar y apoyar el aprendizaje colaborativo de sus alumnos en entornos presenciales o en línea, generará valor tanto para su enseñanza como para el aprendizaje de sus alumnos. Entre las formas valiosas de mejorar y apoyar el aprendizaje colaborativo de sus alumnos en entornos presenciales o en línea se encuentran: tareas que requieren diseño conjunto o cocreación, la realización de evaluaciones inter pares y reflexiones en grupo, el desarrollo de proyectos y la puesta en común de los resultados del aprendizaje de las tareas.



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).

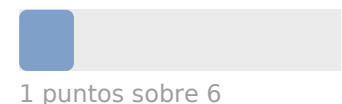


Explorar actividades de aprendizaje que animen a sus alumnos a planificar su propio aprendizaje y registrar su progreso hacia objetivos de aprendizaje específicos es un aspecto importante del uso de tecnologías digitales para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulado de los estudiantes, fomentando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

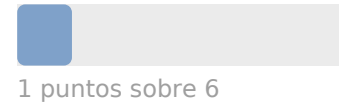
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Considere la posibilidad de explorar cómo pueden utilizarse las tecnologías emergentes,**

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

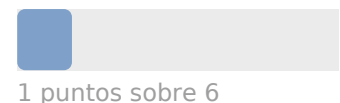


Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden utilizarse para apoyar la evaluación formativa y sumativa es el primer paso para replantearse cuál es la mejor forma de comprender qué han aprendido sus alumnos y qué cosas todavía no comprenden bien, y cómo pueden ayudar las tecnologías digitales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

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

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

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



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

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Explore cómo puede utilizar la tecnología para recabar datos sobre las actividades de aprendizaje individuales o en grupo de sus alumnos.** Esto puede incluir el uso de cuestionarios digitales, encuestas en línea, sondeos de aprendizaje

y diversos tipos de análisis del aprendizaje como elementos integrales del proceso de evaluación. El objetivo debe ponerse en recopilar y analizar datos sobre el aprendizaje y en detectar cualquier dificultad de aprendizaje.

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

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



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

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

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

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



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

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

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

Su respuesta: **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).

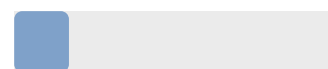


Ahora conoce y ha probado los medios disponibles (p. ej., herramientas, aplicaciones, plataformas) para averiguar cuáles se ajustan mejor a las necesidades de sus alumnos. A este respecto, sabe qué tipo de recursos son más accesibles o atractivos para sus estudiantes. El siguiente paso sería aplicar 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: **Soy consciente** de que puedo utilizar las tecnologías digitales para implicar al alumnado en el aprendizaje activo (*ej.: juegos, actividades interactivas, mundos virtuales, simulaciones*).



1 puntos sobre 6

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

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

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

Su respuesta: **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: **He probado** actividades de aprendizaje que animan al alumnado a crear y modificar contenidos digitales (ej.: texto, presentaciones, audios, vídeos).



La exploración de actividades de aprendizaje que animan a los estudiantes a crear y modificar contenidos digitales puede aumentar su interés y comprensión del tema en cuestión. Muchos estudiantes tienen acceso a un teléfono móvil o a una cámara en casa. Si no lo tienen, puede proporcionarles un dispositivo del centro educativo o pedirles que trabajen en equipo. Tomar fotografías es una actividad que todos, incluso los estudiantes más jóvenes, son capaces de realizar y puede relacionarse con cualquier tema (p. ej., las formas geométricas, los patrones numéricos en matemáticas o los movimientos correctos o incorrectos en el deporte). Basta intentarlo. Pregunte a los alumnos su opinión y los problemas a los que se ha enfrentado y téngalo en cuenta para su próximo experimento.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Pida a sus alumnos que expresen y transmitan sus ideas de forma creativa utilizando herramientas digitales.** Esto puede incluir el uso de herramientas y dispositivos digitales para crear visualizaciones, simulaciones o historias digitales.

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: Pongo en práctica diferentes actividades de aprendizaje para animar al alumnado a actuar de forma responsable y ética a la hora de crear y consumir información digital (ej.: ajuste de la configuración de sus redes sociales, protección de los datos personales y la privacidad, establecimiento de contraseñas robustas, bloqueo y denuncia de personas que los hagan sentir incómodos).



3 puntos sobre 6

Ahora que pone en práctica varias actividades de aprendizaje que exigen a sus alumnos explorar formas de protegerse de los riesgos y amenazas para su bienestar físico, psicológico y social, involúcrelos en el desarrollo de estrategias orientadas a prevenir y responder a comportamientos digitales que les afectan negativamente a ellos o a sus compañeros.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Involucrar a los estudiantes en el desarrollo de estrategias orientadas a prevenir y responder a comportamientos digitales que les afecten negativamente a ellos o a sus compañeros.** Por ejemplo, debatiendo con ellos sobre las forma de mantener un equilibrio entre las actividades en línea y fuera de línea o sobre una situación concreta en la que tengan que reconocer y responder a comportamientos negativos, como el racismo, la ciberintimidación, etc.

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*).



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. Pídales 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.