

# SELFIEforTEACHERS

## Informe sobre la autorreflexión

**Estibalitz Alkorta Zeberio**

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

La autorreflexión se completó el jueves, 13 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 37**

**Puntuación máxima 192**

19%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 19% and a grey segment representing the remaining 81%.

Área 1: Compromiso profesional

22%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 22% and a grey segment representing the remaining 78%.

Área 2: Contenidos digitales.

23%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 23% and a grey segment representing the remaining 77%.

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

17%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 17% and a grey segment representing the remaining 83%.

Área 4 - Evaluación y retroalimentación

17%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 17% and a grey segment representing the remaining 83%.

Área 5 — Empoderamiento del alumnado

17%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 17% and a grey segment representing the remaining 83%.

Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

17%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 17% and a grey segment representing the remaining 83%.

# Respuestas por pregunta

---

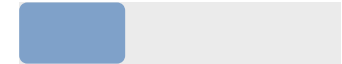
## Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:  
22%

---

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

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



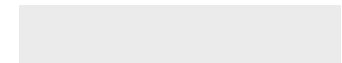
2 puntos sobre 6

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

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

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

*Su respuesta:* 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.

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

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



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

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

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

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



3 puntos sobre 6

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

*Su respuesta:* **Soy consciente de** que las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar mi aprendizaje profesional (p. ej., herramientas y recursos digitales, entornos de aprendizaje y cursos en línea).



Conocer las tecnologías digitales puede facilitarle la actualización de sus capacidades y conocimientos en cualquier momento y lugar, especialmente si no tiene tiempo suficiente para participar en un desarrollo profesional continuo más formal. Una opción para empezar podría ser pensar en un tema sobre el que no sepa mucho (p. ej., una teoría pedagógica contemporánea como el «aula invertida»). Si busca en Internet, encontrará multitud de vídeos, debates y blogs con hilos y enlaces adicionales para ampliar información. Si los sigue, aprenderá mucho sobre este tema y descubrirá dónde profundizar, en caso de que lo desee. Sin ni siquiera darse cuenta, habrá «participado en oportunidades de formación en línea».

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a explorar tecnologías digitales para su aprendizaje profesional** (p. ej., busque en la web una estrategia didáctica que le gustaría conocer mejor, siga enlaces para visitar bibliotecas y repositorios en línea).

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

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

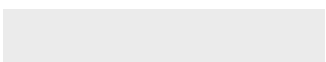
  
1 puntos sobre 6

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

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

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

*Su respuesta:* No conozco esta competencia.

  
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.

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

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



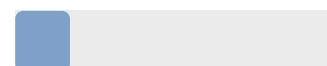
3 puntos sobre 6

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

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

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

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



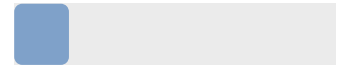
1 puntos sobre 6

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

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

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

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



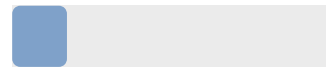
1 puntos sobre 6

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

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

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

*Su respuesta:* **Soy consciente** de que las tecnologías digitales pueden facilitar la organización, almacenamiento y acceso seguro a los contenidos digitales (*p. ej., espacios de almacenamiento local y en línea, protección de contraseñas, clasificación de contenidos*).



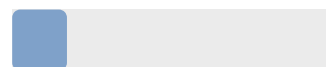
1 puntos sobre 6

Ser consciente de que las tecnologías pueden utilizarse para facilitar la organización y el almacenamiento de los contenidos digitales y el acceso seguro a estos es un primer paso fundamental hacia el establecimiento de prácticas para organizar y proteger sus datos y contenidos digitales. Ahora puede empezar a pensar en utilizar espacios de almacenamiento locales y en línea para organizar sus materiales de enseñanza y aprendizaje, clasificar sus contenidos y asegurarse de utilizar contraseñas para proteger sus datos personales y profesionales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar formas de almacenar y gestionar contenidos digitales y de acceder a ellos en/desde espacios de almacenamiento locales o en línea.** Elegir la forma adecuada de almacenar sus contenidos educativos digitales puede ayudarle a trabajar de manera más flexible y rápida, simplificando también el control de versiones y la colaboración con otras personas.

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

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



1 puntos sobre 6

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

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





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

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

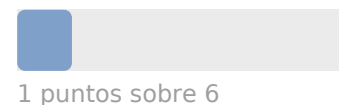


Explorar el uso de tecnologías digitales para apoyar o mejorar su docencia es esencial para desarrollar prácticas eficaces. El siguiente paso consiste en hacer que sus alumnos participen en actividades digitales en clase, ampliando así su propio repertorio de prácticas docentes y dándoles a ellos la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

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

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

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



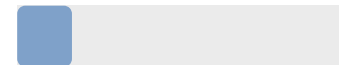
Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden utilizarse para ofrecer y recabar información de retorno y oportunidades de reflexionar sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje es un primer paso importante para utilizarlas como parte de su actividad de orientación y retroalimentación como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

los nuevos conceptos que les ha explicado) y le ofrecerán información sobre cómo seguir adelante con la docencia.

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

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

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



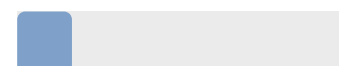
1 puntos sobre 6

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

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

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

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



1 puntos sobre 6

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

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

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

*Su respuesta:* No conozco esta competencia.

0 puntos sobre 6

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

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

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

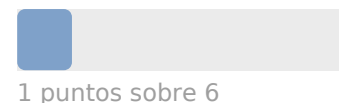


Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden utilizarse para apoyar la evaluación formativa y sumativa es el primer paso para replantearse cuál es la mejor forma de comprender qué han aprendido sus alumnos y qué cosas todavía no comprenden bien, y cómo pueden ayudar las tecnologías digitales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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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



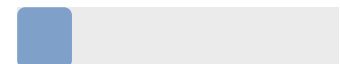
1 puntos sobre 6

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

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

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

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



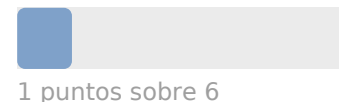
1 puntos sobre 6

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

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

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

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



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

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

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

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



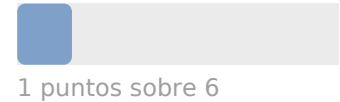
Las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Ser consciente de que existen varias herramientas y entornos digitales que pueden apoyar el aprendizaje *in situ* y a distancia, le permite elegir las herramientas más adecuadas para la enseñanza y planificar las actividades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

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



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

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

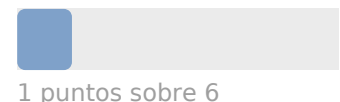


Ser consciente de las actividades y los recursos de aprendizaje que pueden mejorar la búsqueda, evaluación y gestión de la información por parte de los estudiantes, en entornos digitales, es importante para el desarrollo de su alfabetización en materia de información y de datos. Para abordar de manera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

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

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

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



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

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

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

*Su respuesta:* **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:* No conozco esta competencia.



El uso de tecnologías digitales en su práctica profesional puede ofrecer nuevas oportunidades y mejorar su trabajo. Un primer paso para desarrollar su competencia digital es la sensibilización. Puede entablar conversaciones con sus colegas u otras personas con experiencia en esta competencia,

recabar más información al respecto y reflexionar sobre qué significa para usted como profesor.

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

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

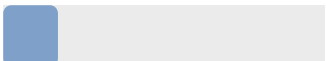
  
1 puntos sobre 6

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

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que fomenten la comprensión de los estudiantes de las consecuencias jurídicas y éticas del uso de las tecnologías digitales.** Esto puede incluir actividades de planificación en las que deberán comprender las trazas que dejan cuando están en línea o su huella digital, las formas de proteger su identidad digital y cómo evitar revelar información personal.

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

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

  
1 puntos sobre 6

Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden ayudar a los estudiantes a comprender y resolver problemas le ayudará a explorar las actividades de aprendizaje con este fin. Es importante permitir que los estudiantes formulen sus problemas a la hora de planificar su aprendizaje, comuniquen sus ideas o comprendan el contenido de los cursos, a fin de identificar las barreras concretas a las que se enfrentan y de animarlos a pensar en las formas de superarlas. En su caso, esto significa estar abierto a las diferentes maneras de superar los obstáculos y encontrar las soluciones, aunque pueda considerarlas ineficaces, arbitrarias, dudosas desde el punto

de vista científico o, en otros aspectos, poco ortodoxas. Puede y debe animar a los estudiantes a trabajar en los fallos de sus estrategias de apropiación, al tiempo que reconoce que han dado el primer paso para superar un obstáculo importante para su aprendizaje.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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