

# SELFIEforTEACHERS

## Informe sobre la autorreflexión

**Amaia Etxarri**

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

La autorreflexión se completó el miércoles, 26 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 58**

**Puntuación máxima 192**

30%

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

Área 1: Compromiso profesional

46%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 46% and a grey segment representing the remaining 54%.

Área 2: Contenidos digitales.

33%

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

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

20%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 20% and a grey segment representing the remaining 80%.

Área 4 - Evaluación y retroalimentación

22%

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

Área 5 — Empoderamiento del alumnado

21%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 21% and a grey segment representing the remaining 79%.

Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

22%

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

# Respuestas por pregunta

---

## Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:  
46%

---

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

6 puntos sobre 6

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

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

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

*Su respuesta:* **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:* **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:* **He probado** métodos de reflexión a la hora de utilizar las tecnologías digitales para seguir desarrollando mi competencia digital (p. ej., herramientas de autorreflexión en línea, diario de reflexión, narrativa digital).



Para seguir desarrollando su competencia digital es importante haber probado diferentes métodos para reflexionar sobre su práctica profesional con el uso de tecnologías digitales. Sin embargo, en ocasiones le resultará difícil mejorar sus prácticas docentes mediante medios digitales. En tales casos, debe procurar ayuda y buscar otras formas de mejorarlas. Empiece por compartir sus reflexiones con otros docentes y recabar sus opiniones. Pruebe diferentes herramientas para comunicarse con colegas en su centro o en comunidades profesionales o grupos de debate en línea.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice diversas prácticas de reflexión con otros docentes y recabe sus opiniones para mejorar su práctica profesional digital** (p. ej., coenseñanza, grabación en vídeo de las clases, sesiones informativas con compañeros).

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

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



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

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



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

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



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

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

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

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



Su participación en diversas actividades de aprendizaje profesional formales e informales sobre el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje le permite valorar qué formato y metodología de formación se ajustan mejor a sus necesidades y estilo de aprendizaje. También puede elegir un tema que le interese mucho y ampliar su ámbito de aprendizaje,

incluyendo a las comunidades dedicadas al tema y solicitando recomendaciones a otras personas. Ahora, gracias a su reflexión personal sobre su competencia digital como educador, puede identificar sus necesidades y fijar objetivos para su itinerario de aprendizaje. Este proceso le permitirá analizar y seleccionar las oportunidades de aprendizaje profesional que satisfagan sus objetivos de aprendizaje.

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

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

*Su respuesta:* 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*).



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

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

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

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



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

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

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

*Su respuesta:* **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:* **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).

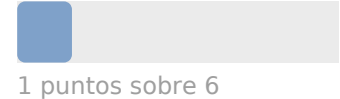


Ser consciente de que los contenidos digitales utilizados con fines educativos están sujetos a normas sobre derechos de autor es un primer paso importante para comprender la posibilidad de utilizar material protegido por derechos de autor como parte de su experiencia de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, 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: Soy consciente de* que las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje (p. ej., programas y paquetes informáticos, aplicaciones y herramientas móviles, recursos en línea y en la nube).

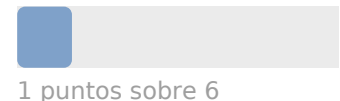


Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden ser útiles para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje es el primer paso para empezar a diseñar, desarrollar y aplicar el aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales para mejorar los resultados del aprendizaje. Ahora puede empezar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

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

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

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



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

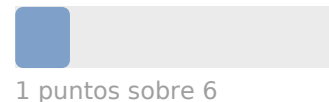


Las actividades de aprendizaje colaborativo deben diseñarse o adaptarse para satisfacer las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de manera significativa. Explore los contextos de aprendizaje de los estudiantes en los que se utilizan tecnologías digitales para apoyar y mejorar las actividades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

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

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

*Su respuesta:* **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).



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



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

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



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

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

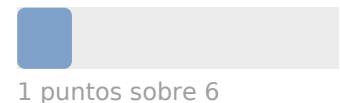


Explorar el uso de las tecnologías digitales para conocer el aprendizaje de sus alumnos o hacerse una idea más precisa al respecto es esencial para desarrollar prácticas eficaces de evaluación y retroalimentación.

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

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

*Su respuesta:* **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).

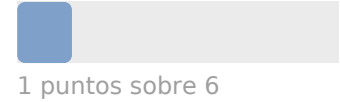


Saber que las tecnologías digitales pueden recopilar datos sobre los procesos de aprendizaje de los estudiantes y los resultados de estos procesos es un primer paso importante para integrarlas en sus prácticas de evaluación.

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

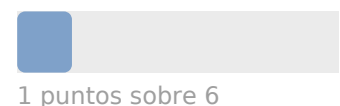


Todos los tipos de recursos, tanto digitales como analógicos, deben adaptarse siempre al contexto y las necesidades de los estudiantes. Por lo que se refiere a los recursos digitales, hay que tener siempre en cuenta que incluso los alumnos muy competentes en materia digital a veces se enfrentan a problemas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

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

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

*Su respuesta:* **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).



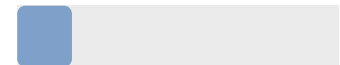
Aunque todos los estudiantes están obligados a realizar las mismas actividades, debe considerar quién necesita apoyo adicional y a quién se debe exigir más. Tratar a todos los alumnos por igual no significa darles el mismo trato, sino darles el trato que necesitan para alcanzar el objetivo de

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*).



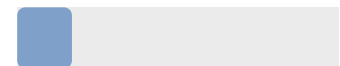
1 puntos sobre 6

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:* **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*).



1 puntos sobre 6

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:* **He probado** actividades de aprendizaje que animen al alumnado a buscar, evaluar y administrar/gestionar la información y los datos en entornos digitales (*ej.: establecimiento de criterios de búsqueda, comparación de fuentes diferentes, interpretación de datos*).



Al explorar actividades de aprendizaje que animan a los estudiantes a buscar, evaluar y gestionar información y datos en entornos digitales, empiece a reflexionar sobre la fiabilidad de la información obtenida en línea en una tarea asignada, por ejemplo, en una actividad de revisión.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Poner en práctica actividades de aprendizaje que requieran que los estudiantes comparen la exactitud de las fuentes.** Por ejemplo, puede 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:* **He probado** actividades de aprendizaje que animan al alumnado a comunicarse y colaborar conmigo y entre ellos por medio de las tecnologías digitales (*ej.: uso de reuniones en línea, foros de debate*).



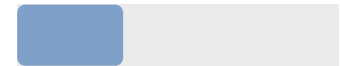
La exploración de actividades de aprendizaje que animan a los estudiantes a comunicarse y colaborar con usted y entre ellos es fundamental para desarrollar prácticas eficaces de comunicación y colaboración. El siguiente paso sería animar a los estudiantes a comunicarse y colaborar con mayor frecuencia. Un buen punto de partida es reflexionar sobre las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y crear el espacio en línea que pueda atender mejor estas necesidades.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Poner en práctica actividades de aprendizaje que requieran que los estudiantes se comuniquen y colaboren en contextos digitales según sus necesidades de aprendizaje.** Por ejemplo, la elección de herramientas que apoyen mejor la comunicación de los estudiantes y, a continuación,

asignarles una tarea concreta de colaboración en la que puedan trabajar. De esta forma se familiarizarán con los principios fundamentales de la colaboración en línea en un entorno social cerrado y conocido.

### **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*).



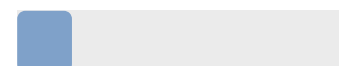
2 puntos sobre 6

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:* **Soy consciente** de las actividades de aprendizaje que animan al alumnado a utilizar las tecnologías digitales de manera segura (ej.: *cómo proteger la privacidad de datos, lectura de los términos y condiciones de uso, evitar la exclusión social, prevención de la violencia en entornos digitales*).



1 puntos sobre 6

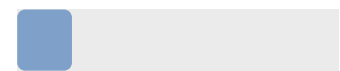
Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden afectar positiva y negativamente a la seguridad y el bienestar de los estudiantes le ayudará a explorar actividades de aprendizaje que empoderen a los estudiantes para

utilizarlas de forma segura.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que fomenten la sensibilización de los estudiantes sobre las ventajas y los inconvenientes del uso de las tecnologías digitales.** Esto puede incluir, solicitar a los estudiantes que identifiquen comportamientos en línea (propios o de otros) que les hacen sentirse felices o tristes, o debatir las normas de protección de datos existentes para asegurarse de que son conscientes de ellas.

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

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



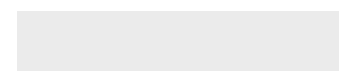
1 puntos sobre 6

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

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

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

*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.



*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.