

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre la autorreflexión

AMAIA HERRERO

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

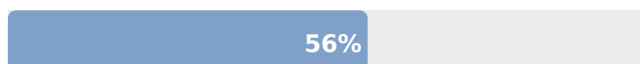
Resumen

Su nivel de competencia digital 110

Puntuación máxima 192



Área 1: Compromiso profesional



Área 2: Contenidos digitales.



Área 3: Enseñanza y aprendizaje



Área 4 - Evaluación y retroalimentación



Área 5 — Empoderamiento del alumnado



Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado



Respuestas por pregunta

Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:
56%

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

Su respuesta: **Apoyo** a mis compañeras y compañeros y los asesoro sobre cómo usar las tecnologías digitales para la comunicación organizativa (p. ej., para una comunicación eficaz, eficiente, segura, responsable e integradora en el centro).



5 puntos sobre 6

Al apoyar a sus compañeros y asesorarlos sobre el uso de tecnologías digitales para una comunicación organizativa eficaz, podrá ampliar su propia competencia digital en materia de comunicación organizativa y contribuir al desarrollo de prácticas innovadoras en su centro a este respecto. Trate de que los profesores de su centro se comprometan con el uso de herramientas digitales para la comunicación y de orientarlos para que las empleen de forma más eficaz.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje con sus compañeros en el desarrollo de una estrategia de comunicación digital común para el conjunto del centro y de la comunidad.**

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: **Anализo** las características de los entornos de aprendizaje en línea y **aplico** los que mejor se ajustan a las consideraciones éticas y a la política de protección de datos de mi contexto profesional (*p. ej., seguridad, administración de datos y usuarios, política de acceso, alojamiento de datos*).

 4 puntos sobre 6

Ser capaz de analizar y seleccionar los entornos y herramientas en línea que mejor se ajusten a sus consideraciones éticas y a su estrategia de gestión de datos puede garantizar el mejor entorno seguro y protegido posible para usted y sus alumnos. Es importante extender esta competencia a sus compañeros para que toda la comunidad educativa pueda beneficiarse del intercambio de buenas prácticas y, en su conjunto, abanderar una política de datos y un código de conducta ética satisfactorios para el uso de entornos de aprendizaje en línea.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Apoye y asesore a sus compañeros respecto a las consideraciones éticas y la estrategia de gestión de datos a la hora de utilizar entornos de aprendizaje en línea** (p. ej., uso de contraseñas, cifrados, procedimientos de seguridad, transparencia en la gestión de datos).

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

Su respuesta: **Análizo y selecciono** tecnologías digitales en función de sus características y de su idoneidad para las tareas de colaboración en las que tengo que participar con otros docentes o sectores de la comunidad educativa (p. ej., *actividades de colaboración en línea*).

 4 puntos sobre 6

Ser capaz de analizar las tecnologías digitales en función de sus características y limitaciones facilita la selección de las herramientas colaborativas más adecuadas para los objetivos y necesidades pertinentes. También puede ser positivo trabajar con otros profesores e implicarlos en actividades con socios del centro escolar y de la comunidad en general. Ayúdeles a seleccionar las herramientas colaborativas que mejor se ajusten al objetivo de la actividad y a las necesidades y preferencias de los participantes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Anticipe las capacidades de colaboración de sus compañeros y préstelos apoyo y asistencia para lograr colaboraciones eficaces, eficientes e integradoras dentro y fuera del centro educativo** (p. ej., dirija actividades de colaboración para que sus compañeros participen en la creación conjunta de planes de aprendizaje, ejecución de proyectos conjuntos).

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: **Analizo y selecciono** las tecnologías digitales disponibles en mi centro educativo en función de sus prestaciones y su idoneidad para mejorar mi práctica profesional (*p. ej., entornos de aprendizaje en línea, tecnologías inmersivas*).



4 puntos sobre 6

Ser capaz de analizar y seleccionar las herramientas digitales más adecuadas en función de sus características y adecuación puede apoyar y mejorar su práctica profesional, además de aportarle ideas sobre cómo incorporar las tecnologías digitales a su práctica docente en beneficio del aprendizaje de sus alumnos. Las herramientas digitales también pueden impulsar la creación de una comunidad de prácticas en su centro escolar para el intercambio de buenas prácticas y recursos. Puede compartir su experiencia y competencias con sus compañeros para ayudarles con sus necesidades y beneficiarse de sus ideas y enfoques pedagógicos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Apoye y asesore a sus compañeros respecto al uso de las tecnologías digitales disponibles para su práctica profesional** (p. ej., realice presentaciones, organice talleres sobre cómo utilizar una herramienta digital concreta).

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes métodos de reflexión para mejorar y actualizar mi práctica profesional digital (p. ej. enseñanza conjunta, grabación en vídeo de las clases, sesiones informativas entre profesorado).



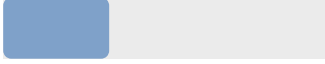
3 puntos sobre 6

Compartir reflexiones con otros profesores y recabar sus opiniones es importante para comprender cómo puede mejorar su práctica profesional. Usar diversos métodos de reflexión y aprovechar las tecnologías digitales para intercambiar opiniones puede mejorar aún más su aprendizaje reflexivo. La tecnología está cambiando constantemente, por lo que debe asegurarse de estar al día de las nuevas herramientas o de las mejoras de aquellas que ya está utilizando. Asegúrese de utilizar los conocimientos adquiridos en beneficio de sus alumnos y del aprendizaje de estos. Asimismo, comparta su experiencia con sus compañeros y debata con ellos cómo mejorar conjuntamente el aprendizaje en todo el centro.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice y seleccione tecnologías digitales que le permitan recabar opiniones de sus colegas. Utilice sus comentarios y sugerencias según corresponda en su práctica docente** (p. ej., analizando los comentarios de sus colegas, usando herramientas de creación de mapas mentales y otras herramientas que permitan hacer anotaciones, audiocomentarios, diarios electrónicos).

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*).

 2 puntos sobre 6

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: **Analizo y selecciono** los recursos y actividades de aprendizaje profesionales en línea que mejor se ajustan a mis necesidades de aprendizaje (p. ej. *seminarios web, cursos interactivos en línea, comunidades de aprendizaje en línea*).



Analizar y seleccionar oportunidades de aprendizaje profesional en línea puede enriquecer su desarrollo profesional. Estos conocimientos le ayudarán a identificar rápida y eficazmente las oportunidades de formación en línea adecuadas siempre que tenga una necesidad de formación concreta. Si mantiene siempre esta atención al desarrollo profesional autodirigido continuo, puede asegurarse de mejorar constantemente sus capacidades docentes y la calidad de la educación que proporciona a sus estudiantes. Utilice esta competencia para apoyar y asesorar a los compañeros de su centro y a otros colegas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Participe en comunidades de aprendizaje e intercambie ideas y experiencias con otros docentes. Recomiende herramientas y recursos digitales que considere valiosos para apoyar su propio aprendizaje profesional y el de los demás** (p. ej., comunidades de aprendizaje en línea, MOOC específicos, 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: **Participo** en *diferentes* actividades de aprendizaje profesional, formales e informales, sobre el uso de las tecnologías digitales para desarrollar mi competencia digital (*p. ej., formación práctica sobre el uso de las tecnologías digitales, métodos de aprendizaje en línea, evaluación digital*).

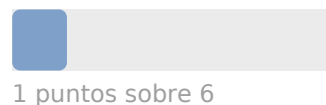


Su participación en diversas actividades de aprendizaje profesional formales e informales sobre el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje le permite valorar qué formato y metodología de formación se ajustan mejor a sus necesidades y estilo de aprendizaje. También puede elegir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

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

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

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



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

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





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

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

 4 puntos sobre 6

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

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

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

Su respuesta: **Comparto** los recursos digitales que creo y reflexiono y los readapto teniendo en cuenta la retroalimentación que recibo (p. ej., *incorporación de enfoques pedagógicos centrados en el alumnado y mejorados con las prestaciones de las tecnologías digitales*).


5 puntos sobre 6

Trabajar y compartir los recursos digitales que crea con sus colegas le permite reflexionar y reajustar sus contenidos para mejorar la experiencia de los estudiantes y alcanzar de forma eficaz los objetivos de enseñanza y aprendizaje. Ahora puede empezar a participar en el diseño y creación conjuntos de recursos digitales que se adapten de forma óptima a sus necesidades docentes, complementando sus propias capacidades con las de otros.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Colabore con partes interesadas locales, nacionales e internacionales para la creación conjunta de recursos educativos.** Participe en colaboraciones con empresas de tecnología educativa, organizaciones educativas o editores de contenidos educativos para crear conjuntamente recursos digitales de alta calidad que puedan utilizarse para la enseñanza y el aprendizaje.

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: **Selecciono** recursos digitales existentes, teniendo en cuenta los derechos de autor y las licencias de distribución, para modificarlos y adaptarlos de manera que respondan a los objetivos de enseñanza y aprendizaje (*p. ej., recursos educativos abiertos, contenidos bajo licencia Creative Commons, contenidos libres de derechos de autor, recursos editables*).



4 puntos sobre 6

Al seleccionar los recursos digitales existentes teniendo en cuenta su régimen particular de derechos de autor y licencias, es posible modificarlos y adaptarlos para que se ajusten mejor a las necesidades de los estudiantes antes de integrarlos en una actividad de enseñanza y aprendizaje. Valore también la posibilidad de adaptar el recurso de múltiples maneras para incluir estudios de casos locales o ejemplos adecuados al contexto de los estudiantes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Reflexione sobre los recursos digitales existentes y rediseñelos para integrarlos en actividades interactivas centradas en el alumno.** Trate de añadir funciones de tecnología digital que puedan apoyar su práctica docente, como transformar un cuestionario en papel en una evaluación en línea, ofrecer más opciones para que los estudiantes reciban retroalimentación de inmediato o integrar los recursos existentes en un espacio de aprendizaje virtual.



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: Defino y aplico medidas de protección y seguridad para el almacenamiento, la gestión y el acceso a los contenidos digitales (p. ej., utilización de contraseñas robustas para contenidos confidenciales, asignación de derechos de acceso limitado dependiendo de los usuarios específicos, empleo de protocolos de cifrado, realización de copias de seguridad de forma habitual, selección del almacenamiento y de los servicios en línea atendiendo a sus políticas de protección de datos, condiciones de uso, protección y seguridad).



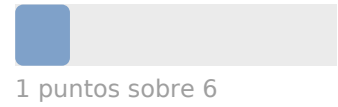
4 puntos sobre 6

Definir y aplicar medidas de protección y seguridad es un aspecto importante para almacenar y gestionar contenidos digitales y acceder a ellos, proteger sus dispositivos con contraseñas fuertes, asignar derechos de limitación de acceso a usuarios específicos, realizar copias de seguridad periódicas y seleccionar servicios de almacenamiento y otros servicios en línea en función de su política de datos, condiciones de uso, seguridad y protección. Puede comenzar a desarrollar procedimientos para acceder a su espacio de almacenamiento y utilizarlo con el fin de contribuir a mejorar sus prácticas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Diseñe y desarrolle una estrategia para garantizar una gestión fácil, equitativa y segura de los contenidos digitales y el acceso a los mismos para sus alumnos y colegas.** Esto incluye, por ejemplo, clasificar los contenidos digitales, planificar cuáles poner a disposición y dónde y cómo hacerlo y presentar los datos de manera que sea fácil para sus alumnos y colegas acceder a ellos.

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: **Selecciono y empleo** las tecnologías digitales para las prestaciones de mis diseños didácticos de tal forma que respondan a los objetivos de enseñanza y aprendizaje (*ej.: simulaciones, juegos digitales, herramientas interactivas en línea, entornos colaborativos*).



4 puntos sobre 6

Un aspecto importante de la elaboración de una pedagogía digital es el desarrollo de diseños de aprendizaje que reflejen la selección metódica y el empleo de tecnologías digitales, en función de sus características, a fin de alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje. Reflexione sobre cómo pueden mejorarse sus prácticas de enseñanza y las actividades de aprendizaje de sus alumnos mediante la inclusión de simulaciones, juegos digitales, herramientas interactivas en línea y actividades en entornos colaborativos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Reajuste sus diseños de enseñanza y aprendizaje para fomentar la participación de los alumnos en la reflexión sobre cómo usan las tecnologías y en su adaptación para mejorar sus propias prácticas de enseñanza y los enfoques de aprendizaje de sus alumnos.** Valore la opción de integrar tecnología en actividades en las que los alumnos participen en calidad de mentores y utilizar tecnologías emergentes, modelización y orientación y estudio de lecciones.

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

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



3 puntos sobre 6

El uso sistemático de diversas tecnologías para ofrecer oportunidades de información y orientación le permite enseñar de manera más estratégica, eligiendo y combinando diversas tecnologías digitales para ofrecer a los estudiantes, en tiempo real o de forma asíncrona, información de retorno y oportunidades de reflexión sobre su aprendizaje. Esto puede incluir encuestas /votaciones en clase, aplicaciones de chat, foros de debate o videorrespuestas. Ahora también puede empezar a explorar herramientas digitales para que los estudiantes se impliquen en un proceso de reflexión y evaluación.

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

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

Su respuesta: **Selecciono y empleo** las tecnologías digitales en mis *diseños didácticos* en función de sus prestaciones, para mejorar y apoyar el aprendizaje colaborativo de mi alumnado en entornos presenciales y/o entornos virtuales (*ej.: diseño colaborativo, creación colaborativa, evaluación entre iguales y reflexión grupal, construcción de proyectos, intercambio*).



Considere qué opciones posibilita cada tecnología en términos de enseñanza y aprendizaje antes de integrarla en actividades de enseñanza y aprendizaje. Guíese por la pedagogía, no por la tecnología.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Valore seriamente las posibilidades que surgen al permitir que sus alumnos reflexionen y adapten su uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje personal o colaborativo.** Plantéese la posibilidad de utilizar actividades de equipo para permitirles que asuman un mayor liderazgo en la edición y el desarrollo de contenidos, la creación conjunta de artefactos de proyecto, la estructuración de proyectos colaborativos y la participación en ellos, la participación en intercambios virtuales, la utilización de herramientas digitales para la gestión de tareas y del tiempo, la comunicación y la puesta en común.

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: **Selecciono y empleo** las tecnologías digitales para mis *diseños didácticos* basándome en sus prestaciones para facilitar las habilidades de aprendizaje autorregulado de mi alumnado, así como su autonomía (*ej.: toma de iniciativas respecto a su propio aprendizaje, creatividad e iniciativa ante nuevas situaciones de aprendizaje, implicación en autorreflexiones para programar y guiar su aprendizaje*).


4 puntos sobre 6

Desarrolle diseños de aprendizaje que involucren a sus alumnos en el desarrollo de capacidades de aprendizaje autorregulado y en su propia autonomía como aprendientes, así como en la utilización de diferentes soluciones tecnológicas que les sirvan de ayuda. Anímelos y apóyelos para que sean creativos y activos en su aprendizaje y en su forma de pensar sobre las tecnologías digitales y de utilizarlas para iniciar, apoyar y registrar su actividad y sus resultados de aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Considere cómo puede, junto con sus alumnos, reflexionar sobre su aprendizaje y rediseñarlo para fomentar actividades más activas, creativas y autónomas para ellos, con el fin de promover su aprendizaje autorregulado y su autonomía como aprendientes a través de las tecnologías digitales.** Por ejemplo, haga que participen en actividades que les enseñen cómo identificar sus necesidades de aprendizaje, establecer sus objetivos de aprendizaje, describir su estrategia para alcanzar dichos objetivos, llevar a cabo sus tareas de aprendizaje, recopilar pruebas de su aprendizaje, reflexionar al respecto y compartir sus resultados de aprendizaje, y cómo pueden ayudar las tecnologías digitales en este sentido.

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes tecnologías emergentes para proporcionar a mi alumnado experiencias de aprendizaje innovadoras y nuevas formas de aprendizaje, fomentando el desarrollo de competencias transversales (ej.: *simulación/ modelado, juegos, pensamiento computacional, pensamiento creativo e innovador, toma de decisiones basada en datos*).



Desarrolle enfoques para utilizar tecnologías emergentes que se centren en la participación de sus alumnos en oportunidades de aprendizaje novedosas, pidiéndoles siempre que tengan en cuenta las consecuencias éticas pertinentes. Esto ofrece importantes oportunidades para generar confianza y desarrollar el aprendizaje en relación con las tecnologías emergentes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar y utilizar tecnologías emergentes en su enseñanza a fin de apoyar las actividades detalladas en sus diseños de aprendizaje.** Esto puede incluir ofrecer oportunidades a sus alumnos para que participen en actividades de aprendizaje que hagan uso de la realidad virtual y aumentada, exploren las posibilidades de los robots humanoides y analicen las ventajas y los posibles inconvenientes de la inteligencia artificial (IA). Este tipo de usos ofrece una poderosa manera de lograr que los estudiantes participen en oportunidades de aprendizaje novedosas que utilicen bien estas tecnologías y ofrezcan experiencias de enseñanza y aprendizaje significativas.

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales para apoyar la evaluación formativa y sumativa (ej.: creación de un examen digital, empleo de plataformas que ofrecen una retroalimentación oportuna al alumnado).



Desarrollar una serie de opciones que utilicen diversas tecnologías adecuadas dentro de las actividades de evaluación formativa y sumativa para proporcionar retroalimentación automatizada o del profesor amplía la gama de estrategias de evaluación centradas en el aprendizaje que se utilizan en contextos docentes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar y utilizar tecnologías digitales para apoyar aspectos específicos de su evaluación del aprendizaje, para el aprendizaje y como forma de aprendizaje y para captar de manera comunicable la naturaleza de dicho aprendizaje.** Por ejemplo, investigue sobre el uso de rúbricas de reflexión personal, tareas automatizadas que ofrecen retroalimentación oportuna a los alumnos y la generación, a través de tareas de aprendizaje, de documentos compartidos que permitan revisiones/retroalimentación entre iguales.

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: **He probado** a utilizar las tecnologías digitales para aportar pruebas sobre el aprendizaje individual y/o grupal de mi alumnado (ej.: cuestionarios digitales, encuestas en línea, sondeos).



Explorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para la evaluación es una buena manera de enfocar la recogida de datos sobre el aprendizaje de los alumnos y detectar cualquier dificultad que puedan tener.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para identificar e integrar en su actividad de evaluación diversas tecnologías digitales que puedan ayudarle a recopilar y analizar datos sobre los procesos y resultados de aprendizaje individuales o colectivos de sus alumnos.** Esto debe incluir la selección de tecnologías adecuadas al tipo de evaluación que esté diseñando; Por ejemplo, puede utilizar encuestas, formularios, sondeos, análisis de aprendizaje y hojas de cálculo en línea como parte de una actividad de evaluación formativa o sumativa.

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales para proporcionar la retroalimentación oportuna al alumnado, incluida la retroalimentación automatizada (ej.: aplicaciones informáticas con retroalimentación automatizada, exámenes en línea con calificaciones automatizadas, encuestas en línea en las que se presenten los resultados visualmente de forma automática).



Desarrollar enfoques para las tecnologías de evaluación que se centren en seleccionar e incluir dichas tecnologías en los diseños de aprendizaje a fin de proporcionar retroalimentación oportunamente a sus alumnos, valiéndose incluso de retroalimentación automatizada, es una señal de desenvoltura en el uso.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar e integrar en sus diseños de aprendizaje tecnologías de evaluación adecuadas para ayudar a proporcionar, recibir y analizar información de retorno.** Trate de hacerlo de forma que se obtenga continuamente información que contribuya a su docencia y al aprendizaje de sus alumnos. Por ejemplo, utilice encuestas y sondeos en línea, cuadros de indicadores para gestionar las notas y la información de retorno y expedientes electrónicos para proporcionar retroalimentación específica según el contexto.

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: **Selecciono y empleo** las tecnologías digitales en mis *diseños didácticos* con el fin de desarrollar actividades de aprendizaje inclusivas y recursos accesibles teniendo en cuenta las necesidades y capacidades de mi alumnado (*ej.: integración de diferentes herramientas, empleo de una maquetación, estructura y lenguaje accesibles*).



Lo importante es poder diseñar las actividades orientadas a los estudiantes en función de sus capacidades. Teniendo esto en cuenta, podría definir de antemano las características de cada una de las herramientas, aplicaciones, plataformas, etc. disponibles y utilizar aquellas que se ajusten mejor a las capacidades de los estudiantes y ofrezcan una mayor potencialidad digital. Además, considere hasta qué punto las soluciones empleadas ofrecen los resultados deseados. Debata otras soluciones con sus estudiantes y explore de qué forma puede combinar su potencialidad para permitir la diversidad sin dejar a nadie atrás.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Combinar soluciones y ampliar las estrategias digitales que apoyen la inclusión.** Implicar y apoyar a sus colegas y a los padres para que desarrollen prácticas inclusivas (p. ej., fomentar la participación de todos los estudiantes, involucrar a los padres a fin de responder a la diversidad de estudiantes).

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

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



4 puntos sobre 6

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

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



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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales para implicar al alumnado en el aprendizaje activo (ej.: *exploración de objetos virtuales por parte del alumnado, revisión entre iguales, debates que usen la técnica del rompecabezas, debates en línea*).



Ahora está en condiciones de utilizar varias tecnologías digitales que pueden apoyar la participación de sus alumnos en su aprendizaje. Es importante que adapte las actividades de aprendizaje al uso de tecnologías digitales y los objetivos específicos de aprendizaje. Por ejemplo, puede animar a sus alumnos a indagar sobre un tema combinando la investigación a través de internet con la toma de fotografías o la documentación de sus conclusiones en forma de vídeo o presentación. Asegúrese de estar disponible para orientarlos en este trabajo, sin socavar su apropiación del proceso. Considere detenidamente, para cada tema en cuestión, qué herramientas digitales y qué entornos sociales y modos de interacción son los más adecuados.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Diseñe las clases utilizando tecnologías digitales de manera que pueda apoyar estrategias de aprendizaje activo, tanto a nivel individual como de grupo.** Por ejemplo, puede utilizar wikis para involucrar a sus alumnos en la redacción colaborativa, usar juegos y simulaciones, y aplicaciones de realidad virtual y aumentada.

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: **Analizo** las tecnologías digitales basándome en sus prestaciones y las empleo en mis *diseños didácticos* para apoyar el aprendizaje a distancia y semipresencial (*ej.: herramientas colaborativas en línea, chats, foros, blogs, redes sociales*).



4 puntos sobre 6

Ahora puede analizar las ventajas e inconvenientes de cada una de las herramientas digitales que ha utilizado. El siguiente paso sería reflejar cuáles son las que mejor le ayudan a responder a las necesidades de sus alumnos. Otra opción podría ser crear una lista de estas herramientas y su potencialidad, a fin de facilitar la comparación y la selección de las más adecuadas para una situación determinada.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Diseñar y aplicar un entorno de aprendizaje mixto teniendo en cuenta las características de las herramientas disponibles.**

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: **Desarrollo** diseños didácticos que ayuden al alumnado a buscar, evaluar y gestionar la información y los datos de manera crítica (ej.: *análisis de la elección del medio de información, la fuente, el propósito y transparencia de los algoritmos que se usen para decidir qué tipo de información y datos se devuelven*).



El desarrollo de diseños de aprendizaje que apoyan a los estudiantes a buscar, evaluar y gestionar de forma crítica la información y los datos a través del análisis contextual les ayuda a comprender cómo se genera la información y los datos y de qué forma pueden ser distorsionados o manipulados. Esto podría reforzarse debatiendo con sus alumnos cómo extraer conclusiones válidas sobre la base de fuentes contradictorias.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Involucrar a sus alumnos en iniciativas basadas en proyectos que requieran la búsqueda, evaluación y gestión crítica de información y datos.** Esto puede incluir la edición de un boletín o periódico del centro educativo o la organización del acceso a la información y los datos utilizando taxonomías y categorías.

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

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



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

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

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

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



5 puntos sobre 6

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

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



6.4 Seguridad y bienestar. Capacitar al alumnado para usar las tecnologías digitales de forma segura, reduciendo al mismo tiempo los riesgos para poder asegurar su bienestar físico, psicológico y social.

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



3 puntos sobre 6

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

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

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

Su respuesta: **He probado** actividades de aprendizaje que fomentan la comprensión del alumnado de las implicaciones legales y éticas a la hora de utilizar las tecnologías digitales (*ej.: intercambio de contenidos digitales sujetos a derechos de autor, aceptación de permisos a la hora de instalar aplicaciones*).



La exploración de actividades de aprendizaje que requieren el uso de tecnologías digitales puede ser una forma importante de fomentar la comprensión de los estudiantes sobre las consecuencias jurídicas y éticas del uso de las tecnologías digitales. Los alumnos deben ser conscientes de los escollos y riesgos de ser consumidores y creadores digitales, como el envío de correos electrónicos no solicitados, los ataques por suplantación de identidad (*phishing*) o el acoso, y saber cómo gestionar su huella digital y proteger sus datos digitales cumpliendo las normas de protección de datos y la legislación sobre derechos de autor. Asimismo, deben tener en cuenta las normas sociales y culturales que rigen la comunicación en los entornos que utilizan y las actividades en línea en las que participan.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Llevar a cabo actividades de aprendizaje que exijan a los estudiantes actuar de manera responsable y ética** (p. ej., ser críticos con la información en línea, reaccionar ante la información errónea que se difunde, comportarse de forma positiva en línea, cumplir la normativa sobre protección de datos y la legislación sobre derechos de autor, y respetar la diversidad y las múltiples opiniones).

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: **Desarrollo** diseños didácticos que permitan al alumnado buscar diferentes soluciones innovadoras y creativas que se puedan aplicar en nuevas situaciones y contextos (ej.: *generar/probar nuevas ideas y soluciones, simulación, modelos*).

 4 puntos sobre 6

El desarrollo de diseños de aprendizaje que involucran a los estudiantes en la búsqueda de diferentes soluciones tecnológicas innovadoras y creativas que se aplicarán en nuevas situaciones y contextos puede ser una oportunidad para que los estudiantes comprendan y utilicen componentes clave del pensamiento computacional. Reflexione y (re)diseñe sus estrategias de enseñanza y aprendizaje de manera que permitan a los alumnos, de forma individual y colectiva, explorar y encontrar soluciones que se apoyan en tecnologías digitales. Es posible que tenga que dedicarse a varios proyectos en paralelo, lo que permitirá a cada estudiante o grupo de estudiantes trabajar sobre lo que experimentan como un desafío. De esta manera, garantiza que, en su asignatura, se ofrezcan a todos los alumnos oportunidades para desarrollar sus capacidades digitales de resolución de problemas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Permitir a los estudiantes comprender y aplicar componentes clave del pensamiento computacional, al tiempo que exploran y encuentran soluciones que se apoyan en tecnologías digitales.** Esto puede incluir permitir a los estudiantes participar en la representación de modelos abstractos, una depuración o la descomposición de problemas en partes pequeñas.

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.