

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre la autorreflexión

Sara Villegas

Educación escolar (primaria y secundaria) - autorreflexión individual

La autorreflexión se completó el martes, 18 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 84

Puntuación máxima 192

44%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 44% and a grey segment representing the remaining 56%.

Área 1: Compromiso profesional

50%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 50% and a grey segment representing the remaining 50%.

Área 2: Contenidos digitales.

50%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 50% and a grey segment representing the remaining 50%.

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

37%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 37% and a grey segment representing the remaining 63%.

Área 4 - Evaluación y retroalimentación

44%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 44% and a grey segment representing the remaining 56%.

Área 5 — Empoderamiento del alumnado

33%

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

Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

42%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 42% and a grey segment representing the remaining 58%.

Respuestas por pregunta

Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:
50%

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

Su respuesta: **Análisis y selección** tecnologías digitales en función de sus características y de su adecuación a las necesidades de comunicación organizativa (*p. ej., comunicación eficaz, eficiente y personal*).



4 puntos sobre 6

Ser capaz de analizar las tecnologías digitales en función de sus características y limitaciones permite seleccionar las herramientas de comunicación más adecuadas para los objetivos y necesidades de comunicación. También es recomendable que colabore con sus compañeros y les apoye en el desarrollo de prácticas comunes de comunicación digital que puedan utilizarse en el conjunto del centro escolar y de su comunidad.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Reflexione sobre las necesidades y capacidades comunicativas de sus compañeros y ofrezca apoyo y asistencia para lograr una comunicación eficaz, eficiente, segura, responsable e integradora tanto dentro como fuera del centro educativo.**

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: **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).



2 puntos sobre 6

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: **Utilizo** medidas de mitigación para mantener un perfil adecuado (p. ej., comprensión de las condiciones de uso, rastreo de mi huella digital, ajuste de mi configuración de privacidad).



3 puntos sobre 6

Para mantener un perfil digital positivo, es importante analizar los riesgos y utilizar medidas de mitigación para gestionarlos. En ocasiones no es fácil comprender las políticas en virtud de las cuales se gestionan los datos, ya que cada vez se utilizan más tareas automatizadas basadas en algoritmos de inteligencia artificial (IA), por lo que es necesario consultar a otros usuarios cuando tenga dudas sobre una herramienta o red concreta. Es una buena práctica controlar su huella digital con frecuencia y tratar de eliminar la información que considere que no le representa. Sin embargo, a veces este proceso no es tan obvio. Por tanto, intente reflexionar sobre su actividad digital en lo que respecta a la huella que deja tras de sí y redefina su comportamiento digital.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice y evalúe su huella digital para redefinir su comportamiento digital** (p. ej., rastree su huella digital, gestione su configuración de privacidad, bloquee contenidos y personas sospechosos).



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*).


4 puntos sobre 6

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: He asistido a actividades de aprendizaje profesional sobre el uso de las tecnologías digitales para desarrollar mi competencia digital (p. ej., microenseñanza, talleres prácticos sobre el uso de tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje).



Explorar las oportunidades de aprendizaje profesional sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación puede ayudarle a identificar cuáles necesita para satisfacer sus necesidades y objetivos de aprendizaje. A continuación puede identificar diversas oportunidades en las que participar como primer paso de su aprendizaje profesional sobre el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Pruebe diversas actividades de aprendizaje profesional formales e informales sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación para desarrollar su competencia digital** (p. ej., formación práctica sobre enfoques pedagógicos innovadores apoyados por tecnologías digitales, métodos de aprendizaje en línea y aprendizaje a distancia, evaluación digital).

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

Su respuesta: He probado a utilizar procesos de pensamiento computacional para explorar soluciones a un problema (p. ej., desglose de un problema, solución a través de la definición de los pasos para resolverlo, análisis de un conjunto de instrucciones aplicadas a una solución).



Ser capaz de explorar los distintos aspectos del pensamiento computacional le permitirá incorporarlo a su práctica docente y guiar a sus alumnos en procesos de pensamiento computacional. El pensamiento computacional puede facilitar su comprensión del mundo que le rodea, por ejemplo, para ser capaz de identificar situaciones de la vida cotidiana en las que se trata información.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice diversas herramientas digitales para explorar soluciones a un problema** (p. ej., herramientas de programación visual, herramientas de autoría y editores).

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

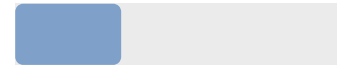


Desarrollar una gama de opciones que utilicen diversas tecnologías adecuadas para la creación de contenidos es importante para desarrollar materiales de calidad que satisfagan los requisitos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes. Esto incluye, p. ej., identificar las necesidades y preferencias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

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

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

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



2 puntos sobre 6

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

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

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes herramientas digitales para almacenar, organizar y facilitar el acceso a los contenidos digitales (p. ej., estructuras de árbol, uso de metadatos/etiquetas).



3 puntos sobre 6

Utilizar la tecnología de forma intencionada para organizar, almacenar y recuperar contenidos digitales es esencial para facilitar el acceso a sus contenidos digitales, añadiendo contexto a través de etiquetas y metadatos de forma que sean comprensibles para usted y para otras personas a corto, medio y largo plazo. Reflexione sobre la recogida de datos personales y contenidos de sus alumnos que realmente necesite para fines específicos y la eliminación de cualquier dato que no sea necesario para fines educativos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Establezca y aplique medidas de protección y seguridad para el almacenamiento y la gestión de contenidos digitales y el acceso a estos.** Esto incluye, por ejemplo, proteger sus dispositivos con contraseñas fuertes, asignar derechos de limitación de acceso a usuarios específicos, realizar copias de seguridad periódicas o seleccionar servicios de almacenamiento y otros servicios en línea en función de su política de datos, condiciones de uso, seguridad y protección. Reflexione también sobre la protección sistemática y eficaz de los datos personales de los alumnos, como exámenes, notas e informes, en consonancia con el RGPD.



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

Su respuesta: **Comparto** recursos digitales incluyendo la atribución a sus creadores originales y eligiendo los canales más adecuados para un uso privado, limitado o público (*ej.: empleo de archivos adjuntos de correo electrónico para uso privado y limitado, por medio de un enlace, en un repositorio en línea, una red social, a través de la administración/ gestión de etiquetas/metadatos*).


3 puntos sobre 6

Una característica del uso experto es seleccionar el canal más adecuado para compartir recursos digitales teniendo en cuenta su uso privado, limitado o público, comprendiendo las principales consideraciones que se deben tener en cuenta al utilizar material protegido por derechos de autor para sus actividades de enseñanza y aprendizaje o cuándo se considera que existe uso razonable con fines educativos. Puede facilitar que otras personas reutilicen las herramientas, datos u otros contenidos que cree si les asigna diferentes formatos de licencia Creative Commons (CC). Esto puede incluir, por ejemplo, una licencia Creative Commons de tipo «Reconocimiento - No comercial».

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Seleccione y aplique licencias de derechos de autor cuando comparta los recursos digitales que haya creado, apoyando así los recursos educativos abiertos.** Esto significa que cualquier persona puede utilizar sus contenidos digitales según considere oportuno, siempre que le atribuya la autoría y no los utilice con fines comerciales. Otros tipos de licencias Creative Commons permiten el uso comercial o no exigen que el reutilizador haga referencia al creador.

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

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

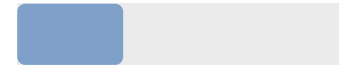


Ahora que sus alumnos están acostumbrados a los usos básicos de la tecnología digital, puede empezar a ampliar la gama de herramientas que utiliza para apoyar enfoques pedagógicos innovadores, mejorando la participación activa de sus alumnos en su aprendizaje.

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

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

Su respuesta: **He probado** a usar las tecnologías digitales para proporcionar al alumnado retroalimentación y apoyo (ej.: tutoriales en línea, chat, retroalimentación automatizada/inmediata a su trabajo, enlaces a preguntas y respuestas en línea).



2 puntos sobre 6

Explorar las tecnologías digitales para ofrecer orientación y apoyo a sus alumnos le ayudará a encontrar métodos que funcionen para usted y para ellos, de modo que sean conscientes del valor de que usted esté revisando su trabajo y pueda ayudarles cuando sea necesario. Esto puede incluir el uso de tecnologías que ofrecen retroalimentación automatizada o inmediata sobre su trabajo, enlaces a preguntas y respuestas en línea, tutoriales en línea o chat. Trate de ser flexible y adaptar los canales de información y orientación que seleccione a las necesidades de sus alumnos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para proporcionar a los estudiantes, en tiempo real o de forma asíncrona, información sobre su aprendizaje y oportunidades para reflexionar al respecto.** Una presencia no intrusiva le permitirá aprender sobre sus alumnos y sus retos y problemas individuales y adaptar la orientación y la información de retorno en consecuencia.

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*).


2 puntos sobre 6

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: He probado a utilizar las tecnologías digitales para apoyar al alumnado en la programación de su propio aprendizaje (ej.: programación y planificación por medio de un calendario digital, establecimiento de objetivos por medio de agendas digitales, registro del progreso).


2 puntos sobre 6

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

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Pruebe con sus alumnos diversas tecnologías digitales que fomenten el aprendizaje autónomo y autorregulado.** Por ejemplo,anímeles a que traten de planificar y registrar su aprendizaje en entornos de aprendizaje en línea utilizando herramientas y espacios colaborativos y valiéndose de diarios de aprendizaje o expedientes electrónicos para documentar el progreso hacia sus objetivos de aprendizaje. Desafíe a sus alumnos a que identifiquen objetivos de aprendizaje para un aspecto específico de su programa y, a continuación, planifiquen cómo alcanzarlos, pensando en cómo puede ayudarles la tecnología en el proceso y registrando también sus avances. Cambie entre actividades individuales y en equipo para garantizar que todos los estudiantes accedan a distintos tipos de oportunidades para desarrollar un aprendizaje autorregulado y autónomo.

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

Su respuesta: **He probado** las tecnologías emergentes para comprobar su relevancia en mi enseñanza y con mi alumnado (ej.: *realidad virtual y aumentada, robots humanoides, IA*).



Explorar las posibilidades que las tecnologías emergentes ofrecen para la enseñanza y el aprendizaje puede ser una buena manera de determinar cuáles pueden aportar a los estudiantes experiencias de aprendizaje novedosas y nuevos tipos de aprendizaje para fomentar el desarrollo de capacidades digitales y transversales, así como un claro sentido de los aspectos éticos del acceso a estas tecnologías y de su utilización.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar y emplear tecnologías emergentes en sus diseños de aprendizaje para ofrecer a sus alumnos nuevas oportunidades de aprendizaje, teniendo siempre en cuenta cualquier consecuencia ética pertinente.**

Esto puede incluir el uso de tecnologías emergentes para ayudar en simulaciones/modelizaciones, en juegos, en pensamiento computacional, en pensamiento creativo e innovador y en la toma de decisiones basada en datos. Intente adaptar la tecnología que haya seleccionado a las necesidades de sus alumnos. Céntrese siempre en el valor pedagógico de la tecnología, no en lo novedosa que resulte, y trabaje desde esta perspectiva.

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: **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).

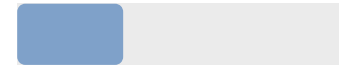


Todos los tipos de recursos, tanto digitales como analógicos, deben adaptarse siempre al contexto y las necesidades de los estudiantes. Por lo que se refiere a los recursos digitales, hay que tener siempre en cuenta que incluso los alumnos muy competentes en materia digital a veces se enfrentan a problemas 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: **He probado** las tecnologías digitales que permiten la diferenciación y personalización del aprendizaje (p. ej., cuestionarios en línea con comentarios personalizados, juegos educativos con diferentes niveles de dificultad, entornos de aprendizaje en línea con material adaptativo).



2 puntos sobre 6

Ahora conoce y ha probado los medios disponibles (p. ej., herramientas, aplicaciones, plataformas) para averiguar cuáles se ajustan mejor a las necesidades de sus alumnos. A este respecto, sabe qué tipo de recursos son más accesibles o atractivos para sus estudiantes. El siguiente paso sería aplicar estos conocimientos a su propia actividad docente y abordar las diferentes necesidades y preferencias de aprendizaje en la manera en que presenta información o fomentar el uso diferenciado de actividades en el aula.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Explorar la potencialidad de las diferentes tecnologías digitales para responder mejor a las diferentes necesidades y preferencias de aprendizaje a la hora de enseñar.** Participar en comunidades profesionales e intercambiar ideas sobre cómo responder mejor a las necesidades de sus alumnos mediante el uso de tecnologías digitales.

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

Su respuesta: **He probado** a utilizar las tecnologías digitales para involucrar al alumnado en el aprendizaje activo (*ej.: empleo de blogs y wikis, portafolios electrónicos, realidad virtual y aumentada*).

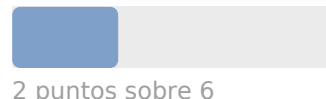


Ha probado algunas tecnologías digitales que le permiten enriquecer sus prácticas actuales orientadas a facilitar la participación activa de sus alumnos en su proceso de aprendizaje. También puede plantearse utilizar un enfoque de aula invertida, en el que los estudiantes revisan el material didáctico en línea y luego acuden al aula listos para debatir lo que han aprendido.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a utilizar soluciones digitales para mejorar sus estrategias.** Puede preguntar a sus colegas qué herramientas y técnicas utilizan y en qué contexto, y empezar a experimentar. De este modo podrá crear su propia variedad de estrategias pedagógicas y medios digitales y combinarlos para alcanzar el resultado deseado.

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: **He probado** a utilizar tecnologías digitales que facilitan el aprendizaje dentro y fuera del aula (*ej.: herramientas para reuniones a través de la web, entornos de aprendizaje en línea, foros de debate, chats, mundos virtuales*).



Una vez que haya empezado a utilizar tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje, comenzará a ver las ventajas y los posibles inconvenientes. Pruebe diferentes herramientas y opciones de aprendizaje en línea y piense cómo podrían adaptarse a diferentes entornos para responder a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos o a situaciones de aprendizaje mixto.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a utilizar enfoques de aprendizaje mixto y mantener contacto regular con estudiantes individuales y grupos de estudio** (p. ej., lecciones en vídeo, aplicaciones en los medios sociales, recursos de aprendizaje).



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

Su respuesta: **Pongo en práctica** diferentes actividades de aprendizaje que requieren a los estudiantes buscar, evaluar y gestionar/administrar la información y los datos procedentes de entornos digitales, teniendo en cuenta sus necesidades de aprendizaje (ej.: *establecimiento de criterios de selección, identificación de inexactitudes, información ausente o sesgada, verificación cruzada de diferentes fuentes con el fin de juzgar su credibilidad, gestión de la desinformación, el racismo y la xenofobia*).



La puesta en práctica de diferentes actividades de aprendizaje que permitan a sus alumnos juzgar la calidad de la información y los datos que encuentran en línea, independientemente de su fuente, les ayudará a comprender, por ejemplo, cómo diferenciar entre las fuentes fiables y las que carecen de fiabilidad. Por ejemplo, puede presentar a los alumnos un sitio web o contenidos audiovisuales extraídos de internet sobre un tema que acaban de estudiar y pedirles que detecten inexactitudes, omisiones o sesgos en la información. De este modo, puede desarrollar, poco a poco, su capacidad de evaluar la información y las opiniones, así como de elegir con conocimiento de causa y valorar las pruebas y los argumentos sólidos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar un diseño del aprendizaje que ayude a los estudiantes a buscar, evaluar y gestionar de forma crítica la información y los datos, mediante el análisis del contexto.** Esto puede incluir el análisis de la elección del medio de información, la fuente, la finalidad y la transparencia de los algoritmos utilizados para decidir qué tipo de información y datos se devuelven.

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

Su respuesta: **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: **Pongo en práctica** diferentes actividades de aprendizaje que requieren al alumnado expresar y transmitir sus ideas de forma creativa, usando las herramientas digitales adecuadas (ej.: visualizaciones, simulaciones, historias digitales).



3 puntos sobre 6

La puesta en práctica de varias actividades de aprendizaje que exigen a los estudiantes expresar y transmitir sus ideas de forma creativa utilizando herramientas digitales puede mejorar su competencia para comunicar sus conocimientos en la materia, conectar sus conclusiones o sopesar argumentos, y demostrar ampliamente su comprensión.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar diseños de aprendizaje que involucren a los estudiantes en procesos de diseño creativo, respetando las normas de derechos de autor y las licencias.**

Por ejemplo, poner en práctica actividades que permitan a los estudiantes utilizar diferentes medios digitales: visuales, audio, vídeo, texto, etc.; y combinarlos de forma eficaz. Al mismo tiempo, orientar a los alumnos para que comprendan las normas sobre derechos de autor, atribuyan licencias y den crédito.

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*).



2 puntos sobre 6

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: **He probado** actividades de aprendizaje que animan al alumnado a utilizar las tecnologías digitales para emplear estrategias que ayuden a comprender y resolver problemas (*ej.: lluvia de ideas, mapeo, herramientas de visualización, etc. para analizar un problema y desarrollar una posible solución*).



La exploración de actividades de aprendizaje que animan a los estudiantes a utilizar tecnologías digitales para comprender y resolver problemas puede aumentar su interés por la materia o el tema y, en muchos casos, también su comprensión del mismo. Anticipe los posibles retos e incluso inicie activamente situaciones de aprendizaje difíciles. Esté atento a las situaciones en las que los estudiantes manifiestan que hay algo que no es posible saber o afirmar, o algo demasiado difícil de conseguir; algo deseable que, a su juicio, va más allá de sus capacidades o posibilidades. Conviértalo en un reto que deben superar, bien todos los estudiantes de forma colectiva, un grupo pequeño de estudiantes o estudiantes individuales. Pídales que identifiquen cómo se puede alcanzar el objetivo deseado y que diseñen un plan para lograrlo, pensando cómo puede ayudarles la tecnología en el proceso. Verá que hay muchas más oportunidades de las que pensaba para integrar la resolución digital de problemas en la enseñanza.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Poner en práctica actividades de aprendizaje que exijan a los estudiantes resolver problemas, aplicando procesos de resolución de problemas que utilizan tecnologías digitales.** Esto puede incluir pedir a los estudiantes que encuentren y organicen información, analicen, infieran y predigan los resultados, produzcan analogías y formulen ideas.

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.