

# SELFIEforTEACHERS

## Informe sobre la autorreflexión

**Kepa Beraza**

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

La autorreflexión se completó el jueves, 20 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 72**

**Puntuación máxima 192**

38%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 38% and a grey segment representing the remaining 62%.

Área 1: Compromiso profesional

39%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 39% and a grey segment representing the remaining 61%.

Área 2: Contenidos digitales.

40%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 40% and a grey segment representing the remaining 60%.

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

40%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 40% and a grey segment representing the remaining 60%.

Área 4 - Evaluación y retroalimentación

28%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 28% and a grey segment representing the remaining 72%.

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

39%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 39% and a grey segment representing the remaining 61%.

# Respuestas por pregunta

---

## Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:  
39%

---

### 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).



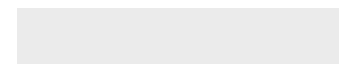
5 puntos sobre 6

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:* No conozco esta competencia.



0 puntos sobre 6

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

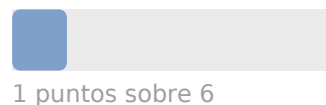


Su participación en diversas actividades de aprendizaje profesional formales e informales sobre el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje le permite valorar qué formato y metodología de formación se ajustan mejor a sus necesidades y estilo de aprendizaje. También puede elegir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

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

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

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



3 puntos sobre 6

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

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

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

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



1 puntos sobre 6

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

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

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

*Su respuesta:* **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:* **He probado** diferentes formas de atribución al creador de los recursos que utilizo (ej.: *citar el nombre del autor, enlazar a la fuente original*).



Explorar maneras de atribuir los recursos utilizados con fines educativos a sus creadores, citando el nombre del autor o enlazando la fuente original para informar sobre los derechos de autor, es un buen punto de partida para conocer las cuestiones relacionadas con los derechos de autor, entender si el uso de un recurso digital está amparado por una excepción o si se aplica un régimen de licencias pertinente. Por ejemplo, puede empezar usando archivos adjuntos de correo electrónico para compartir contenidos privados y de uso limitado o facilitar el acceso a través de un enlace, en un repositorio en línea o a través de una red social para recursos de uso público.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **A la hora de compartir recursos digitales, seleccione el canal más adecuado para un uso privado, limitado o público.** Sopesa las principales consideraciones a la hora de utilizar material protegido por derechos de autor para sus actividades de enseñanza y aprendizaje, por ejemplo, cómo determinar si una obra está protegida por derechos de autor, si necesitará solicitar permiso para un uso concreto o averiguar si se aplican condiciones de uso razonable con fines educativos.

### 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*).



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

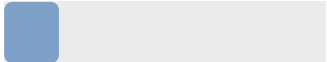


Existen múltiples posibilidades que permiten utilizar diversas tecnologías digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje colaborativo de sus alumnos en entornos presenciales o en línea. Por ejemplo, la coautoría de una tarea de equipo en la que los miembros asuman funciones y responsabilidades complementarias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

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

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

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

 1 puntos sobre 6

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

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

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

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



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

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

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

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



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

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

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

*Su respuesta:* **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).

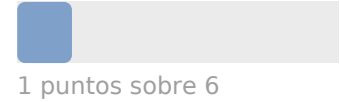


Explorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para la evaluación es una buena manera de enfocar la recogida de datos sobre el aprendizaje de los alumnos y detectar cualquier dificultad que puedan tener.

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



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

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

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

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



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

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

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

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



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

aprendizaje requerido y ampliar su potencial. La combinación de diferentes tecnologías digitales durante los procesos de enseñanza y aprendizaje, y la puesta en práctica de una variedad de actividades didácticas pueden resultar en un aprendizaje eficaz para todos los estudiantes.

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

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

*Su respuesta:* **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:* **Utilizo diferentes** herramientas y plataformas digitales para apoyar los enfoques de aprendizaje a distancia y semipresencial, mejorando los procesos y resultados de aprendizaje del alumnado (*ej.: clases en vídeo, aplicaciones de redes sociales, recursos de aprendizaje*).



Tras haber utilizado varias herramientas y tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje, ahora sabe que el aprendizaje mixto puede adoptar muchas formas para responder a las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Si

desea explorar más a fondo, puede unirse a una comunidad en línea para inspirarse, intercambiar ideas, compartir planes de estudio y material con colegas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a analizar las características de las tecnologías disponibles y adaptarlas a las diferentes situaciones.** Puede empezar aplicando una, tomar notas sobre su experiencia y compartirlas con sus colegas en un diario digital.

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

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



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

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

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

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



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

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

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

*Su respuesta:* **Desarrollo** diseños didácticos que comprometen al alumnado en procesos de diseño creativos con el fin de (re)crear contenidos digitales de calidad al mismo tiempo que respetan las reglamentaciones sobre derechos de autor y licencias (*ej.: apoyo guiado al alumnado para recorrer un proceso de diseño para el desarrollo de contenidos, facilitando que seleccionen las herramientas digitales adecuadas, guiándolos para que entiendan los derechos de autor, la atribución de licencias y para que den crédito a los autores*).



Ahora que sus diseños de aprendizaje implican a los estudiantes en procesos de diseño creativo de contenidos, reflexione sobre ellos y reajústelos con vistas a seguir ampliando las competencias de sus estudiantes. Anímelos a probar nuevos métodos y formatos digitales, a introducir efectos que sorprendan a su público o les hagan reír, a utilizar errores, malentendidos, conflictos u opiniones diferentes como incentivo para el estudio.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Anime a sus alumnos a compartir sus (re)creaciones.** Esto puede incluir el uso de historias digitales o carteras electrónicas para que los estudiantes exhiban sus (re)creaciones.

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

*Su respuesta:* **Soy consciente** de las actividades de aprendizaje que



animan al alumnado a utilizar las tecnologías digitales de manera segura 1 puntos sobre 6  
(*ej.: cómo proteger la privacidad de datos, lectura de los términos y condiciones de uso, evitar la exclusión social, prevención de la violencia en entornos digitales*).

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

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

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

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

  
1 puntos sobre 6

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

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

### **6.6 Resolución de problemas. Incorporar actividades de aprendizaje en el alumnado 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*).

2 puntos sobre 6

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.