

# SELFIEforTEACHERS

## Informe sobre la autorreflexión

**Leire Gandarias Ispizua**

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

La autorreflexión se completó el domingo, 16 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 88**

**Puntuación máxima 192**

46%



Área 1: Compromiso profesional

61%



Área 2: Contenidos digitales.

53%



Área 3: Enseñanza y aprendizaje

33%



Área 4 - Evaluación y retroalimentación

39%



Área 5 — Empoderamiento del alumnado

29%



Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

42%



# Respuestas por pregunta

---

## Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:  
61%

---

### 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:* **He probado** diferentes configuraciones para garantizar que los entornos de aprendizaje en línea cumplen las consideraciones éticas y la política de tratamiento de datos (p. ej., *protección de los datos de los usuarios, política de acceso, condiciones y términos de uso, tratamiento de datos, aspectos relacionados con la privacidad*).

 2 puntos sobre 6

A la hora de incorporar el aprendizaje en línea a su práctica docente, es esencial explorar las características de los entornos de aprendizaje en línea en relación con la gestión de datos y con la forma en que abordan cuestiones éticas, especialmente al tratar datos del alumnado y del profesorado. Antes de empezar a utilizar un entorno o herramienta en línea con sus alumnos, es importante comprender sus políticas y condiciones de uso, ya que a veces la información personal recogida puede utilizarse para fines publicitarios o de otro tipo. Ante todo, tenga en cuenta la estrategia de gestión de datos de su centro y sus propias consideraciones éticas, y aplíquelas al administrar los entornos y herramientas de aprendizaje en línea.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Administre los entornos de aprendizaje en línea de acuerdo con las consideraciones éticas y la estrategia de gestión de datos y cumpliendo los principios fundamentales del Reglamento general de protección de datos (RGPD)** (p. ej., tenga en cuenta las funciones de administración, defina una política para la gestión de contenidos y datos de los estudiantes, ajuste la configuración de privacidad).

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

*Su respuesta:* **Lidero** tareas colaborativas con compañeras y compañeros u otros sectores de ls comunidad educativa usando tecnologías digitales (p. ej., *colaboración y creación conjunta de diseños de aprendizaje, ejecución de proyectos conjuntos*).



Al liderar actividades de colaboración para sus compañeros y ayudarles a crear material y ejecutar proyectos conjuntos, podrá ampliar su propia competencia digital en materia de colaboración profesional y contribuir al avance del desarrollo y el aprendizaje colectivo en su centro escolar. Trate de expandir las actividades de colaboración más allá del centro educativo (y del contexto regional/nacional) implicando a más partes interesadas del sector educativo en la comunidad escolar en general.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Introduzca y promueva actividades de colaboración dentro y fuera del centro educativo en las que participen profesores, alumnos, padres y socios externos** (p. ej., inicie una asociación con empresas de tecnología educativa, promueva la colaboración con profesores de otros países, implique a estudiantes y padres en proyectos conjuntos).

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

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



4 puntos sobre 6

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

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



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

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



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

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

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

*Su respuesta:* **Analizo y evalúo** mi huella digital para redefinir mi comportamiento digital y ayudar a mantener mi propia reputación en línea y la de mi centro (p. ej., rastreo de mi huella digital, gestión de mi configuración de privacidad, bloqueo de contenidos y personas sospechosas, cumpliendo las directrices de mi centro para las actividades digitales).

 4 puntos sobre 6

Ser capaz de analizar y evaluar su huella digital puede ayudarle a redefinir su comportamiento digital. Por ejemplo, puede ser recomendable evitar determinados sitios web y vendedores que utilizan sus datos personales para fines comerciales y que pueden dar lugar a un perfil que no le represente; o puede decidir establecer las preferencias de sus cuentas personales en línea para que sean visibles para un grupo más restringido de personas, a fin de que sus datos personales y sus contenidos no se difundan libremente. Es importante extender esta competencia a sus colegas para que toda la comunidad escolar pueda beneficiarse del intercambio de buenas prácticas y, en conjunto, mantener perfiles digitales positivos para sí mismos y para el centro.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Apoye y asesore a sus compañeros respecto a la creación y la evaluación de perfiles digitales éticos y responsables** (p. ej., organice talleres sobre procedimientos de seguridad, ponga en marcha foros de debate sobre buenas prácticas de configuración de los ajustes de privacidad, haga presentaciones sobre la transparencia en la gestión de datos).

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

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



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

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Participe en comunidades de aprendizaje e intercambie ideas y experiencias con otros docentes. Recomiende herramientas y recursos digitales que considere valiosos para apoyar su propio aprendizaje profesional y el de los demás** (p. ej., comunidades de aprendizaje en línea, MOOC específicos, repositorios en línea).

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

*Su respuesta:* **Analizo y selecciono** actividades de aprendizaje profesionales sobre el uso de tecnologías digitales en función de mis necesidades (p. ej., usando una herramienta de autorreflexión sobre mi competencia digital, estableciendo objetivos de aprendizaje, diseñando un itinerario formativo y reflexionando al respecto).



Analizar y seleccionar las oportunidades de aprendizaje profesional en línea sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación facilitará el desarrollo de su competencia general como educador. Este proceso le permitirá satisfacer sus necesidades de aprendizaje de forma más adecuada, mejorando sus puntos débiles y aprovechando los fuertes. Si mantiene siempre esta atención al desarrollo profesional autodirigido continuo, puede asegurarse de incrementar constantemente su competencia y su desenvolvura en el uso de tecnologías digitales para apoyar métodos pedagógicos que mejoren 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 aprendizaje e intercambie con sus colegas experiencias con el uso de tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje que considere valiosas para apoyar su desarrollo profesional y el suyo propio** (p. ej., oportunidades de formación sobre pedagogías innovadoras con herramientas digitales, organización de sesiones informales y microenseñanza sobre evaluación digital con otros profesores).

### 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.).



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:* **Selecciono y aplico** licencias de derechos de autor cuando comparto los recursos digitales que creo y apoyo los recursos educativos abiertos (ej.: *licencia Creative Commons*).

  
4 puntos sobre 6

Seleccionar y aplicar licencias de derechos de autor al compartir recursos digitales creados por usted permite a otras personas reutilizar más fácilmente las herramientas, datos u otros contenidos de su autoría. Experimente con diferentes formatos de licencias Creative Commons (CC). Esto puede incluir, p. ej., una licencia Creative Commons de tipo «Reconocimiento - No comercial», que significa que cualquier persona puede utilizar sus contenidos digitales como quiera, siempre y cuando le atribuya la autoría y no los utilice con fines comerciales. Considere compartir los recursos digitales que cree o recopile con licencias que no prohíban su distribución y uso, adaptándolos al mismo tiempo a los planes de estudios y a las necesidades de enseñanza y aprendizaje. Este esfuerzo puede facilitar el acceso fácil e igualitario a los recursos para estudiantes y profesores, así como una colección de recursos que se ajuste mejor a las necesidades de su centro.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Diseñe y desarrolle una estrategia global para compartir recursos digitales, seleccionar contenidos y hacer recursos reutilizables para facilitar el acceso fácil e igualitario a estudiantes y docentes.** La estrategia puede incluir, p. ej., formas de seleccionar y organizar contenidos digitales agrupando los recursos de manera útil, añadiendo valor mediante anotaciones que ayuden a los estudiantes a comprender y contextualizar la información.

### 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*).

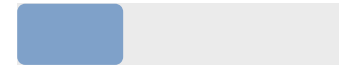


Un aspecto importante de la elaboración de una pedagogía digital es el desarrollo de diseños de aprendizaje que reflejen la selección metódica y el empleo de tecnologías digitales, en función de sus características, a fin de alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje. Reflexione sobre cómo pueden 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:* **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).

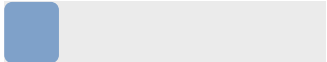
  
2 puntos sobre 6

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:* **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).

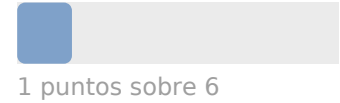
 1 puntos sobre 6

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:* **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:* **He probado** a utilizar las tecnologías digitales que apoyan la integración de la retroalimentación y la reflexión sobre el aprendizaje del alumnado (ej.: blogs, wikis, retroalimentación en formato vídeo, anotación digital en tareas).



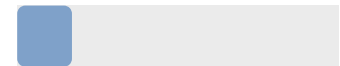
Explore las posibilidades disponibles para la enseñanza y el aprendizaje aprovechando las tecnologías digitales para apoyar la integración de la retroalimentación y la reflexión de los estudiantes en su práctica. Trabaje para adaptar la tecnología que haya seleccionado a las necesidades de retroalimentación de sus alumnos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar y utilizar tecnologías de evaluación en sus diseños de aprendizaje para proporcionar retroalimentación oportuna a los alumnos, incluido el uso de retroalimentación automatizada.** Algunos ejemplos de cómo hacerlo incluyen el uso de preguntas de respuesta múltiple en entornos de aprendizaje informáticos y otras tecnologías automatizadas de calificación y retroalimentación.



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

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



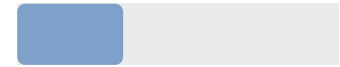
1 puntos sobre 6

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

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

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

*Su respuesta:* **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*).

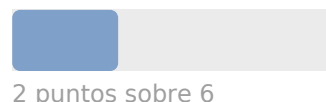


Ha probado algunas tecnologías digitales que le permiten enriquecer sus prácticas actuales orientadas a facilitar la participación activa de sus alumnos en su proceso de aprendizaje. También puede plantearse utilizar un enfoque de aula invertida, en el que los estudiantes revisan el material didáctico 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:* **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:* **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.

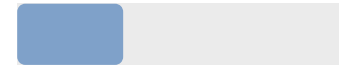
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar diseños de aprendizaje que involucren a los estudiantes en procesos de diseño creativo, respetando las normas de derechos de autor y las licencias.**

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:* **He probado** actividades de aprendizaje que permiten al alumnado considerar las implicaciones de seguridad y bienestar relativas al empleo de las tecnologías digitales (ej.: *identificación de conductas inadecuadas, debates sobre problemas de abuso/adicción*).



2 puntos sobre 6

La exploración de actividades de aprendizaje que se centran en las ventajas y los inconvenientes del uso de las tecnologías digitales fomentará la sensibilización de los estudiantes sobre la manera en que dicho uso puede afectar a su bienestar físico, psicológico y social. Una opción podría ser debatir con ellos qué datos personales facilitan a través de las herramientas y aplicaciones que utilizan y a quién. Déjeles gestionar las opciones de privacidad que ofrecen los medios sociales que utilizan, de manera que se sientan cómodos con la forma como se presentan al mundo y la información que comparten en línea.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Dejar que los estudiantes estudien maneras de protegerse de los riesgos y amenazas para su bienestar físico, psicológico y social.** Esto puede incluir el establecimiento de contraseñas seguras o aprender cómo bloquear o denunciar a personas que les hacen sentirse incómodos.

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

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



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

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

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

*Su respuesta:* **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.