

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre la autorreflexión

Afrika Jimenez

Educación escolar (primaria y secundaria) - autorreflexión individual

La autorreflexión se completó el jueves, 13 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 61

Puntuación máxima 192

32%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 32% and a grey segment representing the remaining 68%.

Área 1: Compromiso profesional

30%

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

Área 2: Contenidos digitales.

37%

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

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

30%

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

Área 4 - Evaluación y retroalimentación

33%

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

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

31%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 31% and a grey segment representing the remaining 69%.

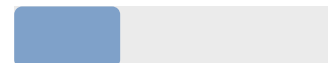
Respuestas por pregunta

Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:
30%

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

Su respuesta: **He probado** tecnologías digitales como ayuda para comunicarme con alumnado, profesorado y/o familias (p. ej., correo electrónico, mensajería instantánea, redes sociales, plataformas de aprendizaje en línea).



2 puntos sobre 6

Explorar herramientas y plataformas de comunicación digital puede ayudarle a simplificar sus interacciones con alumnos, padres y compañeros y a encontrar un canal de comunicación adecuado que funcione para todos. A veces un formato o canal diferente resulta más adecuado. Trate de ser flexible y de adaptar la elección del canal de comunicación a los destinatarios y a sus necesidades de comunicación.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice diversas tecnologías digitales en función de su objetivo, meta o contexto de comunicación, a fin de responder a las necesidades de comunicación organizativa** (p. ej., correo electrónico o mensajería instantánea, chat individual o foro de debate en grupo).

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: **Soy consciente** de que, a la hora de administrar entornos de aprendizaje en línea, es necesario tener en cuenta consideraciones éticas y un uso adecuado de los métodos de tratamiento de datos (*p. ej., acceso abierto o restringido, cumplimiento del RGPD.*)



A la hora de empezar a utilizar entornos de aprendizaje en línea, es importante ser consciente de que la gestión de los datos implica consideraciones éticas. Cuestiones como qué tipo de datos personales es necesario recoger, quién tiene acceso a ellos, si se comparten o no y, en caso afirmativo, con quién, etc., son aspectos importantes para comprender las estrategias de gestión de datos y abordar las consideraciones éticas del uso de los datos. Asegúrese de conocer los principios generales del Reglamento general de protección de datos (RGPD) en el contexto docente y de las prácticas comunes de enseñanza/aprendizaje. Pregunte a su centro si existe una política de protección de datos con arreglo al RGPD y, en caso afirmativo, asegúrese de familiarizarse con ella. Puede empezar a explorar las características de los entornos de aprendizaje en línea en relación con la gestión de datos y la manera en que abordan cuestiones éticas, especialmente cuando se trata de datos del alumnado y del profesorado.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar las características de los entornos de aprendizaje en línea relacionadas con las consideraciones éticas y la estrategia de gestión de datos** (p. ej., gestión de datos de los usuarios, política de acceso, condiciones de uso, cuestiones 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: **He probado** a utilizar tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otras compañeras y compañeros o sectores de la comunidad educativas (p. ej., intercambio de contenidos mediante servicios en línea, participación en redes profesionales en línea).



Una vez que empiece a explorar tecnologías digitales para interactuar con otros docentes y partes interesadas del sector educativo, podrá compartir e intercambiar ideas, prácticas, recursos y materiales que podrán enriquecer su práctica docente. A continuación, podrá empezar a utilizar herramientas colaborativas que se ajusten mejor a sus objetivos y preferencias, como archivos en línea compartidos o grupos de profesores en redes sociales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice tecnologías digitales para colaborar con otros docentes y partes interesadas de su centro y de su comunidad en general** (p. ej., compartir contenidos en un espacio común en línea para la colaboración, unirse a una comunidad profesional en línea).

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

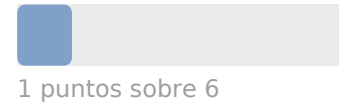
Llegar al punto de utilizar diversas tecnologías digitales para apoyar su práctica profesional y apoyar y mejorar el aprendizaje de sus alumnos le permitirá enriquecer sus prácticas docentes con nuevas ideas y métodos pedagógicos. Reflexione sobre el modo en que las herramientas digitales que utiliza 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:

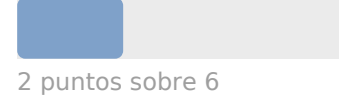
- ¿Cómo puedo utilizar tecnologías digitales para generar valor?
- ¿Qué puedo conseguir con ellas que no podría conseguir con métodos tradicionales?
- ¿Qué puedo cambiar para mejorar la correspondencia entre la tecnología que selecciono y los objetivos de aprendizaje establecidos?

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: **He probado** tecnologías digitales para mi aprendizaje profesional (p. ej., búsqueda de información en la red, participación de cursos en línea, uso de aplicaciones de aprendizaje en línea, visita a bibliotecas y repositorios en línea).



Explorar las tecnologías digitales para el aprendizaje profesional puede mejorar su práctica docente. Probablemente ya haya utilizado «oportunidades de formación en línea» sin ni siquiera darse cuenta. Cada vez que busca en Internet nuevos métodos y materiales para la enseñanza, también mejora indirectamente sus capacidades docentes. Ahora la idea es utilizar activamente las tecnologías digitales para su aprendizaje profesional y ampliar dichas capacidades. Empiece a utilizar tecnologías digitales, como aplicaciones de aprendizaje en línea, repositorios en línea o tutoriales, para mantenerse al día de su área docente y seguir las tendencias y prácticas correspondientes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice diversas tecnologías digitales para su aprendizaje profesional** (p. ej., vea un tutorial en línea o asista a un MOOC, participe en un foro de debate sobre un tema que le interese).

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

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

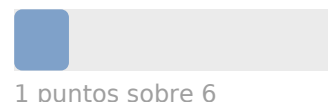


Explorar las oportunidades de aprendizaje profesional sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación puede ayudarle a identificar cuáles necesita para satisfacer sus necesidades y objetivos de aprendizaje. A continuación puede identificar diversas oportunidades en las que participar como primer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

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

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

Su respuesta: **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*).



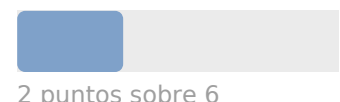
3 puntos sobre 6

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



2 puntos sobre 6

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

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

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

Su respuesta: **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: **He probado** a guardar los contenidos digitales en espacios de almacenamiento local y/o en línea y a administrarlos y acceder a ellos (p. ej., *discos duros, discos duros externos, la nube, servicios en línea*).

 2 puntos sobre 6

Explorar formas de almacenar y gestionar sus contenidos educativos digitales y de acceder a ellos en espacios locales y en línea es el primer paso para desarrollar prácticas eficaces para la gestión de sus contenidos educativos. Ahora puede empezar, p. ej., a etiquetar y marcar diversos soportes de contenidos digitales, como documentos de texto, diapositivas y notas de audio, y agruparlos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice sistemáticamente diversas herramientas digitales para almacenar y organizar contenidos digitales educativos y facilitar el acceso a estos.** Elegir

una forma lógica y coherente de organizar sus contenidos digitales permite que usted y otras personas los puedan localizar y utilizar fácilmente.

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

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


3 puntos sobre 6

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

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

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

Su respuesta: **He probado** a usar las tecnologías digitales para apoyar y/o mejorar mi práctica docente (ej.: programas y paquetes informáticos, herramientas y aplicaciones móviles, recursos en línea y basados en la nube, pizarras interactivas).



Explorar el uso de tecnologías digitales para apoyar o mejorar su docencia es esencial para desarrollar prácticas eficaces. El siguiente paso consiste en hacer que sus alumnos participen en actividades digitales en clase, ampliando así su propio repertorio de prácticas docentes y dándoles a ellos la oportunidad de aprender a través de la tecnología.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Amplíe su docencia e implique a sus alumnos en más actividades digitales basadas en programas y paquetes informáticos, aplicaciones y herramientas móviles, recursos en línea y en la nube y, si es posible, utilice tecnologías pedagógicas interactivas como las pizarras digitales.** Un buen punto de partida es pensar en utilizar las herramientas que ya utiliza actualmente de maneras diferentes, y si puede integrar otras herramientas digitales, p. ej., teléfonos móviles u otros dispositivos personales, en su enseñanza y en el aprendizaje de sus alumnos.

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).



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).



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

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

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

Su respuesta: **He probado** a utilizar las tecnologías digitales para apoyar al alumnado en la programación de su propio aprendizaje (ej.: programación y planificación por medio de un calendario digital, establecimiento de



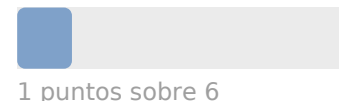
objetivos por medio de agendas digitales, registro del progreso).

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

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

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

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



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

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

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

Su respuesta: He probado las tecnologías digitales que permiten la diferenciación y personalización del aprendizaje (p. ej., cuestionarios en línea con comentarios personalizados, juegos educativos con diferentes niveles de dificultad, entornos de aprendizaje en línea con material adaptativo).



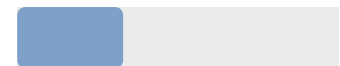
Ahora conoce y ha probado los medios disponibles (p. ej., herramientas, aplicaciones, plataformas) para averiguar cuáles se ajustan mejor a las necesidades de sus alumnos. A este respecto, sabe qué tipo de recursos son

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*).



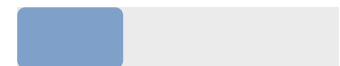
2 puntos sobre 6

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*).



2 puntos sobre 6



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



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

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Poner en práctica actividades de aprendizaje que requieran que los estudiantes comparen la exactitud de las fuentes.** Por ejemplo, puede presentar a los alumnos un sitio web o contenido audiovisual extraído de internet sobre un tema que acaban de estudiar y pedirles que detecten inexactitudes, omisiones o sesgos en la información.

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

Su respuesta: **He probado** actividades de aprendizaje que animan al alumnado a comunicarse y colaborar conmigo y entre ellos por medio de las tecnologías digitales (*ej.: uso de reuniones en línea, foros de debate*).



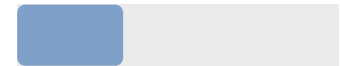
La exploración de actividades de aprendizaje que animan a los estudiantes a comunicarse y colaborar con usted y entre ellos es fundamental para desarrollar prácticas eficaces de comunicación y colaboración. El siguiente paso sería animar a los estudiantes a comunicarse y colaborar con mayor frecuencia.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

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

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

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

Su respuesta: **He probado** actividades de aprendizaje que animan al alumnado a crear y modificar contenidos digitales (ej.: *texto, presentaciones, audios, vídeos*).



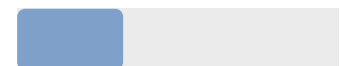
2 puntos sobre 6

La exploración de actividades de aprendizaje que animan a los estudiantes a crear y modificar contenidos digitales puede aumentar su interés y comprensión del tema en cuestión. Muchos estudiantes tienen acceso a un teléfono móvil o a una cámara en casa. Si no lo tienen, puede proporcionarles un dispositivo del centro educativo o pedirles que trabajen en equipo. Tomar fotografías es una actividad que todos, incluso los estudiantes más jóvenes, son capaces de realizar y puede relacionarse con cualquier tema (p. ej., las formas geométricas, los patrones numéricos en matemáticas o los movimientos correctos o incorrectos en el deporte). Basta intentarlo. Pregunte a los alumnos su opinión y los problemas a los que se ha enfrentado y téngalo en cuenta para su próximo experimento.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Pida a sus alumnos que expresen y transmitan sus ideas de forma creativa utilizando herramientas digitales.** Esto puede incluir el uso de herramientas y dispositivos digitales para crear visualizaciones, simulaciones o historias digitales.

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

Su respuesta: **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 para hacer uso de las tecnologías digitales para comprender y resolver problemas.



Su respuesta: Soy consciente de las actividades de aprendizaje que animan al alumnado a utilizar las tecnologías digitales para comprender y resolver problemas (ej.: *empleo de características de ayuda, empleo de aplicaciones de registro y organización de la información para su análisis*).

1 puntos sobre 6

Ser consciente de que las tecnologías digitales pueden ayudar a los estudiantes a comprender y resolver problemas le ayudará a explorar las actividades de aprendizaje con este fin. Es importante permitir que los estudiantes formulen sus problemas a la hora de planificar su aprendizaje, comuniquen sus ideas o comprendan el contenido de los cursos, a fin de identificar las barreras concretas a las que se enfrentan y de animarlos a pensar en las formas de superarlas. En su caso, esto significa estar abierto a las diferentes maneras de superar los obstáculos y encontrar las soluciones, aunque pueda considerarlas ineficaces, arbitrarias, dudosas desde el punto de vista científico o, en otros aspectos, poco ortodoxas. Puede y debe animar a los estudiantes a trabajar en los fallos de sus estrategias de apropiación, al tiempo que reconoce que han dado el primer paso para superar un obstáculo importante para su aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a probar actividades de aprendizaje que animen a los estudiantes a utilizar tecnologías digitales para aplicar estrategias de comprensión y resolución de problemas** (p. ej., tormentas de ideas, correspondencias, herramientas de visualización, etc., para analizar un problema y desarrollar una posible solución).

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.