

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre la autorreflexión

Zaloa Lopez de Munaiz

Educación escolar (primaria y secundaria) - autorreflexión individual

La autorreflexión se completó el martes, 18 enero 2022

¡Gracias por su participación! El informe de comentarios le ofrece los resultados de su autorreflexión y sugerencias para desarrollar aún más su competencia digital. Basándose en estos resultados, puede planificar sus itinerarios de aprendizaje hacia el uso de tecnologías digitales en su práctica profesional. Te deseamos un viaje constructivo

A continuación encontrará su nivel general de competencia

Resumen

Su nivel de competencia digital 111

Puntuación máxima 192

58%

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

Área 1: Compromiso profesional

59%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 59% and a grey segment representing the remaining 41%.

Área 2: Contenidos digitales.

67%

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

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

43%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 43% and a grey segment representing the remaining 57%.

Área 4 - Evaluación y retroalimentación

67%

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

Área 5 — Empoderamiento del alumnado

63%

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

Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

53%

A horizontal bar chart with a blue segment representing 53% and a grey segment representing the remaining 47%.

Respuestas por pregunta

Área 1: Compromiso profesional

Nivel de competencia por ámbito:
59%

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

Su respuesta: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales en función de las necesidades de comunicación organizativa interna (p. ej., del objetivo, objeto y contexto de la comunicación).



3 puntos sobre 6

Existen diversas tecnologías que ayudan a los miembros de una organización a comunicarse entre sí. Cada una de ellas tiene diferentes ventajas e inconvenientes. Puede optimizar la comunicación seleccionando las tecnologías más adecuadas según el contexto, la meta y el objetivo de comunicación específicos. Trate de identificar las necesidades de comunicación más típicas de su organización y analice las características y limitaciones de las herramientas de comunicación digital disponibles para seleccionar las más adecuadas y eficaces.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice las características y limitaciones de las tecnologías de comunicación digital para comunicarse e interactuar de forma eficaz** (p. ej., desarrolle una práctica personal de comunicación eficaz, eficiente y segura).

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: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otras compañeras y compañeros y/o sectores de la comunidad educativa en función de las necesidades de colaboración (p. ej., intercambio de contenidos, prácticas y/o ideas).



Llegar al punto en el que utilice diversas tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otros profesores dentro y fuera de su centro educativo le permitirá enriquecer sus prácticas docentes con nuevas ideas y un enfoque colectivo para el desarrollo profesional. Reflexione sobre cómo facilitan y apoyan sus colaboraciones las herramientas de colaboración digital que utiliza. Reflexione sobre la mejor manera de sacar provecho de estas interacciones. ¿Está aprendiendo de sus compañeros y aportando su experiencia para que puedan aprender de usted?

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Para que la colaboración y la interacción sean eficaces, analice y seleccione tecnologías digitales en función de sus características y limitaciones** (p. ej., utilice espacios colaborativos en línea para colaborar con otros profesores en la producción conjunta de recursos docentes que cada uno pueda adaptar para sus propios objetivos, creando un aprendizaje mutuo, o lleve a cabo un proyecto conjunto en el que sus alumnos interactúen con estudiantes de distintos contextos).

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

Su respuesta: **Apoyo y asesor** a mis compañeras y compañeros en el uso de las tecnologías digitales disponibles en nuestro centro para su práctica profesional (*p. ej., realización de presentaciones, organización de talleres, desarrollo de recursos educativos*).



5 puntos sobre 6

Ayudar a sus compañeros a utilizar tecnologías digitales en su práctica profesional amplía sus propias competencias y, al mismo tiempo, facilita la participación de la comunidad escolar en la colaboración y el intercambio de prácticas de enseñanza y aprendizaje. Esto puede orientar a su centro hacia la innovación pedagógica. Puede ayudar al conjunto del centro educativo a ser consciente del potencial de enseñanza y aprendizaje innovadores que ofrece el uso de tecnologías digitales. Puede poner en marcha comunidades de prácticas para compartir ideas y enfoques pedagógicos utilizando las tecnologías digitales disponibles en su centro, así como sugerir otras nuevas que puedan apoyar sus objetivos profesionales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Impulse la innovación y el cambio en su centro educativo proponiendo tecnologías digitales innovadoras** (p. ej., nuevas aplicaciones, infraestructura, tecnologías emergentes).

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

Su respuesta: **Analizo** los resultados de mi reflexión para mejorar el uso de las tecnologías digitales en mi práctica profesional (p. ej., *analizando la retroalimentación de mis compañeras y compañeros, usando herramientas de creación de mapas mentales y otras que permitan hacer anotaciones, comentarios de audio, diario electrónico*).

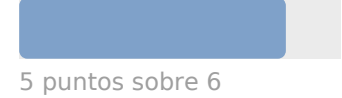


Ser capaz de analizar y seleccionar los resultados adecuados de sus reflexiones puede contribuir al desarrollo de sus prácticas docentes. Las tecnologías digitales pueden contribuir a mejorar la adecuada documentación y gestión de los comentarios recibidos y de las reflexiones sobre su práctica docente, además de aportarle ideas sobre cómo incorporar esos comentarios a su práctica docente en beneficio del aprendizaje de sus alumnos. Estas herramientas también pueden impulsar la creación de una comunidad de prácticas en su centro escolar para el intercambio de prácticas docentes y valoraciones. Es importante extender esta oportunidad a sus colegas para que toda la comunidad educativa pueda beneficiarse del intercambio de opiniones constructivas y, en general, liderar una organización de aprendizaje reflexiva.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Apoye y asista a sus compañeros con la mejora de su práctica profesional digital a través de la reflexión crítica. Utilice tecnologías digitales para ofrecer y recabar opiniones y reflexionar sobre su práctica docente** (p. ej., considere la posibilidad de unirse a grupos de apoyo mutuo en línea y comunidades de prácticas, participe en foros de debate y visite blogs).

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

Su respuesta: **Ayudo y asesoro** a mis compañeras y compañeros en la creación de perfiles digitales éticos y responsables (p. ej., presentaciones, talleres, material de apoyo, actividades).



Al ayudar a otros profesores a mantener un perfil digital positivo, amplía sus propias competencias y, al mismo tiempo, facilita la participación de la comunidad escolar en una cultura que promueve una vida digital segura y legal, al tiempo que contribuye de forma positiva, ética y responsable al mundo digital. Puede contribuir a la adopción de un enfoque para su centro que inspire a toda la comunidad a liderar un comportamiento digital responsable y constructivo que refleje un perfil digital positivo para todo el centro.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Introduzca y promueva un enfoque para su centro que permita contribuir a una participación positiva y responsable en el mundo digital** (p. ej., proporcione procedimientos transparentes de gestión de datos y contenidos, desarrolle un código de conducta ética).

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

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



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

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

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

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



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

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

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

Su respuesta: **Análisis y selección** de propuestas tecnológicas basadas en algoritmos utilizados (p. ej., ordenación de los resultados de una búsqueda, anuncios, respuestas automatizadas).



Al ser capaz de analizar las respuestas tecnológicas, puede seleccionar las que se ajusten a sus necesidades y evitar las acciones asignadas automatizadas con las que podría no estar de acuerdo. Por ejemplo, será capaz de comprender por qué una búsqueda en Internet puede dar lugar a que se le muestren anuncios relacionados en otros sitios web en el futuro. Es importante extender esta competencia a sus colegas y alumnos como parte de su propia competencia digital.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Realice actividades de pensamiento computacional en su centro para apoyar el desarrollo de la competencia digital de sus colegas y alumnos** (p. ej., organice clases y concursos de programación y hackatones).

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: **Aplico** principios y procesos del diseño para crear recursos digitales que respondan a alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje (p. ej., *identificación de una necesidad, diseño, desarrollo, puesta en práctica, evaluación, adaptación, intercambio*).

 4 puntos sobre 6

Una característica del uso experto es la aplicación de principios y procesos de diseño a la creación de recursos digitales, garantizando no solo la atención a los objetivos de enseñanza y aprendizaje, sino también a las necesidades y preferencias de sus alumnos, al tiempo que se adoptan soluciones atractivas e interactivas. Intercambiar y compartir con sus colegas los recursos digitales que crea le ofrece oportunidades de aprendizaje profundo y puede ayudarle a reflexionar y reajustar sus contenidos digitales en consecuencia.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje y comparta con sus colegas los recursos digitales que crea para recabar sus comentarios y reajustar los recursos según corresponda.** Por ejemplo, puede valorar la posibilidad de incorporar o ampliar enfoques pedagógicos centrados en el alumno que aprovechen las características de las tecnologías digitales utilizadas.

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: **Reflexiono** sobre recursos digitales existentes y los rediseño para integrarlos en actividades interactivas centradas en el alumnado (p. ej., adaptación de recursos digitales y tareas con herramientas enriquecidas digitalmente en un curso de formación en línea, evaluación en línea, proyecto colaborativo en línea, una wiki, un blog o espacio virtual de aprendizaje).



5 puntos sobre 6

Rediseñar los recursos digitales existentes puede permitirle integrarlos en actividades interactivas centradas en el alumno, enriqueciendo el proceso de aprendizaje de sus alumnos. Puede seguir sacando provecho de los recursos digitales y tareas con herramientas digitales existentes, enriqueciéndolos e integrándolos en entornos de aprendizaje en línea o incluso en un curso en línea. Al mismo tiempo, puede empezar a implicar a otros colegas en la creación de recursos de aprendizaje para su comunidad escolar.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Proporcione orientación y apoyo a sus colegas y alumnos a la hora de modificar los recursos digitales existentes en consonancia con los objetivos de enseñanza y aprendizaje** (p. ej., estrategias para revisar, mejorar y reutilizar los recursos digitales del centro, licencias de derechos de autor que deben utilizarse, acuerdos con partes interesadas externas y editores).

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: **Inicio y contribuyo** a un espacio digital común en el ámbito escolar que facilite el almacenamiento, la gestión y el acceso seguros a los contenidos digitales por parte de usuarios específicos (*p. ej., alumnado, familias, profesorado, y personal no docente*).



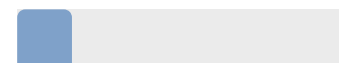
6 puntos sobre 6

Colaborar con otros profesores en la creación de un espacio digital común para todo el centro que facilite el almacenamiento y la gestión de los contenidos digitales y el acceso a estos para alumnos, profesores, padres y otro personal es esencial para crear una cultura de contenidos digitales y apoyar el aprendizaje dentro y fuera del centro, al tiempo que se protege la privacidad de los estudiantes y la seguridad de los datos.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove en sus prácticas siguiendo las últimas novedades y tendencias en materia de almacenamiento, gestión y acceso seguros de los contenidos digitales**, en consonancia con las disposiciones del Reglamento general de protección de datos de la Unión Europea (RGPD) sobre el uso plenamente transparente de los datos privados y el derecho al olvido, que permiten suprimir los datos privados en cualquier momento.

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

Su respuesta: **Soy consciente** de que las normas sobre derechos de autor afectan a los recursos digitales que utilizo con fines educativos (*ej.: imágenes, texto, audio, vídeo*).



1 puntos sobre 6

Ser consciente de que los contenidos digitales utilizados con fines educativos están sujetos a normas sobre derechos de autor es un primer paso importante para comprender la posibilidad de utilizar material protegido por derechos de autor como parte de su experiencia de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, siempre puede citar el nombre del autor y el enlace a la fuente original de los contenidos digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar formas de atribuir los recursos utilizados con fines educativos a sus creadores**, teniendo en cuenta si el uso de un recurso digital está permitido o si está sujeto a un régimen de licencias pertinente.



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

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

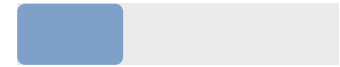


Un aspecto importante de la elaboración de una pedagogía digital es el desarrollo de diseños de aprendizaje que reflejen la selección metódica y el empleo de tecnologías digitales, en función de sus características, a fin de alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje. Reflexione sobre cómo pueden 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: **Utilizo** diferentes tecnologías digitales para apoyar y mejorar el aprendizaje colaborativo del alumnado, en situaciones presenciales y/o en entornos en virtuales (*ej.: documentos compartidos, foros, wikis, blogs, autoría conjunta*).



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

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

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

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

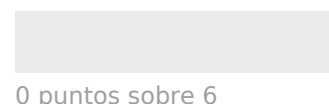


Desarrolle diseños de aprendizaje que involucren a sus alumnos en el desarrollo de capacidades de aprendizaje autorregulado y en su propia autonomía como aprendientes, así como en la utilización de diferentes soluciones tecnológicas que les sirvan de ayuda. Anímelos y apóyelos para que sean creativos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

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

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

Su respuesta: No conozco esta competencia.



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



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: **Selecciono** las tecnologías digitales que facilitan la presentación y el análisis de los datos de aprendizaje para apoyar mis reflexiones sobre mi práctica didáctica y sobre el aprendizaje de mi alumnado (ej.: registro y representación visual de los datos, gráficos generados de manera automática, herramientas para el diseño de mapas mentales, paneles digitales).



El uso de diversas tecnologías de evaluación y de cuadros de indicadores de resultados para ayudarle a reflexionar sobre el aprendizaje de sus alumnos y sobre su práctica docente ayuda a encontrar formas alternativas de presentar los materiales para el aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje con sus alumnos para seleccionar y utilizar tecnologías de evaluación que recojan datos de aprendizaje y presenten análisis, a fin de usarlos como base para planificar el aprendizaje futuro.** Algunos ejemplos de estas tecnologías son los registros de aprendizaje reflexivo en línea, el uso de programas informáticos para fijar objetivos personales y los cuadros de indicadores personales.

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

Su respuesta: **Reflexiono** sobre el uso de las tecnologías digitales para la recogida y análisis de retroalimentación a fin de programar medidas adicionales e involucro a mi alumnado en el proceso (*ej.: documentos compartidos, blogs, herramientas para la creación de mapas mentales, registros de aprendizaje reflexivo, diarios de aprendizaje, portafolios electrónicos*).


5 puntos sobre 6

Trabajar con sus alumnos para generar valor a partir de la reflexión sobre la retroalimentación y, a continuación, rediseñar las oportunidades de enseñanza y aprendizaje es una buena manera de utilizar las tecnologías digitales para poner la retroalimentación en el centro de la planificación de futuras acciones de aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Participe en estrategias y prácticas en su centro que sirvan de apoyo a profesores y estudiantes para el uso de tecnologías digitales que permitan dar, recibir y analizar información de retorno, a fin de apoyar la planificación de nuevas acciones.** Valore las ventajas de desarrollar prácticas y convenciones de retroalimentación para todo el centro educativo a través de tecnologías que promuevan la reflexión sobre el aprendizaje y para el aprendizaje, como los expedientes electrónicos, la retroalimentación dependiente del contexto —ya sea automatizada o del profesor— y el uso de cuadros de indicadores de aprendizaje personalizados por parte de los estudiantes.

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: **Reflexiono** sobre la enseñanza y el aprendizaje y los rediseño empleando las tecnologías digitales con el fin de garantizar enfoques accesibles e inclusivos adaptados a las necesidades y habilidades de todo mi alumnado, incluidos aquellos con *necesidades educativas especiales* (ej.: *presentaciones multimodales de la información, ajuste de las características de accesibilidad tales como el tamaño de fuente y la maquetación, desarrollo de las habilidades digitales del alumnado*).



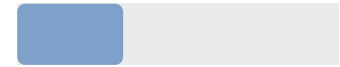
5 puntos sobre 6

Incluye a los miembros de la comunidad escolar (p. ej., colegas o padres) en el desarrollo de un planteamiento global de aprendizaje digital que no deje a nadie atrás. Al mismo tiempo, promueve el desarrollo, en su centro educativo, de un entorno que apoye la transformación digital y permita a los estudiantes beneficiarse de una gama más amplia de actividades digitales de las que la comunidad escolar puede ofrecer. Ahora tiene que vigilar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprendizaje. Si entre ellos hay estudiantes desfavorecidos, tome medidas para incluirlos (p. ej., poniendo a su disposición equipos o tecnologías de apoyo).

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analizar detenidamente lo que cada medio digital tiene que ofrecer y apoyar a los estudiantes desfavorecidos. Contribuir al desarrollo de una estrategia para la igualdad de acceso y una educación digital inclusiva en su centro educativo.**

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: **Selecciono y empleo** las tecnologías digitales en mis *diseños didácticos* para fomentar el compromiso activo del alumnado en el aprendizaje individual y colaborativo (*ej.: escritura colaborativa, juegos y simulaciones, realidad virtual y aumentada, aprendizaje estructurado basado en equipos*).



Puede diseñar sus lecciones y actividades utilizando tecnologías digitales para apoyar la participación activa de sus estudiantes en su aprendizaje. El siguiente paso es aumentar aún más la autonomía y el liderazgo de los estudiantes para su propio aprendizaje. Una forma de hacer esto podría ser un "aula invertida": en lugar de configurar juegos para ellos, pídeles que creen cuestionarios digitales entre ellos. Deje que los estudiantes asuman la responsabilidad y corrijan los errores de los demás al responder los cuestionarios, anímelos a reflexionar sobre ellos y a mejorarlos y, finalmente, compártalos con sus compañeros de clase, profesores o una audiencia en línea. Alternativamente, puede alentar a los estudiantes a elegir un tema de su interés y explorarlo utilizando medios digitales para mostrar su trabajo.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Formar a los estudiantes y proporcionarles el apoyo necesario (andamiaje) cuando utilizan medios digitales para aprender.** Los alumnos pueden participar en la formación de sus compañeros, en la creación de artefactos que reflejen sus intereses y en mantener una cartera electrónica para mostrar y compartir sus resultados de aprendizaje.

5.4 Aprendizaje mixto. Usar tecnologías y herramientas digitales, entornos de aprendizaje virtuales y plataformas en línea para asegurar el aprendizaje del alumnado tanto dentro como fuera del aula.

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



4 puntos sobre 6

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

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



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

Su respuesta: **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: **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: **Reflexiono** sobre las actividades de aprendizaje y las rediseño teniendo en cuenta los continuos avances relacionados con los riesgos y las amenazas en línea de forma que permita al alumnado seguir y adoptar unas prácticas correctas respecto a su bienestar físico, psicológico y social, así como al de sus iguales (*ej.: cómo recaban y usan los datos personales las empresas, cómo afectan las redes sociales a las relaciones emocionales y sociales*).



5 puntos sobre 6

Lo importante ahora es empoderar a sus alumnos para que adopten una actitud positiva hacia las tecnologías digitales, sean conscientes de los riesgos y las limitaciones, pero también tengan confianza en que pueden gestionarlos para aprovechar las ventajas. Anime a sus alumnos a participar en las iniciativas en línea sobre la seguridad y el bienestar digital, que se lleven a cabo tanto en el centro educativo como en la comunidad escolar.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Contribuir a crear una cultura de seguridad en línea y bienestar digital, en su centro educativo y en la comunidad escolar.** Esto puede incluir la organización de debates o talleres, en los que se hable abiertamente sobre los usos negativos y positivos de las tecnologías digitales y se promuevan formas de evitar los riesgos y las amenazas para el bienestar físico, psicológico y social.



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: Pongo en práctica diferentes actividades de aprendizaje que requieren al alumnado actuar de manera responsable y ética tanto como consumidores como creadores de información y contenidos digitales (ej.: actitud crítica respecto a la información que se encuentran en línea, reacción ante la difusión de desinformación, comportamiento correcto en Internet, respeto de las regulaciones sobre protección de datos y sobre la ley de derechos de autor y propiedad intelectual, respeto a la diversidad y variedad de opiniones).



La puesta en práctica de diversas actividades de aprendizaje que exijan a los estudiantes actuar de manera responsable y ética contribuirá a su desarrollo, como consumidores y creadores de información y contenidos digitales. El paso siguiente sería empoderar a los alumnos con estrategias para utilizar las tecnologías digitales de manera responsable y ética.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Involucrar a los estudiantes en el desarrollo de estrategias para utilizar las tecnologías digitales de manera responsable y ética, salvaguardando al mismo tiempo su reputación digital.** Esto puede incluir permitir a los estudiantes rastrear su huella digital y gestionar su identidad digital. Puede hacerles saber las condiciones de uso de los diferentes medios y aplicaciones o debatir con ellos qué datos personales facilitan a través de los programas y aplicaciones que utilizan, y a quién, para que puedan reflexionar y salvaguardar su reputación digital.

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: **Pongo en práctica** diferentes actividades de aprendizaje que permitan al alumnado aplicar procesos de solución de problemas apoyados en las tecnologías digitales (*ej.: encontrar y organizar información, analizar, inferir, predecir resultados, realizar analogías y formular ideas*).



La puesta en práctica de diversas actividades de aprendizaje que exigen que los estudiantes resuelvan problemas mediante la aplicación de procesos de resolución de problemas que utilizan tecnologías digitales y, en muchos casos, ideando una solución que sientan como innovadora es una forma de alentar a los estudiantes a superar los retos. El siguiente paso sería provocar activamente estas situaciones. Piense en cómo puede incorporar un reto en la enseñanza de su asignatura. 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. Pídeles 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 oportunidades para integrar la resolución digital de problemas en su práctica docente y sabrá cada vez más cuándo aplicar este enfoque y a qué grupos [estudiantes]. De esta manera, garantiza que, en sus clases, se ofrezcan a todos los alumnos oportunidades para desarrollar sus capacidades digitales de resolución de problemas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar diseños de aprendizaje que involucren a los estudiantes en la búsqueda de soluciones tecnológicas diferentes, innovadoras y creativas.** Esto puede incluir permitir que los estudiantes generen o prueben nuevas ideas y soluciones o simulaciones y modelización).

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.