

## SELFIEforTEACHERS



**Nombre del profesor:** CRA TRES RÍOS COLEGIO

**Sector educativo:** Educación escolar (primaria y secundaria)

**Grupo:** ENCUESTA PROFESORADO SELFIE 2025

**La autorreflexión comenzó:** 17/11/2025

**Autorreflexión completada:** 25/11/2025

Estimado/a compañero/a,

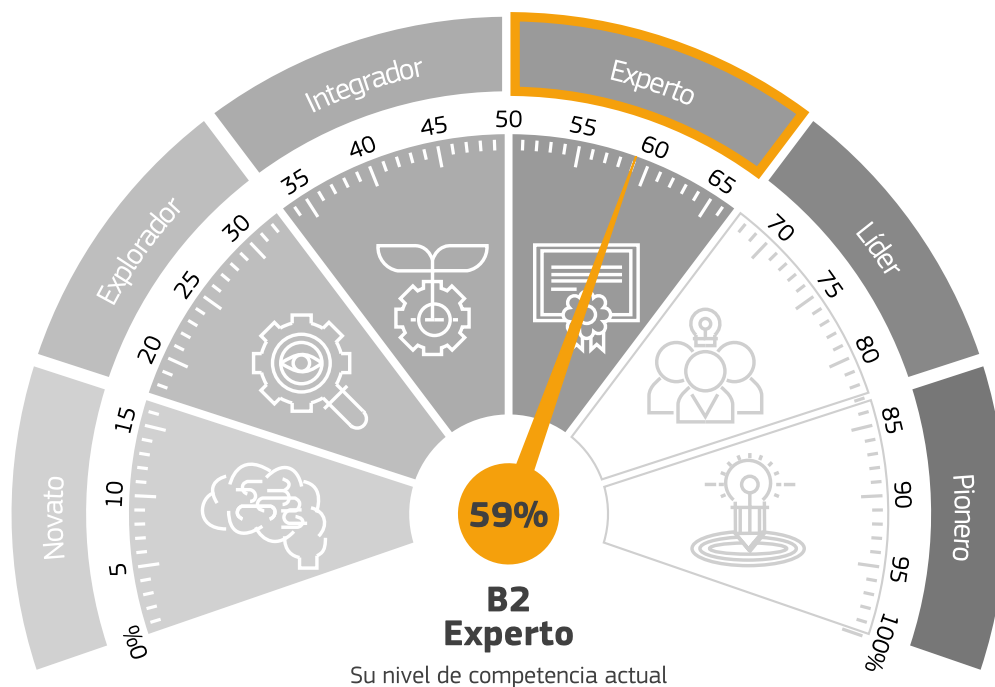
Gracias por utilizar SELFIEforTEACHERS.

Este informe recoge los resultados de su autorreflexión, así como comentarios y sugerencias para desarrollar su capacidad digital. Partiendo de estos comentarios, puede planificar sus itinerarios de aprendizaje en el uso de tecnologías digitales en su actividad profesional. ¡Le deseamos una experiencia constructiva!

## Resultados individuales

### Resultados totales

(Porcentaje de la puntuación total)



**C1 Líder**

El nivel de competencia que indicó antes de realizar la autorreflexión



**C1 Líder**

El nivel de competencia que indicó después de realizar la autorreflexión

## Resultados por área

(Porcentaje de la puntuación total en cada área)

Área 1 - Compromiso profesional



B2



Área 2 - Contenidos digitales



C1



Área 3 - Enseñanza y aprendizaje



B2



Área 4 - Evaluación y retroalimentación



B2



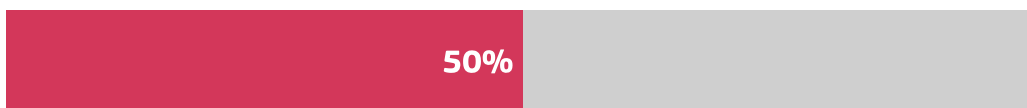
Área 5 - Empoderamiento del alumnado



B2



Área 6 - Facilitar la competencia del alumnado

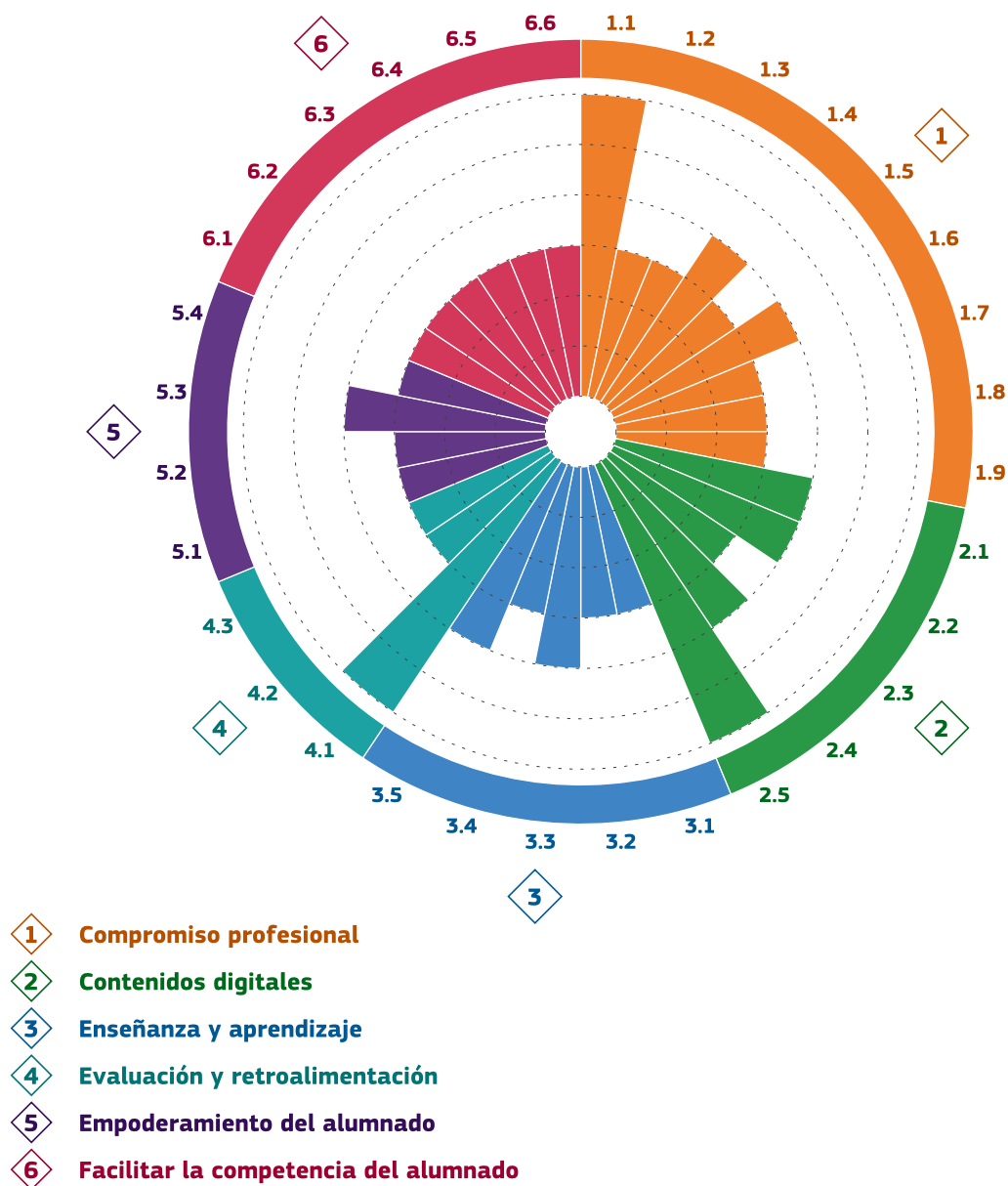


B1



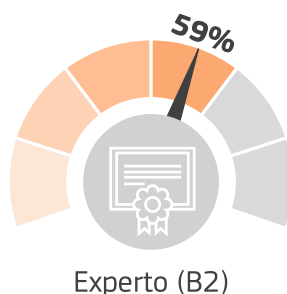
## Resultados por ítem

(Puntos recibidos de un máximo de 6 por cada elemento).



## Comentarios por ítems

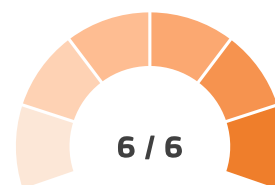
### Área 1: Compromiso profesional



Experto (B2)

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

**Su respuesta: Contribuyo** a desarrollar prácticas organizativas en materia de comunicación utilizando tecnologías digitales (*p. ej., para una comunicación eficaz, eficiente, segura, responsable e inclusiva*).

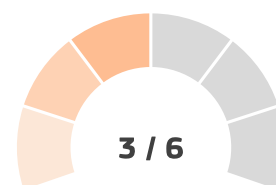


Contribuir al desarrollo de prácticas organizativas en materia de utilización de *tecnologías digitales* para una comunicación e interacción eficaces dentro y fuera del centro escolar le permite utilizar sus competencias digitales para apoyar soluciones innovadoras para las necesidades de comunicación de su centro. Siga adaptando sus prácticas y estrategias de comunicación para satisfacer diferentes necesidades de comunicación. Para aprovechar todo el potencial de su competencia digital en este ámbito, céntrese en adaptar continuamente sus estrategias y explorar nuevas opciones. A medida que vayan apareciendo nuevas soluciones tecnológicas, encontrará formas que respondan y se adapten mejor a sus propias necesidades de comunicación y a las de sus compañeros.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga anticipando las necesidades de comunicación de sus compañeros y utilice las herramientas y soluciones digitales de manera estratégica e innovadora. Siga explorando nuevas soluciones.**

## 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:** **Administro** entornos de aprendizaje en línea teniendo en cuenta las consideraciones éticas y la política de tratamiento de datos (p. ej., características de la administración, gestión de contenidos y datos del alumnado).

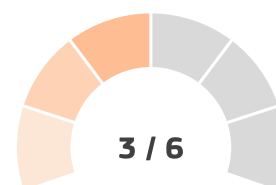


Ahora debería ser capaz de administrar entornos de aprendizaje en línea en consonancia con las consideraciones éticas y la estrategia de gestión de datos de conformidad con los principios fundamentales del Reglamento general de protección de datos (RGPD). Quizá le interese consultar a algún compañero y seguir las prácticas existentes o incluso consultar al delegado de protección de datos de su organización. Empiece por analizar las particularidades de su propio contexto profesional y cualquier implicación específica que pueda ser necesario tener en cuenta. Por ejemplo, algunas herramientas y entornos en línea tienen restricciones de edad, mientras que otros pueden requerir que el usuario acepte compartir sus datos de contacto con terceros. Este proceso garantizará la selección del entorno de aprendizaje en línea que mejor se ajuste a las consideraciones éticas y a la estrategia de gestión de datos de su contexto de trabajo.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice las características de los entornos y herramientas en línea en relación con sus consideraciones éticas y su estrategia de gestión de datos** (p. ej., seguridad, gestión de datos y usuarios, política de acceso, alojamiento de datos).

### 1.3 Colaboración profesional. Utilizar tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otras compañeras, compañeros y otras partes interesadas 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).

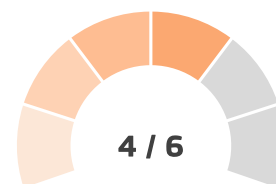


Llegar al punto en el que utilice diversas tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otros profesores dentro y fuera de su centro educativo le permitirá enriquecer sus prácticas docentes con nuevas ideas y un enfoque colectivo para el desarrollo profesional. Reflexione sobre cómo facilitan 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: Análisis y selección** las tecnologías digitales disponibles en mi centro educativo en función de sus prestaciones y su idoneidad para mejorar mi práctica profesional (p. ej., entornos de aprendizaje en línea, tecnologías inmersivas).

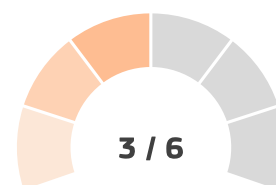


Ser capaz de analizar y seleccionar las herramientas digitales más adecuadas en función de sus características y adecuación puede apoyar y mejorar su práctica profesional, además de aportarle ideas sobre cómo incorporar las tecnologías digitales a su práctica docente en beneficio del aprendizaje de sus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

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

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

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

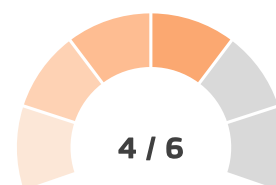


Compartir reflexiones con otros profesores y recabar sus opiniones es importante para comprender cómo puede mejorar su práctica profesional. Usar diversos métodos de reflexión y aprovechar las tecnologías digitales para intercambiar opiniones puede mejorar aún más su aprendizaje reflexivo. La tecnología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

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

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

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

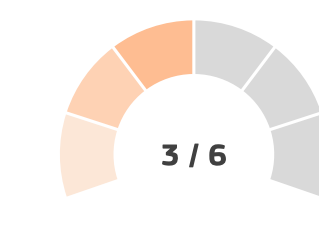


Ser capaz de analizar y evaluar su *huella digital* puede ayudarle a redefinir su comportamiento digital. Por ejemplo, puede ser recomendable evitar determinados sitios web y vendedores que utilizan sus datos personales para fines comerciales y que pueden dar lugar a un perfil que no le represente; o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

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

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

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

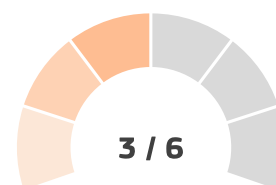


Usar diversas opciones para el aprendizaje profesional le permite seleccionar las más beneficiosas, valiosas e interesantes para satisfacer sus necesidades de aprendizaje. Puede valorar por qué utiliza un formato de formación específico. ¿Qué le gusta de ese formato? ¿Qué aspectos no le han convencido? 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*).

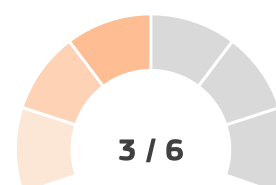


Su participación en diversas actividades de aprendizaje profesional formales e informales sobre el uso de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje le permite valorar qué formato y metodología de formación se ajustan mejor a sus necesidades y estilo de aprendizaje. También puede elegir 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.

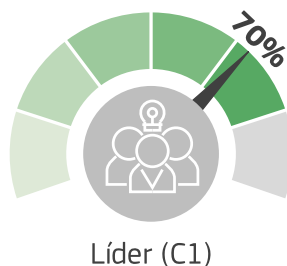
**Su respuesta:** **Utilizo** *diferentes* herramientas digitales para estudiar soluciones a un problema siguiendo procesos de pensamiento computacional (p. ej., *herramientas de programación visual, herramientas de autoría y editores*).



Al utilizar diversas herramientas digitales para explorar soluciones a un problema, como una simple herramienta de autoría o un lenguaje de programación, se facilita al mismo tiempo una comprensión de las herramientas, lenguajes y funcionamiento de los sistemas digitales. Empiece a analizar en qué se basan la respuesta a un clic de su ratón o los resultados específicos de una búsqueda en Internet.

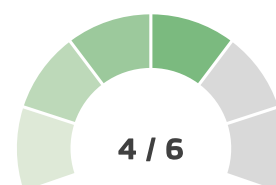
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Analice las respuestas tecnológicas a partir de los algoritmos utilizados** (p. ej., clasificación de los resultados de una búsqueda, publicidad, respuestas de bots).

## Área 2: Contenidos digitales.



### 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.*).

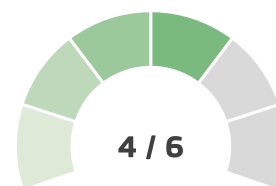


La adopción de criterios que reflejen la calidad y los valores pedagógicos a la hora de seleccionar y analizar los recursos digitales es un aspecto importante para acceder a contenidos digitales que respondan a objetivos específicos de enseñanza y aprendizaje. Hay una enorme cantidad de información y 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*).

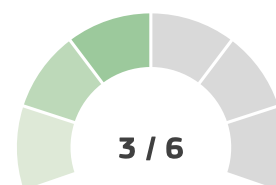


Una característica del uso experto es la aplicación de principios y procesos de diseño a la creación de recursos digitales, garantizando no solo la atención a los objetivos de enseñanza y aprendizaje, sino también a las necesidades y preferencias de sus alumnos, al tiempo que se adoptan soluciones atractivas 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:** Utilizo diferentes herramientas digitales teniendo en cuenta sus características para modificar y adaptar los recursos digitales para que respondan a las necesidades educativas (p. ej., personalización del contenido de una clase en línea, explotación de las características de un entorno virtual, uso de los editores de libros electrónicos).



El uso sistemático de diversas tecnologías para modificar y reutilizar los recursos digitales le permite partir de una base de recursos digitales de alta calidad y personalizar los recursos para que sean más pertinentes, adaptarlos a los niveles de aprendizaje individuales y ofrecer más opciones a los estudiantes. Es esencial saber cuándo puede utilizar una obra sin obtener permiso ni pagar un canon de licencia, o si se aplica un régimen de licencias pertinente. Esto incluye contenidos amparados por una licencia *Creative Commons*, contenidos libres de *derechos de autor*, recursos editables y las implicaciones de reutilizarlos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje en la selección de recursos digitales que pueda modificar y adaptar para alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta sus licencias de derechos de autor y de distribución.**

Valore cualquier modificación que deba introducir en el contenido para garantizar que sea adecuada para los resultados de aprendizaje establecidos, para los enfoques de evaluación y para su estilo de enseñanza. Por ejemplo, puede añadir, suprimir, reordenar o remezclar el contenido existente.

## 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: Defino y aplico** medidas de protección y seguridad para el almacenamiento, la gestión y el acceso a los contenidos digitales (p. ej., *utilización de contraseñas robustas para contenidos confidenciales, asignación de derechos de acceso limitado dependiendo de los usuarios específicos, empleo de protocolos de cifrado, realización de copias de seguridad de forma habitual, selección del almacenamiento y de los servicios en línea atendiendo a sus políticas de protección de datos, condiciones de uso, protección y seguridad*).

Definir y aplicar medidas de protección y seguridad es un aspecto importante para almacenar y gestionar contenidos digitales y acceder a ellos, proteger sus dispositivos con contraseñas fuertes, asignar derechos de limitación de acceso a usuarios específicos, realizar copias de seguridad periódicas y seleccionar servicios de almacenamiento y otros servicios en línea en función de su política de datos, condiciones de uso, seguridad y protección. Puede comenzar a desarrollar procedimientos para acceder a su espacio de almacenamiento y utilizarlo con el fin de contribuir a mejorar sus prácticas.

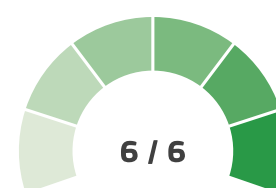
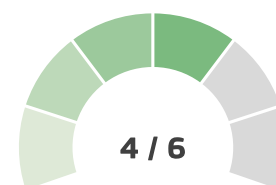
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Diseñe y desarrolle una estrategia para garantizar una gestión fácil, equitativa y segura de los contenidos digitales y el acceso a los mismos para sus alumnos y colegas.** Esto incluye, por ejemplo, clasificar los contenidos digitales, planificar cuáles poner a disposición y dónde y cómo hacerlo y presentar los datos de manera que sea fácil para sus alumnos y colegas acceder a ellos.

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

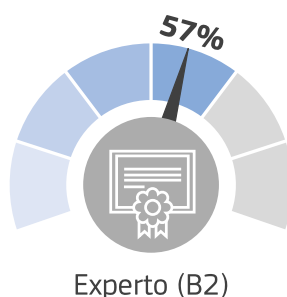
**Su respuesta: Inicio y promuevo** un espacio en línea donde compartir recursos educativos digitales, que esté disponible para la comunidad escolar (ej.: *empleo de palabras clave /etiquetas/metadatos, permitir a terceros comentar, calificar, modificar o crear conjuntamente*)

Una característica del liderazgo es el intercambio de contenidos para poner en marcha y promover la creación de un espacio en línea para compartir los recursos educativos digitales disponibles con la comunidad escolar. Esto fomentará un intercambio más dinámico de contenidos digitales entre los profesores y facilitará el acceso a recursos educativos con licencia abierta en la escuela y en casa, garantizando la equidad. Utilice funciones tecnológicas para apoyar sus esfuerzos, como el uso de metadatos y etiquetas, comentarios y opciones de valoración para los usuarios.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Busque formas de participar en oportunidades locales, nacionales e internacionales con el fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica** de las estrategias y soluciones para compartir recursos educativos digitales con la comunidad escolar.

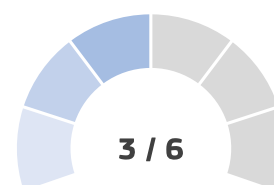


## Área 3: Enseñanza y aprendizaje



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

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

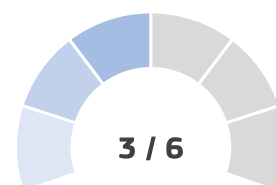


Ahora que sus alumnos están acostumbrados a los usos básicos de la tecnología digital, puede empezar a ampliar la gama de herramientas que utiliza para apoyar enfoques pedagógicos innovadores, mejorando la participación activa de sus alumnos en su aprendizaje.

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

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

**Su respuesta:** Utilizo diferentes tecnologías digitales para proporcionar a mi alumnado retroalimentación y oportunidades de reflexión sobre su propio aprendizaje, en tiempo real y de manera asíncrona (ej.: chat, foros de debate, respuestas en vídeo, encuestas/votaciones en clase).

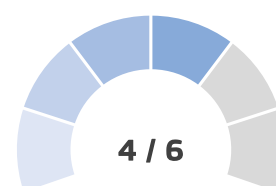


El uso sistemático de diversas tecnologías para ofrecer oportunidades de información y orientación le permite enseñar de manera más estratégica, eligiendo y combinando diversas tecnologías digitales para ofrecer a los estudiantes, en tiempo real o de forma asíncrona, información de retorno y oportunidades de reflexión sobre su aprendizaje. Esto puede incluir encuestas/votaciones en clase, aplicaciones de chat, foros de debate o videorrespuestas. Ahora también puede empezar a explorar herramientas digitales para que los estudiantes se impliquen en un proceso de reflexión y evaluación.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje en seleccionar y emplear tecnologías digitales que ofrezcan a sus alumnos oportunidades de realizar autoevaluaciones y evaluaciones inter pares y participar en el diseño de su aprendizaje.** Esto puede incluir oportunidades de reflexión con andamiaje, análisis de grabaciones de lecciones, actividades y documentos en línea compartidos.

### 3.3 Aprendizaje colaborativo. Usar las tecnologías digitales para promover y mejorar la colaboración del alumnado respecto al aprendizaje colectivo e individual.

**Su respuesta:** Selecciono y empleo las tecnologías digitales en mis diseños didácticos en función de sus prestaciones, para mejorar y apoyar el aprendizaje colaborativo de mi alumnado en entornos presenciales y/o entornos virtuales (ej.: diseño colaborativo, creación colaborativa, evaluación entre iguales y reflexión grupal, construcción de proyectos, intercambio).

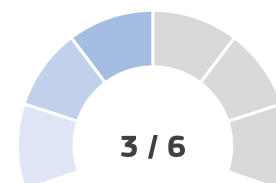


Considere qué opciones posibilita cada tecnología en términos de enseñanza y aprendizaje antes de integrarla en actividades de enseñanza y aprendizaje. Guíese por la pedagogía, no por la tecnología.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Valore seriamente las posibilidades que surgen al permitir que sus alumnos reflexionen y adapten su uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje personal o colaborativo.** Plantéese la posibilidad de utilizar actividades de equipo para permitirles que asuman un mayor liderazgo en la edición y el desarrollo de contenidos, la creación conjunta de artefactos de proyecto, la estructuración de proyectos colaborativos y la participación en ellos, la participación en intercambios virtuales, la utilización de herramientas digitales para la gestión de tareas y del tiempo, la comunicación y la puesta en común.

**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:** Utilizo diferentes tecnologías digitales para apoyar al alumnado a programar y regular su propio aprendizaje (ej.: entornos de aprendizaje en línea, repositorios de recursos en línea, herramientas y espacios colaborativos, diarios de aprendizaje, portafolios electrónicos).

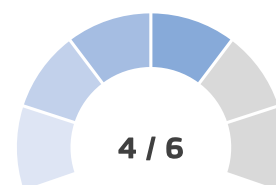


Utilice con sus alumnos tecnologías digitales variadas que fomenten el *aprendizaje autónomo* y autorregulado. Céntrese en el aprendizaje autodirigido y en cómo las tecnologías digitales pueden facilitar y simplificar esta tarea para el alumno. Por ejemplo, anímelos a que traten de planificar y registrar 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. Los programas informáticos para hacer lluvias de ideas y planificar actividades que pueden iniciar este proceso están ampliamente disponibles de forma gratuita.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrolle diseños de aprendizaje que motiven a sus alumnos a participar en la búsqueda de diferentes soluciones tecnológicas para desarrollar capacidades de aprendizaje autorregulado, así como su propia autonomía como aprendientes.** Anímelos y apóyelos para que sean creativos y activos en su aprendizaje a la hora de reflexionar sobre cómo utilizan las tecnologías digitales para iniciar, apoyar y registrar su actividad y sus resultados de aprendizaje. Encuentre formas de animar a sus alumnos a que tomen la iniciativa en su aprendizaje, a que sean creativos a la hora de responder a nuevas situaciones de aprendizaje y a que realicen reflexiones personales con fines de planificación y orientación. Piense en los tipos de información y datos que producirán y en cómo pueden utilizarse, en particular cualquier dato generado automáticamente de forma estructurada que les permita —y le permita a usted— comprender más detalladamente su itinerario de aprendizaje y sus logros. Considere cómo se puede utilizar esto para reajustar las actividad de aprendizaje de sus alumnos.

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

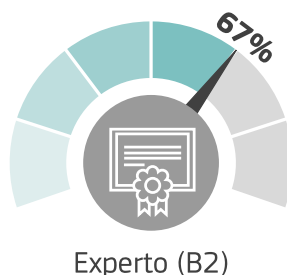
**Su respuesta:** **Selecciono y empleo** las tecnologías digitales en mis *diseños didácticos* para involucrar a mi alumnado en oportunidades de aprendizaje innovadoras al mismo tiempo que tengo en cuenta consideraciones éticas (ej.: *aprendizaje inmersivo, pensamiento computacional, atención a la iniciativa del alumnado cuando interactúa con IA*).



El uso de diversas *tecnologías emergentes* para apoyar las actividades señaladas en sus diseños de aprendizaje es una excelente manera de lograr que los alumnos participen en nuevas oportunidades de aprendizaje en las que se utilicen debidamente dichas tecnologías y que ofrezcan experiencias de enseñanza y aprendizaje significativas. Al elegir tecnologías que ofrecen características específicas para el aprendizaje, es posible ofrecer a los estudiantes oportunidades significativas para explorar el aprendizaje inmersivo y el *pensamiento computacional*, así como para permitir que el aprendiente comprenda la importancia de su capacidad de actuación cuando interactúe con la IA y otras tecnologías que utilicen análisis o algoritmos. Esto puede incluir actividades que fomenten la comprensión de la toma de decisiones basada en los datos, las respuestas creativas a tácticas sutiles utilizadas para fomentar el pensamiento innovador con respecto a la tecnología, así como el uso de dicha tecnología.

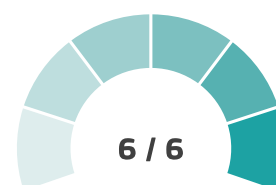
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje con sus alumnos para seleccionar y emplear tecnologías emergentes que les brinden oportunidades de participar en el diseño y la creación conjuntos de su aprendizaje, utilizando tecnologías emergentes de manera que se aborden las consecuencias éticas y las aplicaciones prácticas.** Esto puede incluir actividades que impliquen el uso de realidad aumentada o expediciones 3D, la programación de robots humanoides, la personalización de *algoritmos* de búsqueda, la datificación y la libertad de actuación de la inteligencia artificial en la toma de decisiones. Ofrezca a sus alumnos oportunidades para que aprovechen las tecnologías emergentes al tiempo que exploran experiencias y contenidos de aprendizaje novedosos, teniendo en cuenta las consecuencias éticas.

## Área 4 – Evaluación y retroalimentación



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

**Su respuesta: Propongo y promuevo**, dentro de mi centro y en la comunidad en su conjunto, estrategias y tecnologías digitales que favorecen la evaluación del aprendizaje, para el aprendizaje y como aprendizaje (ej.: *autoevaluación y evaluación entre iguales, promoción de competencias transversales, evaluación práctica, expedientes electrónicos*).

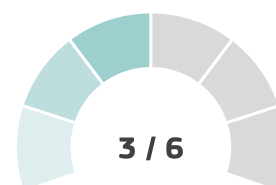


Adoptar estrategias y prácticas en su centro educativo y en el conjunto de la comunidad que puedan contribuir a desarrollar la manera en que se utilizan las tecnologías digitales para apoyar la evaluación formativa y sumativa del aprendizaje es una forma excelente de profundizar en la cultura del uso de evaluaciones para el aprendizaje del centro y compartir el valor de esta con el conjunto de la comunidad.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Participe en oportunidades locales, nacionales e internacionales para aumentar su capacidad y su comprensión técnica de las estrategias y prácticas de evaluación basadas en la tecnología digital.** Participe en redes que innoven en materia de enseñanza y aprendizaje con relación a tecnologías de evaluación emergentes y prácticas conexas, y anime a otros a que también lo hagan.

#### 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:** Utilizo diferentes tecnologías digitales para recopilar y analizar pruebas sobre los procesos y resultados de aprendizaje individual y/o grupal de mi alumnado (ej.: encuestas en línea, formularios, sondeos, análisis del aprendizaje, hojas de cálculo).

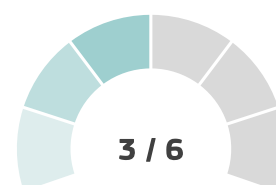


Desarrollar enfoques de evaluación centrados en la recogida y el análisis de datos sobre los procesos y resultados de aprendizaje individuales o colectivos de sus alumnos es una señal de buenas prácticas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar y utilizar, en su actividad de evaluación, tecnologías digitales que faciliten la presentación y el análisis de los datos de aprendizaje.** Trate de desarrollar métodos que le ayuden a reflexionar sobre sus prácticas docentes y a encontrar formas alternativas de presentar los materiales para el aprendizaje. Estas formas pueden incluir la grabación o representación visual de datos utilizando gráficos generados automáticamente y herramientas para la creación de mapas mentales, así como el desarrollo de cuadros de indicadores digitales para hacer un seguimiento del aprendizaje de los alumnos.

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

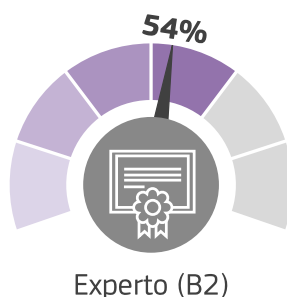
**Su respuesta:** Utilizo diferentes tecnologías digitales para proporcionar la retroalimentación oportuna al alumnado, incluida la retroalimentación automatizada (ej.: aplicaciones informáticas con retroalimentación automatizada, exámenes en línea con calificaciones automatizadas, encuestas en línea en las que se presenten los resultados visualmente de forma automática).



Desarrollar enfoques para las tecnologías de evaluación que se centren en seleccionar e incluir dichas tecnologías en los diseños de aprendizaje a fin de proporcionar retroalimentación oportunamente a sus alumnos, valiéndose incluso de retroalimentación automatizada, es una señal de desenvoltura en el uso.

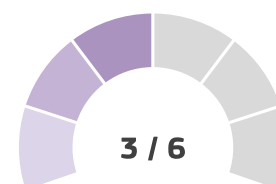
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para seleccionar e integrar en sus diseños de aprendizaje tecnologías de evaluación adecuadas para ayudar a proporcionar, recibir y analizar información de retorno.** Trate de hacerlo de forma que se obtenga continuamente información que contribuya a su docencia y al aprendizaje de sus alumnos. Por ejemplo, utilice encuestas y sondeos en línea, cuadros de indicadores para gestionar las notas y la información de retorno y expedientes electrónicos para proporcionar retroalimentación específica según el contexto.

## Área 5 — Empoderamiento del alumnado



### 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:** **Utilizo** diferentes tecnologías digitales en la enseñanza y aprendizaje para promover una *educación equitativa e inclusiva* para todo mi alumnado (ej. las tecnologías de adaptación y apoyo, como los lectores de pantalla, los tipos alternativos de teclado y las herramientas de accesibilidad integradas).

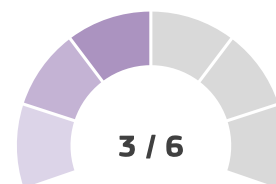


Cuando se utilizan recursos digitales, es importante que debata con sus alumnos el contexto en el que cada uno de ellos podría utilizarse. De este modo, les orientará para que tomen las decisiones correctas y utilicen dichos recursos plenamente. El siguiente paso consistiría en animarles a explorar con usted varias herramientas para permitirle tener una experiencia de primera mano y evaluar los obstáculos a los que se enfrentan. Es posible que los problemas que se les planteen sean menos graves de lo que esperaba y pueda utilizar una variedad de formatos digitales mayor de lo que pensaba. Pruebe una tarea digital más avanzada. Pregunte a sus alumnos sobre sus experiencias y adapte la tarea en caso necesario.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Debatir las dificultades prácticas con sus estudiantes y combinar varias herramientas para superarlas.** Para empezar, se podría llevar a cabo un análisis de las características de las herramientas que mejor apoyan la inclusión.

**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:** **Utilizo** *diferentes* tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje para adaptarme a las necesidades individuales de aprendizaje (ej.: *creación de listas de reproducción para las actividades de aprendizaje autoguiado, actividades de práctica diferenciada, retroalimentación individual automatizada*).

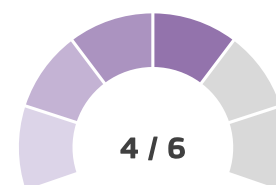


Puede determinar qué tipo de apoyo necesita cada estudiante y qué tipo de actividades pueden ayudarlo. El siguiente paso consistiría en aplicar este principio a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje para diseñar y adaptar las actividades en el aula a las necesidades y preferencias de sus alumnos (p. ej., reuniendo a los estudiantes en actividades de trabajo en grupo para aprender unos de otros). De este modo, permite a todos los estudiantes superar sus puntos débiles y aprovechar los fuertes. Además, puede variar el formato de las actividades utilizadas para responder a las diferentes experiencias de los alumnos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Diseñar y llevar a cabo actividades que se basen en diferentes enfoques de enseñanza y aprendizaje e incorporar actividades diferenciadas y personalizadas en su práctica docente.** (p. ej., enseñanza entre pares, formación y uso de amigos críticos).

### 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*).

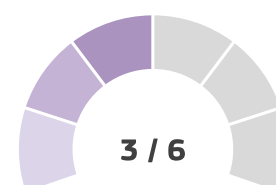


Puede diseñar sus lecciones y actividades utilizando tecnologías digitales para apoyar la participación activa de sus estudiantes en su aprendizaje. El siguiente paso es aumentar aún más la autonomía y el liderazgo de los estudiantes para su propio aprendizaje. Una forma de hacer esto podría ser un "aula invertida": en lugar de configurar juegos para ellos, pídale 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.

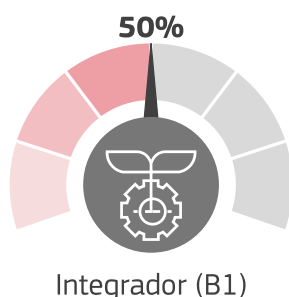
**Su respuesta:** **Utilizo diferentes** herramientas y plataformas digitales para apoyar los enfoques de *aprendizaje a distancia y semipresencial*, mejorando los procesos y resultados de aprendizaje del alumnado (ej.: *clases en vídeo, aplicaciones de redes sociales, recursos de aprendizaje*).



Tras haber utilizado varias herramientas y tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje, ahora sabe que el aprendizaje mixto puede adoptar muchas formas para responder a las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Si desea explorar más a fondo, puede unirse a una comunidad en línea para inspirarse, intercambiar ideas, compartir planes de estudio y material con colegas.

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

## Área 6 — Facilitar la competencia del alumnado

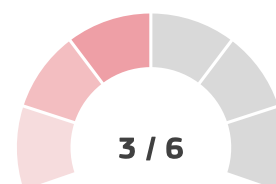


### 6.1 Alfabetización en materia de información y de datos e informacional. Incorporar actividades de aprendizaje que requieran al alumnado usar las tecnologías digitales para buscar, evaluar y administrar información y datos en entornos digitales.

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

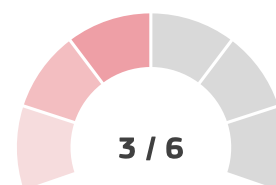
La puesta en práctica de diferentes actividades de aprendizaje que permitan a sus alumnos juzgar la calidad de la información y los datos que encuentran en línea, independientemente de su fuente, les ayudará a comprender, por ejemplo, cómo diferenciar entre las fuentes fiables y las que carecen de fiabilidad.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

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



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

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

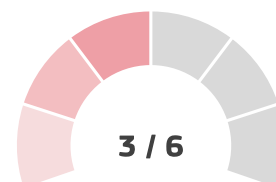


Ahora que sus alumnos están acostumbrados a utilizar espacios compartidos en línea para comunicarse y colaborar, puede empezar a animarles a descubrir y desarrollar juntos normas eficaces que regulen la comunicación y la colaboración.

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

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

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

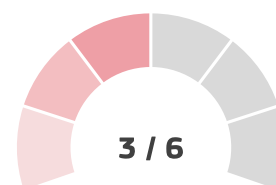


La puesta en práctica de varias actividades de aprendizaje que exigen a los estudiantes expresar y transmitir sus ideas de forma creativa utilizando herramientas digitales puede mejorar su competencia para comunicar sus conocimientos en la materia, conectar sus conclusiones o sopesar argumentos, y demostrar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

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Desarrollar diseños de aprendizaje que involucren a los estudiantes en procesos de diseño creativo, respetando las normas de derechos de autor y las licencias.** Por ejemplo, poner en práctica actividades que permitan a los estudiantes utilizar diferentes medios digitales: visuales, audio, vídeo, texto, etc.; y combinarlos de forma eficaz. Al mismo tiempo, orientar a los alumnos para que comprendan las normas sobre derechos de autor, atribuyan licencias y den crédito.

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

**Su respuesta:** Pongo en práctica diferentes actividades de aprendizaje para animar al alumnado a actuar de forma responsable y ética a la hora de crear y consumir información digital (ej.: ajuste de la configuración de sus redes sociales, protección de los datos personales y la privacidad, establecimiento de contraseñas robustas, bloqueo y denuncia de personas que los hagan sentir incómodos).

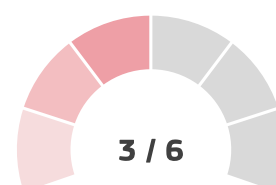


Ahora que pone en práctica varias actividades de aprendizaje que exigen a sus alumnos explorar formas de protegerse de los riesgos y amenazas para su bienestar físico, psicológico y social, involúcrelos en el desarrollo de estrategias orientadas a prevenir y responder a comportamientos digitales que les afectan negativamente a ellos o a sus compañeros.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Involucrar a los estudiantes en el desarrollo de estrategias orientadas a prevenir y responder a comportamientos digitales que les afecten negativamente a ellos o a sus compañeros.** Por ejemplo, debatiendo con ellos sobre las forma de mantener un equilibrio entre las actividades en línea y fuera de línea o sobre una situación concreta en la que tengan que reconocer y responder a comportamientos negativos, como el racismo, la ciberintimidación, etc.

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

**Su respuesta:** 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).

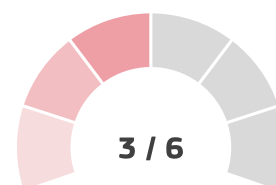


La puesta en práctica de diversas actividades de aprendizaje que exijan a los estudiantes actuar de manera responsable y ética contribuirá a su desarrollo, como consumidores y creadores de información y contenidos digitales. El paso siguiente sería empoderar a los alumnos con estrategias para utilizar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

## ***Acerca de los niveles de competencia***

---

### **Novato (A1)**

Es consciente de cómo las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar su práctica profesional. Los comentarios que obtiene de esta autorreflexión 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)**

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)**

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)**

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)**

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)**

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.