

SELFIEforTEACHERS



Sector educativo: Educación escolar (primaria y secundaria)

Grupo: SelfieUlaboral2026

La autorreflexión comenzó: 20/01/2026

Autorreflexión completada: 09/02/2026

Estimado/a compañero/a,

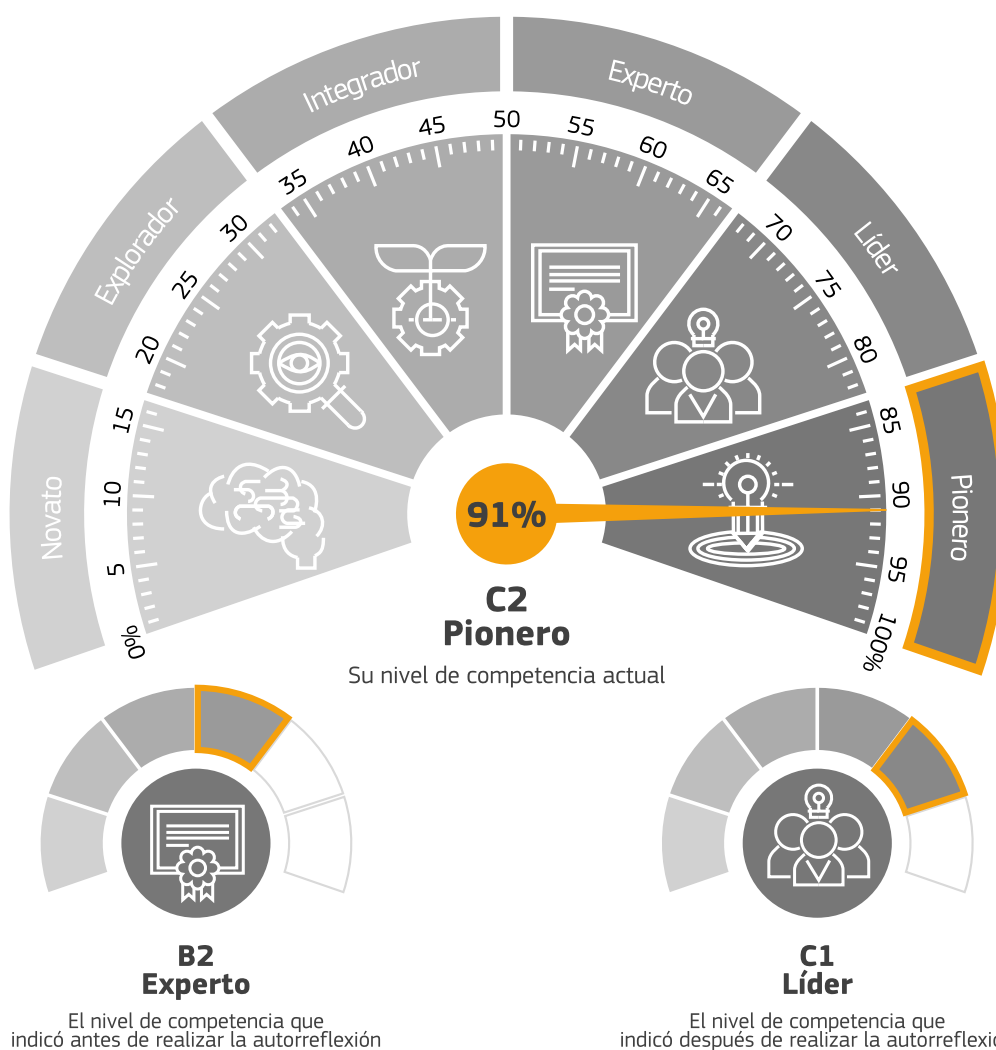
Gracias por utilizar SELFIEforTEACHERS.

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)



Resultados por área

(Porcentaje de la puntuación total en cada área)

Área 1 - Compromiso profesional



C2



Área 2 - Contenidos digitales



C2



Área 3 - Enseñanza y aprendizaje



C2



Área 4 - Evaluación y retroalimentación



C2



Área 5 - Empoderamiento del alumnado



C2



Área 6 - Facilitar la competencia del alumnado

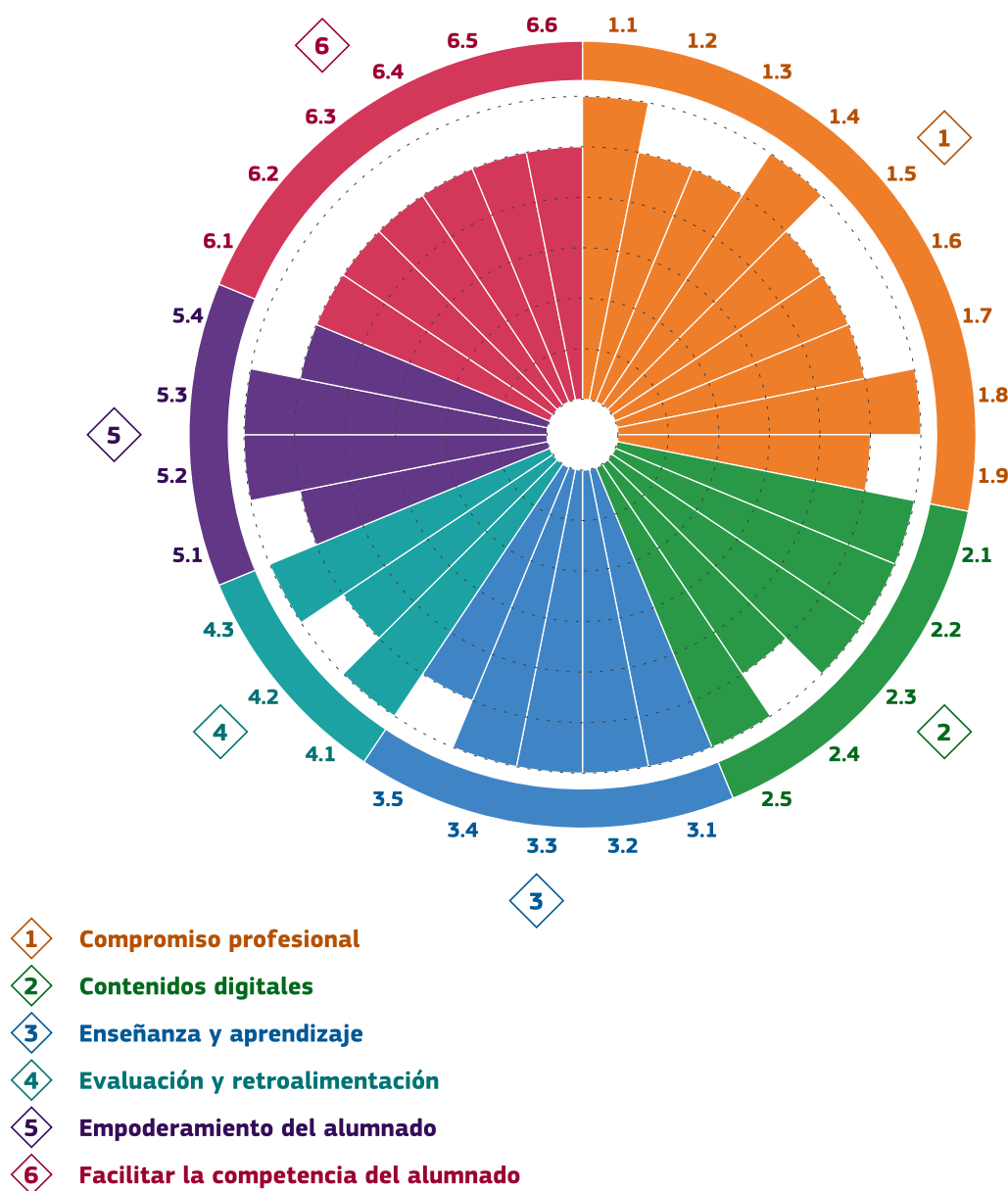


C1



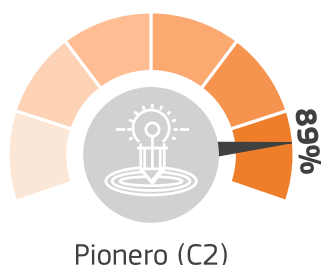
Resultados por ítem

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



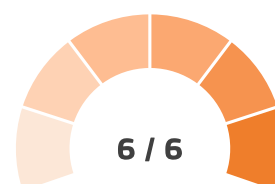
Comentarios por ítems

Área 1: Compromiso profesional



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*).

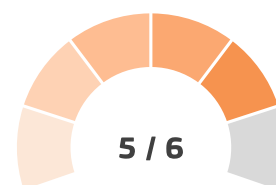


Contribuir al desarrollo de prácticas organizativas en materia de utilización de *tecnologías digitales* para una comunicación e interacción eficaces dentro y fuera del centro escolar le permite utilizar sus competencias digitales para apoyar soluciones innovadoras para las necesidades de comunicación 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: **Ayudo y asesoro** a mis compañeras y compañeros respecto a las consideraciones éticas y a la política de tratamiento de datos a la hora de utilizar entornos de aprendizaje en línea (p. ej., uso de contraseñas, cifrados, procedimientos de seguridad, transparencia en la gestión de datos).

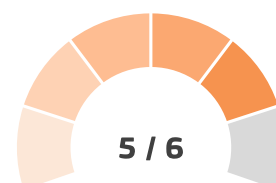


Al ayudar a sus compañeros a aplicar una política de gestión de datos y un código de conducta ética para la administración de entornos de aprendizaje en línea, está ampliando sus propias competencias y, al mismo tiempo, facilita la participación de la comunidad educativa en una cultura que fomente el respeto de los datos personales, así como cuestiones de seguridad y protección. Esto también redundará en la sensibilización sobre el posible uso indebido de datos por parte de terceros, especialmente cuando las políticas de gestión de datos no son transparentes. Puede ayudar a su centro escolar a recopilar buenas prácticas en materia de gestión de datos a un nivel más práctico para las actividades cotidianas, así como a poner en marcha un esfuerzo destinado a desarrollar una política de datos para todo el centro y un código de conducta ética para el uso de entornos de aprendizaje en línea. También puede ayudar a valorar los problemas de accesibilidad a los que puedan enfrentarse los estudiantes en relación con el aprendizaje en línea.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Proponga y defienda una política de datos para su centro educativo y un código de conducta ética para entornos de aprendizaje en línea** (p. ej., gestión de datos personales, accesibilidad para todos, seguridad, privacidad, etc.).

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

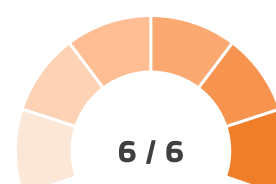


Al liderar actividades de colaboración para sus compañeros y ayudarles a crear material y ejecutar proyectos conjuntos, podrá ampliar su propia competencia digital en materia de colaboración profesional y contribuir al avance del desarrollo y el *aprendizaje colectivo* en su centro escolar. Trate de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

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

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

Su respuesta: **Propongo** el uso de nuevas tecnologías digitales para la práctica profesional en mi centro educativo (p. ej., tecnologías emergentes, aplicaciones, infraestructura).

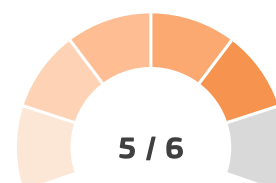


Constantemente están surgiendo nuevas soluciones tecnológicas que pueden satisfacer nuevas necesidades y apoyar nuevas tendencias pedagógicas. Es fundamental estar abierto a nuevas herramientas que puedan mejorar su práctica profesional, así como buscar nuevas tecnologías que puedan satisfacer sus objetivos profesionales y enfoques pedagógicos. Si bien es importante continuar con las tecnologías digitales existentes, también lo es buscar otras nuevas y debatir cómo podría beneficiarse toda la organización de las prácticas pedagógicas innovadoras que se pueden apoyar con estas tecnologías.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga explorando nuevas tecnologías digitales que apoyen pedagogías innovadoras, así como otras que ofrezcan nuevas perspectivas en la enseñanza y el aprendizaje.**

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

Su respuesta: **Ayudo y asesoro** a mis compañeras y compañeros sobre cómo mejorar su práctica profesional digital por medio de la reflexión crítica (p. ej. a través de foros de debate, blogs, redes sociales, comunidades profesionales en línea).

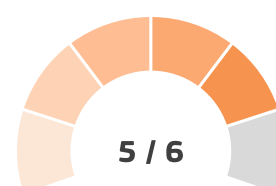


Apoyar a otros docentes en su propia reflexión sobre sus prácticas docentes en relación con las tecnologías digitales ampliará sus propias competencias en este ámbito. También facilita la participación de la comunidad escolar en la colaboración y en el intercambio de prácticas que pueden llevar a su centro a mejorar como organización de aprendizaje. Al iniciar comunidades de prácticas y utilizar herramientas y entornos para apoyar las reflexiones sobre sus experiencias combinadas de docencia a través de tecnologías digitales, puede ayudar a todo su centro a ser consciente del potencial de innovación que presenta el uso de tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Impulse la innovación y el cambio en su centro escolar utilizando tecnologías digitales para apoyar la enseñanza y el aprendizaje** (p. ej., organice estudios de lecciones y reflexione sobre la aplicación de las lecciones, introduzca actividades de tutoría y mentoría para los recién llegados).

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).

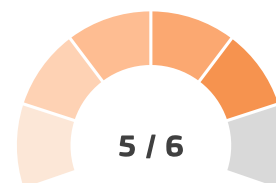


Al ayudar a otros profesores a mantener un perfil digital positivo, amplía sus propias competencias y, al mismo tiempo, facilita la participación de la comunidad escolar en una cultura que promueve una vida digital segura y legal, al tiempo que contribuye de forma positiva, ética y responsable al mundo 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: **Ayudo y asesoro** a otros compañeros y compañeras en el uso de las tecnologías digitales para su aprendizaje profesional (p. ej., comunidades de aprendizaje en línea, repositorios en línea, expedientes electrónicos).

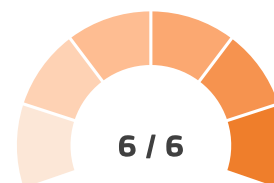


Cuando ofrece apoyo y asesoramiento a otros profesores respecto al uso de tecnologías digitales para su aprendizaje profesional, está ampliando sus propias competencias y, al mismo tiempo, facilitando la participación de la comunidad escolar en una cultura de desarrollo profesional continuo respaldada por las tecnologías digitales. A través de su propio uso de las tecnologías digitales para el aprendizaje, los profesores pueden transferir estas capacidades a su práctica docente con sus alumnos. Aprender a través de las tecnologías digitales, es decir, utilizar las tecnologías digitales como medio de aprendizaje, conlleva un resultado de aprendizaje adicional al contenido que se está tratando. Puede ayudar a su centro a entender el potencial que encierra el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje profesional de los profesores. Puede poner en marcha en su centro una estrategia que apoye la provisión de formación a través de tecnologías digitales para satisfacer de forma más idónea las necesidades de aprendizaje detectadas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Impulse la innovación y el cambio en su centro proponiendo tecnologías digitales innovadoras que se puedan utilizar para el aprendizaje profesional de los docentes** (p. ej., comunidades de aprendizaje en línea, repositorios en línea con recursos de aprendizaje, MOOC, insignias digitales).

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

Su respuesta: **Inicio y contribuyo** al diseño de una estrategia profesional de aprendizaje profesional destinada a desarrollar la competencia digital del profesorado (*p. ej., aprendizaje basado en proyectos con uso de tecnologías digitales; diseño del aprendizaje con herramientas digitales, intercambio de buenas prácticas*).

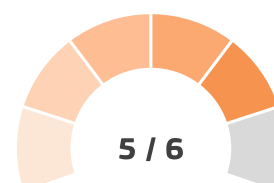


El aprendizaje profesional y el desarrollo profesional continuo son una parte esencial de la carrera y de la vida. Ser competente en el diseño de programas de aprendizaje profesional sobre el uso de tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje amplía sus propias competencias y, al mismo tiempo, contribuye a la formación de profesores con competencias digitales que pueden facilitar el aprendizaje y la competencia digital de sus alumnos. Constantemente están surgiendo tecnologías digitales que pueden satisfacer necesidades de aprendizaje nuevas y apoyar las últimas tendencias pedagógicas. Es importante seguir estas novedades y tendencias para incorporarlas, cuando proceda, a las prácticas individuales y colectivas de enseñanza y aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga explorando nuevas tecnologías digitales que apoyen y mejoren la enseñanza y el aprendizaje de calidad.**

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

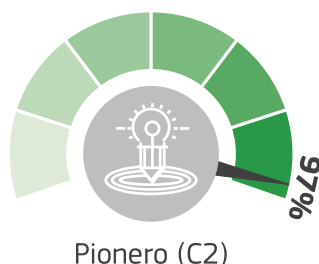
Su respuesta: **Lidero** actividades de pensamiento computacional en mi centro para apoyar el desarrollo de la competencia digital de otras compañeras y compañeros y del alumnado (*p. ej., clases y concursos de programación, hackatones*).



Al ayudar a sus colegas y alumnos a desarrollar competencias de *pensamiento computacional*, aumentará la capacidad de la comunidad escolar para analizar el mundo que nos rodea, así como para encontrar soluciones digitales que sirvan de apoyo en diversas tareas.

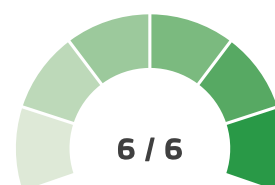
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Participe en el diseño y el desarrollo de aplicaciones educativas digitales** (*p. ej., juegos, aplicaciones móviles, herramientas de evaluación, cursos en línea, personalización de entornos virtuales*).

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: **Propongo** estrategias y herramientas para ayudar a mis compañeras y compañeros a buscar y seleccionar recursos digitales procedentes de diversas fuentes de acuerdo con los requisitos del currículo y con los objetivos de aprendizaje (*p. ej., conjuntos de palabras clave, listas de verificación de selección, rúbricas para la evaluación de recursos digitales o referencias a portales de recursos*).

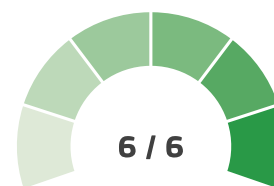


Implicar a sus colegas en la mejora de sus estrategias de búsqueda y selección de recursos digitales y prestarles apoyo es esencial para establecer una colección de contenidos digitales de calidad acorde a los requisitos del plan de estudios y a los objetivos de aprendizaje. Siga la evolución de los criterios y herramientas para la evaluación de contenidos digitales (p. ej., evaluando su autoría, fiabilidad y autenticidad) y reajústelos según corresponda.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Inove en sus prácticas de búsqueda** para identificar de manera eficaz y eficiente recursos digitales de calidad.

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

Su respuesta: **Inicio y contribuyo** a la creación conjunta de recursos educativos digitales con agentes implicados en la educación externos a mi centro (*p. ej., investigadores, editoriales de contenidos educativos, empresas de tecnología educativa*).

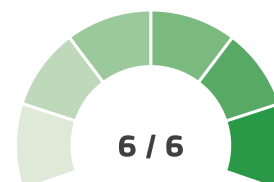


Implicarse con partes interesadas del sector educativo para crear recursos digitales, colaborando con empresas de tecnología educativa, organizaciones educativas o editores de contenidos educativos es una manera excelente de profundizar en la cultura de aprendizaje del centro. Manténgase al día de los avances metodológicos y tecnológicos en la creación de contenidos y anime a otros a que también lo hagan.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove regularmente sus prácticas para crear de forma eficaz recursos educativos valiosos y pertinentes, estar al día de los avances metodológicos y tecnológicos en la creación de contenidos y animar a otros a hacerlo.** Manténgase actualizado sobre los últimos avances tecnológicos y siga los logros de la industria educativa y la comunidad investigadora.

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: **Inicio y contribuyo** a una orientación en el ámbito escolar, para profesorado y alumnado, sobre la modificación de los recursos digitales existentes de acuerdo con los requisitos curriculares y con los objetivos de enseñanza y aprendizaje (*p. ej., estrategias para revisar, mejorar y reutilizar los recursos digitales de mi centro, licencias de derechos de autor que se deben usar, acuerdos con partes interesadas de la comunidad educativa externos y con editoriales*).

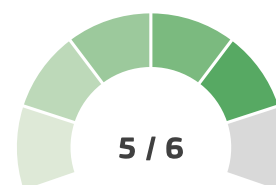


Una característica del liderazgo consiste en ayudar a definir una orientación aplicable a todo el centro para que profesores y alumnos se impliquen en modificar los recursos digitales existentes y en adaptarlos a los requisitos de los planes de estudios y a los objetivos de enseñanza y aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Valore mecanismos y estrategias para revisar, mejorar y reutilizar los recursos digitales del centro a fin de satisfacer las necesidades de enseñanza y aprendizaje, respetando los regímenes de derechos de autor y licencias** y celebrando acuerdos con partes interesadas externas y editoriales.

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: **Diseño y desarrollo** una estrategia para garantizar a mi alumnado, compañeras y compañeros una gestión de los contenidos y un acceso a estos que sean fácil, equitativo y seguro (*p. ej., clasificación de los contenidos, asignación de derechos de acceso limitado dependiendo de los usuarios específicos, protocolos de cifrado, copias de seguridad de forma habitual*).

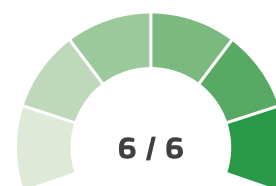


Disponer de una estrategia garantiza una gestión de los contenidos digitales y un acceso a estos que sean fáciles, equitativos y seguros, clasificándolos y presentando los datos de manera que a sus alumnos y colegas les resulta fácil acceder a ellos. Animar a sus compañeros a participar en la construcción de un espacio digital común para todo el centro a fin de facilitar el almacenamiento y gestión de los contenidos digitales y el acceso a ellos de forma segura para estudiantes y profesores es esencial para instaurar una cultura de contenidos digitales.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Introduzca y promueva un espacio digital común para todo el centro que facilite el almacenamiento y la gestión de los contenidos digitales y el acceso a ellos de forma segura para los distintos usuarios objetivo.** Considere revisar periódicamente la eficacia de las medidas adoptadas y mantener al día las normas de protección de datos.

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

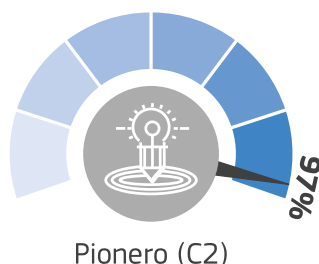
Su respuesta: **Inicio y promuevo** un espacio en línea donde compartir recursos educativos digitales, que esté disponible para la comunidad escolar (*ej.: empleo de palabras clave /etiquetas/metadatos, permitir a terceros comentar, calificar, modificar o crear conjuntamente*)



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.

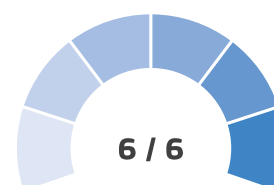
[Sugerencias para acciones futuras]: **Busque formas de participar en oportunidades locales, nacionales e internacionales con el fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica** de las estrategias y soluciones para compartir recursos educativos digitales con la comunidad escolar.

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: Inicio y promuevo el diseño e intercambio, en mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto, de prácticas innovadoras de enseñanza y aprendizaje en las que se utilicen las nuevas tecnologías (ej.: talleres en línea, diseño didáctico usando tecnologías digitales, microenseñanza y co-enseñanza, debates reflexivos en torno a la efectividad del uso de las tecnologías digitales).

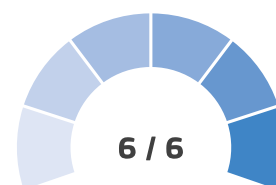


Animar a los compañeros a participar en el intercambio de experiencias y actividades de aprendizaje y en la realización de proyectos apoyados por la tecnología dentro del centro y entre grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es esencial para crear una cultura de la pedagogía digital que logre buenos resultados. Reflexione sobre sus prácticas y trate de innovarlas continuamente, al tiempo que se mantiene al día de las últimas tendencias en las tecnologías digitales que mejor puedan apoyarle para el liderazgo y la innovación en el diseño, el desarrollo y la aplicación del aprendizaje utilizando tecnologías digitales para mejorar los resultados del aprendizaje y satisfacer otras necesidades de los alumnos.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove en sus prácticas manteniéndose al día de las últimas tendencias en el diseño, el desarrollo y la aplicación del aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales para mejorar los resultados de los estudiantes.** Participe en redes apoyadas por la tecnología con otros centros educativos y partes interesadas del sector educativo a nivel local, nacional e internacional, y anime a otros a que también lo hagan.

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: Inicio y promuevo formas en las que se pueden utilizar las tecnologías digitales para ayudar al profesorado y alumnado en la retroalimentación y la reflexión tanto dentro como fuera de mi centro educativo (ej.: foros de debate, chat, documentos compartidos, preguntas frecuentes).



Animar a sus colegas a participar en el intercambio de experiencias y en actividades apoyadas por la tecnología dentro del centro y entre grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es esencial para crear una cultura de aprendizaje reflexivo. Valore sus propias prácticas y trate de innovarlas continuamente, al tiempo que se mantiene al día de las últimas tendencias en las tecnologías digitales que puedan ofrecer oportunidades para que sus alumnos, y usted mismo, reflexionen antes del aprendizaje, durante el aprendizaje y sobre el aprendizaje.

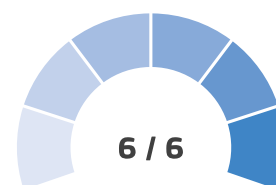
[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove en sus prácticas manteniéndose al día de las novedades en las tecnologías digitales que puedan proporcionar información de retorno y oportunidades de reflexión, dando lugar a reajustes de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para mejorar los resultados de los estudiantes.** Participe en redes apoyadas por la tecnología con otros centros y partes interesadas del sector educativo a escala local, nacional e internacional que innoven en materia de *retroalimentación* y orientación, y anime a otros a que también lo hagan.

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

Su respuesta: Inicio y promuevo el uso de las tecnologías digitales dentro de mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto, proporcionando oportunidades para la colaboración en el aprendizaje individual y colectivo dentro y fuera de del aula y del centro educativo (ej.: empleo de entornos y herramientas en línea sincrónicos y asincrónicos, participación en reuniones informales del profesorado, proyectos conjuntos, organización conjunta de eventos de aprendizaje en línea, creación y diseño colaborativos de materiales didácticos).

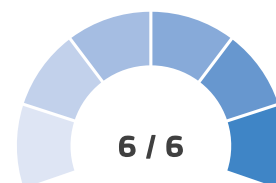
Introduzca y promueva el uso de tecnologías digitales en su centro educativo y en el conjunto de la comunidad para compartir información sobre cómo fomentar la colaboración para el aprendizaje individual y colectivo y aprender al respecto. Encuentre oportunidades para colaborar de cara al aprendizaje y el desarrollo a nivel individual y colectivo, tanto de sus alumnos como de sus colegas. Aproveche las oportunidades para utilizar entornos y herramientas en línea sincrónicos y asincrónicos, participar en reuniones informales de profesores, cree proyectos conjuntos o únase a ellos, organice actividades de aprendizaje en línea en colaboración con sus alumnos y colegas, participe en el diseño conjunto y la cocreación de material de aprendizaje que apoye el aprendizaje centrado en la colaboración o el desarrollo profesional.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Busque formas de participar en oportunidades a escala local, nacional e internacional con el fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica respecto al uso de las tecnologías digitales para ofrecer oportunidades de colaboración para el aprendizaje individual y colectivo, tanto dentro como fuera del aula y del centro educativo.** Esté atento a las tendencias y avances relacionados con el uso de las tecnologías digitales para este fin.



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: Inicio y promuevo estrategias y prácticas en las que las tecnologías digitales pueden utilizarse para apoyar el aprendizaje autorregulado de profesorado y alumnado en mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto (*ej.: espacios de creación, espacios de aprendizaje con tecnologías digitales para dar cabida a actividades prácticas, tutorización del alumnado*).



Introduzca y promueva el uso estratégico de las tecnologías digitales en su centro educativo y en su comunidad en general. Esto ayudará a profesores y estudiantes a hacer un uso más amplio y adecuado de las tecnologías digitales para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulado y, de este modo, fomentar un aprendizaje activo y autónomo.

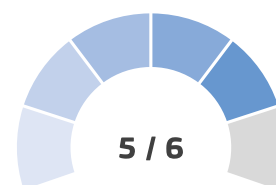
[Sugerencias para acciones futuras]: **Busque formas de participar en oportunidades a escala local, nacional e internacional a fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica de las tecnologías digitales que pueden utilizarse para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulado de los estudiantes, fomentando un aprendizaje activo y autónomo.** Esté atento a las tendencias y evoluciones relacionadas con este ámbito. Busque oportunidades para participar en el aprendizaje y el desarrollo a nivel individual y colectivo —para sus alumnos, sus colegas y usted mismo— en relación con procesos de aprendizaje autorregulado que fomenten un aprendizaje activo y autónomo. Aproveche las oportunidades para innovar y liderar que ofrece la organización de actividades prácticas en espacios de creación u otros espacios de aprendizaje que incorporen tecnologías digitales, o las actividades innovadoras como talleres y otras actividades de aprendizaje dirigidas por los estudiantes.

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

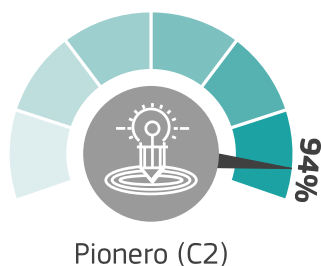
Su respuesta: Reflexiono, junto con mi alumnado sobre la enseñanza y el aprendizaje y los rediseño, involucrándolo en el diseño y creación conjuntos de aplicaciones que utilizan las tecnologías emergentes y teniendo en cuenta consideraciones éticas (*ej.: diseño de escenarios de realidad aumentada y expediciones 3D, programación de robots humanoides, personalización de algoritmos de búsqueda, atención a la datificación y a la IA en la toma de decisiones*).

Valore cómo puede trabajar con sus alumnos para generar valor a partir de la reflexión sobre las oportunidades de enseñanza y aprendizaje y su rediseño, utilizando tecnologías emergentes de manera que se aborden tanto las consecuencias éticas como las aplicaciones prácticas. Participe en estrategias y prácticas dentro de su centro y de su comunidad en general que puedan ayudar a profesores y alumnos en el uso de tecnologías emergentes para brindar experiencias y contenidos novedosos para la enseñanza y el aprendizaje, al tiempo que se abordan las consecuencias éticas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje para introducir y promover, en su centro y en su comunidad en general, estrategias y prácticas que sirvan de apoyo a profesores y estudiantes a la hora de utilizar las tecnologías emergentes.** Esto proporcionará experiencias y contenidos novedosos para la enseñanza y el aprendizaje, que pueden tenerse en cuenta al tiempo que se abordan las consecuencias éticas. Busque oportunidades para participar en el aprendizaje y el desarrollo a nivel individual y colectivo que impliquen la utilización de tecnologías emergentes, tanto para sus alumnos como para sus colegas y para usted mismo. Pueden consistir en programar robots humanoides, personalizar mundos virtuales para actividades de aprendizaje, fomentar la capacidad de actuación de los humanos en la toma de decisiones basada en datos y explorar sinergias con la industria tecnológica.

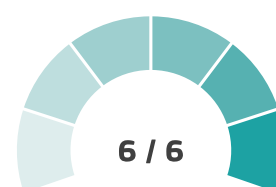


Área 4 – Evaluación y retroalimentación



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*).

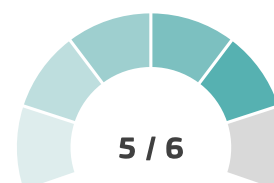


Adoptar estrategias y prácticas en su centro educativo y en el conjunto de la comunidad que puedan contribuir a desarrollar la manera en que se utilizan las tecnologías digitales para apoyar la evaluación formativa y sumativa del aprendizaje es una forma excelente de profundizar en la cultura del uso 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: Reflexiono e involucro a mi alumnado en la detección y el análisis de sus datos de aprendizaje para, atendiendo a los mismos, programar su futuro aprendizaje (ej.: registro de aprendizaje reflexivo, programas informáticos de establecimiento de objetivos personales).

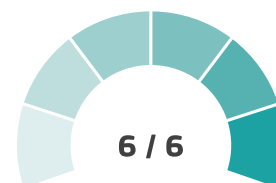


Trabajar con sus alumnos para seleccionar y utilizar tecnologías de evaluación que recojan datos de aprendizaje y presenten análisis le permite identificar una base sólida sobre la que planificar su aprendizaje futuro.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Participe en estrategias y prácticas, en su centro y en el conjunto de su comunidad, sobre el uso de los datos de los alumnos, abordando su valor para el aprendizaje y la validez de las distintas fuentes de datos, con el fin de apoyar decisiones basadas en pruebas para intervenciones específicas.** Esto puede aportar una base más sólida a las decisiones pedagógicas, las decisiones administrativas, como la asistencia de los estudiantes, y la interpretación de los datos sobre el aprendizaje de los estudiantes, como las notas.

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

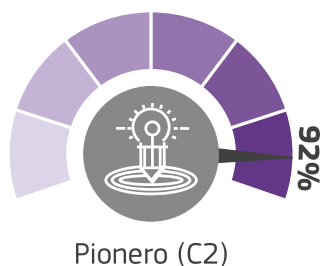
Su respuesta: **Propongo y promuevo**, en mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto, una estrategia sobre el uso de las tecnologías digitales que facilitan proporcionar, recibir y analizar la retroalimentación a fin de programar medidas adicionales (ej.: *portafolios electrónicos, retroalimentación contextual, narración digital*).



Animar a los compañeros a participar en el intercambio de experiencias y realizar acciones para explorar y utilizar tecnologías de evaluación para la retroalimentación en su centro educativo y con grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es una buena manera de garantizar que las características pedagógicas de dichas tecnologías se identifiquen y aprovechen. Esto fomenta un uso significativo de las tecnologías digitales para facilitar la transmisión, la recepción y el análisis de la información de retorno a fin de apoyar la planificación de nuevas acciones en toda la gama de actividades del centro.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Valore sus estrategias y prácticas en materia de retroalimentación para el aprendizaje y sobre el aprendizaje y trate de innovarlas continuamente, al tiempo que se mantiene al día de las tendencias y avances en las tecnologías que pueden ofrecer información de retorno para que sus alumnos, y usted mismo, reflexionen antes del aprendizaje, durante el aprendizaje y sobre el aprendizaje.** Busque oportunidades para participar a escala local, nacional e internacional a fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica en este ámbito de la enseñanza y el aprendizaje.

Área 5 — Empoderamiento del alumnado

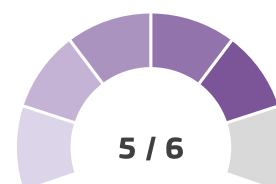


5.1 Accesibilidad e inclusión. Asegurar el acceso a los recursos digitales y a las actividades de aprendizaje de todos el alumnado teniendo en cuenta las limitaciones contextuales, físicas o cognitivas en su empleo de las tecnologías digitales.

Su respuesta: **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*).

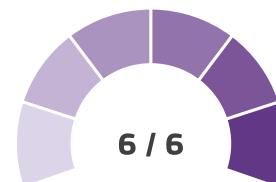
Incluye a los miembros de la comunidad escolar (p. ej., colegas o padres) en el desarrollo de un planteamiento global de aprendizaje digital que no deje a nadie atrás. Al mismo tiempo, promueve el desarrollo, en su centro educativo, de un entorno que apoye la transformación digital y permita a los estudiantes 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: Inicio y promuevo el uso de tecnologías digitales de manera que permitan unas experiencias de aprendizaje diferenciadas y personalizadas por parte del alumnado (ej.: grupos de interés para que el profesorado pueda compartir buenas prácticas, plataformas en línea con recursos y clases en directo).

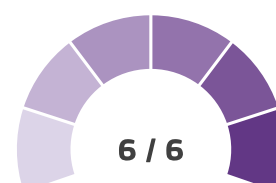


La introducción, en el centro educativo, de nuevas formas de captar las diferentes necesidades de aprendizaje puede ayudar a todos los estudiantes a alcanzar su máximo potencial individual. La participación del conjunto de la comunidad escolar puede apoyar las prácticas del centro educativo orientadas a alcanzar este objetivo.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Estar informado de los nuevos avances tecnológicos y de cómo pueden apoyar las pedagogías para abordar el aprendizaje diferenciado y personalizado de sus alumnos.**

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: Inicio y promuevo, dentro de mi centro educativo y en la comunidad en su conjunto, espacios de aprendizaje enriquecidos digitalmente donde el alumnado se compromete activamente en actividades de aprendizaje (ej.: espacio para la creación, robótica, programación, aplicaciones de IA).

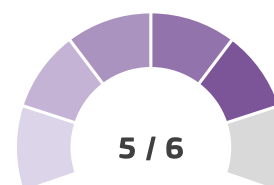


Es importante fomentar el trabajo colaborativo a través de las tecnologías digitales. Crear oportunidades para que los alumnos participen activamente en actividades de aprendizaje y diseño colaborativo puede permitir el desarrollo de capacidades esenciales y nuevos conocimientos.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Estar siempre informado de las nuevas tendencias tecnológicas y pedagógicas e intentar involucrar a todas las partes interesadas del conjunto de la comunidad escolar en las actividades de aprendizaje que introduzca.**

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.

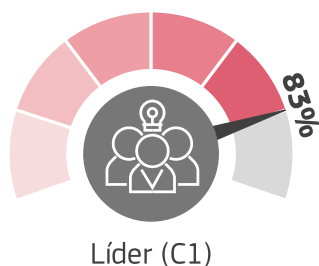
Su respuesta: Reflexiono sobre la enseñanza y el aprendizaje para contextos a distancia y semipresencial y los rediseño para asegurar el compromiso activo de mi alumnado en el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula (ej.: *aprendizaje en línea, aprendizaje híbrido, laboratorios virtuales, herramientas colaborativas en línea, actividades síncronas y asíncronas, trabajo individual y en equipo*).



Con el diseño de un entorno en línea, puede llevar a cabo actividades de aprendizaje con un enfoque de aprendizaje mixto, tanto dentro como fuera del aula. Reflexione sobre si las soluciones disponibles para el aprendizaje mixto le ayudan a aprovechar al máximo este enfoque y a ampliar el potencial de dichas soluciones mediante el diseño y la aplicación de entornos de aprendizaje significativos. El siguiente paso para el aprendizaje mixto sería aplicar las soluciones disponibles en función del perfil individual y diferenciado de sus alumnos.

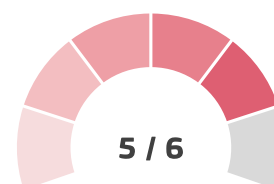
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Iniciar el desarrollo de un enfoque de aprendizaje mixto en todo el centro educativo.** Reforzar la colaboración y el proceso de toma de decisiones de los profesores para poder utilizar de forma óptima el aprendizaje en línea.

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: Lidero iniciativas basadas en proyectos en las que el alumnado, tanto en su papel de receptor como de creador, debe pasar por el proceso de búsqueda, evaluación y gestión de la información y los datos de forma crítica (*ej.: edición del periódico escolar, organización del acceso a la información y los datos utilizando taxonomías y categorías*).

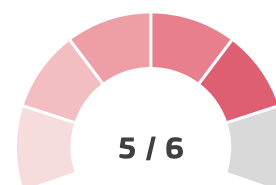


La dirección de iniciativas basadas en proyectos, en las que los estudiantes, como receptores y creadores, pasan por el proceso crítico de búsqueda, evaluación y gestión de información y datos es el primer paso para crear una cultura de *alfabetización en materia de información y de datos*, en su centro educativo. Tras debatir con los estudiantes cómo extraer conclusiones válidas de distintas fuentes, anímelos a utilizarlas de forma eficaz, por ejemplo, en argumentos y debates.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Contribuir a crear una cultura de alfabetización en materia de información y de datos, en su centro educativo y en el conjunto de la comunidad.** Esto puede incluir la organización de un debate en el que grupos de estudiantes representen escuelas de pensamiento opuestas o simplemente opiniones divergentes, o talleres orientados a explorar y aprender a identificar noticias falsas.

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

Su respuesta: Reflexiono sobre la idoneidad de mis prácticas de enseñanza con vistas a fomentar la comunicación y colaboración digitales de mi alumnado y las readapto en consecuencia (ej.: intercambio de buenas prácticas con otro alumnado, debates con mi alumnado sobre las necesidades de comunicación y colaboración, estudio de nuevas herramientas digitales).

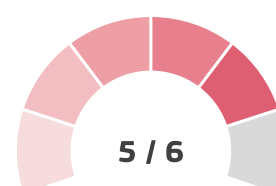


Lo importante es que empodere a sus estudiantes para que puedan aplicar y desarrollar de manera autónoma sus capacidades de comunicación y colaboración. Involúcrelos en redes con otros centros educativos y partes interesadas en materia de educación, a escala nacional e internacional. Deben poder expresar claramente sus puntos de vista, tener una opinión y saber argumentarla, y, al mismo tiempo, ser capaces de comunicarse de manera profesional, educada y respetuosa con respecto a los demás y a sus opiniones.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Involucre a sus estudiantes en redes con otros centros educativos y partes interesadas en materia de educación, a escala nacional e internacional.** Esto puede incluir la participación o la cocreación de iniciativas educativas en las que, a través de la práctica, sus alumnos se den cuenta de que la comunicación oral y escrita sigue normas diferentes, aunque estas normas tienden a converger en la era de los medios sociales.

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: Reflexiono sobre las actividades de aprendizaje y las rediseño para fomentar la expresión digital y la (re)creación digital de contenidos al mismo tiempo que se fomentan las prácticas de intercambio (ej.: historias digitales, expedientes electrónicos).



La reflexión sobre las actividades de aprendizaje y su rediseño con el fin de fomentar la (re) creación de contenidos digitales de los estudiantes pueden permitirle ampliar la expresión y la creación digitales de los estudiantes más allá de las aulas. Involucre a sus alumnos en iniciativas dentro del centro educativo y en el conjunto de la comunidad para que diseñen, desarrollen y publiquen sus creaciones digitales, compartiéndolas de manera creativa.

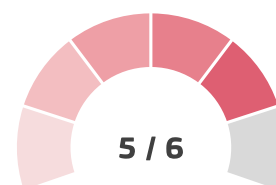
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Ampliar la expresión y la creación digitales de los estudiantes más allá del aula.** Por ejemplo, desafiando a los estudiantes a crear y compartir transmisiones de audio o vídeo o promover un espacio de creación que puedan utilizar diferentes miembros del centro educativo o de la comunidad.

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*).

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.

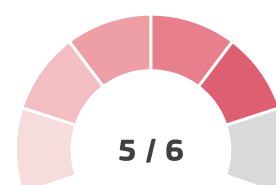


6.5 Uso responsable. Capacitar al alumnado para usar las tecnologías digitales de una forma responsable y ética, gestionando su identidad digital, huella digital y reputación digital.

Su respuesta: Reflexiono sobre mis actividades de aprendizaje y las rediseño para permitir que el alumnado tenga en cuenta la ética y las consecuencias de su comportamiento digital en situaciones reales (*ej.: considerar cómo algo que publican en línea puede resultar dañino, intercambiar de manera respetuosa una diferencia de opiniones en un comentario, manifestarse en línea*).

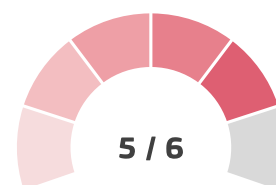
Lo importante ahora es empoderar a los estudiantes para que protejan su identidad digital y gestionen su *huella digital*. Anímelos a explorar el uso responsable y ético de las tecnologías digitales en su centro educativo y en el conjunto de la comunidad.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Implicar a los estudiantes en iniciativas que exploren el uso responsable y ético de las tecnologías digitales en el centro educativo y en el conjunto de la comunidad.** Esto puede incluir la preparación de talleres o la formación orientada a sus compañeros sobre el uso responsable de las tecnologías digitales.



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: **Reflexiono** sobre mi enseñanza y rediseño las actividades de enseñanza y aprendizaje para permitir crear, en colaboración con mi alumnado, procesos de solución de problemas y encontrar soluciones basadas en lo digital (*ej.: representación de modelos abstractos, depuración de código, descomposición de problemas en pequeñas partes*).



Lo importante ahora es que empodere a sus estudiantes para superar los retos mediante el uso creativo de las tecnologías digitales. El siguiente paso consistiría en involucrar a sus alumnos en la exploración y la búsqueda de soluciones innovadoras y creativas a los retos del mundo real, dentro y fuera de su centro educativo.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Involucrar a sus estudiantes en la exploración y la búsqueda de soluciones innovadoras y creativas a los retos del mundo real.** Esto puede incluir su participación en desafíos sociales, medioambientales o tecnológicos.

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.