

SELFIEforTEACHERS



Nombre del profesor:Hector Arranz

Sector educativo:Educación escolar (primaria y secundaria)

Grupo: No aplica

La autorreflexión comenzó: 11/12/2023

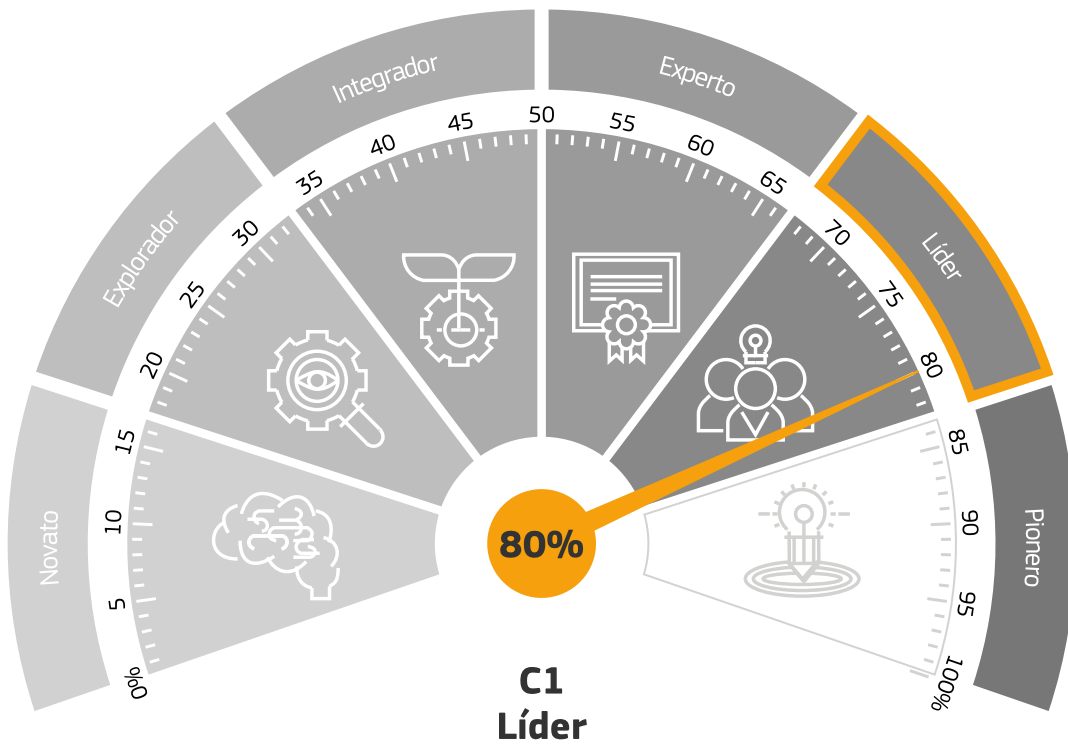
Autorreflexión completada: 11/12/2023

¡Gracias por su participación!

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

Resultados individuales

Resultados totales



Su nivel de competencia actual



El nivel de competencia que
indicó antes de realizar la autorreflexión



El nivel de competencia que
indicó después de realizar la autorreflexión

Resultados por área

Área 1 - Compromiso profesional



C1



Área 2 - Contenidos digitales



C2



Área 3 - Enseñanza y aprendizaje



C2



Área 4 - Evaluación y retroalimentación



C1



Área 5 - Empoderamiento del alumnado



C1



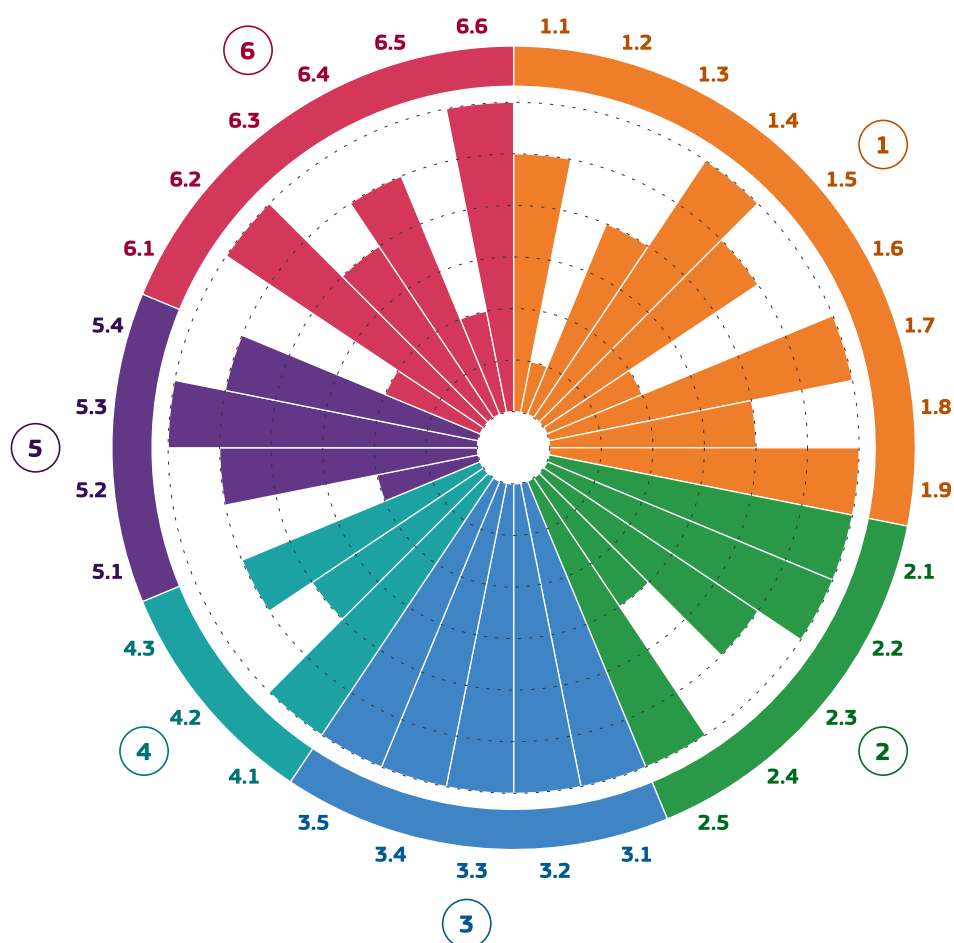
Área 6 - Facilitar la competencia del alumnado



C1



Resultados por ítem



- ① **Compromiso profesional**
- ② **Contenidos digitales**
- ③ **Enseñanza y aprendizaje**
- ④ **Evaluación y retroalimentación**
- ⑤ **Empoderamiento del alumnado**
- ⑥ **Facilitar la competencia del alumnado**

Comentarios por ítems

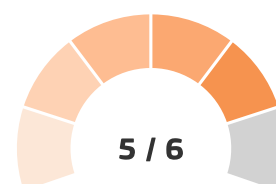
Área 1: Compromiso profesional



Líder (C1)

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

Su respuesta: Apoyo a mis compañeras y compañeros y los asesoro sobre cómo usar las tecnologías digitales para la comunicación organizativa (*p. ej., para una comunicación eficaz, eficiente, segura, responsable e integradora en el centro*).

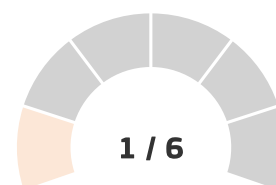


Al apoyar a sus compañeros y asesorarlos sobre el uso de *tecnologías digitales* para una *comunicación organizativa* eficaz, podrá ampliar su propia competencia digital en materia de comunicación organizativa y contribuir al desarrollo de prácticas innovadoras en su centro a este respecto. Trate de que los profesores de su centro se comprometan con el uso de herramientas digitales para la comunicación y de orientarlos para que las empleen de forma más eficaz.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Trabaje con sus compañeros en el desarrollo de una estrategia de comunicación digital común para el conjunto del centro y de la comunidad.**

1.2 Entornos de Aprendizaje en Línea. Administrar entornos de aprendizaje en línea teniendo en cuenta aspectos éticos y un uso adecuado del tratamiento de datos.

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

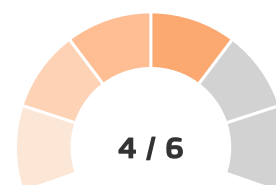


A la hora de empezar a utilizar entornos de aprendizaje en línea, es importante ser consciente de que la gestión de los datos implica *consideraciones éticas*. Cuestiones como qué tipo de datos personales es necesario recoger, quién tiene acceso a ellos, si se comparten o no y, en caso afirmativo, con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

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empiece a probar las características de los entornos de aprendizaje en línea relacionadas con las consideraciones éticas y la estrategia de gestión de datos** (p. ej., gestión de datos de los usuarios, política de acceso, condiciones de uso, cuestiones de privacidad).

1.3 Colaboración profesional. Utilizar tecnologías digitales para colaborar e interactuar con otras compañeras, compañeros y otras partes interesadas de la comunidad educativa

Su respuesta: **Analizo y selecciono** tecnologías digitales en función de sus características y de su idoneidad para las tareas de colaboración en las que tengo que participar con otros docentes o sectores de la comunidad educativa (p. ej., *actividades de colaboración en línea*).

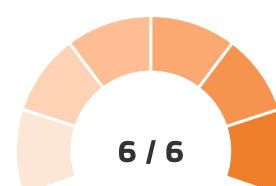


Ser capaz de analizar las tecnologías digitales en función de sus características y limitaciones facilita la selección de las herramientas colaborativas más adecuadas para los objetivos y necesidades pertinentes. También puede ser positivo trabajar con otros profesores e implicarlos en actividades con socios del centro escolar y de la comunidad en general. Ayúdeles a seleccionar las herramientas colaborativas que mejor se ajusten al objetivo de la actividad y a las necesidades y preferencias de los participantes.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Anticipe las capacidades de colaboración de sus compañeros y préstelos apoyo y asistencia para lograr colaboraciones eficaces, eficientes e integradoras dentro y fuera del centro educativo** (p. ej., dirija actividades de colaboración para que sus compañeros participen en la creación conjunta de planes de aprendizaje, ejecución de 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*).

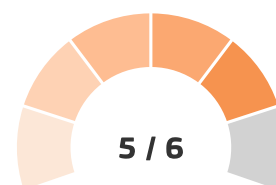


Constantemente están surgiendo nuevas soluciones tecnológicas que pueden satisfacer nuevas necesidades y apoyar nuevas tendencias pedagógicas. Es fundamental estar abierto a nuevas herramientas que puedan mejorar su práctica profesional, así como buscar nuevas tecnologías que puedan satisfacer sus objetivos 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).

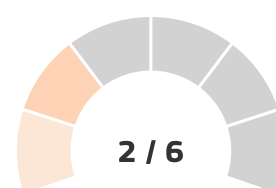


Apoyar a otros docentes en su propia reflexión sobre sus prácticas docentes en relación con las tecnologías digitales ampliará sus propias competencias en este ámbito. También facilita la participación de la comunidad escolar en la colaboración y en el intercambio de prácticas que pueden llevar a su 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: **Reconozco** los posibles riesgos y amenazas para mi reputación y para la de mi centro derivados de mi actividad digital (p. ej., privacidad, datos personales, acoso escolar, desinformación).

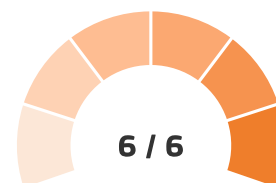


Al ser capaz de reconocer posibles riesgos y amenazas para su reputación y la de su centro en relación con su actividad digital, puede hacer un seguimiento de su huella digital y mantener un perfil digital positivo para mitigar esos riesgos. Asegúrese de conocer las políticas de gestión de datos de las tecnologías digitales que está utilizando y de ajustar siempre la configuración de privacidad según sus preferencias (es posible que las que se aplican por defecto no sean idóneas para usted). Por ejemplo, puede definir en los parámetros de privacidad con quién comparte información, si los demás pueden etiquetarle o no en una foto, qué tipo de *cookies* se permiten, etc.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Utilice medidas de mitigación para mantener un perfil digital positivo** (p. ej., lea las condiciones de uso, rastree periódicamente su huella digital o ajuste su configuración de privacidad).

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

Su respuesta: **Inicio y contribuyo** al desarrollo, para mis compañeras y compañeros de una estrategia profesional de aprendizaje con herramientas digitales (p. ej., seminarios web, formación en línea, comunidades en línea, repositorios de recursos, insignias digitales).

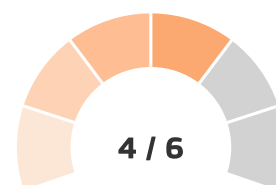


El aprendizaje profesional y el desarrollo profesional continuo son una parte esencial de la carrera y de la vida. Tener la competencia para introducir y promover una estrategia de aprendizaje profesional mejorada gracias al uso de herramientas digitales amplía sus propias competencias y, al mismo tiempo, desarrolla los conocimientos colectivos de su organización para responder a las necesidades de aprendizaje de sus miembros. 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 aprendizaje profesional, así como buscar nuevas tecnologías que puedan satisfacer sus objetivos y necesidades de aprendizaje.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga explorando nuevas tecnologías digitales que apoyen y mejoren el aprendizaje profesional de los profesores.**

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

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

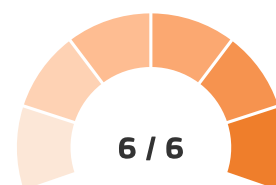


Analizar y seleccionar las oportunidades de aprendizaje profesional en línea sobre el uso de las tecnologías digitales en la educación facilitará el desarrollo de su competencia general como educador. Este proceso le permitirá satisfacer sus necesidades de aprendizaje de forma más adecuada, mejorando sus puntos débiles y aprovechando los fuertes. Si mantiene siempre esta atención al desarrollo profesional autodirigido continuo, puede asegurarse de incrementar constantemente su competencia y su desenvolvimiento en el uso de tecnologías digitales para apoyar métodos pedagógicos que mejoren la calidad de la educación que proporciona a sus estudiantes. Utilice esta competencia para apoyar y asesorar a los compañeros de su centro y a otros colegas.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Participe en comunidades de aprendizaje e intercambie con sus colegas experiencias con el uso de tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje que considere valiosas para apoyar su desarrollo profesional y el suyo propio** (p. ej., oportunidades de formación sobre pedagogías innovadoras con herramientas digitales, organización de sesiones informales y microenseñanza sobre evaluación digital con otros profesores).

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

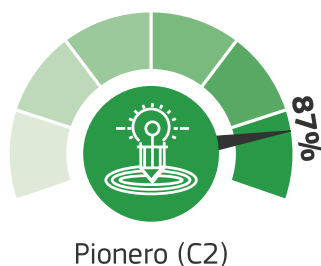
Su respuesta: **Contribuyo** al diseño y desarrollo de aplicaciones educativas digitales (p. ej., juegos, aplicaciones para el móvil, herramientas de evaluación, personalización de entornos virtuales).



Al ser capaz de contribuir al diseño y desarrollo de aplicaciones digitales educativas para apoyar su práctica profesional, podrá participar activamente en la búsqueda de soluciones idóneas para sus necesidades. Por ejemplo, puede colaborar con empresas de tecnología educativa y hacer una contribución más constructiva al proceso de diseño, ya que tendrá una comprensión más profunda de cómo funcionan las soluciones digitales. Dado que las soluciones digitales son una parte cada vez más importante de las actividades de aprendizaje, es importante poder comprender cómo funcionan para obtener mejores resultados o incluso contribuir a su mejora.

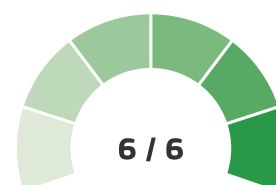
[Sugerencias para acciones futuras]: **Siga buscando nuevas soluciones y mejorando las actuales, utilizando su competencia de *pensamiento computacional* para comprender cómo funciona el mundo físico y digital que nos rodea.**

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).

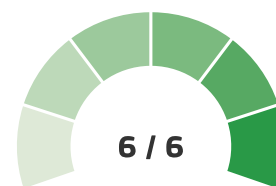


Implicar a sus colegas en la mejora de sus estrategias de búsqueda y selección de recursos digitales y prestarles apoyo es esencial para establecer una colección de contenidos digitales de calidad acorde a los requisitos del plan de estudios y a los objetivos de aprendizaje. Siga la evolución de los 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).

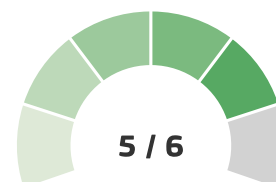


Implicarse con partes interesadas del sector educativo para crear recursos digitales, colaborando con empresas de tecnología educativa, organizaciones educativas o editores de contenidos educativos es una manera excelente de profundizar en la cultura de aprendizaje del centro. Manténgase al día de los 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: Reflexiono sobre recursos digitales existentes y los rediseño para integrarlos en actividades interactivas centradas en el alumnado (p. ej., adaptación de recursos digitales y tareas con herramientas enriquecidas digitalmente en un curso de formación en línea, evaluación en línea, proyecto colaborativo en línea, una wiki, un blog o espacio virtual de aprendizaje).

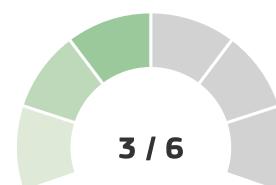


Rediseñar los recursos digitales existentes puede permitirle integrarlos en actividades interactivas centradas en el alumno, enriqueciendo el proceso de aprendizaje de sus alumnos. Puede seguir sacando provecho de los recursos digitales y tareas con herramientas digitales existentes, enriqueciéndolos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

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

2.4 Gestión y protección. Organizar los contenidos digitales de forma que permitan un acceso fácil y seguro para alumnado, familias y profesorado, protegiendo al mismo tiempo los datos confidenciales y personales.

Su respuesta: Utilizo diferentes herramientas digitales para almacenar, organizar y facilitar el acceso a los contenidos digitales (p. ej., estructuras de árbol, uso de metadatos/etiquetas).

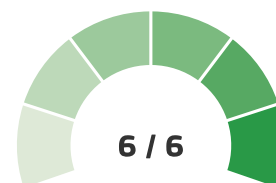


Utilizar la tecnología de forma intencionada para organizar, almacenar y recuperar contenidos digitales es esencial para facilitar el acceso a sus contenidos digitales, añadiendo contexto a través de etiquetas y metadatos de forma que sean comprensibles para usted y para otras personas a corto, medio y largo plazo. Reflexione sobre la recogida de datos personales y contenidos de sus alumnos que realmente necesite para fines específicos y la eliminación de cualquier dato que no sea necesario para fines educativos.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Establezca y aplique medidas de protección y seguridad para el almacenamiento y la gestión de contenidos digitales y el acceso a estos.** Esto incluye, por ejemplo, proteger sus dispositivos con contraseñas fuertes, asignar derechos de limitación de acceso a usuarios específicos, realizar copias de seguridad periódicas o seleccionar servicios de almacenamiento y otros servicios en línea en función de su política de datos, condiciones de uso, seguridad y protección. Reflexione también sobre la protección sistemática y eficaz de los datos personales de los alumnos, como exámenes, notas e informes, en consonancia con el *RGPD*.

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

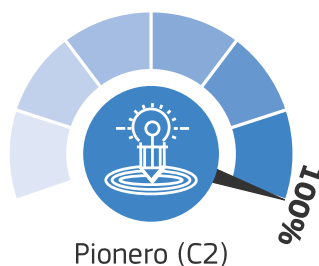
Su respuesta: Inicio y promuevo un espacio en línea donde compartir recursos educativos digitales, que esté disponible para la comunidad escolar (*ej.: empleo de palabras clave /etiquetas/metadatos, permitir a terceros comentar, calificar, modificar o crear conjuntamente*)



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.

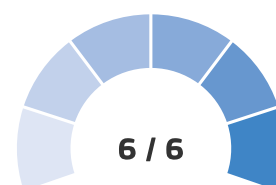
[Sugerencias para acciones futuras]: **Busque formas de participar en oportunidades locales, nacionales e internacionales con el fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica** de las estrategias y soluciones para compartir recursos educativos digitales con la comunidad escolar.

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).

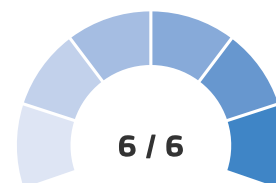


Animar a los compañeros a participar en el intercambio de experiencias y actividades de aprendizaje y en la realización de proyectos apoyados por la tecnología dentro del centro y entre grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es esencial para 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.

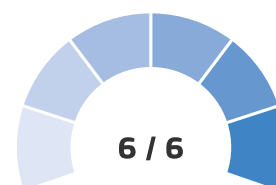
[Sugerencias para acciones futuras]: **Innove en sus prácticas manteniéndose al día de las novedades en las tecnologías digitales que puedan proporcionar información de retorno y oportunidades de reflexión, dando lugar a reajustes de las prácticas de enseñanza y aprendizaje para mejorar los resultados 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.

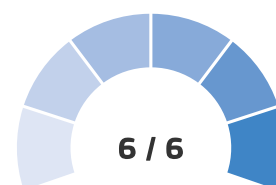


3.4 Aprendizaje autorregulado. Usar las tecnologías digitales para mejorar los procesos de aprendizaje autorregulados del alumnado, promoviendo un aprendizaje autónomo de la responsabilidad que el alumnado asume respecto a su propio aprendizaje, de tal modo que se traslada el foco de atención de la enseñanza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



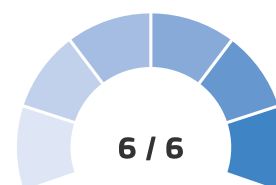
3.5 Tecnologías emergentes. Usar tecnologías emergentes para explorar experiencias de aprendizaje novedosas, teniendo en cuenta consideraciones éticas.

Su respuesta: Inicio y promuevo, dentro de mi centro y en la comunidad en su conjunto, estrategias y prácticas que puedan apoyar al profesorado y al alumnado en su empleo de las tecnologías emergentes con el fin de proporcionar nuevas experiencias y contenidos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta al mismo tiempo consideraciones éticas (ej.: *personalización de mundos virtuales para actividades de aprendizaje, fomento de la iniciativa humana en la toma de decisiones basadas en datos, cooperación con la industria tecnológica*).

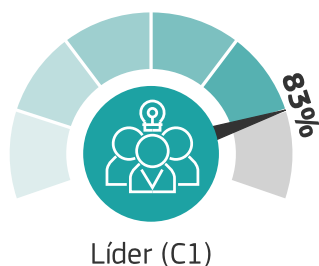
Animar a los compañeros a participar en el intercambio de experiencias y realizar acciones para explorar y utilizar *tecnologías emergentes* en su centro educativo y con grupos más amplios de partes interesadas del sector educativo (a escala nacional e internacional) es una buena manera de garantizar que las características pedagógicas de dichas tecnologías se identifiquen y aprovechen. Valore sus estrategias y prácticas y trate de innovarlas continuamente, al tiempo que se mantiene al día de las tendencias en las tecnologías emergentes 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]: **Encuentre formas de participar en oportunidades a escala local, nacional e internacional con el fin de aumentar su capacidad y su comprensión técnica de las tecnologías digitales emergentes para explorar experiencias y contenidos de aprendizaje novedosos, teniendo en cuenta las consecuencias éticas.**

Participe en redes con otros centros educativos y partes interesadas del sector educativo a escala local, nacional e internacional que innoven en materia de enseñanza y aprendizaje en relación con las tecnologías emergentes, y anime a otros a que también lo hagan.

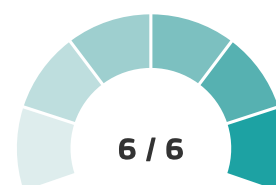


Área 4 – Evaluación y retroalimentación



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*).

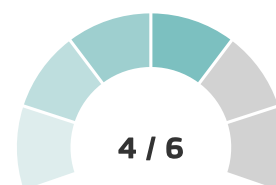


Adoptar estrategias y prácticas en su centro educativo y en el conjunto de la comunidad que puedan contribuir a desarrollar la manera en que se utilizan las tecnologías digitales para apoyar la evaluación formativa y sumativa del aprendizaje es una forma excelente de profundizar en la cultura del uso 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: **Selecciono** las tecnologías digitales que facilitan la presentación y el análisis de los datos de aprendizaje para apoyar mis reflexiones sobre mi práctica didáctica y sobre el aprendizaje de mi alumnado (ej.: *registro y representación visual de los datos, gráficos generados de manera automática, herramientas para el diseño de mapas mentales, paneles digitales*).

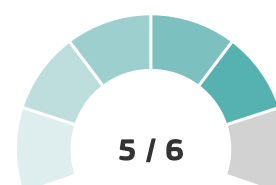


El uso de diversas tecnologías de evaluación y de cuadros de indicadores de resultados para ayudarle a reflexionar sobre el aprendizaje de sus alumnos y sobre su práctica docente ayuda a encontrar formas alternativas de presentar los materiales para el aprendizaje.

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

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

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



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

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

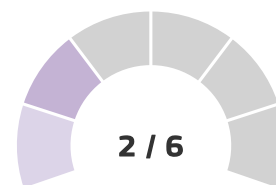
Área 5 — Empoderamiento del alumnado



Líder (C1)

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

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



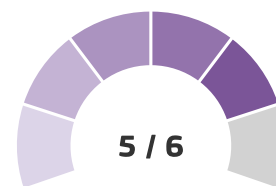
Todos los tipos de recursos, tanto digitales como analógicos, deben adaptarse siempre al contexto y las necesidades de los estudiantes. Por lo que se refiere a los recursos digitales, hay que tener siempre en cuenta que incluso los alumnos muy competentes en materia digital a veces se enfrentan a problemas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

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Empezar a utilizar herramientas y recursos digitales que puedan apoyar sus objetivos y actividades de enseñanza.**

Cuando se utilicen recursos digitales, debatir con los estudiantes las dificultades prácticas o técnicas y explorar las posibles soluciones. Esto puede incluir, el examen de la *potencialidad* de cada solución con el fin de elegir la más adecuada para una situación determinada.

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

Su respuesta: Reflexiono sobre mi enseñanza y la rediseño para involucrar a mi alumnado en el diseño de sus propios itinerarios de aprendizaje empleando las tecnologías digitales idóneas para sus necesidades de aprendizaje (*ej.: empleo por parte del alumnado de herramientas en línea para establecer sus objetivos de aprendizaje, supervisar su progreso y reflexionar sobre las evaluaciones formativa y sumativa que demuestren su nivel de dominio*).

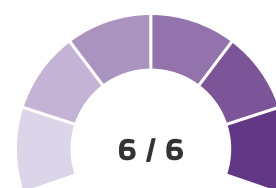


El aprendizaje personalizado es importante para responder a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos. Además, los estudiantes deben notar que los recursos de contenido se relacionan con sus experiencias y responden a sus necesidades y preferencias de aprendizaje. Por otra parte, deben recibir apoyo para diseñar sus propios materiales didácticos en un formato y estilo que comprendan. Es por ello importante contrarrestar y conciliar los dos aspectos de la enseñanza personalizada: respetar, abordar y permitir las diferencias a la hora de enseñar, y apoyar a los alumnos de manera individualizada para alcanzar el objetivo de aprendizaje establecido.

[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Iniciar y promover nuevas formas de utilizar las tecnologías digitales con el fin de diferenciar y personalizar el aprendizaje de los alumnos en su centro educativo.**

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*).

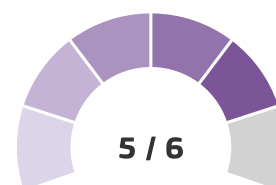


Es importante fomentar el trabajo colaborativo a través de las tecnologías digitales. Crear oportunidades para que los alumnos participen activamente en actividades de aprendizaje y diseño colaborativo puede permitir el desarrollo de capacidades esenciales y nuevos conocimientos.

[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.

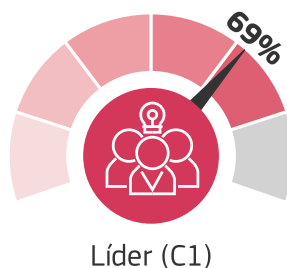
Su respuesta: Reflexiono sobre la enseñanza y el aprendizaje para contextos a distancia y semipresencial y los rediseño para asegurar el compromiso activo de mi alumnado en el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula (ej.: aprendizaje en línea, aprendizaje híbrido, laboratorios virtuales, herramientas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

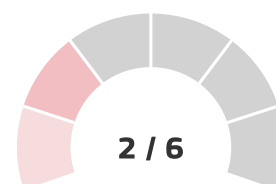
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Iniciar el desarrollo de un enfoque de aprendizaje mixto en todo el centro educativo.** Reforzar la colaboración y el proceso de toma de decisiones de los profesores para poder utilizar de forma óptima el aprendizaje en línea.

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

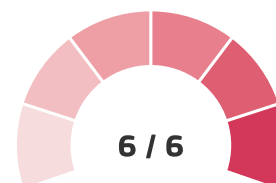


Al explorar actividades de aprendizaje que animan a los estudiantes a buscar, evaluar y gestionar información y datos en entornos digitales, empiece a reflexionar sobre la fiabilidad de la información obtenida en línea en una tarea asignada, por ejemplo, en una actividad de revisión.

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

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

Su respuesta: Mi alumnado y yo **iniciamos y promovemos** redes de comunicación y colaboración digitales con otros centros y *partes interesadas* en la educación (nacional e internacionalmente) para intercambiar experiencias de aprendizaje, actividades y para perseguir proyectos comunes (*ej.: participación y/o creación conjunta de iniciativas educativas, concursos*).

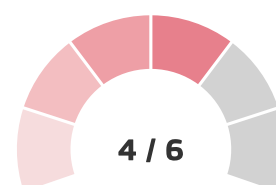


Animar a sus estudiantes a participar con otros centros educativos y las *partes interesadas* en materia de educación (a escala nacional e internacional) en el intercambio de experiencias de aprendizaje y en la realización de actividades y proyectos comunes es esencial para crear redes digitales de comunicación y colaboración. Reflexione sobre sus prácticas y trate de innovarlas continuamente.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innovar en sus prácticas manteniéndose al día de las últimas tendencias sobre las tecnologías digitales que mejor pueden responder a sus necesidades de comunicación y colaboración, y a las de sus estudiantes.**

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: **Desarrollo** diseños didácticos que comprometen al alumnado en procesos de diseño creativos con el fin de (re)crear contenidos digitales de calidad al mismo tiempo que respetan las reglamentaciones sobre derechos de autor y licencias (*ej.: apoyo guiado al alumnado para recorrer un proceso de diseño para el desarrollo de contenidos, facilitando que seleccionen las herramientas digitales adecuadas, guiándolos para que entiendan los derechos de autor, la atribución de licencias y para que den crédito a los autores*).



Ahora que sus diseños de aprendizaje implican a los estudiantes en procesos de diseño creativo de contenidos, reflexione sobre ellos y reajústelos con vistas a seguir ampliando las competencias de sus estudiantes. Anímelos a probar nuevos métodos y formatos digitales, a introducir efectos que sorprendan a su público o les hagan reír, a utilizar errores, malentendidos, conflictos u opiniones diferentes como incentivo para el estudio.

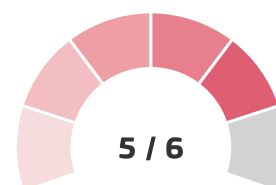
[Recomendaciones para pasar al siguiente nivel]: **Anime a sus alumnos a compartir sus (re)creaciones.** Esto puede incluir el uso de historias digitales o carteras electrónicas para que los estudiantes exhiban sus (re)creaciones.

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*).

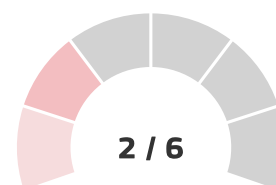
Lo importante ahora es empoderar a sus alumnos para que adopten una actitud positiva hacia las tecnologías digitales, sean conscientes de los riesgos y las limitaciones, pero también tengan confianza en que pueden gestionarlos para aprovechar las ventajas. Anime a sus alumnos a participar en las iniciativas 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: He probado actividades de aprendizaje que fomentan la comprensión del alumnado de las implicaciones legales y éticas a la hora de utilizar las tecnologías digitales (ej.: intercambio de contenidos digitales sujetos a derechos de autor, aceptación de permisos a la hora de instalar aplicaciones).

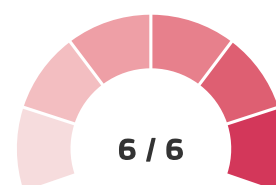


La exploración de actividades de aprendizaje que requieren el uso de tecnologías digitales puede ser una forma importante de fomentar la comprensión de los estudiantes sobre las consecuencias jurídicas y éticas del uso de las tecnologías digitales. Los alumnos deben ser conscientes de los escollos y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

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

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

Su respuesta: Mi alumnado y yo **iniciamos y contribuimos** a explorar y encontrar soluciones innovadoras y creativas a los retos del mundo real fuera del centro educativo (ej.: retos sociales, científicos, tecnológicos y retos prácticos del día a día).



La capacidad de explorar y de encontrar soluciones innovadoras y creativas a los retos del mundo real, dentro y fuera de nuestro centro educativo, es una competencia necesaria en general. Reflexione sobre sus prácticas y trate de innovarlas continuamente. El objetivo es empoderar a los estudiantes para que experimenten ellos mismos como personas capaces de lograr lo inconcebible.

[Sugerencias para acciones futuras]: **Innovar sus prácticas manteniéndose al día de las últimas tendencias en materia de soluciones digitales para resolver problemas del mundo real.**

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 reflexión personal identifican una serie de medidas que puede probar. Seleccione una o dos para planificar su próximo itinerario de aprendizaje, enfocándose en mejorar significativamente sus estrategias de enseñanza. Al hacerlo, observará como avanza al siguiente nivel de competencia digital, el nivel de explorador.

Explorador (A2)

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.