

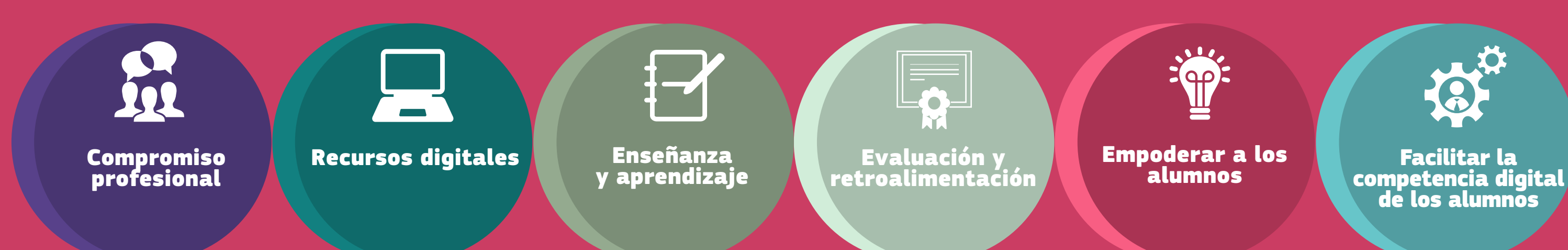


ÁMBITOS DE COMPETENCIA Y ENUNCIADOS

SELFIEforTEACHERS ayuda a los docentes a reflexionar sobre sus competencias digitales. Consta de **treinta y dos puntos de seis ámbitos** de competencia. La herramienta refuerza el proceso de reflexión personal mediante un **glosario y ejemplos** y proporciona **una respuesta con recomendaciones** para pasar al siguiente nivel.

Los enunciados de reflexión personal siguen los ámbitos de competencia y niveles de aptitud del Marco Europeo de Competencias Digitales para Educadores (DigCompEdu).

ÁMBITOS DE COMPETENCIA



ESTRUCTURA DE LOS ENUNCIADOS Y PUNTOS EN SELFIEforTEACHERS

ÁMBITO Enseñanza y aprendizaje

VERBO DE ACCIÓN 3.1 Diseño, desarrollo y aplicación del aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales para mejorar los resultados de aprendizaje.

COMPETENCIA

NIVELES DE COMPETENCIA

- A1** Soy consciente de que las tecnologías digitales pueden apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje (p. ej., programas y paquetes informáticos, aplicaciones y herramientas móviles, recursos en línea y en la nube).
- A2** He probado tecnologías digitales para apoyar o mejorar mi práctica docente (p. ej., programas y paquetes informáticos, aplicaciones y herramientas móviles, recursos en línea y en la nube, pizarras interactivas).
- B1** Utilizo diversas tecnologías digitales que pueden apoyar enfoques pedagógicos innovadores, aumentando la participación activa de mis alumnos en su aprendizaje (p. ej., aprendizaje basado en la investigación, aprendizaje lúdico, evaluaciones mutuas y autoevaluaciones, expedientes electrónicos, alumnos mentores).
- B2** Selecciono y utilizo tecnologías digitales en mis diseños de aprendizaje a fin de alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje (p. ej., simulaciones, juegos digitales, herramientas interactivas en línea, entornos colaborativos).
- C1** Junto con mis alumnos, reflexiono sobre el uso de tecnologías digitales para mejorar las prácticas de enseñanza y los enfoques de aprendizaje innovadores y las (re)diseño (p. ej., mentoría entre iguales, uso de tecnologías emergentes, modelización y orientación, estudios de lecciones).
- C2** Introduzco y promuevo el diseño y la puesta en común de prácticas de enseñanza y aprendizaje innovadoras en mi centro y en su comunidad en general (p. ej., talleres en línea, diseño del aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales, microenseñanza y coenseñanza, debates reflexivos sobre el uso de las tecnologías digitales).

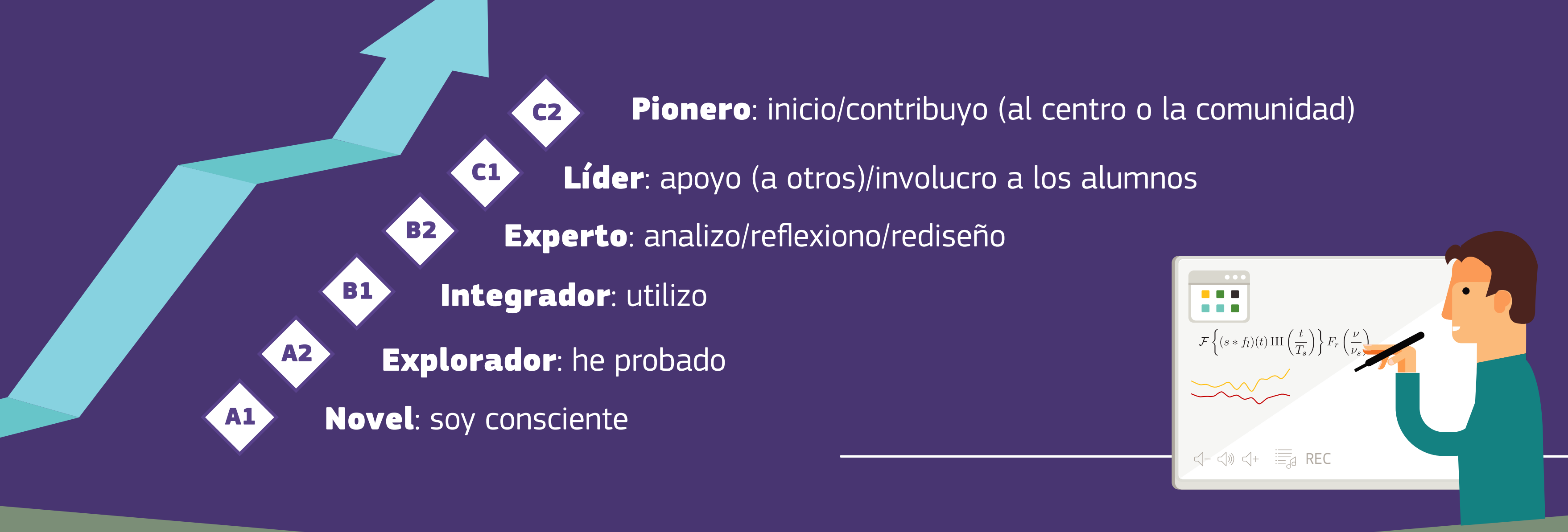
TEXTO DE AYUDA Registro o rastro dejado por una actividad realizada en línea por una persona (p. ej., historial de búsqueda, mensajes de texto, fotografías, videos)

TEXTO PRINCIPAL DEL ENUNCIADO

EJEMPLOS

Análisis y evaluación mi huella digital para ajustar mi comportamiento y ayudar a mantener mi propia reputación en línea y la de mi centro (p. ej., rastreando mi huella digital, gestionando mi configuración de privacidad, bloqueando contenidos y personas sospechosos, aplicando las directrices de mi centro para las actividades digitales).

NIVELES DE COMPETENCIA



SELFIEforTEACHERS consta de treinta y dos puntos de reflexión personal correspondientes a los seis ámbitos de competencia de DigCompEdu.

Puntos de SELFIEforTEACHERS

<p>COMPROMISO PROFESIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Comunicación organizativa 1.2 Entornos de aprendizaje en línea 1.3 Colaboración profesional 1.4 Tecnologías digitales e infraestructura del centro educativo 1.5 Práctica reflexiva 1.6 Vida digital 1.7 Aprendizaje profesional (a través de tecnologías digitales) 1.8 Aprendizaje profesional (sobre tecnologías digitales) 1.9 Pensamiento computacional 	<p>RECURSOS DIGITALES</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Búsqueda y selección 2.2 Creación 2.3 Modificar 2.4 Gestión y protección 2.5 Compartir <p>ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Enseñanza 3.2 Orientación 3.3 Aprendizaje colaborativo 3.4 Aprendizaje autorregulado 3.5 Tecnologías emergentes 	<p>EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Estrategias de evaluación 4.2 Análisis de datos 4.3 Retroalimentación y planificación <p>EMPODERAR A LOS ALUMNOS</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Accesibilidad e inclusión 5.2 Diferenciación y personalización 5.3 Involucración activa de los alumnos 5.4 Aprendizaje mixto 	<p>FACILITAR LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ALUMNOS</p> <ul style="list-style-type: none"> 6.1 Información y alfabetización en materia de datos 6.2 Comunicación y colaboración 6.3 Creación de contenidos 6.4 Seguridad y bienestar 6.5 Uso responsable 6.6 Resolución de problemas
---	---	--	--

SELFIEforTEACHERS se basa en el Marco Europeo de Competencias Digitales para Educadores (DigCompEdu) y es una iniciativa del Plan de Acción de Educación Digital (2021- 2027) de la Comisión Europea.

MÁS INFORMACIÓN



https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital/selfie-for-teachers_es

