

SELFIEforTEACHERS

Informe sobre l'autoreflexió

Susana Angel Montero

Educació escolar (primària i secundària) - Autoreflexió grupal "Escola Can Salvi"

L'autoreflexió es va completar el dimarts, 22 de març 2022

Gràcies per la vostra participació! L'informe de comentaris us ofereix els resultats de la vostra autoreflexió i suggeriments per desenvolupar encara més la vostra competència digital. Basant-se en aquests resultats, podeu planificar els vostres itineraris d'aprenentatge cap a l'ús de tecnologies digitals en la vostra pràctica professional. Et desitgem un viatge constructiu

A continuació trobareu el seu nivell general de competència

Resum de resultats

El seu nivell de competència digital 54
Puntuació màxima 192

28%

Àrea 1: Compromís professional

30%

Àrea 2: Recursos digitals.

30%

Àrea 3: Ensenyament i aprenentatge

27%

Àrea 4 - Avaluació i retroalimentació

28%

Àrea 5 — Empoderament de l'alumnat

29%

Àrea 6 - Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat.

25%

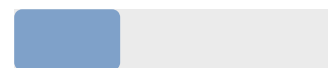
Respostes per pregunta

Àrea 1: Compromís professional

Nivell de competència per àmbit: 30%

1.1 Comunicació organitzativa. Utilització de tecnologies digitals per millorar la comunicació amb professors, alumnes o pares.

La resposta: He provat tecnologies digitals com a ajuda per comunicar-me amb altres professors, amb els alumnes o amb els pares (p. ex., correu electrònic, missatgeria instantània, xarxes socials, plataformes d'aprenentatge en línia).



2 punts sobre 6

Explorar eines i plataformes de comunicació digital us pot ajudar a simplificar les vostres interaccions amb alumnes, pares i companys i a trobar un canal de comunicació adequat que funcioni per a tots. De vegades un format o canal diferent resulta més adequat. Intenta ser flexible i d'adaptar l'elecció del canal de comunicació als destinataris i a les necessitats de comunicació.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Utilitzeu diverses tecnologies digitals en funció del vostre objectiu, meta o context de comunicació, per respondre a les necessitats de comunicació organitzativa** (p. ex., correu electrònic o missatgeria instantània, xat individual o fòrum de debat en grup).

1.2 Entorns d'aprenentatge en línia. Gestió d'entorns d'aprenentatge en línia tenint en compte la gestió de dades i l'ètica.

La resposta: **Sóc conscient** que, a l'hora de gestionar entorns d'aprenentatge en línia, cal tenir en compte consideracions ètiques i fer servir mètodes adequats de gestió de dades (*p. ex., accés obert o restringit, compliment del RGPD.*)



A l'hora de començar a utilitzar entorns d'aprenentatge en línia, és important ser conscient que la gestió de les dades implica consideracions ètiques. Qüestions com quin tipus de dades personals cal recollir, qui hi té accés, si es comparteixen o no i, en cas afirmatiu, amb qui, etc., són aspectes importants per comprendre les estratègies de gestió de dades i abordar les consideracions ètiques de l'ús de les dades. Assegureu-vos de conèixer els principis generals del Reglament general de protecció de dades (RGPD) en el context docent i de les pràctiques comunes d'ensenyament/aprenentatge. Pregunteu al vostre centre si hi ha una política de protecció de dades d'acord amb el RGPD i, en cas afirmatiu, assegureu-vos de familiaritzar-s'hi. Podeu començar a explorar les característiques dels entorns d'aprenentatge en línia en relació amb la gestió de dades i la manera com aborden qüestions ètiques, especialment quan es tracta de dades de l'alumnat i del professorat.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Comenceu a provar les característiques dels entorns d'aprenentatge en línia relacionades amb les consideracions ètiques i l'estratègia de gestió de dades** (*p. ex., gestió de dades dels usuaris, política d'accés, condicions d'ús, qüestions de privadesa*).

1.3 Col·laboració professional. Utilització de tecnologies digitals per col·laborar i interactuar amb companys i altres parts interessades del sector educatiu.

La resposta: He provat tecnologies digitals per col·laborar i interactuar amb altres docents o parts interessades del sector educatiu (p. ex., intercanviant continguts mitjançant serveis en línia, participant en xarxes professionals en línia).



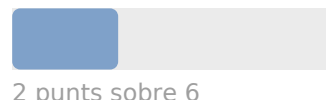
2 punts sobre 6

Un cop comenci a explorar tecnologies digitals per interactuar amb altres docents i parts interessades del sector educatiu, podrà compartir i intercanviar idees, pràctiques, recursos i materials que podran enriquir la seva pràctica docent. A continuació, podrà començar a utilitzar eines col·laboratives que s'ajustin millor els seus objectius i preferències, com ara arxius en línia compartits o grups de professors en xarxes socials.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: Utilitzeu tecnologies digitals per col·laborar amb altres docents i parts interessades del vostre centre i de la vostra comunitat en general (p. ex., compartir continguts en un espai comú en línia per a la col·laboració, unir-vos a una comunitat professional en línia).

1.4 Tecnologies digitals i infraestructura del centre educatiu. Utilització de les tecnologies (dispositius, plataformes i programes informàtics) i infraestructures (accés a Internet, xarxa local) digitals disponibles al meu centre per millorar l'educació.

La resposta: **He provat** les tecnologies digitals disponibles al meu centre que em poden ajudar en la meua pràctica professional (p. ex., pissarres interactives, tauletes, intranet).



2 punts sobre 6

Ara que ha començat a explorar quin tipus de tecnologies digitals estan disponibles al seu centre, serà capaç de desenvolupar idees sobre com incorporar-les per enriquir la seva pràctica professional. Podeu començar a compartir i intercanviar idees i pràctiques amb col·legues que ja estiguin utilitzant aquestes tecnologies i començar a utilitzar-les per millorar l'aprenentatge dels seus alumnes.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: Utilitzeu tecnologies digitals per satisfer les vostres necessitats a la pràctica professional (p. ex., utilitzeu un sistema de gestió de l'aprenentatge en línia, feu que els vostres alumnes utilitzin tauletes per treballar en algun projecte).

1.5 Pràctica reflexiva. Reflexió sobre la meua pràctica professional personal i col·lectiva pel que fa a l'ús de tecnologies digitals.

La resposta: **He provat** mètodes de reflexió sobre la manera com utilitzo les tecnologies digitals per desenvolupar la meua competència digital (p. ex., *eines de reflexió personal en línia, diari de reflexió, narrativa digital*).



Per continuar desenvolupant la seva competència digital és important haver provat diferents mètodes per reflexionar sobre la seva pràctica professional amb l'ús de tecnologies digitals. No obstant això, de vegades us resultarà difícil millorar les seves pràctiques docents mitjançant mitjans digitals. En aquests casos, ha de procurar ajuda i buscar altres maneres de millorar-les. Comenceu per compartir les vostres reflexions amb altres docents i demanar les vostres opinions. Proveu diferents eines per comunicar-vos amb col·legues al vostre centre o en comunitats professionals o grups de debat en línia.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Utilitzeu diverses pràctiques de reflexió amb altres docents i rebeu les vostres opinions per millorar la seva pràctica professional digital** (p. ex., coensenyament, enregistrament en vídeo de les classes, sessions informatives amb companys).

1.6 Vida digital. Contribució positiva i ètica al món digital, tenint presents pràctiques digitals segures i responsables.

La resposta: **Sóc conscient** que la meva activitat digital pot repercutir en la meva pròpia reputació i en la del meu centre (p. ex. *compartir informació privada, utilitzar un llenguatge inapropiat*).



Pràcticament tothom té algun tipus d'activitat digital a la seva vida personal. És important ser conscient que la seva activitat digital deixa una empremta digital que podria tenir ramificacions per a la seva reputació. Per exemple, les decisions personals que ha pres respecte a eines a línia i llocs web o les fotos i les opinions que ha publicat a les xarxes socials podrien compartir-se amb altres persones en virtut de la seva acceptació de la política d'usuari de l'eina. Assegureu-vos de tenir en compte aquests riscos i amenaces per evitar que les seves dades en línia quedin exposats involuntàriament: pot començar a identificar possibles riscos i amenaces per a la seva reputació iniciant una cerca en línia del seu nom i veient què «diu» internet sobre vostè.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Reconeixeu els possibles riscos i amenaces per a vostè i per a la reputació del vostre centre en relació amb la vostra activitat digital** (p. ex., dades personals i continguts compartits o publicats sense el vostre consentiment).

1.7 Aprenentatge professional (a través de tecnologies digitals). Ús de tecnologies digitals per a l'aprenentatge professional propi.

La resposta: He provat tecnologies digitals per al meu aprenentatge professional (p. ex. buscar informació a Internet, unir-me a cursos en línia, utilitzar aplicacions d'aprenentatge en línia, visitar biblioteques i repositoris en línia).



Explorar les tecnologies digitals per a l'aprenentatge professional pot millorar la seva pràctica docent. Probablement ja hagi utilitzat «oportunitats de formació en línia» sense ni adonar-se'n. Cada vegada que busca a Internet nous mètodes i materials per a l'ensenyament, també millora indirectament els seus capacitats docents. Ara la idea és utilitzar activament les tecnologies digitals per al seu aprenentatge professional i ampliar aquestes capacitats. Comenceu a utilitzar tecnologies digitals, com aplicacions d'aprenentatge en línia, repositoris en línia o tutorials, per mantenir-vos al dia de la vostra àrea docent les tendències i pràctiques corresponents.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Utilitzeu diverses tecnologies digitals per al vostre aprenentatge professional** (p. ex., vegeu un tutorial en línia o assisteixi a un MOOC, participeu en un fòrum de debat sobre un tema que us interessi).

1.8 Aprenentatge professional (mitjançant tecnologies digitals). Participació en activitats d'aprenentatge professional per al desenvolupament de la competència digital dels professors.

La resposta: **Participo** en diverses activitats d'aprenentatge professional formals i informals sobre l'ús de les tecnologies digitals per desenvolupar la meua competència digital (p. ex., *formació pràctica sobre l'ús de les tecnologies digitals, mètodes d'aprenentatge en línia, avaluació digital*).



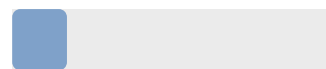
3 punts sobre 6

La vostra participació en diverses activitats d'aprenentatge professional formals i informals sobre l'ús de les tecnologies digitals en l'ensenyament i l'aprenentatge us permet valorar quin format i metodologia de formació s'ajusten millor a les vostres necessitats i estil d'aprenentatge. També podeu triar un tema que us interessi molt i ampliar el vostre àmbit d'aprenentatge, incloent-hi les comunitats dedicades al tema i sol·licitant recomanacions a altres persones, ara, gràcies a la vostra reflexió personal sobre la vostra competència digital com a educador, podeu identificar les vostres necessitats i fixar objectius per al vostre itinerari d'aprenentatge. Aquest procés us permetrà analitzar i seleccionar les oportunitats d'aprenentatge professional que satisfacin els vostres objectius d'aprenentatge.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Analitzeu les vostres necessitats, establiu els vostres objectius d'aprenentatge i planifiqueu el vostre itinerari d'aprenentatge analitzant i seleccionant les activitats d'aprenentatge i els continguts més idonis** (p. ex., utilitzeu un expedient electrònic per registrar el vostre procés d'aprenentatge, reflexions i resultats d'aprenentatge).

1.9 Pensament computacional. Treball amb conceptes i processos de pensament computacional com a part de la competència digital del professorat.

La resposta: **Conec** conceptes i processos de pensament computacional i la seva relació amb la competència digital (p. ex., *analitzar un problema per trobar una solució, reconèixer aspectes del pensament computacional al nostre entorn*).



1 punts sobre 6

Saber en què consisteix el pensament computacional i conèixer els aspectes connexos pot facilitar una millor comprensió de l'evolució tecnològica al seu entorn. Realitzar processos de pensament computacional us permetrà descompondre un problema per comprendre'l millor.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Comenceu a provar pràctiques de pensament computacional** (p. ex., abstracció i descomposició d'un problema, resolució mitjançant la definició de passos).





2.1 Cerca i selecció. Usar criteris de cerca i selecció de recursos digitals per identificar recursos digitals que responguin als objectius d'ensenyament i aprenentatge.

La resposta: He provat diferents formes de cerca en línia per trobar recursos digitals a internet (p. ex., a través d'un enllaç proporcionat, de paraules clau en un cercador, en repositoris en línia per mitjà de la selecció del tipus de recurs, matèria, etc.).



Explorar maneres de cercar recursos educatius en línia és essencial per trobar materials adequats i crear una cartera de recursos de qualitat. Per ampliar les seves estratègies de cerca, podeu explorar col·leccions de recursos educatius en línia i utilitzar biblioteques digitals, comparant i seleccionant un conjunt ampli i variat de continguts digitals per integrar-los a la docència o perquè els seus [alumnes] els consultin per complementar el que aprenen a classe.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Utilitzeu diverses eines i portals en línia per buscar un conjunt ampli i variat de recursos digitals.** Valoreu l'opció de participar en xarxes i comunitats d'aprenentatge que us poden ajudar a localitzar recursos motivadors i atractius per als vostres alumnes i que responguin a les necessitats educatives.

2.2 Modificació. Crear recursos digitals que ajudin i millorin els objectius d'ensenyament i aprenentatge.

La resposta: **Utilitzo** diferents tecnologies digitals, en funció de les seves prestacions, per a la creació de recursos educatius digitals que responguin a les necessitats de l'alumnat (p. ex., *textos interactius, presentacions multimèdia, qüestionaris, jocs, activitats i classes en línia*).



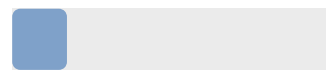
3 punts sobre 6

Desenvolupar una gamma d'opcions que utilitzin diverses tecnologies adequades per a la creació de continguts és important per desenvolupar materials de qualitat que satisfacin els requisits d'aprenentatge i les necessitats dels estudiants. Això inclou, per exemple, identificar les necessitats i preferències dels estudiants, proporcionar estímuls educatius i retroalimentació adequats, utilitzar una combinació adequada de mitjans per a l'objectiu d'aprenentatge (p. ex., gràfics, animació, fotografies, vídeos, àudios) per involucrar l'alumne en els objectius didàctics.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Apliqueu principis i processos de disseny per crear recursos digitals que responguin als objectius d'ensenyament i aprenentatge.** A l'hora de crear recursos digitals per a les vostres necessitats docents, considereu la possibilitat de demanar recomanacions als vostres col·legues per tal d'identificar i aplicar les millors eines i pràctiques per als vostres objectius. Intenteu sempre reflexionar sobre l'ús dels seus productes digitals i reajusteu-los segons calgui.

2.3 Gestió i protecció. Modificar els recursos digitals existents per ajudar i millorar els objectius d'ensenyament i aprenentatge tenint en compte les llicències de drets d'autor i de distribució.

La resposta: **Sóc conscient** que només hauria de modificar els recursos digitals existents seguint els requisits aplicables als drets d'autor i les llicències (p. ex., *afegir una imatge al text, afegint contingut nou, editar o eliminar parts, afegir hiperenllaços*).



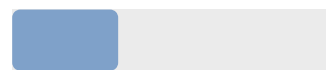
1 punts sobre 6

Ser conscient que, segons les seves llicències d'ús, els recursos digitals es poden modificar i adaptar per millorar i donar suport a les activitats educatives és un punt de partida important. Hi ha una gran quantitat de recursos digitals disponibles que es poden adaptar a les necessitats docents. Intenta trobar portals amb recursos educatius digitals oberts lliures de drets d'autor o subjectes a restriccions limitades i que en permetin l'ús i fins i tot la modificació (p. ex., recursos emparats per llicències Creative Commons o lliures de drets d'autor).

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Comenceu a provar maneres de modificar i adaptar els recursos digitals existents per mantenir actualitzats els continguts o millorar-los i ampliar-los.** Plantegeu-vos, p. ex., editar una presentació, modificar una imatge, canviar el format d'un vídeo, editar qüestionaris, adaptar els paràmetres generals.

2.4 Gestió i protecció. Organitzar els continguts digitals de manera que permetin un accés fàcil i segur per a alumnat, famílies i professorat, protegint alhora les dades confidencials i personals.

La resposta: **He provat** de desar els continguts digitals en espais d'emmagatzematge local i/o en línia i administrar-los i accedir-hi (p. ex., *discos durs, discos durs externs, el núvol, serveis en línia*).



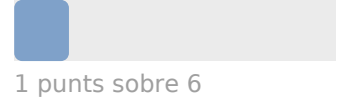
2 punts sobre 6

Explorar maneres d'emmagatzemar i gestionar els seus continguts educatius digitals i accedir-hi en espais locals i en línia és el primer pas per desenvolupar pràctiques eficaces per a la gestió dels seus continguts educatius. Ara podeu començar, p. ex., a etiquetar i marcar diversos suports de continguts digitals, com ara documents de text, diapositives i notes d'àudio, i agrupar-los.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: Utilitzeu sistemàticament diverses eines digitals per emmagatzemar i organitzar continguts digitals educatius i facilitar-ne l'accés. Escollir una forma lògica i coherent d'organitzar els continguts digitals permet que vostè i altres persones els puguin localitzar i utilitzar fàcilment.

2.5 Intercanvi. Intercanviar continguts digitals respectant les normes sobre propietat intel·lectual i drets d'autor.

La resposta: **Sóc conscient** que les normes sobre drets d'autor afecten els recursos digitals que utilitzo amb finalitats educatives (ex.: *imatges, text, àudio, vídeo*).



Ser conscient que els continguts digitals utilitzats amb finalitats educatives estan subjectes a normes sobre drets d'autor és un primer pas important per comprendre la possibilitat d'utilitzar material protegit per drets d'autor com a part de la seva experiència d'ensenyament i aprenentatge. Per exemple, sempre podeu citar el nom de l'autor i l'enllaç a la font original dels continguts digitals.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Comenceu a provar maneres d'atribuir els recursos utilitzats amb finalitats educatives als vostres creadors**, tenint en compte si l'ús d'un recurs digital està permès o si està subjecte a un règim de llicències pertinent.

3.1 Ensenyament. Dissenyar, desenvolupar i posar en pràctica l'aprenentatge utilitzant tecnologies digitals per millorar-ne els resultats.

La resposta: He provat de fer servir les tecnologies digitals per donar suport i/o millorar la meva pràctica docent (ex.: programes i paquets informàtics, eines i aplicacions mòbils, recursos en línia i basats en el núvol, pissarres interactives).

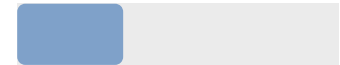


Explorar l'ús de tecnologies digitals per donar suport o millorar la seva docència és essencial per desenvolupar pràctiques eficaces. El pas següent consisteix a fer que els seus alumnes participin en activitats digitals a classe, ampliant així el seu propi repertori de pràctiques docents i donant-los l'oportunitat aprendre a través de la tecnologia.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Amplieu la vostra docència i impliqueu els vostres alumnes en més activitats digitals basades en programes i paquets informàtics, aplicacions i eines mòbils, recursos en línia i en el núvol i, si és possible, utilitzeu tecnologies pedagògiques interactives com les pissarres digitals.** Un bon punt de partida és pensar a utilitzar les eines que ja utilitza actualment de maneres diferents, i si podeu integrar altres eines digitals, p. ex., telèfons mòbils o altres dispositius personals, en l'ensenyament i l'aprenentatge dels alumnes.

3.2 Orientació i suport. Usar les tecnologies digitals per proporcionar retroalimentació i oportunitats de reflexió conduents a un reajustament de les pràctiques d'ensenyament i aprenentatge.

La resposta: He provat de fer servir les tecnologies digitals per proporcionar a l'alumnat retroalimentació i suport (ex.: tutorials en línia, xat, retroalimentació automatitzada/immediata a la seva feina, enllaços a preguntes i respostes en línia).



2 punts sobre 6

Explorar les tecnologies digitals per oferir orientació i suport als seus alumnes l'ajudarà a trobar mètodes que funcionin per a vostè i per a ells, de manera que siguin conscients del valor que vostè estigui revisant la seva feina i pugui ajudar quan sigui necessari. Això pot incloure l'ús de tecnologies que ofereixen retroalimentació automatitzada o immediata sobre el seu treball, enllaços a preguntes i respostes en línia, tutorials en línia o xat. Intenta ser flexible i adaptar els canals d'informació i orientació que seleccioni a les necessitats dels alumnes.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Treballeu per proporcionar als estudiants, en temps real o de forma asíncrona, informació sobre el seu aprenentatge i oportunitats per reflexionar sobre això.** Una presència no intrusiva us permetrà aprendre sobre els vostres alumnes i els seus reptes i problemes individuals i adaptar l'orientació i la informació de retorn en conseqüència.

3.3 Aprenentatge col·laboratiu. Usar les tecnologies digitals per promoure i millorar la col·laboració de l'alumnat pel que fa a l'aprenentatge individual i col·lectiu.

La resposta: **He provat** d'utilitzar les tecnologies digitals per donar suport i millorar les activitats col·laboratives de l'alumnat (ex: *documents compartits, contribucions en fòrums, wikis*).



2 punts sobre 6

Les activitats d'aprenentatge col·laboratiu s'han de dissenyar o adaptar per satisfer les necessitats d'aprenentatge dels estudiants de manera significativa. Exploreu els contextos d'aprenentatge dels estudiants en què s'utilitzen tecnologies digitals per donar suport i millorar les activitats col·laboratives, com l'intercanvi i la coautoria de documents i presentacions de classe, o les contribucions a fòrums i wikis. Sigui conscient que, en aquesta fase inicial d'utilització de les tecnologies digitals per donar suport i millorar les activitats col·laboratives, acostuma a ser millor explorar activitats senzilles adaptades per satisfer requisits de diversitat i inclusió de tractar d'organitzar tasques més complexes.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Exploreu les possibilitats per a la utilització de diverses tecnologies digitals per donar suport i millorar l'aprenentatge col·laboratiu dels vostres alumnes en entorns presencials o en línia.** Per exemple, coautoria en una tasca d'equip on els membres assumeixin funcions i responsabilitats complementàries. Una opció que pot funcionar bé són les tasques centrades en la investigació de temes determinats que requereixen col·laboració per documentar i presentar els resultats o compartir-los altrament.

3.4 Aprenentatge autoregulat. Usar les tecnologies digitals per millorar els processos d'aprenentatge autoregulats de l'alumnat, promovent un aprenentatge actiu i autònom de la responsabilitat que l'alumnat assumeix respecte al seu propi aprenentatge, de manera que es trasllada el focus d'atenció de l'ensenyament a l'aprenentatge.

La resposta: **Sóc conscient** que les tecnologies digitals es poden utilitzar per fomentar l'aprenentatge actiu i autònom (ex: *programació, establiment d'objectius, registre del progrés*).

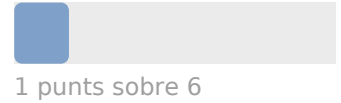


Ser conscient que les tecnologies digitals es poden utilitzar per millorar els processos d'aprenentatge autoregulat dels estudiants i fomentar així un aprenentatge actiu i autònom us ajudarà a pensar en activitats didàctiques que donin suport a aquest tipus d'aprenentatge. Això pot contribuir a reforçar la seva capacitat i la seva voluntat de seguir aprenent al llarg de la seva vida, la qual cosa és fonamental al segle XXI. Considereu, en particular, com una independència més gran permet als alumnes planificar el seu aprenentatge de manera més eficaç, p. ex. establint objectius personals i registrant el seu progrés, i com les tecnologies digitals els poden ajudar en aquest sentit.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Exploreu les possibilitats d'animar els vostres alumnes a planificar el seu propi aprenentatge utilitzant eines digitals que donin suport al treball de planificació, la programació mitjançant calendaris digitals, la fixació d'objectius i el registre dels avenços utilitzant diaris digitals.** Investigueu com poden utilitzar eines digitals que donin suport a la planificació i programació de l'aprenentatge utilitzant calendaris digitals, i com poden començar a desenvolupar capacitats per establir objectius personals i registrar els avenços mitjançant diaris digitals. Per exemple, demaneu-los que identifiquin com es pot assolir un objectiu d'aprenentatge concret i que dissenyin un pla per assolir-lo, pensant com els pot ajudar la tecnologia en el procés.

3.5 Tecnologies emergents. Usar tecnologies emergents per explorar experiències d'aprenentatge innovadores, tenint en compte consideracions ètiques.

La resposta: **Sóc conscient** de les tecnologies emergents que es fan servir en entorns educatius (ex.: *aplicacions mòbils, simulacions robòtiques, realitat virtual, Intel·ligència Artificial -IA-*).



Ser conscient que constantment sorgeixen tecnologies que es poden utilitzar per a l'educació és un primer pas important per identificar i utilitzar aquestes tecnologies en experiències i continguts d'aprenentatge innovadors.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: Considereu la possibilitat d'explorar com es poden utilitzar les tecnologies emergents, com la realitat virtual i augmentada o la IA, per proporcionar als estudiants experiències d'aprenentatge noves i nous tipus d'aprenentatge per tal de fomentar el desenvolupament de capacitats transversals útils, així com un fort sentit dels aspectes ètics de l'accés a les tecnologies esmentades i de la seva utilització.

4.1 Estratègies d'avaluació. Usar les tecnologies digitals per afavorir l'avaluació formativa i sumativa de l'aprenentatge.

La resposta: He provat de fer servir les tecnologies digitals per donar suport a l'avaluació formativa i sumativa (ex: *qüestionaris en línia, jocs, formularis, aplicacions mòbils, aplicacions mòbils*).



Explorar l'ús de les tecnologies digitals per conèixer l'aprenentatge dels alumnes o fer-se'n una idea més precisa és essencial per desenvolupar pràctiques eficaces d'avaluació i retroalimentació.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Trobeu oportunitats per utilitzar diverses tecnologies digitals en suport de les vostres activitats d'avaluació formativa i sumativa.** Això pot incloure la creació o l'ús de qüestionaris o proves digitals que proporcionin retroalimentació immediata sobre l'aprenentatge, l'ús de llocs web i plataformes d'avaluació que ofereixin retroalimentació automatitzada als estudiants i l'organització de tasques/activitats generades pels mateixos alumnes que amplii la gamma d'estratègies d'avaluació utilitzades en els seus entorns d'ensenyament.

4.2 Anàlisi de dades. Usar les tecnologies digitals per reunir i analitzar proves referents als processos i resultats d'aprenentatge de l'alumnat.

La resposta: He provat de fer servir les tecnologies digitals per aportar proves sobre l'aprenentatge individual i/o grupal del meu alumnat (ex.: *qüestionaris digitals, enquestes en línia, sondejos*).



Explorar les possibilitats que ofereixen les tecnologies digitals per a l'avaluació és una bona manera d'enfocar la recollida de dades sobre l'aprenentatge dels alumnes i detectar-ne qualsevol dificultat.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Treballeu per identificar i integrar en la vostra activitat d'avaluació diverses tecnologies digitals que us puguin ajudar a recopilar i analitzar dades sobre els processos i resultats d'aprenentatge individuals o col·lectius dels vostres alumnes.** Això ha d'incloure la selecció de tecnologies adequades al tipus d'avaluació que estigui dissenyant; Per exemple, podeu utilitzar enquestes, formularis, sondejos, anàlisi d'aprenentatge i fulls de càlcul en línia com a part d'una activitat d'avaluació formativa o sumativa.

4.3 Retroalimentació i planificació. Usar les tecnologies digitals per proporcionar retroalimentació a l'alumnat, facilitant així la programació d'altres mesures addicionals.

La resposta: **Sóc conscient** que les tecnologies digitals es poden fer servir per proporcionar retroalimentació a l'alumnat, inclosa la retroalimentació automatitzada (ex.: blocs, enquestes i formularis en línia, aplicacions que utilitzin la IA).



Ser conscient que les tecnologies poden utilitzar-se per proporcionar retroalimentació als alumnes (inclosa retroalimentació automatitzada) és un primer pas important per integrar a la pràctica formes de proporcionar aquesta retroalimentació de manera que ajudi a planificar l'aprenentatge futur.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Valoreu la possibilitat d'explorar com es poden fer servir les tecnologies digitals per donar suport a la integració de la retroalimentació i la reflexió sobre l'aprenentatge dels estudiants a la seva pràctica.** Això podria implicar l'ús de blocs, wikis, retroalimentació en vídeo o altres anotacions digitals en les tasques per ajudar els alumnes a veure com poden millorar.

5.1 Accessibilitat i inclusió. Assegurar l'accés als recursos digitals i a les activitats d'aprenentatge de tots els alumnes tenint en compte les limitacions contextuais, físiques o cognitives en la utilització de les tecnologies digitals.

La resposta: **He provat** diferents tecnologies digitals que es poden adaptar al context i a les necessitats de l'alumnat (*ex: dispositius, accés a les infraestructures, context familiar, necessitats especials de l'alumnat*).

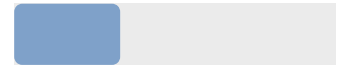


Tots els tipus de recursos, tant digitals com analògics, s'han d'adaptar sempre al context i les necessitats dels estudiants. Pel que fa als recursos digitals, cal tenir sempre en compte que fins i tot els alumnes molt competents en matèria digital a vegades s'enfronten a problemes tècnics o operatius, de fet, com més complexes siguin les tasques que estableixi i més variats els entorns que utilitza, més probabilitats tenen d'enfrontar-se a problemes tècnics avançats, per exemple, com canviar la configuració. Per tant, és important debatre aquestes qüestions per endavant o quan es produeixin i oferir consells sobre la manera de resoldre-les utilitzant els recursos digitals.

[Recomanacions per passar al nivell següent]: **Començar a utilitzar eines i recursos digitals que puguin donar suport als seus objectius i activitats d'ensenyament.** Quan es facin servir recursos digitals, debatre amb els estudiants les dificultats pràctiques o tècniques i explorar les possibles solucions. Això pot incloure, l'examen de la potencialitat de cada solució per tal de triar la més adequada per a una situació determinada.

5.2 Diferenciació i personalització. Usar les tecnologies digitals per atendre les diverses necessitats d'aprenentatge de l'alumnat, permetent avançar a diferents nivells i velocitats, així com seguir itineraris i objectius d'aprenentatge individuals.

La resposta: He provat les tecnologies digitals que permeten la diferenciació i la personalització de l'aprenentatge (p. ex., qüestionaris en línia amb comentaris personalitzats, jocs educatius amb diferents nivells de dificultat, entorns d'aprenentatge en línia amb material adaptatiu).



2 punts sobre 6

Ara coneix i ha provat els mitjans disponibles (p. ex., eines, aplicacions, plataformes) per esbrinar quines s'ajusten millor a les necessitats dels seus alumnes. Sobre això, sap quin tipus de recursos són més accessibles o atractius per als seus alumnes estudiants El següent pas seria aplicar aquests coneixements a la seva pròpia activitat docent i abordar les diferents necessitats i preferències d'aprenentatge en la manera com presenta informació o fomentar l'ús diferenciat d'activitats a l'aula.

[Recomanacions per passar al nivell següent]: **Explorar la potencialitat de les diferents tecnologies digitals per respondre millor a les diferents necessitats i preferències d'aprenentatge a l'hora d'ensenyar.** Participar en comunitats professionals i intercanviar idees sobre com respondre millor a les necessitats dels alumnes mitjançant l'ús de tecnologies digitals.

5.3 Compromís actiu de l'alumnat amb el seu propi aprenentatge.. Utilitzar les tecnologies digitals per promoure el compromís actiu i creatiu de l'alumnat amb el seu aprenentatge.

La resposta: **Sóc conscient** que puc utilitzar les tecnologies digitals per implicar l'alumnat en l'aprenentatge actiu (ex: *jocs, activitats interactives, mons virtuals, simulacions*).



1 punts sobre 6

Ara coneix algunes de les eines digitals que es poden utilitzar per involucrar els alumnes en l'aprenentatge actiu. Podeu començar a implicar els vostres alumnes per, per exemple, buscar informació a internet o demanar-los que facin fotografies o gravin vídeos que il·lustrin el tema d'estudi. Posteriorment, poden compartir la informació que van trobar i debatre sobre grups reduïts. D'aquesta forma, podreu constatar que hi ha més espai per a la creativitat del que es pensa.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Comenceu a explorar les tecnologies digitals que interessin als alumnes i feu que explorin el vostre itinerari d'aprenentatge.** Per exemple, podeu preguntar-los quines eines digitals utilitzen, com busquen informació, com avaluen l'exactitud del que se'ls aporta, com indexen la informació disponible i, finalment, com la presenten.

5.4 Aprenentatge mixt. Usar tecnologies i eines digitals, entorns d'aprenentatge virtuals i plataformes en línia per assegurar l'aprenentatge de l'alumnat tant dins com fora de l'aula.

La resposta: **He provat** de fer servir tecnologies digitals que faciliten l'aprenentatge dins i fora de l'aula (ex.: *eines per a reunions a través de la web, entorns d'aprenentatge en línia, fòrums de debat, xats, mons virtuals*).



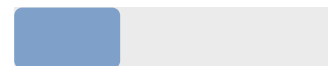
2 punts sobre 6

Un cop hagi començat a utilitzar tecnologies digitals en l'ensenyament i l'aprenentatge, començarà a veure els avantatges i els possibles inconvenients. Proveu diferents eines i opcions d'aprenentatge en línia i penseu com podrien adaptar-se a diferents entorns per respondre a les necessitats d'aprenentatge dels alumnes o a situacions d'aprenentatge mixt.

[Recomanacions per passar al nivell següent]: **Començar a utilitzar enfocaments d'aprenentatge mixt i mantenir contacte regular amb estudiants individuals i grups d'estudi** (p. ex., lliçons en vídeo, aplicacions als mitjans socials, recursos d'aprenentatge).

6.1 Alfabetització en dades i informacional. Incorporar activitats d'aprenentatge que requereixin a l'alumnat fer servir les tecnologies digitals per cercar, avaluar i administrar informació i dades en entorns digitals.

La resposta: **He provat** activitats d'aprenentatge que animin l'alumnat a cercar, avaluar i administrar/gestionar la informació i les dades en entorns digitals (*ex: establiment de criteris de cerca, comparació de fonts diferents, interpretació de dades*).



2 punts sobre 6

En explorar activitats d'aprenentatge que animen els estudiants a cercar, avaluar i gestionar informació i dades en entorns digitals, comenci a reflexionar sobre la fiabilitat de la informació obtinguda en línia en una tasca assignada, per exemple, en una activitat de revisió.

[Recomanacions per passar al nivell següent]: Posar en pràctica activitats d'aprenentatge que requereixin que els estudiants comparin l'exactitud de les fonts. Per exemple, podeu presentar als alumnes un lloc web o contingut audiovisual extret d'internet sobre un tema que acaben d'estudiar i demanar-los que detectin inexactituds, omissions o biaixos a la informació.

6.2 Comunicació i col·laboració. Usar activitats d'aprenentatge que requereixin a l'alumnat fer servir les tecnologies digitals per comunicar-se i col·laborar.

La resposta: **He provat** activitats d'aprenentatge que animen l'alumnat a comunicar-se i col·laborar amb mi i entre ells per mitjà de les tecnologies digitals (ex: ús de reunions en línia, fòrums de debat).



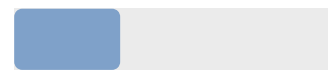
2 punts sobre 6

L'exploració d'activitats d'aprenentatge que animen els estudiants a comunicar-se i col·laborar amb vostè i entre ells és fonamental per desenvolupar pràctiques eficaçes de comunicació i col·laboració. El següent pas seria animar els estudiants a comunicar-se i col·laborar amb més freqüència. Un bon punt de partida és reflexionar sobre les necessitats d'aprenentatge dels estudiants i crear l'espai en línia que pugui atendre millor aquestes necessitats.

[Recomanacions per passar al nivell següent]: **Posar en pràctica activitats d'aprenentatge que requereixin que els estudiants es comuniquin i col·laborin en contextos digitals segons les necessitats d'aprenentatge.** Per exemple, l'elecció d'eines que donin millor suport a la comunicació dels estudiants i, a continuació, assignar-los una tasca concreta de col·laboració en què puguin treballar. D'aquesta manera, es familiaritzaran amb els principis fonamentals de la col·laboració en línia en un entorn social tancat i conegut.

6.3 Creació de continguts. Incorporar activitats d'aprenentatge que requereixin expressar-se a l'alumnat a través de mitjans digitals, modificant i creant continguts digitals en diferents formats.

La resposta: **He provat** activitats d'aprenentatge que animen l'alumnat a crear i modificar continguts digitals (ex: *text, presentacions, àudios, vídeos*).



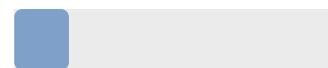
2 punts sobre 6

L'exploració d'activitats d'aprenentatge que animen els estudiants a crear i modificar continguts digitals pot augmentar el vostre interès i comprensió del tema en qüestió. Molts estudiants tenen accés a un telèfon mòbil o a una càmera a casa. Si no en tenen, els pot proporcionar un dispositiu del centre educatiu o demanar-los que treballin en equip. Fer fotografies és una activitat que tots, fins i tot els estudiants més joves, són capaços de realitzar i pot relacionar-se amb qualsevol tema (p. ex., les formes geomètriques, els patrons numèrics en matemàtiques o els moviments correctes o incorrectes en l'esport).

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Demaneu als alumnes que expressin i transmetin les seves idees de forma creativa utilitzant eines digitals.** Això pot incloure l'ús d'eines i dispositius digitals per crear visualitzacions, simulacions o històries digitals.

6.4 Seguretat i benestar. Capacitar l'alumnat per utilitzar les tecnologies digitals de manera segura, reduint alhora els riscos per poder assegurar-ne el benestar físic, psicològic i social.

La resposta: **Sóc conscient** de les activitats d'aprenentatge que animen l'alumnat a utilitzar les tecnologies digitals de manera segura (ex.: *com protegir la privadesa de dades, lectura dels termes i condicions d'ús, evitar l'exclusió social, prevenció de la violència en entorns digitals*).



1 punts sobre 6

Ser conscient que les tecnologies digitals poden afectar positivament i negativament la seguretat i el benestar dels estudiants us ajudarà a explorar activitats d'aprenentatge que apoderin els estudiants per utilitzar-les de forma segura.

[Recomanacions per passar al nivell següent]: **Començar a provar activitats d'aprenentatge que fomentin la sensibilització dels estudiants sobre els avantatges i els inconvenients de l'ús de les tecnologies digitals.** Això pot incloure, sol·licitar als estudiants que identifiquin comportaments en línia (propis o d'altres) que els fan sentir feliços o tristos, o debatre les normes de protecció de dades existents per assegurar-se que en són conscients.

6.5 Ús responsable. Capacitar l'alumnat per fer servir les tecnologies digitals d'una manera responsable i ètica, gestionant la seva identitat, petjada i reputació digitals.

La resposta: Sóc conscient de les activitats d'aprenentatge que enforteixen la comprensió de l'alumnat de les implicacions legals i ètiques quan utilitzen les tecnologies digitals (ex.: *intercanvi d'informació confidencial personal i de tercers, gestió dels ajustaments de privadesa en les aplicacions en línia*).



Encara que no prevegi activitats d'aprenentatge que requereixin que els seus alumnes utilitzin tecnologies digitals, és important saber que estan facultats per utilitzar-les de manera responsable i ètica. Intenta explorar les activitats d'aprenentatge en què han de desenvolupar la comprensió sobre les conseqüències jurídiques i ètiques ús de les tecnologies digitals.

[Recomanacions per passar al nivell següent]: **Començar a provar activitats d'aprenentatge que fomentin la comprensió dels estudiants de les conseqüències jurídiques i ètiques de l'ús de les tecnologies digitals.** Això pot incloure activitats de planificació en què hauran de comprendre les traces que deixen quan estan en línia o la seva empremta digital, les maneres de protegir la seva identitat digital i com evitar revelar informació personal.

6.6 Resolució de problemes. Incorporar activitats d'aprenentatge a l'alumnat hagi de fer ús de les tecnologies digitals per comprendre i resoldre problemes.

La resposta: **Sóc conscient** de les activitats d'aprenentatge que animen l'alumnat a utilitzar les tecnologies digitals per comprendre i resoldre problemes (ex.: ús de característiques d'ajuda, ús d'aplicacions de registre i organització de la informació per analitzar-les).



Ser conscient que les tecnologies digitals poden ajudar els estudiants a comprendre i resoldre problemes us ajudarà a explorar les activitats d'aprenentatge amb aquesta finalitat. És important permetre que els estudiants formulin els seus problemes a l'hora de planificar el seu aprenentatge, comuniquin les seves idees o compreguin el contingut dels cursos, per tal d'identificar les barreres concretes a què s'enfronten i d'animar-los a pensar en les maneres de superar-les, si és el cas, això significa estar obert a les diferents maneres de superar els obstacles i trobar les solucions, encara que les pugui considerar ineficaces, arbitràries, dubtoses des del punt de vista científic o, en altres aspectes, poc ortodoxes... Pot i ha d'animar els estudiants a treballar en les fallades de les seves estratègies d'apropiació, alhora que reconeix que han donat el primer pas per superar un obstacle important pel seu aprenentatge.

[Recomanacions per passar al següent nivell]: **Començar a provar activitats d'aprenentatge que animin els estudiants a utilitzar tecnologies digitals per aplicar estratègies de comprensió i resolució de problemes** (p. ex., tempestes d'idees, correspondències, eines de visualització, etc., per analitzar un problema i desenvolupar una possible solució).

Per entendre millor el teu perfil personal de competència, hauries de fixar-te en els teus resultats obtinguts per àrea. Això et donarà una idea inicial que et pot ajudar a determinar quines són les teves fortaleces i debilitats relatives, alhora que t'ofereix idees i suggeriments per continuar desenvolupant la teva pràctica docent digital.

- A1: fins a 32/192 punts, fins al 17%
- A2: 33-64/192 punts, 18-33%
- B1: 65-96/192 punts, 34-50% < br/> • B2: 97-128/192 punts, 51-67%
- C1: 129-160/192 punts, 68-83%
- C2: 161-192/192 punts, 84 -100%

Novell (A1) [fins a 32/192 punts, fins al 17%]

Ets conscient del potencial de les tecnologies digitals per millorar la teva pràctica pedagògica i professional. La retroalimentació que has obtingut a través d'aquesta autoreflexió us mostra una sèrie d'accions que podeu dur a terme per aconseguir-ho. Trieu una o dues per planificar el vostre itinerari d'aprenentatge, centrant-vos a millorar les vostres estratègies docents de manera significativa. En fer-ho, avançaràs al següent nivell de la competència digital, el nivell explorador.

Explorador (A2) [33-64/192 punts, 18-33%]

Has començat a explorar el potencial de les tecnologies digitals i tens interès a fer-les servir per millorar la teva pràctica pedagògica i professional. Has començat a utilitzar tecnologies digitals en algunes àrees i te'n beneficiaràs amb un ús més constant Pots augmentar la teva competència usant tecnologies digitals en contextos diferents i amb finalitats diverses, integrant-les en moltes de les teves pràctiques. Això us portarà al següent pas de competència digital, el nivell Integrador.

Integrador (B1) [65-96/192 punts, 34-50%]

Experimentes amb les tecnologies digitals en una varietat de contextos i amb diferents propòsits, integrant-les a la teva pràctica pedagògica i professional. Les utilitzes de forma creativa per millorar diferents aspectes del teu compromís professional. Tens interès per ampliar el teu repertori de pràctiques docents. Podries progressar augmentant el teu coneixement sobre quines eines funcionen millor en determinades situacions i sobre la integració de les tecnologies digitals a les estratègies i mètodes pedagògics. Prova de dedicar temps a la reflexió i l'adaptació, animat per l'estímul col·laboratiu i l'intercanvi d'idees per arribar al nivell següent, Expert.

Expert (B2) [97-128/192 punts, 51-67%]

Utilitzes les tecnologies digitals de manera segura, creativa i crítica per millorar la teva pràctica professional i pedagògica. Selecciones les tecnologies digitals amb criteri per a situacions concretes i intenteu entendre els avantatges i els inconvenients de diferents estratègies digitals. Ets curiós i estàs obert a noves idees, sabent que hi ha moltes coses que encara no has provat. Fes servir l'experimentació i la reflexió com a mitjà per redissenyar, augmentar, estructurar i consolidar el teu repertori d'estratègies. Comparteix la teva experiència amb altres docents i continua desenvolupant les teves estratègies digitals de forma crítica per assolir el nivell Líder.

Líder (C1) [129-160/192 punts, 68-83%]

Tens un enfocament coherent i integral sobre l'ús de les tecnologies digitals per millorar la pràctica pedagògica i professional. Comptes amb un ampli repertori d'estratègies digitals d'entre les quals saps triar la més apropiada per a cada situació. Reflexiones de forma contínua sobre la teva pràctica docent i la desenvolupes. A través de l'intercanvi amb altres companys, et mantens al dia sobre nous avenços i idees i ajudes altres docents a aprofitar el potencial de les tecnologies digitals per millorar el procés d'ensenyament i aprenentatge. Si estàs preparat per experimentar una mica més en l'ampliació del potencial de les tecnologies digitals al centre i fora d'ell, implicant els alumnes, podràs assolir el darrer nivell de competència, Pioner.

Pioner (C2) [161-192/192 punts, 84-100%]

Reflexiones de manera crítica sobre l'adequació de les pràctiques digitals i pedagògiques contemporànies de les quals ets Líder. Ets conscient dels avantatges i els inconvenients d'aquestes pràctiques i et mouen les ganes d'innovar en educació. Experimentes amb tecnologies digitals altament innovadores i complexes i/o desenvolupes mètodes pedagògics nous. Lideres la innovació al teu centre i ets un model per a altres docents. Portes les teves pràctiques més enllà de la comunitat escolar i involucres les parts interessades per a futurs desenvolupaments. Continua amb una ment oberta a noves idees i mantingues-te al dia sobre els continus avenços tecnològics i pedagògics per millorar les teves solucions creatives i innovadores.