Práctica reflexiva

- Introducción
- Un buen diagnóstico como punto de partida

Copyright 2026

Introducción

¿Estoy abusando de las tecnologías digitales para tareas puramente analógicas o, por el contrario debería implementar su uso en mis clases? ¿la inversión en tiempo que estoy realizando está siendo productiva? ¿qué impacto tiene en el resto de la comunidad educativa? ¿Están pesando mis criterios subjetivos en la toma de decisiones sobre las herramientas que utilizo o parto de una base objetiva?

La práctica reflexiva, queda recogida en la competencia 1.3 del MRCDD pero en ocasiones, no disponemos de tiempo material o no le damos la importancia que tiene a este proceso reflexivo. Pese a encontrarse dentro de nuestro marco, no necesitamos de medios digitales para realizar esta práctica reflexiva (aunque veremos herramientas que nos pueden ayudar).

Es necesario crear espacios y tiempos para una reflexión sistemática sobre nuestra práctica con elementos a analizar claros y etapas bien definidas.

Copyright 2026

Ilustración. Práctica reflexiva. Ponencia del GTTA para la actualización del MRCDD. Creative Commons BY-SA 4.0

Para ello, hemos de tomar como punto de partida situaciones concretas y contextualizadas. Intentaremos analizar distintas dimensiones de dichas situaciones, desde elementos externos como herramientas técnicas hasta internos como nuestra propias percepciones y creencias. Por ello, siempre será enriquecedor una práctica colectiva, con aportaciones del resto de docentes y de manera sistemática para obtener información objetivable.

Podemos decir que la práctica reflexiva nos ayudará a innovar, crear y transformar nuestra práctica docente.

De acuerdo con el MRCDD, esta competencia se manifiesta en las siguientes acciones:

> •Reflexionar de forma crítica sobre la propia práctica digital y pedagógica.
> • Participar en la evaluación y actualización para la mejora continua de la estrategia digital del
> centro educativo.
> • Contribuir activamente al desarrollo de prácticas, políticas y enfoques sobre el uso de las
> tecnologías digitales en contextos educativos.
> • Participar en experiencias de investigación, uso creativo e innovador de las tecnologías
> digitales en contextos educativos.

A continuación, conoceremos distintas herramientas digitales y analógicas que nos facilitarán esta práctica reflexiva.

Copyright 2026

Un buen diagnóstico como punto de partida

Como ya hemos visto, el objeto de nuestra reflexión va ser el proceso de enseñanza con tecnologías digitales. El proceso de enseñanza, al igual que los procesos de aprendizaje requiere ser evaluado en **distintos momentos** (no olvidemos que, con nuestro alumnado, uno de las primeras acciones que llevamos a cabo es la evaluación inicial) **para poder desempeñar acciones** que nos permitan solventar las dificultades encontradas.

Así pues, el punto de partida de nuestra reflexión, será la evaluación que hagamos de nuestra práctica. En los procesos de evaluación de los aprendizajes, el tener **distintos instrumentos y procedimientos**, así como el **mayor número de evidencias** posible, hará que nuestros diagnósticos sean más fiables y objetivos.

En el diagnóstico sobre las actividades de enseñanza ocurre exactamente lo mismo, el utilizar **distintas herramientas** hará que queden más aspectos recogidos y **la participación de más docentes** en esta evaluación eliminará sesgos y juicios subjetivos.

El Análisis DAFO

El DAFO (también conocido como FODA o SWOT en inglés) es un análisis que tiene gran tradición en el mundo empresarial pero que podemos aplicar a muchos aspectos de nuestra práctica docente que queramos analizar.

Consiste en una matriz de cuatro entradas en las que mostraremos la situación actual en la que nos encontramos partiendo de un análisis de las características internas del objeto de análisis (debilidades y fortalezas) así como de su entorno externo (oportunidades y amenazas).

- **Debilidades**: aspectos internos que nos pueden limitar.
- **Amenazas**: aspectos externos que nos pueden limitar.
- **Fortalezas**: aspectos internos que nos ofrecen una ventaja.
- **Oportunidades**: aspectos externos que nos pueden ofrecer una ventaja.

Una vez son incluidos estos cuatro aspectos en la matriz, el siguiente paso sería efectuar acciones estratégicas que nos permitan:

- **Corregir** esas debilidades.
- **Afrontar** esas amenazas.

Copyright 2026

- **Mantener** nuestras fortalezas.
- **Explotar** las oportunidades externas.

Es lo que se conoce como un CAME, por las iniciales de estas cuatro acciones a realizar.

Es importante que, a la hora de realizar cualquier práctica reflexiva sobre nuestra práctica docente, hagamos partícipe de ella al **mayor número posible de personas**, de distintos ámbitos pero relacionados con el objeto a analizar. Para ello, pese a que el análisis DAFO se puede realizar de manera analógica y tradicional, tenemos **herramientas que nos facilitarán la recogida de esta información**.

- **Google Forms**: compartir un formulario google con cuatro preguntas (DAFO) de respuesta abierta, nos facilitará la recogida de información y nos la clasificará.
- **Mentimeter**: es una aplicación web para hacer partícipe a una audiencia de preguntas, cuestionarios, etc.
- **Jamboard**: nos ofrece la posibilidad de compartir un panel en el que ir agregando post-its como el que veremos a continuación (la imagen de fondo la hemos de crear nosotros).

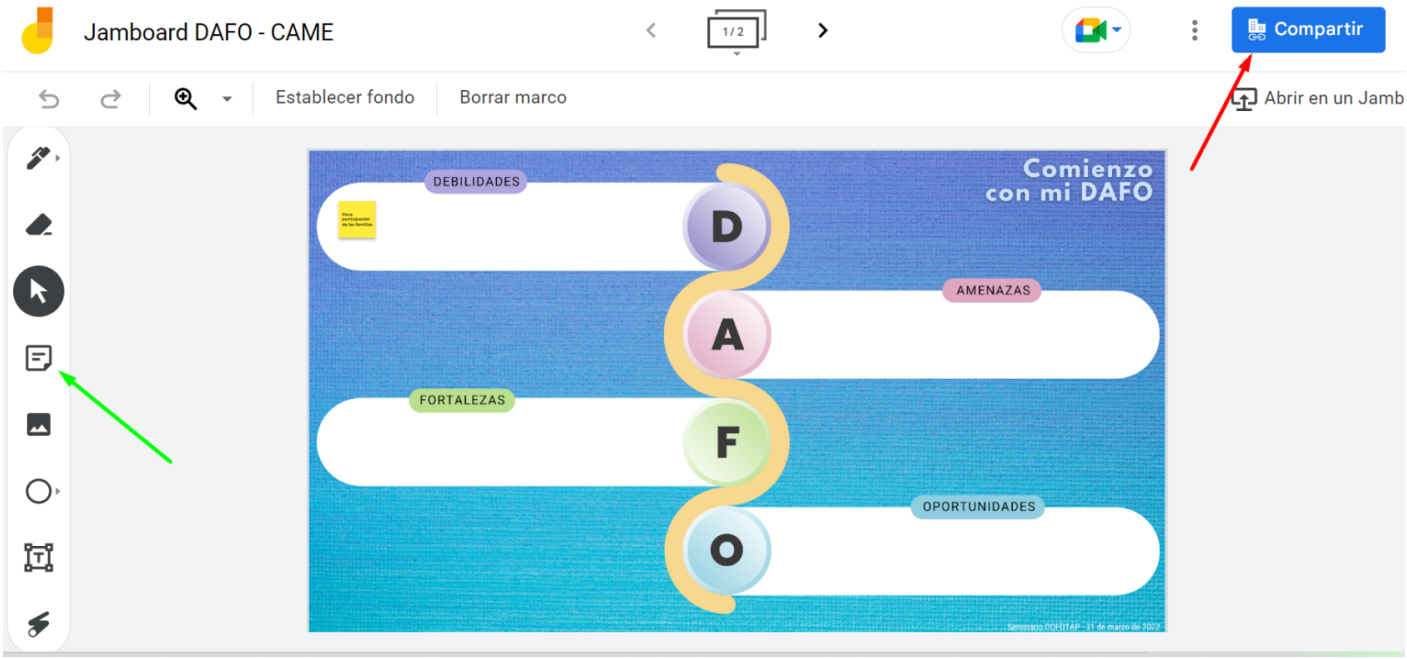

Ilustración. Jamboard de Análisis DAFO.

Como podéis ver, la flecha roja nos permite compartir el DAFO para ser rellenado por otros usuarios. La flecha verde, por su parte, es para añadir post-its con las aportaciones de cada uno de ellos.

> Google Jamboard dejará de estar disponible a partir del **31 de diciembre del 2024** en la Web, en dispositivos iOS y Android, y en Google Meet. Hasta esa fecha, podrás exportar o migrar los datos de tus Jams a uno de nuestros partners de pizarras, como FigJam, Lucid Spark o Miro.

- **FigJam:** es una potente *herramienta de colaboración en línea* diseñada para fomentar el trabajo en equipo a través de la generación, desarrollo y organización de ideas. Con FigJam, no necesita ser un experto en diseño para comenzar a crear y colaborar. Es una herramienta accesible y fácil de usar que democratiza el proceso creativo. Pulsa aquí para los primeros pasos con la herramienta.

https://www.youtube.com/embed/7UQKYzPaOSQ

- LucidSpark: Lucidspark es un espacio de trabajo gráfico donde los estudiantes pueden entablar conexiones entre los distintos temas, y evaluar su razonamiento. Al trabajar juntos en tiempo real o de manera asincrónica, en un grupo o por su cuenta, los estudiantes pueden evaluar las ideas y prepararse para defender sus conclusiones y su metodología ante la clase.

Herramienta SELFIE para la reflexión

SELFIE es una herramienta gratuita diseñada para ayudar a los centros educativos a integrar las tecnologías digitales en la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. La finalidad es generar mediante cuestionarios un informe que ayude a destinar de una forma más precisa los esfuerzos en aquellos campos de la Competencia Digital donde más falta haga.

SELFIE tiene una base sólida de investigación y se ha desarrollado a partir del marco de la Comisión Europea relativo a la promoción del aprendizaje en la era digital en las instituciones educativas.

Existen dos modalidades diferentes de SELFIE, SELFIE FOR SCHOOLS, que esta destinado sobre todo a analizar el contexto de la comunidad educativa entera, incluyendo familias, alumnado, infraestructura y profesorado. Y por otra parte, está el SELFIE FOR TEACHERS que está destinado a que un docente conozca su fortalezas en CDD y pueda destinar los esfuerzos a formarse en

aquellos campos donde no ha podido formarse tanto. También existe la posibilidad de agrupar estos cuestionarios para tener una idea del nivel general que un claustro tiene en CDD, y orientar mejor las formaciones grupales de acuerdo a las necesidades de la mayoría.

SELFIE FOR CENTERS.

> SELFIE recoge de forma anónima las opiniones del alumnado, el profesorado y el equipo directivo sobre el modo en que se usan las tecnologías en su centro educativo. Para ello, se utilizan afirmaciones y preguntas breves con una simple escala del 1 al 5 para responder. Completar todas las preguntas y afirmaciones lleva unos veinte minutos.

A partir de la información recogida mediante estas preguntas la herramienta genera un informe, como si fuera una instantánea [un «SELFI» :-)], de los puntos fuertes y débiles del centro educativo a la hora de utilizar las tecnologías.

SELFIE está disponible para cualquier centro de enseñanza primaria, secundaria y de formación profesional en Europa y fuera de ella y en más de treinta lenguas. Cualquier centro educativo puede usarla, aunque no disponga de un alto nivel en infraestructura, equipamiento y uso de las tecnologías.

- **Tiene un amplio alcance:** SELFIE engloba a toda la comunidad educativa: equipo directivo, profesorado y alumnado, en un proceso de 360 grados que abarca numerosos ámbitos de la práctica escolar.
- **Personalizadle**: como cada centro es único puedes seleccionar y añadir preguntas y afirmaciones para personalizar la herramienta según las necesidades de la escuela o instituto, adaptando el contenido según cada experiencia.
- **Adaptable:** SELFIE permite a todos los participantes responder a preguntas que se ajusten a su experiencia en calidad de miembros del alumnado, del profesorado o del equipo directivo.
- **Gratuita y anónima:** SELFIE es una herramienta gratuita. Las respuestas están anonimizadas y los datos quedan a buen recaudo.
- **Resultados a medida:** una vez finalizadas las reflexiones personales en SELFIE, cada centro recibe un informe personalizado e interactivo con información, tanto detallada como en forma de observaciones breves sobre sus puntos débiles y fuertes.

SELFIE FOR TEACHERS.

Esta herramienta, aunque podamos relacionarla con la anterior, tiene una finalidad completamente diferente. A diferencia del SELFIE FOR SCHOOLS, este cuestionario **está destinado a que un docente o grupo de docentes conozca su nivel en Competencia Digital de forma particular, sin atender al centro, al alumnado o al contexto.** Al final del cuestionario te

Copyright 2026

ofrece un informe con el nivel en CDD que el programa ha detectado de acuerdo a tus respuestas. Este nivel puede ir de A1 a C2 como ocurre con los idiomas. Digamos que es como si hicieras una prueba de nivel para poder reconocer tus fortalezas y debilidades en CDD y así orientar mejor la formación de cada uno.

> No obstante, a veces es un poco confuso por el tipo de vocabulario utilizado, ya que es un cuestionario para toda Europa sin atender a algunas particularidades locales que puedan surgir del propio contexto. Es por eso que en Aragón se planteó una revisión del cuestionario que estuviera más relacionado con el Marco Digital publicado en BOE, y para ello se propuso un cuestionario hecho con EU Survey denominado **SELFIE DOCENTES ARAGÓN.**

Herramienta EU Survey

> EUSurvey es un sistema de gestión de encuestas online que permite crear y publicar formularios de amplia difusión (por ejemplo, para determinar el grado de satisfacción de los usuarios o realizar consultas públicas).

EUSurvey, desarrollado por la DG DIGIT y financiado con cargo al programa ISA², utiliza un software de fuente abierta y se publica bajo licencia EUPL. Puede descargar el código fuente de GitHub: https://github.com/EUSurvey/EUSURVEY/tree/develop

EUSurvey ofrece toda clase de funciones para atender a distintas necesidades a la hora de crear encuestas. A continuación presentamos la lista completa de funciones:

- **Personalizables:** el editor, de fácil manejo, permite elegir tipos de preguntas muy diversos: texto simple, selección múltiple, cuadros de preguntas, elementos multimedia, etc. Organice su encuesta utilizando elementos estructurales especiales.
- **Preguntas dinámicas**: EUSurvey puede mostrar preguntas y campos adicionales en función de las respuestas del participante, dando a la encuesta un carácter interactivo.
- **Publicación programada:** puedes publicar y retirar su encuesta automáticamente en un momento determinado.
- **Modificable:** se puede modificar una encuesta ya publicada sin perder ninguna de las contribuciones.
- **Idiomas:** la interfaz de usuario está disponible en 24 lenguas oficiales de la UE. Además, los formularios se pueden traducir a cualquiera de las 136 lenguas que contempla la norma ISO 639-1 (del abjasio al zulú).
- **Seguridad:** EUSurvey tiene la infraestructura necesaria para proteger los formularios online.

Copyright 2026

- **Envío de invitaciones:** posibilidad de seleccionar en la «libreta de direcciones» los contactos a los que desea enviar un correo electrónico con enlaces individuales de acceso.
- **Protección de privacidad:** para garantizar la privacidad de los participantes, se puede crear un formulario anónimo. De ese modo, el autor del formulario deja de tener acceso a los detalles de conexión.
- **Aspecto personalizado**: el editor de estilo CSS y los editores de texto enriquecido incorporados a todos los elementos visibles permiten controlar al detalle el diseño del formulario. Una amplia lista de temas facilita la adaptación del formulario a cada proyecto concreto. Los autores pueden elegir entre encuestas de una o de varias páginas.
- **Borrador:** se puede permitir a los participantes que guarden un borrador de su contribución en el servidor para retomarla más tarde.
- **Respuesta offline:** EUSurvey permite completar los formularios sin estar conectado y enviarlos posteriormente al servidor.
- **Inclusividad:** los participantes con discapacidad visual pueden utilizar una versión de contraste alto, creada automáticamente para cada formulario.
- **Archivos:** los autores de una encuesta pueden cargar archivos auxiliares que se ponen a disposición de todos los participantes.

SELFIE DOCENTES ARAGÓN.

Con esta plataforma se generó un cuestionario que de acuerdo con el Marco de Competencia Digital Docente diera uno resultados más adaptados a realidad de la Comunidad Autónoma de Aragón.

¿Qué características tiene?

- **23 preguntas**, una por competencia digital y **7 posibles respuestas una por nivel**, incluido un **A0** ya que un docente no necesariamente tiene que tener un nivel mínimo de conocimiento.
- Genera un **informe individualizado para cada participante** en la encuesta cuando la termina, que del A0 al C2 como en los idiomas.
- **Genera informes estadísticos por encuesta** anonimizados, por lo que nadie que no sea el propio usuario puede saber lo que otras personas han contestado.
- **No requiere registro** para el que contesta, solo para **el que gestiona.** Así es más fácil su acceso y difusión.
- Creada con **herramienta de código abierto** (EUSurvey) con **servidores de la UE** y **garantías de anonimidad**.

¿Para qué ha servido?

- **Al profesorado**: autodiagnóstico personal, detectar puntos débiles y fuertes, planificar su Entorno Personal de Aprendizaje.
- **A los centros** educativos: diagnóstico de competencia digital docente de su claustro, detectar puntos débiles y fuertes, planificar sus planes de formación de centros.
- **A la administración educativa:** diagnóstico de competencia digital docente del profesorado, detectar puntos débiles y fuertes, planificar sus líneas estratégicas y formaciones institucionales.

Copyright 2026