1.3. Práctica reflexiva

- Introducción
- Un buen diagnóstico como punto de partida
- La puesta en práctica: el rol del docente en la era digital

Copyright 2026

Introducción

Esta competencia se refiere a la **investigación y la reflexión sobre el uso de los medios digitales en la práctica docente** personal (individual) y a su **impacto** en el desarrollo de la competencia digital de otras personas. No requiere, por sí misma, el uso de dispositivos y medios digitales, aunque su objeto es la mejora en el uso de dichas tecnologías en la educación.

Igualmente, se refiere al entrenamiento y aplicación de la **práctica reflexiva sobre el propio desempeño profesional docente** en el que se integren tecnologías digitales, especialmente sobre el pedagógico y curricular, para ir más allá de la reflexión intuitiva y espontánea.

Un aspecto esencial es partir de situaciones reales concretas, para que el **aprendizaje esté plenamente contextualizado**, y que se centre de forma holística en el sujeto, evolucionando desde el análisis de elementos técnicos o metodológicos a otros más relacionados con los principios, percepciones y creencias del propio docente. Como puede apreciarse un enfoque completamente alineado con la nueva ley educativa (LOMLOE).

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Modalidades de investigación educativa. La práctica reflexiva y la investigación-acción en el contexto de las modalidades de investigación educativa.
- Estrategias metodológicas para la integración de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza/aprendizaje.

El B2 supone una "*Aplicación sistemática de la práctica reflexiva al utilizar las tecnologías digitales como método para la mejora de su desempeño profesiona*l" considerando que:

- *1.3.B2.1. Analiza, en el seno de un equipo docente, sus propias prácticas digitales pedagógicas empleando los datos obtenidos a través del uso de herramientas de observación.*
- *1.3.B2.2. Modifica sus intervenciones concretas en el aula de forma planificada y reflexiva a partir de las conclusiones obtenidas del análisis de su propia práctica.*
- *1.3.B2.3. Pondera las consecuencias educativas y éticas de sus decisiones y cuestiona sus propias creencias pedagógicas sobre el uso de las tecnologías digitales en la práctica docente.*
- *1.3.B2.4. Diseña estrategias para gestionar la incertidumbre derivada de la planificación de prácticas transformadoras perfiladas tras el análisis.*

Copyright 2026

Se trata, por tanto, de **analizar de forma sistemática mis prácticas digitales** para identificar el modelo pedagógico subyacente (colaborativo, competitivo, individual, grupal, etc.) y poder, así, redefinirlas. Ese análisis puede derivarse de comprobar si:

- Utilizo distintas herramientas (diario, registro anecdótico, listas de control, escalas, etc.) para analizar mi práctica pedagógica digital y las concepciones que la sustentan.
- Participo en experiencias de análisis y reflexión conjunta a partir de la observación mutua del desempeño docente con tecnologías digitales.
- Modifico el uso que realizo habitualmente de las tecnologías digitales, a partir de un proceso sistemático de recogida de datos e información, para el diseño de nuevas soluciones orientadas a mejorar mi práctica pedagógica digital.
- Colaboro en la elaboración de un procedimiento de evaluación de la práctica pedagógica digital para determinar su validez y realizar propuestas de mejora que se incluirán en la memoria de la PGA

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:

Copyright 2026

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

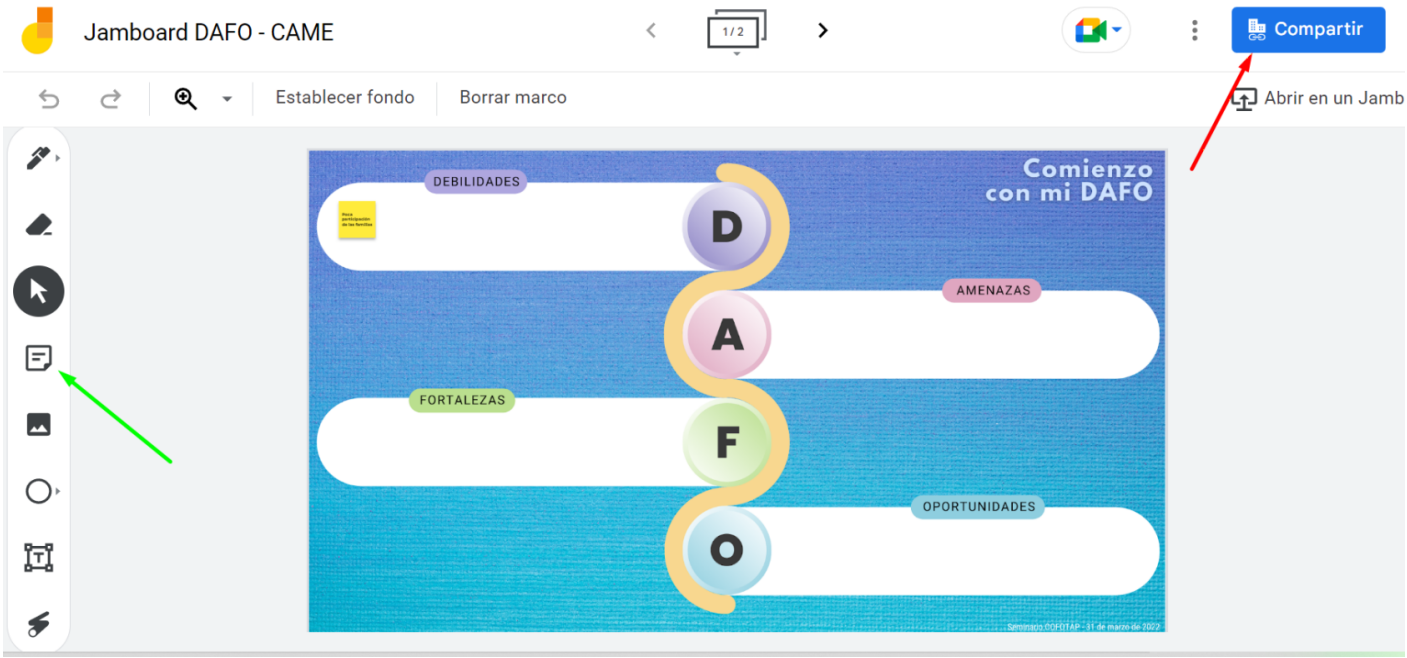


Ilustración. Jamboard de Análisis DAFO.

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 ofrece un informe con el nivel en CDD que el programa ha detectado de acuerdo a tus respuestas.

Copyright 2026

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

La puesta en práctica: el rol del docente en la era digital

Una vez visto nuestro punto de partida debemos acudir a la reflexión. Es la manera de responder a los indicadores de logro del marco CDD

> 1.3.B2.3. Pondera las consecuencias educativas y éticas de sus decisiones y cuestiona sus propias creencias pedagógicas sobre el uso de las tecnologías digitales en la práctica docente.
> 1.3.B2.4. Diseña estrategias para gestionar la incertidumbre derivada de la planificación de prácticas transformadoras perfiladas tras el análisis.

Los resultados, evidentemente, dependerán del centro educativo, del alumnado y del propio docente, que con esos datos deberá buscar dos objetivos fundamentales;

- Identificar carencias en la capacitación y conocer las áreas de mejora.
- Buscar capacitaciones específicas a mis carencias.

Cómo hemos señalado, cada docente tendrá su propio recorrido pero sí que debe tenerse en cuenta, como señala Mónica Buj, que el rol del docente ha cambiado con la incorporación de los medios tecnológicos., ejerciendo de:

- **Consultor/a de información:** El docente es un apoyo de acceso a la gran cantidad de información disponible y busca cuáles contenidos en internet son los más adecuados a las necesidades de los estudiantes.
- **Diseñador/a de situaciones de aprendizaje:** El profesorado planifica situaciones de aprendizaje y actividades que implican el desarrollo por parte de la el alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y contribuyen a la adquisición y el desarrollo de las mismas. En muchos casos estas actividades hacen uso de las tecnologías digitales.
- **Diseñador/a de medios**: El profesional de la enseñanza elabora materiales y recursos que se incorporan en el desarrollo del curso. Estos materiales deben adaptarse a las características de los estudiantes.
- **Tutoría virtual**: El personal docente guía la discusión de las iniciativas del alumnado, asesora, orienta y resuelve dudas y fomenta la motivación y la creación de un clima

agradable de aprendizaje por medios virtuales.

Copyright 2026

Docentes en la ERA DIGITAL: rol y capacidades requeridas



El principal objetivo del docente es **preparar a los alumnos para una vida social y laboral pero dentro del entorno digital**, por lo que su responsabilidad está en:

- **Coordinar y facilitar** el aprendizaje
- Guiar en el proceso de **búsqueda segura** de la información
- Enseñar la **importancia de analizar, seleccionar y almacenar** la información
- Instruir el **pensamiento crítico y la conciencia ética** para la toma de decisiones

