

1.3. PRÁCTICA REFLEXIVA

Esta competencia hace referencia a la reflexión individual y colectiva sobre la práctica pedagógica digital del centro buscando aplicar mejoras.

- [1.3.0. Introducción.](#)
- [1.3.1. Evaluación de la práctica digital.](#)

1.3.0. Introducción.

La práctica reflexiva implica **reflexionar**, de modo individual y colectivo, sobre la **práctica pedagógica digital** que se desarrolla en el **aula** y el **centro**, con la finalidad de aplicar las **mejoras** identificadas a través de este proceso. 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.**

Esta competencia 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. Está orientada a la **investigación-acción** siguiendo un proceso circular que, integrando las aportaciones de diversos autores, podría representarse del siguiente modo:



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

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.**

Según el MRCDD un docente con nivel B2 en esta competencia...

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.

1.3.1. Evaluación de la práctica digital.

Reflexión sobre la práctica digital docente

El uso de las tecnologías digitales para el desarrollo de la práctica profesional docente está totalmente normalizado y extendido a día de hoy. Pero, **¿realizamos una conveniente reflexión, individual y/o colectivamente, sobre el uso de dichas herramientas, su aportación al proceso de enseñanza-aprendizaje, contraste de resultados obtenidos respecto al uso de las mismas y estar, por lo tanto, en situación de incorporar mejoras en el mismo?** De eso vamos a tratar brevemente en este apartado.

Deberíamos **sistematizar** este proceso de **reflexión** sobre el uso de las tecnologías digitales e incorporarlo a nuestros actuales mecanismos de **evaluación** sobre nuestra propia **práctica docente**.

Esta reflexión debe tener como objetivo **analizar** el **uso** e **impacto** de las **tecnologías digitales** en el **desarrollo** de una **actividad educativa** concreta y/o en el uso que hacemos de ella de forma generalizada en un conjunto de actividades afines. Esta actividad educativa sobre la que vamos a poner el foco, puede ser cualquier **tarea, proyecto, situación de aprendizaje o materia** que se haya desarrollado **utilizando herramientas tecnológicas**.

Cada docente o equipo que vaya realizar dicha observación y análisis, establecerá los **indicadores** que desea **evaluar** con respecto al **uso** de las **tecnologías digitales**. Los indicadores a evaluar deberían atender a **aspectos pedagógicos, técnicos y funcionales**.

La reflexión sobre el uso de las tecnologías digitales no debería contemplar únicamente los datos obtenidos de la observación, seguimiento y evaluación por parte del profesorado, sino que se hace necesario tener en cuenta también las **aportaciones** del **alumnado**, destinatario final de cualquier actividad pedagógica. Esa información se puede recabar mediante la **escucha activa** del alumnado, a través de **entrevistas, encuestas**, fomento de la **coevaluación**, etc. La **retroalimentación** del alumnado puede resultar imprescindible, en ocasiones, para que el proceso de reflexión adquiera toda su potencialidad y resulte verdaderamente útil.

Con todo ello, el docente o el equipo, dispondrá de la información necesaria para **incorporar mejoras** en su planteamiento de **uso** de las **tecnologías digitales** en su labor docente y reconducirlo, si es necesario.

Nuestro **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 resolver las dificultades encontradas.

En los procesos de evaluación de los aprendizajes, contar con **distintos instrumentos y procedimientos**, así como con el **mayor número de evidencias** posible, hará que nuestros diagnósticos sean más precisos y relevantes.

En el diagnóstico sobre la práctica docente ocurre exactamente lo mismo y utilizar **distintas herramientas** facilitará la observación de más aspectos y desde más puntos de vista y **la participación de más docentes** en esta evaluación eliminará sesgos y juicios subjetivos.

Tipos de herramientas para la evaluación de la práctica digital docente



Análisis DAFO	Herramienta Selfie	Herramienta EU Survey									
<table><tr><td></td><td>Aspectos negativos</td><td>Aspectos positivos</td></tr><tr><td>Origen interno</td><td>DEBILIDADES Factores internos negativos de la empresa. Ejemplo: -Proveedores débiles -Materias primas caras</td><td>FORTALEZAS Factores internos positivos de la empresa. Ejemplo: -Ubicación privilegiada -Atención al cliente</td></tr><tr><td>Origen externo</td><td>AMENAZAS Factores externos que influyen negativamente en la empresa. Ejemplo: -Fuga de mano de obra -Competencia muy asentada</td><td>OPORTUNIDADES Factores externos que influyen positivamente en la empresa. Ejemplo: -Nuevas líneas crediticias -Sector en crecimiento</td></tr></table> <p><i>Ilustración de Antevenio</i></p>		Aspectos negativos	Aspectos positivos	Origen interno	DEBILIDADES Factores internos negativos de la empresa. Ejemplo: -Proveedores débiles -Materias primas caras	FORTALEZAS Factores internos positivos de la empresa. Ejemplo: -Ubicación privilegiada -Atención al cliente	Origen externo	AMENAZAS Factores externos que influyen negativamente en la empresa. Ejemplo: -Fuga de mano de obra -Competencia muy asentada	OPORTUNIDADES Factores externos que influyen positivamente en la empresa. Ejemplo: -Nuevas líneas crediticias -Sector en crecimiento		
	Aspectos negativos	Aspectos positivos									
Origen interno	DEBILIDADES Factores internos negativos de la empresa. Ejemplo: -Proveedores débiles -Materias primas caras	FORTALEZAS Factores internos positivos de la empresa. Ejemplo: -Ubicación privilegiada -Atención al cliente									
Origen externo	AMENAZAS Factores externos que influyen negativamente en la empresa. Ejemplo: -Fuga de mano de obra -Competencia muy asentada	OPORTUNIDADES Factores externos que influyen positivamente en la empresa. Ejemplo: -Nuevas líneas crediticias -Sector en crecimiento									
<p>El DAFO (también conocido como FODA o SWOT en inglés) es un análisis que tiene gran tradición en el mundo empresarial.</p> <p>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).</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p>EUSurvey, desarrollado por la DG DIGIT y financiado con cargo al programa ISA², utiliza un software de código abierto y se publica bajo licencia EUPL.</p> <p>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).</p>									

Análisis DAFO-CAME

Dependiendo del tipo de actividad, proyecto, situación de aprendizaje, etc. sobre el que se esté realizando el proceso de evaluación y reflexión en lo que respecta al uso de tecnologías digitales para su desarrollo, puede ser muy útil (e incluso rentable y extensible a otros proyectos o materias), la realización de un análisis DAFO-CAME.

Lo ideal sería su **realización previa para mejorar el planteamiento desde el inicio**, pero también cabe la posibilidad de utilizarlo como una **herramienta de evaluación a posteriori**, para la **mejora de posteriores implementaciones**.

Se trata de valorar y hacer explícitas las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades que el uso de las tecnologías digitales supondrían para el desarrollo de la actividad (etc.) en cuestión. Y, a su vez, estudiar el cruce de las mismas para decidir la forma de trabajo más óptima.

ANALIZADOR DAFO-CAME	Oportunidades Factores positivos externos (no controlables)	Amenazas Factores negativos externos (no controlables)
	-	-
	-	-
	-	-
Fortalezas Factores positivos internos (controlables)	ESTRATEGIAS EXPANSIVAS Explotar las oportunidades manteniendo las fortalezas	ESTRATEGIAS DEFENSIVAS Mantener las fortalezas para afrontar las amenazas
-		
-		
-		
Debilidades Factores negativos internos (controlables)	ESTRATEGIAS DE REORIENTACIÓN Corregir las debilidades explotando las oportunidades	ESTRATEGIAS DE SUPERVIVENCIA Afrontar las amenazas corrigiendo las debilidades
-		
-		
-		

Imagen: Adaptación de la herramienta para el análisis DAFO-CAME del CP de Ejea de los Caballeros para la elaboración de los PDC

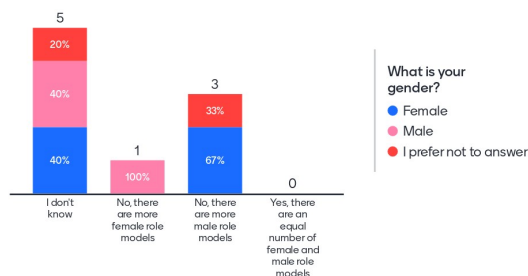
Como decíamos anteriormente, es importante que para realizar cualquier práctica reflexiva sobre nuestra práctica docente, hagamos partícipe de ella al **mayor número posible de personas**, de distintos ámbitos, pero relacionados con el objeto a analizar. La realización del análisis DAFO en colaboración con un mayor número de personas, puede resultar más sencillo utilizando algunas **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, aunque puede resultar, incluso, más útil el planteamiento de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades concretas que puedan ser identificadas por el encuestado en relación con el objeto analizado, o no.

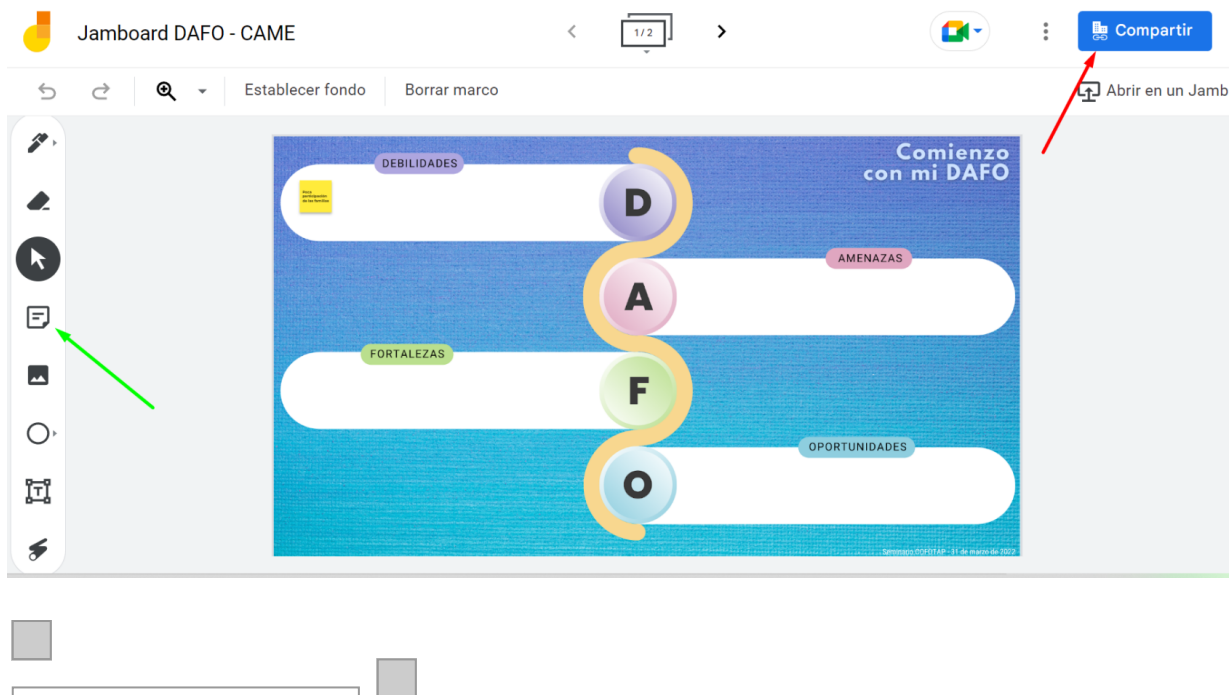
- **Mentimeter:** es una aplicación web para hacer partícipe a la audiencia de preguntas, cuestionarios, etc.

In your opinion, are there an equal number of female and male role models in your workplace?

Mentimeter



- **Jamboard:** nos ofrece la posibilidad de compartir un panel en el que ir agregando post-its.



Se puede **compartir** el DAFO para ser rellenado por otros usuarios (flecha roja).

Se pueden **añadir post-its** con las aportaciones de cada uno de los usuarios (flecha verde).

Herramientas de autodiagnóstico-SELFIE

El contenido de este apartado está basado en el curso B2 Artes Plásticas (CATEDU) - <https://libros.catedu.es/books/b2-artes-plasticas-area-1-compromiso-profesional/page/22-herramienta-selfie>.

Como decíamos más arriba, 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**. A través de la generación de diversos cuestionarios y el análisis de las respuestas, la finalidad es generar un informe que ayude a **identificar** con mayor precisión aquellas **áreas** en las que la **competencia digital** es más **baja** y facilitar el **diseño** de **líneas estratégicas** de actuación para **mejorar** en ellas.

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 CENTERS**, que está destinado sobre todo a analizar la competencia digital a nivel organizativo y de centro, observando, a través de la encuesta, a toda la comunidad educativa, incluyendo familias, alumnado, infraestructura y

profesorado. Y por otra parte, está el **SELFIE FOR TEACHERS** que está destinado a que un docente conozca su nivel de competencia digital docente a nivel individual, y pueda, a partir de la misma, definir su estrategia formativa para mejorar en las áreas más deficitarias.

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 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.

Se puede llevar a cabo en **diferentes momentos** a lo largo del curso para poder **valorar** la **evolución** y cambios en los aspectos sobre los que se haya incidido y se deseen evaluar.

- **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.
- **Personalizable:** 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.

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.


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.

SELFIE DOCENTES ARAGÓN

El cuestionario Selfie for Teachers es un cuestionario para toda Europa sin atender a algunas particularidades específicas 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 de Referencia de la Competencia Digital Docente, publicado en BOE, y para ello se propuso un cuestionario realizado con la herramienta EU Survey denominado **SELFIE DOCENTES ARAGÓN**.

Existe la posibilidad de **analizar** de forma **conjunta** los resultados de estos cuestionarios para tener una idea del nivel general que un claustro tiene en **competencia digital docente** desde todos los aspectos observados a través de los mismos, y orientar el **plan de formación del centro** de forma más adecuada, así como las **líneas estratégicas de actuación** del propio **plan digital** del centro.





¿ Utilizas distintas herramientas (diario, registro anecdótico, listas de control, escalas, etc.) para analizar tu práctica pedagógica digital y las concepciones que la sustentan ?

¿ Participas en experiencias de análisis y reflexión conjunta a partir de la observación mutua del desempeño docente con tecnologías digitales ?

¿ Modificas el uso que realizas 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 tu práctica pedagógica digital ?

¿ Colaboras 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 ?



¡Qué gran noticia!

Ya estás en el nivel B2 en esta competencia.

