



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico

PROYECTO FONDECYT REGULAR N° 1230754

**EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES PARA CARACTERIZAR
EL PERFIL DEL ESTUDIANTADO DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

SEMINARIO INTERNACIONAL

Competencias Digitales Docentes en la Formación Inicial
en Educación Parvularia



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico

PROYECTO FONDECYT REGULAR N° 1230754
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES PARA CARACTERIZAR
EL PERFIL DEL ESTUDIANTADO DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA

La formación en CD de las futuras docentes de Educación Infantil

Dra. Rosalía Romero-Tena



UNIVERSIDAD
DE SEVILLA

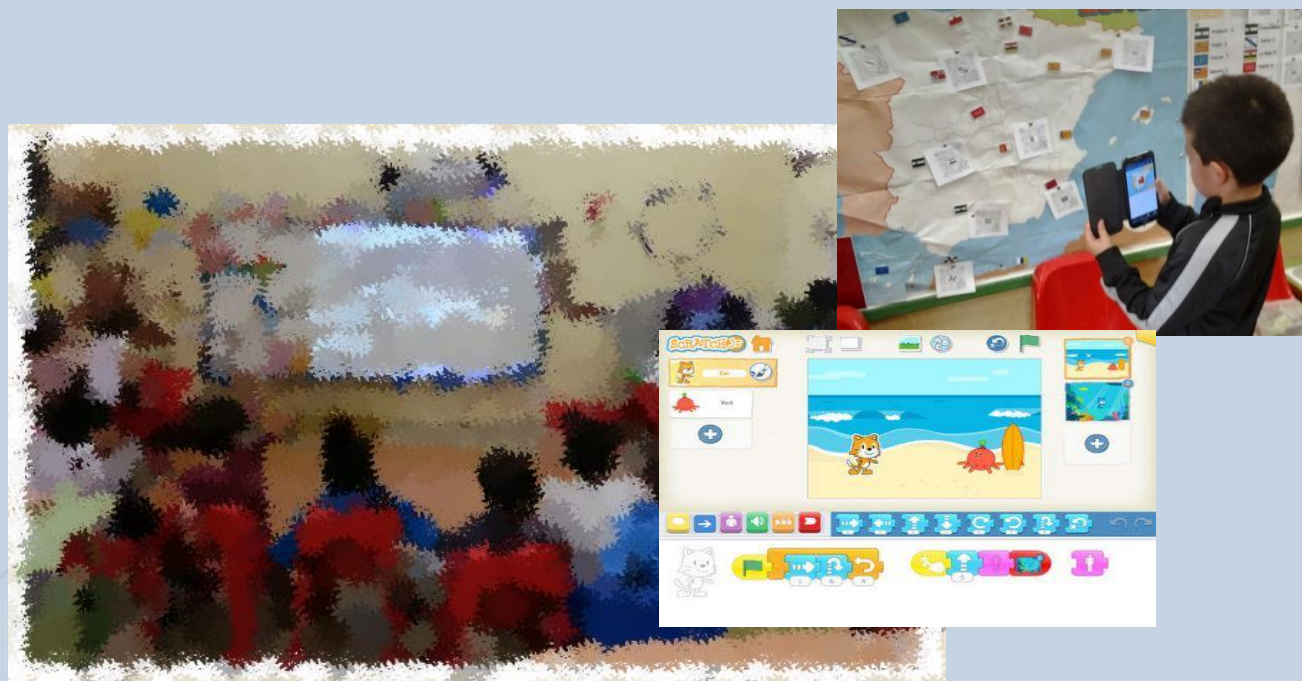


DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA
Y ORGANIZACIÓN EDUCATIVA

Los estudios señalan...

Importancia de centrarse en las **percepciones sobre** las tecnologías (Wang et al., 2008; Austin et al., 2010).

1. Estudios señalan que si los/as maestros/as NO perciben que las **Tecnologías son valiosas**, no estarán dispuestos usarlas y no serán capaces de utilizarlas de manera productiva en los procesos de E-A (Nikolopoulou y Gialamas, 2009, Romero-Tena et al., 2020).
2. Si perciban que las **Tecnologías son útiles** → existe una alta probabilidad de que éstas sean incorporadas sin ningún tipo de dificultad (Austin et al., 2010 y Oldridge, 2008).



Las percepciones positivas de los maestros sobre **los beneficios de las tecnologías influyen positivamente en la frecuencia de uso** de las mismas en el aula. (Dong, 2016 y 2018)

Acceso cada vez más temprano de los menores a las tecnologías

Educación infantil

Dos de cada tres guarderías detectan niños con un retraso en el desarrollo por culpa de las pantallas

- Niños y uso abusivo del móvil: "El auténtico problema está en casa, no en el colegio"
- Más tiempo en casa y menos interacción familiar: así afecta el uso del móvil a la vida doméstica de tu hijo



Una escola bressol de Barcelona.
JOAN CORTADELLAS

Desconexión Sociedad-Familia-Escuela en la educación de los menores

–TRABAJAR DE FORMA COLABORATIVA–

(Siraj-Blatchford y Romero 2017)

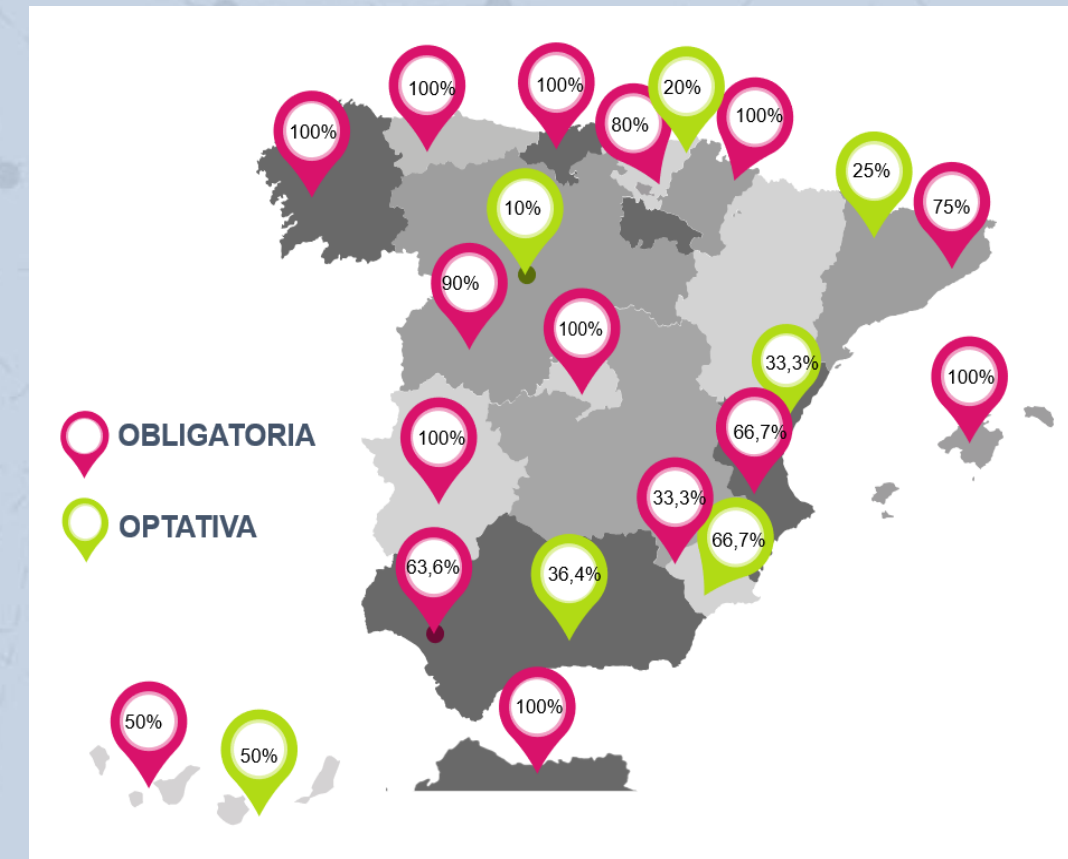
CHUPETE DIGITAL EN LAS FAMILIAS

Padres y madres adictos al móvil: el fenómeno del 'chupete digital' no solo afecta a los hijos

El 38% de los progenitores en España se considera adicto al móvil frente al 36% de otros países como Reino Unido o Estados Unidos. Un problema que se hace visible desde la infancia con fenómenos familiares como el denominado 'chupete digital'.



Influencia familiar en los primeros
encuentros de las tecnologías de los
menores –hábitos y normas de uso en
los hogares – **PATRONES-** (Romero et al. 2022)



Desigualdades en la formación en CDD



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico

PROYECTO FONDECYT REGULAR N° 1230754
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES PARA CARACTERIZAR
EL PERFIL DEL ESTUDIANTADO DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA

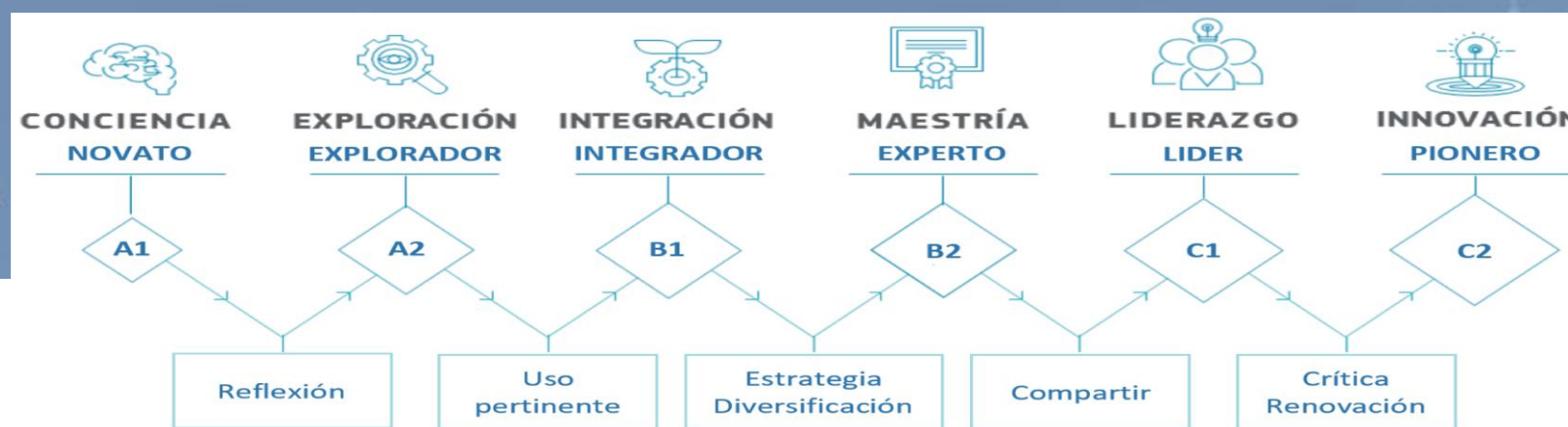
Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado

CONOCE TUS FORTALEZAS PERSONALES Y LAS ÁREAS DONDE PUEDES MEJORAR LA FORMA EN LA QUE USAS LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE. RESPONDE LAS PREGUNTAS DE ESTA AUTOEVALUACIÓN PARA DESCUBRIR TUS LOGROS.

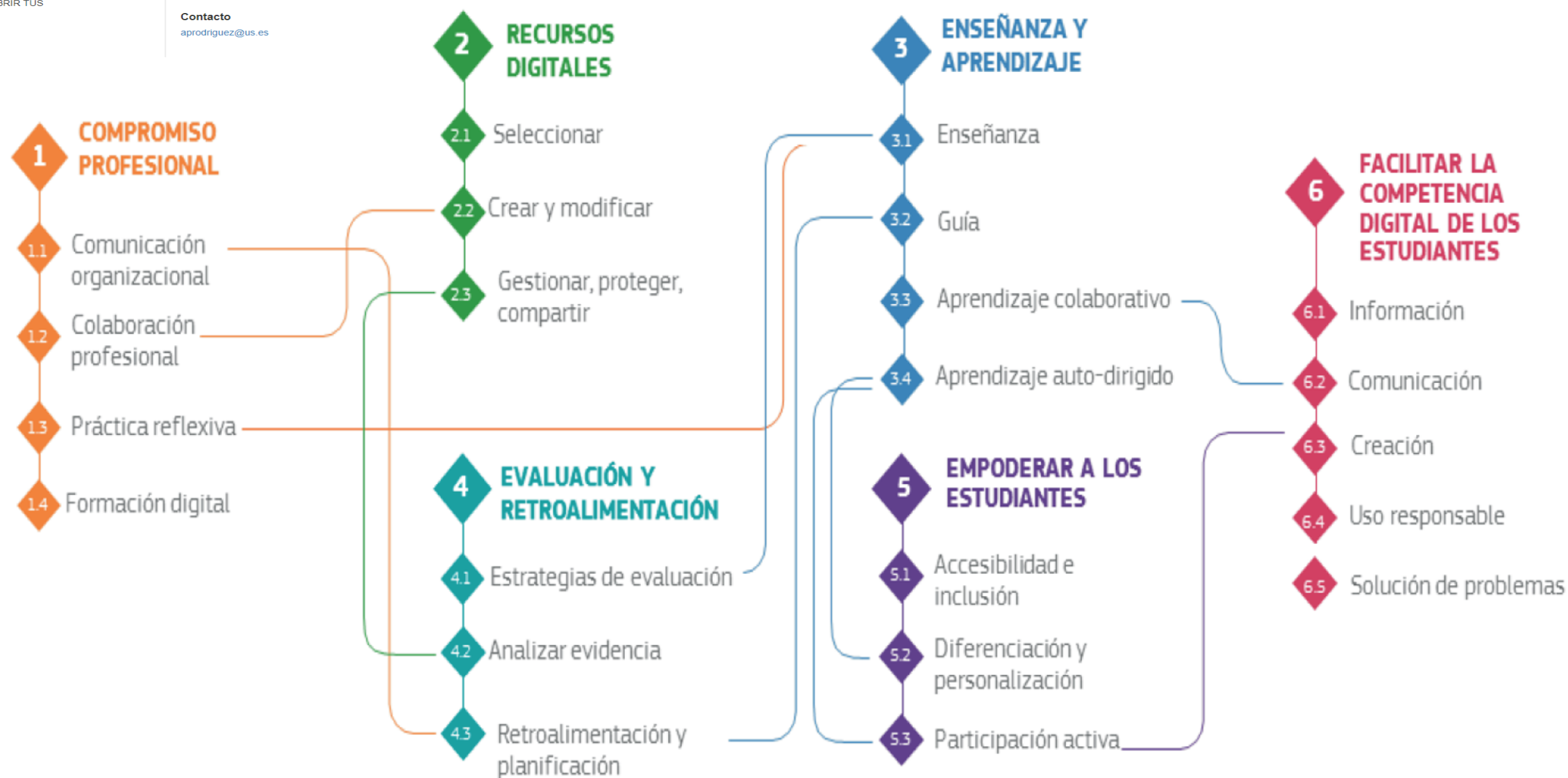
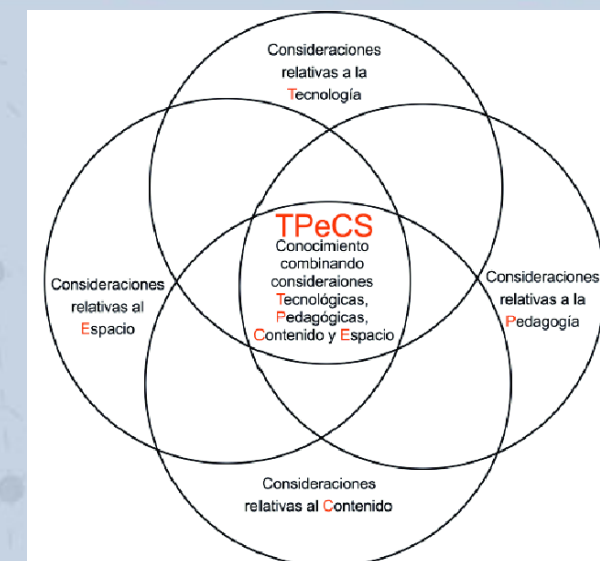
Start

Idiomas
[ES] español ▼

Contacto
aprodiguez@us.es



Marco referencia



ASIGNATURA

Tecnologías aplicadas a la Educación Infantil



PRACTICAS EN CENTROS
Centros de Infantil @conectados

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Sobre Tecnologías aplicadas a la Educación Infantil

OBJETIVOS de la Formación

1. Comprender el **papel que juegan las tecnologías** en la sociedad actual
1. Conocer **sus posibilidades educativas** e **integrar las herramientas tecnológicas** emergentes, en el diseño, desarrollo y evaluación del proceso de E-A en la etapa de Educación Infantil.
2. Utilizar las tecnologías desde **un prisma diferente al de su concepción tradicional** como TIC, trabajándolas como **TAC** (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento) y **TEP** (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación).
3. Utilizar **y diseñar tecnologías** como herramientas de aprendizaje.
4. **Diseñar secuencias didácticas** donde se integren las tecnologías en un aula infantil.

TIC aplicadas a la EDUCACIÓN INFANTIL

Dra. Rosalía Romero Tena
rromero@us.es

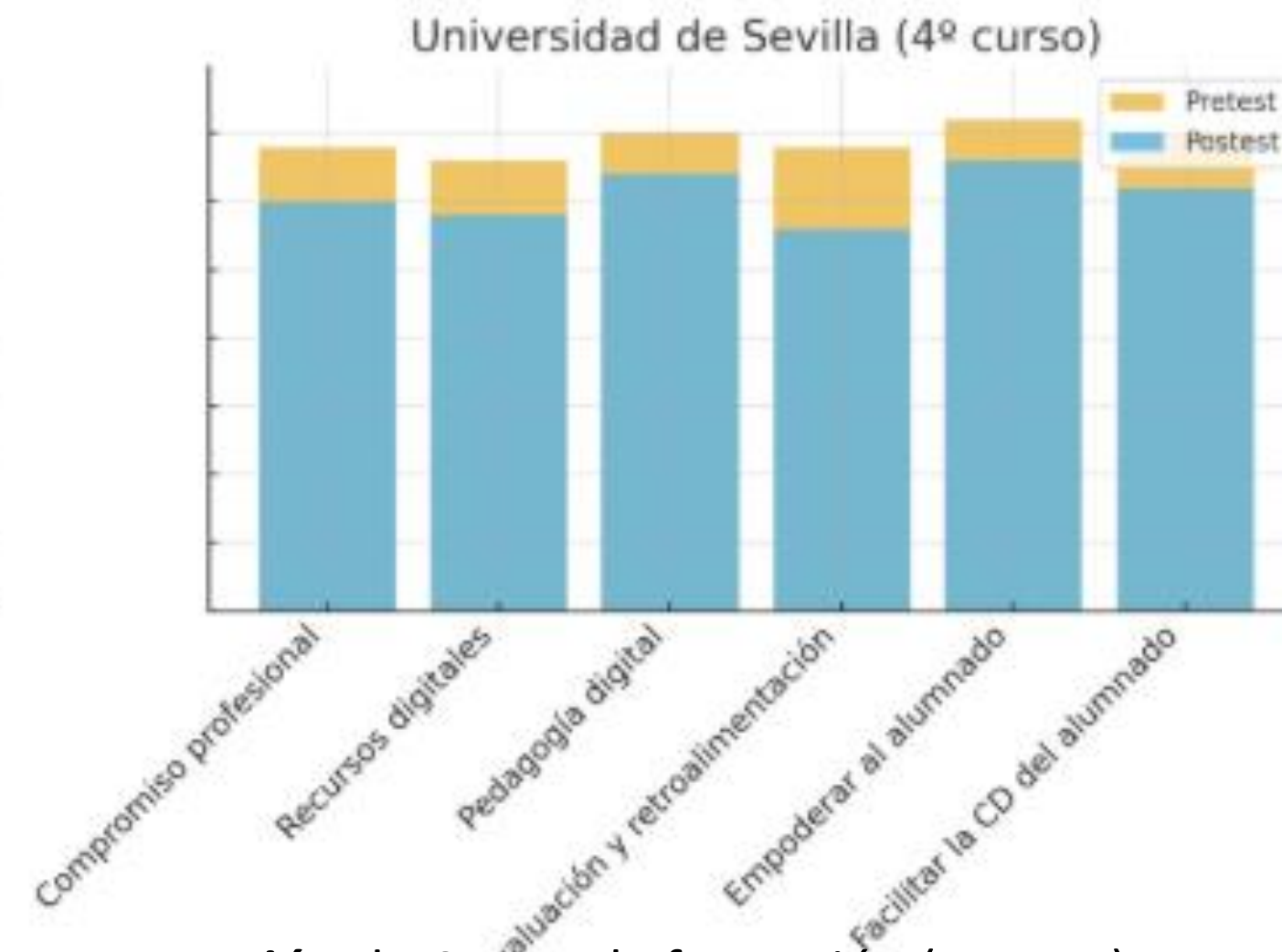
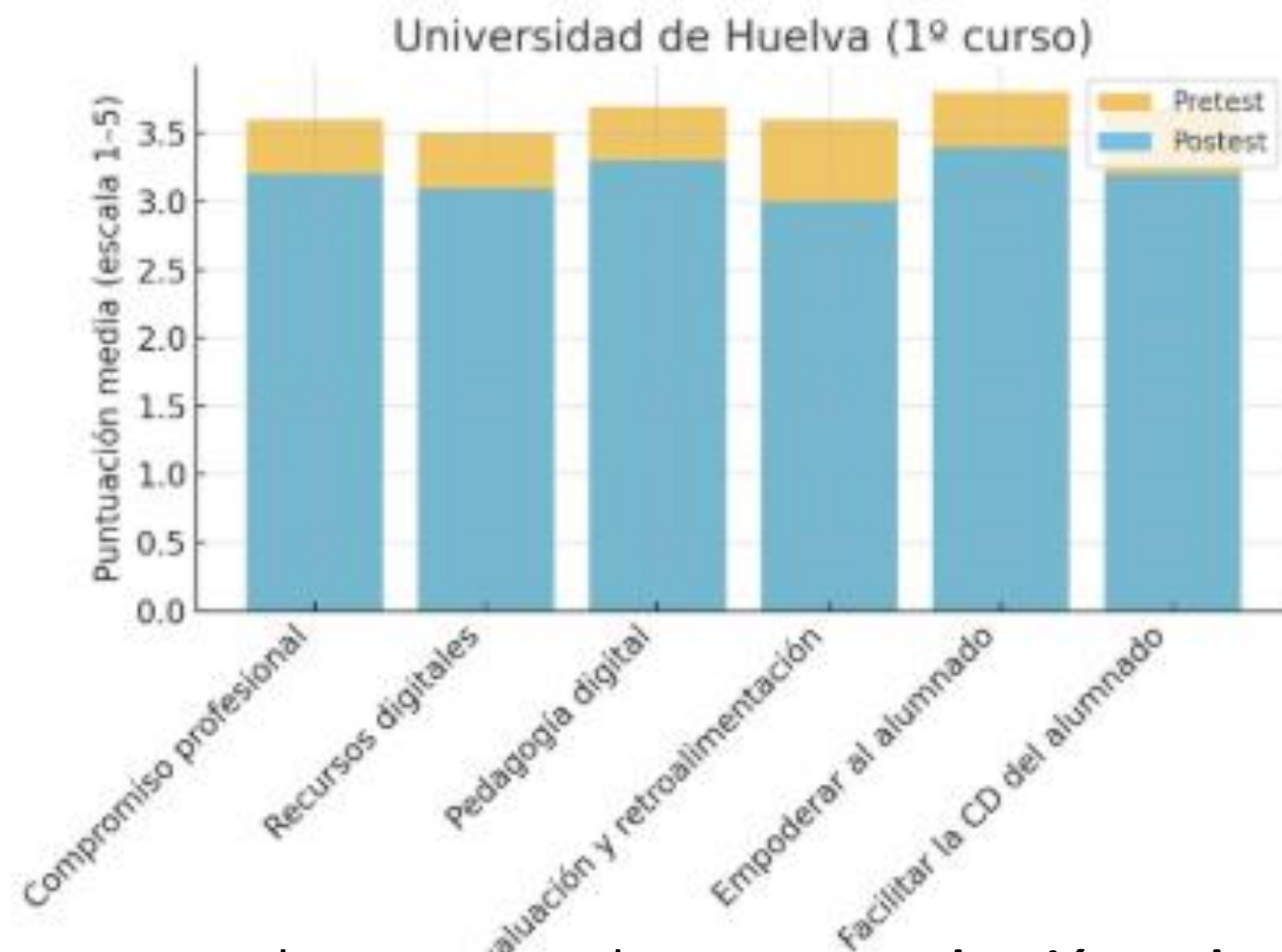
- **Titulación:** Grado de Maestro
- **Curso:** 4º curso (1º semestre)
- **Carácter:** Troncal-OBLIGATORIA
- **Créditos:** 60% clases Teóricas y 40% clases Práctica

Estudios CD según curso

Los estudiantes de **1.º curso** partían de una **autoestima digital más alta** (pretest) que luego disminuye al tomar conciencia real de sus capacidades.

Los de **4.º curso** muestran valores más bajos tanto antes como después, lo que refleja una **evaluación más realista y pedagógicamente madura**.

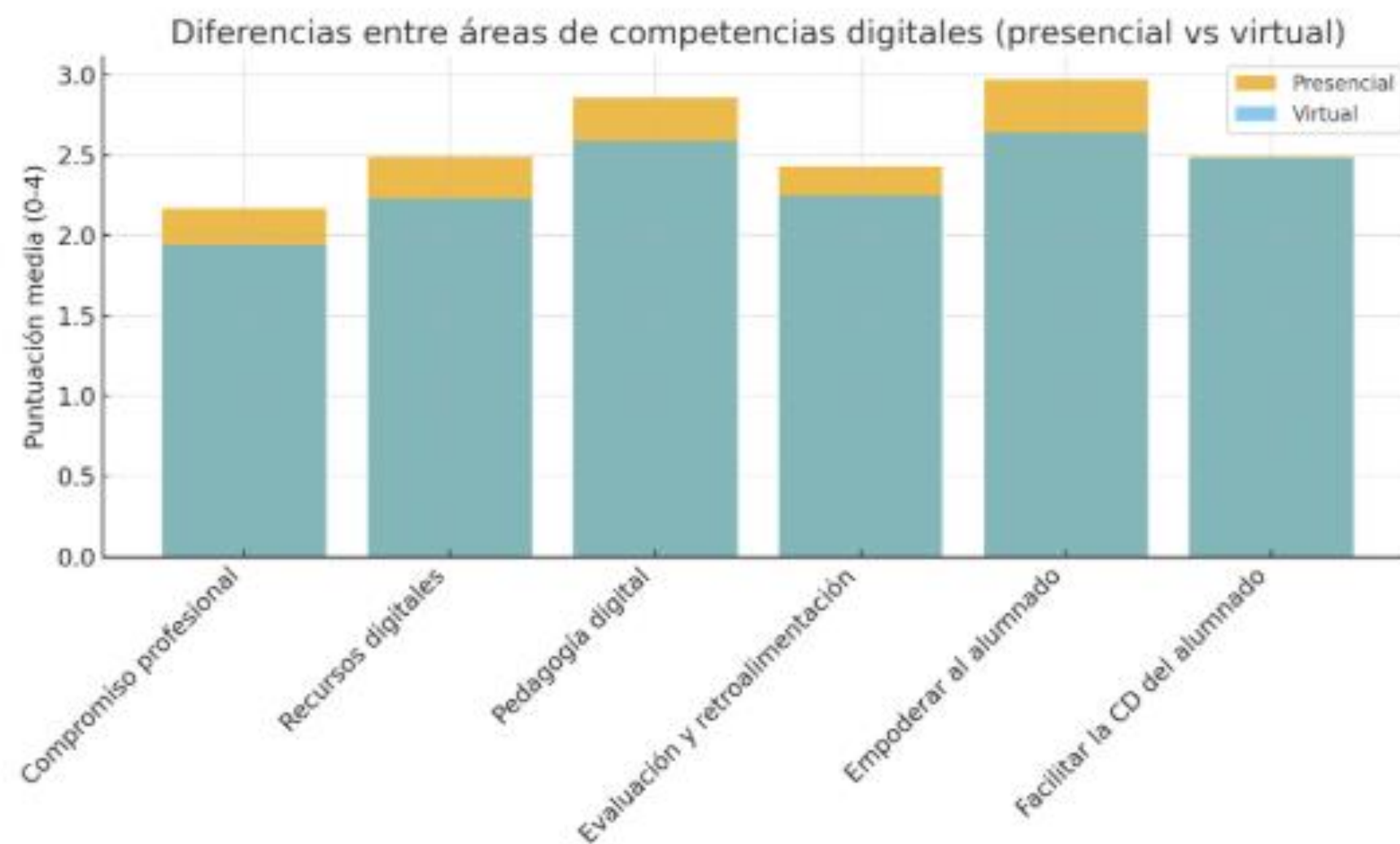
Comparación pretest vs posttest de competencias digitales docentes (DigCompEdu)



En ambos casos se observa una **reducción en la autopercepción** de CD tras la formación (posttest).

CD futuros docentes presencial/virtual

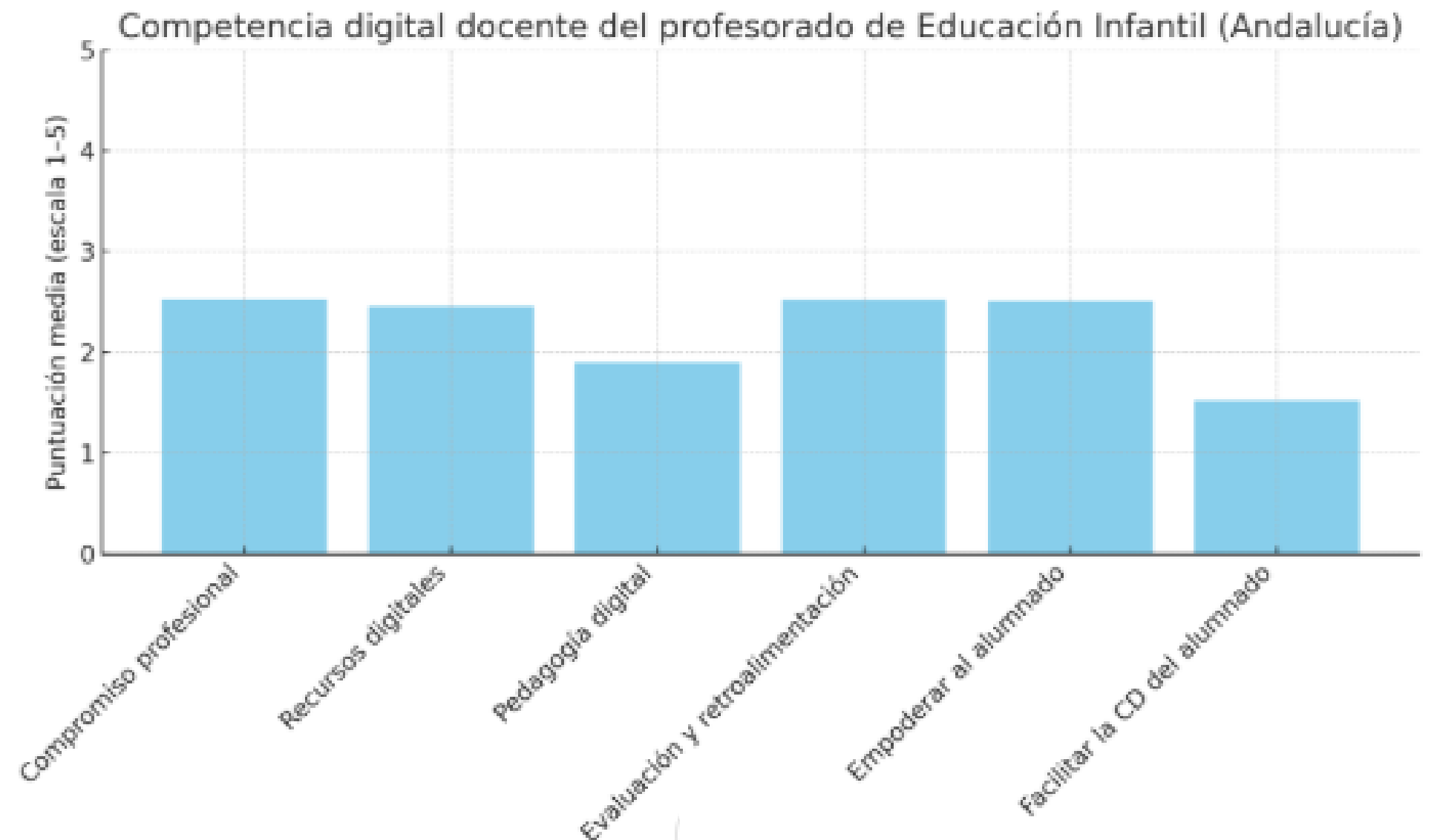
Se observa que en todas las áreas los estudiantes del grupo **presencial** alcanzaron puntuaciones ligeramente más altas que los del grupo **virtual**, especialmente en *pedagogía digital* y *empoderar al alumnado*.



CDD de las docentes de EI

Las puntuaciones más altas se observan en **Compromiso profesional** (2.53) y **Evaluación y retroalimentación** (2.52).

Las más bajas corresponden a **Pedagogía digital** (1.90) y, especialmente, a **Facilitar la competencia digital del alumnado** (1.52).



→ Esto indica que las maestras se perciben con un **nivel moderado de competencia digital docente**, pero con **dificultades significativas en integrar la alfabetización digital del alumnado** dentro de su práctica educativa (Romero et al. 2023)

Planteamiento de USO de la tecnología

Como FIN (objeto de Estudio)

- ✓ Ofrecemos destrezas básicas sobre el medio tecnológico.
- ✓ No se pretende una formación técnica sino que se sensibilice con el uso de las Tecnologías.

Como MEDIO (instrumento didáctico)

- ✓ Sacar provecho de las potencialidades de la tecnología
- ✓ Se convierte en un instrumento para el aprendizaje y de ayuda.

Distinguiendo:

- Aprender **DE LA** Tecnología
- Aprender **CON** la Tecnología



Formación Teórico-Práctica asignatura

CLASES TEÓRICAS

Conocimientos pedagógicos y didácticos de tecnologías

CLASES PRÁCTICAS

Diseño e implementación en el aula de infantil

PROYECTOS-SA

Incorporar a una Situación de Aprendizaje en el aula las *tecnologías con objetivos y contenidos concretos y evaluación* para comprobar las mejoras en el aprendizaje

Temas	Recursos
Presentación Asignatura (semana 9-13 septiembre 2024)	Brosurk.pdf
I- LAS TIC Y SUS APLICACIONES EDUCATIVAS.	
TEMA 1. La escuela y la Sociedad de la Información y el conocimiento.	
TEMA 2. Definición, características y clasificación de las TIC (TIC a TAC)	PLATAFORMA PRESENTACION DOCUMENTOS MANUALES
TEMA 3. Principios Generales de utilización, diseño y evaluación de medios.	
II- COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES	CUESTIONARIO PLATAFORMA- Informe pdf
III- TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS (PDI, Tablet, ...) EDUCATIVAS.	PLATAFORMA PRESENTACION DOCUMENTOS MANUALES
TEMA 5. Presentación colectiva, audio y video en la enseñanza.	
TEMA 6. Los multimedia. Software educativo. Videojuegos.	
IV- NUEVAS HERRAMIENTAS WEB 2.0.	PLATAFORMA PRESENTACION DOCUMENTOS MANUALES
TEMA 7. Ebooks, caza tesoros y webquest educativas.	
TEMA 8. Blogs, wikis, postCad	
IV- TECNOLOGÍA Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.	PLATAFORMA PRESENTACION DOCUMENTOS MANUALES
TEMA 9. Robótica	
TEMA 10. Realidad Aumentada	

Exposición y Entrega - Proyecto Situación de Aprendizaje -

Examen ASIGNATURA: 08/01/26

AULAS 2-9 / 2-14 / 2-22

----- 000 -----

3ª Convocatoria 24 octubre

RINCONES DE TRABAJO

Pensamiento Computacional ROBÓTICA



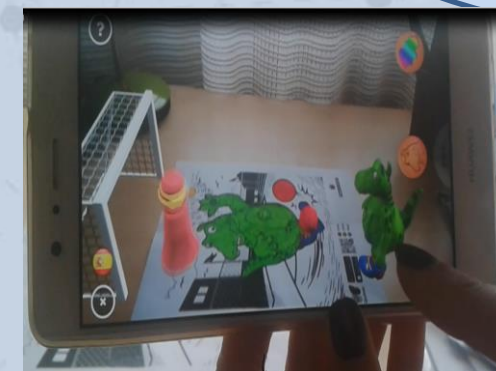
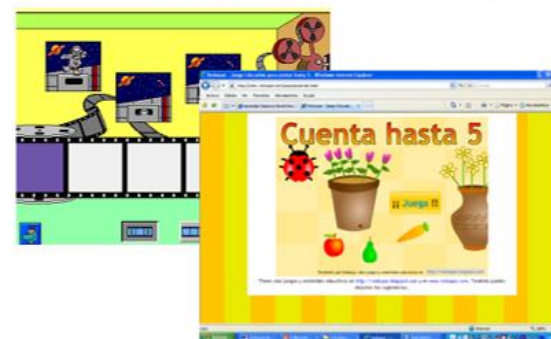
REALIDAD AUMENTADA/QR



Ebook/Mural colaborativo



SOFTWARE Educativo



Evaluación:
La evaluación de la actividad se llevará a cabo a modo de la observación directa por parte de la profesora, además se completarán los siguientes ítems:

- Ha escuchado activamente el video presentado
- Ha socializado correctamente las palabras en español
- Ha socializado las palabras con vocablo
- Ha asociado las imágenes con su nombre correspondiente
- Ha interactuado de forma adecuada los aprendizajes
- Ha respetado el turno de palabras
- Ha mostrado interés en el uso de las nuevas tecnologías

Título: "Nos movemos"

Edad: 5 años

Lugar de realización: Rincón de las TIC

Duración: 45 minutos

Áreas a tratar:

- Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
Esta área se trabaja cuando se presentan al niño la plantilla de la App Quiver con cada transporte y este es capaz de reconocerlos. Así mismo, se trabaja la asociación a la hora de utilizar dicho App y el manejo correcto de la tablet.
- Área 2: Conocimiento del entorno
Se trabaja esta área a través de las imágenes que aparecen al escanear las plantillas donde se pueden apreciar elementos del entorno: la tierra con el avión y la ciudad con el coche y con el globo aerostático.
- Área 3: Lenguaje: Comunicación y representación
Se trabaja esta área cuando representamos la Realidad Aumentada con las figuras de las plantillas de la App Quiver en 3D como nueva forma de representación de la realidad.

Objetivos:

- Identificar los medios de transporte
- Usar correctamente tablet o móvil para conseguir el objetivo de la actividad
- Manejar la APP adecuadamente
- Desarrollar autonomía en el trabajo
- Experimentar e investigar a través de las nuevas tecnologías
- Favorecer la escucha activa
- Fomentar el trabajo cooperativo
- Inculcar el interés para el uso de las TIC

Contenidos:

- Conceptuales:
 - Conocimiento de los medios de transporte
 - Diferenciación de las figuras en 2D y en 3D



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico

PROYECTO FONDECYT REGULAR N° 1230754
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES PARA CARACTERIZAR
EL PERFIL DEL ESTUDIANTADO DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Contenido Calendario Anuncios Debates Libro de calificaciones Mensajes Estadísticas Grupos Logros

TEST de COMPETENCIAS DIGITALES

- Visible para los estudiantes
- Estimad@s alumn@s, Este es el enlace al cuestionario que es necesario contestar para el tema de COMPETENCIAS. TENÉIS QUE rellenarlo al COMENZAR la asignatura. No olvidéis sacar vuestro informe (pdf) para poder comprobar la evolución en la adquisición de competencias digitales para COMPARARLO si queréis rellenarlo al final.

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE INFANTIL_areas 3y6.docx

- Visible para los estudiantes

Competencia Digital de la Profesora.docx

- Visible para los estudiantes

Ejemplos_COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE INFANTIL_area3_obj2.pdf

- Visible para los estudiantes

Formación Inicial DigComEdu.pdf

- Oculto para los estudiantes

BOE- MARCO DE REFERENCIA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

- Visible para los estudiantes

BOE-A-2022-Areas 3 y 6.pdf

- Oculto para los estudiantes

Ejemplos_COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE INFANTIL_area3_obj2.pdf

- Visible para los estudiantes

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

AREA 2. CONTENIDOS DIGITALES

AREA 3. ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Enseñanza:

1. Integrar en las programaciones didácticas el uso de las tecnologías digitales, de forma creativa, segura y crítica para mejorar la eficacia de las prácticas docentes.

2. Gestionar y coordinar adecuadamente las intervenciones didácticas digitales, asegurando el funcionamiento de los dispositivos, recursos y servicios durante la implementación de la programación didáctica.

3. Desarrollar y experimentar con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y para el aprendizaje.

- Ejemplo del Objetivo 2.** Secuencia Didáctica para Niños de 4 Años
Tema: **Descubrimos los Colores**
Primera Actividad: "Exploramos los Colores en la Pantalla", 15 minutos
- Objetivo: Introducir a los niños a los colores a través de una actividad interactiva con una pantalla digital (*proyector o tablet*)
Desarrollo:
- La profesora presenta la actividad en la pantalla digital.
- La profesora abre una actividad interactiva con una pantalla digital.
- Los niños, uno a uno, serán llamados a la pantalla para elegir un color específico, por el que el dispositivo funciona correctamente.
Segunda Actividad: "Pintamos un mural digital", 15 minutos
- Objetivo: Fomentar el uso de las tecnologías digitales para desarrollar habilidades motoras y creativas.
Desarrollo:
1. Introducción:
- La profesora distribuye una hoja de actividades de pintura (que ya ha sido impresa) y les pide que coloreen las líneas o colorear objetos en la pantalla.
2. Práctica Guiada:
- Los niños comienzan a colorear los objetos de diferentes colores. La profesora les ayuda a elegir el color correcto.



Finalmente, realizaremos una **reflexión** en la asamblea donde repasamos de nuevo los colores, pero aclararemos con el alumnado que hay que cuidar la tablet, y siempre que usen las tecnologías, debe ser con la supervisión de un adulto.

- **Objetivos:**
 - Conocer la aplicación "Cokitos" así como sus herramientas digitales
 - Seleccionar las herramientas de la aplicación como los colores o los cuadrantes
 - Concienciar sobre el cuidado y respeto de los dispositivos electrónicos durante su uso
 - Introducir la idea de trabajar con tecnología siempre bajo la supervisión de un adulto
 - Aprender a pulsar las opciones en la pantalla táctil
 - Reconocer los colores de la cuadrícula
 - Asociar cada número a un color

Formación GRADO de Educación Infantil

- **Materiales:**

- ★ Tablets
- ★ Ordenadores
- ★ Pizarra digital

- **Competencias digitales de los docentes:**

- Seleccionan y utilizan páginas digitales seguras como KidRex, Kiddle, y Bunis
- Organiza el uso de dispositivos electrónicos para que cada grupo tenga uno diferente y no se acostumbren a un sólo dispositivo
- Supervisan el uso de estas herramientas para potenciar un aprendizaje ético
- Utilizan herramientas digitales colaborativas como Padlet para que el alumnado comparta información entre ellos
- Comparten los resultados de las búsquedas de los grupos en un formato visual en este caso, en un mural online
- Se aseguran que las herramientas y actividades resulten accesibles para todos los educandos
- Ofrecen ayuda a los alumnos y alumnas por si no encuentran las páginas web controlando en todo momento el proceso de enseñanza-aprendizaje

- **Competencias digitales del alumnado:**

- Usan dispositivos electrónicos para ejecutar tareas específicas
- Navegan en diferentes páginas webs seleccionadas por las docentes
- Manejan herramientas digitales como la subida de imágenes o dibujos en Padlet
- Seleccionan contenido audiovisual y gráfico
- Construyen un mural digital de forma colaborativa

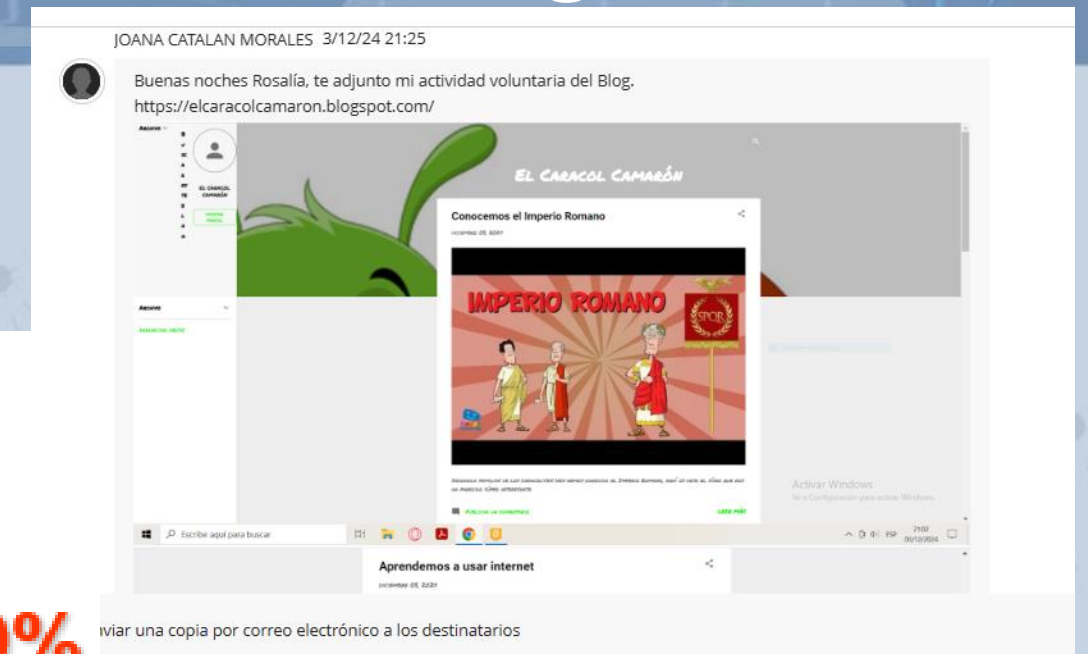
Formación Práctica asignatura

- **Prueba – Examen opción múltiple → 30%**
- **TAREAS en clase → 10%**
- **Presentación del Proyecto Trabajo SA → 10%**

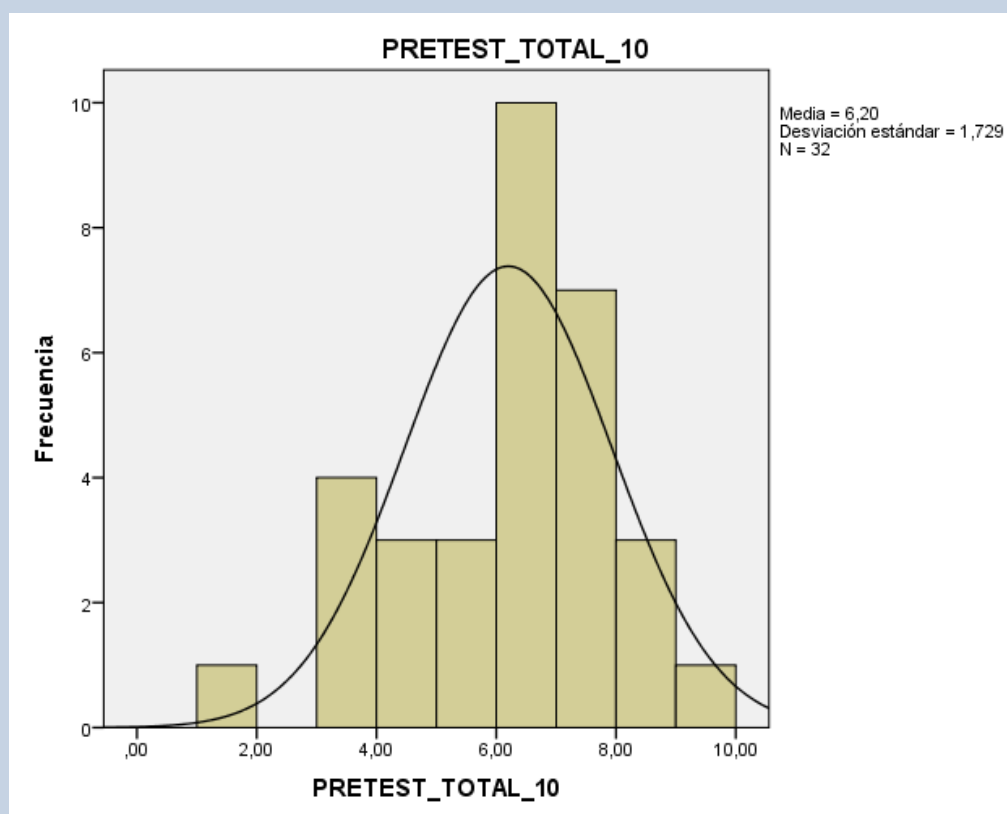


- **Tarea de COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES → 20%**

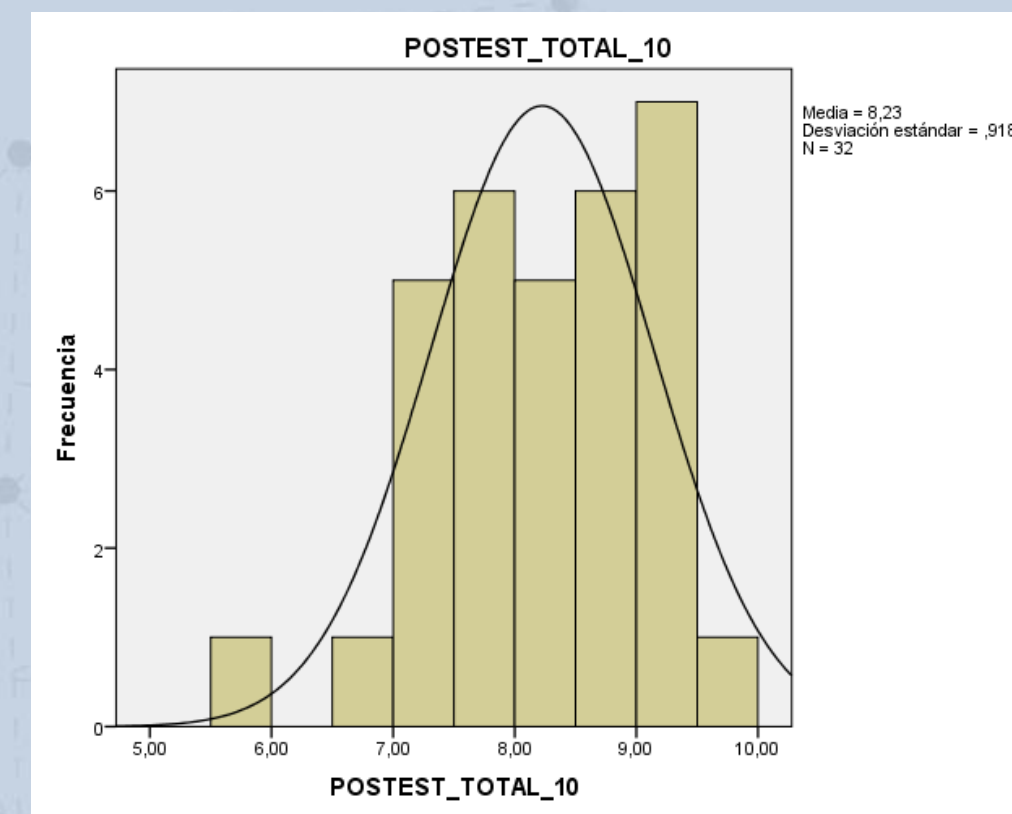
- **Proyecto GRUPO TRABAJO de SA → 30%**
Situación de Aprendizaje (RINCONES)



Formación asignatura Y en centros



- ✓ desarrollo del pensamiento crítico
- ✓ solución de problemas
- ✓ toma de decisiones
- ✓ capacidad creativa
- ✓ ser más innovadores (Romero et al. 2020, 2021)



Prácticas en centros EI

- ✓ **Aumento** considerable en la utilización de las tecnologías en las aulas de infantil (27% al 80%) y con ello han podido enriquecerse
- ✓ **Centros conectados** → ayudado poner en prácticas sus aprendizajes de y con tecnología. **Mejora sus experiencias – centros REFERENTES-**
(Romero et al. 2023)



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico

PROYECTO FONDECYT REGULAR N° 1230754
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES PARA CARACTERIZAR EL PERFIL DEL ESTUDIANTADO DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Trabajo Fin Estudios TFE



Proyecto de investigación:
**EDUCAR EN EL USO
CONSCIENTE DE LAS TECNOLOGÍAS**

Trabajo fin de grado (TFG)
Alumna: Romero Rodríguez, Eva María
Tutora: Romero Tena, Rosalía
Departamento de Didáctica y organización educativa, Grado de Educación Primaria
Universidad de Sevilla
Facultad de Ciencias de la Educación



TRABAJO DE FIN DE GRADO

**“LA PSICOMOTRICIDAD COMO MEDIO PARA
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO LÓGICO
MATEMÁTICO INFANTIL Y SU APLICACIÓN CON EL
ROBOT MOUSE”**

TITULACIÓN: GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
AUTORA: REYES BALÓN AYCART
TUTORA: ROSALÍA ROMERO TENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
OPCIÓN A



TRABAJO DE FIN DE GRADO

MOTIVACIÓN LECTORA EN LA ERA DIGITAL

Facultad de Ciencias de la Educación
Grado en Educación Infantil
Universidad de Sevilla

Autora: Elena Pozo Bernal
Tutor: Rosalía Romero Tena
Departamento: Didáctica y Organización Educativa
Modalidad: Diseño de propuestas formativas e investigación en el ámbito de la educación y/o formación.



TRABAJO DE FIN DE GRADO

**INNOVACIÓN EDUCATIVA EN INFANTIL: EL IMPACTO
DEL AULA DEL FUTURO EN EL CEIP ANTONIO
MACHADO**

Facultad de Ciencias de la Educación
Grado en Educación Infantil

Autor/a: Palmira Espinosa Núñez
Tutor: Rosalía Romero Tena
Modalidad del TFG: Investigación-acción
Año: 2024/2025



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico

PROYECTO FONDECYT REGULAR N° 1230754
EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES PARA CARACTERIZAR
EL PERFIL DEL ESTUDIANTADO DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA

M

M

INICIO

PRESENTACIÓN

CONGRESO

INSCRIPCIONES

CONTRIBUCIONES

ALOJAMIENTO

EDICIONES ANTERIORES

FAQ

CONTACTO

Hola, citei

f

x

IV CONGRESO INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Tecnologías en la primera infancia: un viaje hacia el aprendizaje Sostenible y Seguro

CITEI'2026

134

DÍAS

11

HORAS

11

MINUTOS

08

SEGUNDOS

PRESENTACIÓN

INSCRÍBETE



Gracias por su atención
rromero@us.es

