



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 Formación Inicial
en Educación Parvularia



Por: Cristina Rodrigues

AGENDA

- **COMPETENCIAS DIGITALES ROL DOCENTE**
- **CONCEPTOS Y ENTORNOS**
- **HABILIDADES Y COMPETENCIAS**
- **EN EDUCACIÓN**
 - Competencias que abarcan habilidades
 - Competencias Científicas
 - Competencias y habilidades para la vida, STEM+.
- **ENTORNOS Y RECURSOS**
 - Entornos digitales y recursos para docentes
 - Recursos REA



COMPETENCIAS DIGITALES ROL DOCENTE

CONCEPTOS Y ENTORNOS

Las tecnologías digitales se han convertido en una parte cada vez más importante de nuestro entorno.

Las tecnologías digitales mejoran la participación, el aprendizaje personalizado y el desarrollo de habilidades y competencias importantes como la codificación y la ciudadanía digital en el aula.

Es fundamental asegurar que las tecnologías digitales se empleen de manera responsable y efectiva, y que los estudiantes obtengan el apoyo y la orientación necesarios.



COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS

Los DOCENTES son responsables del desarrollo educativo, social y emocional de los niños y jóvenes,

- Desarrolla competencias para la resolución de problemas.
- Fomenta la creatividad.
- Establece conocimientos fundamentales.
- Promueve la colaboración.
- Estimula la curiosidad.



ENTORNOS DIGITALES

ETI

- **IMPLEMENTACIÓN:**
 - TECNOLOGÍA
- **INCORPORACIÓN**
 - DE RECURSOS
- **SIGNIFICACIÓN**
 - DE APRENDIZAJES
- **APROPIACIÓN**
 - DE HABILIDADES Y COMPETENCIAS
- **SIGNIFICACIÓN**
 - DE LOS RECORRIDOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Entornos de Integración Digital



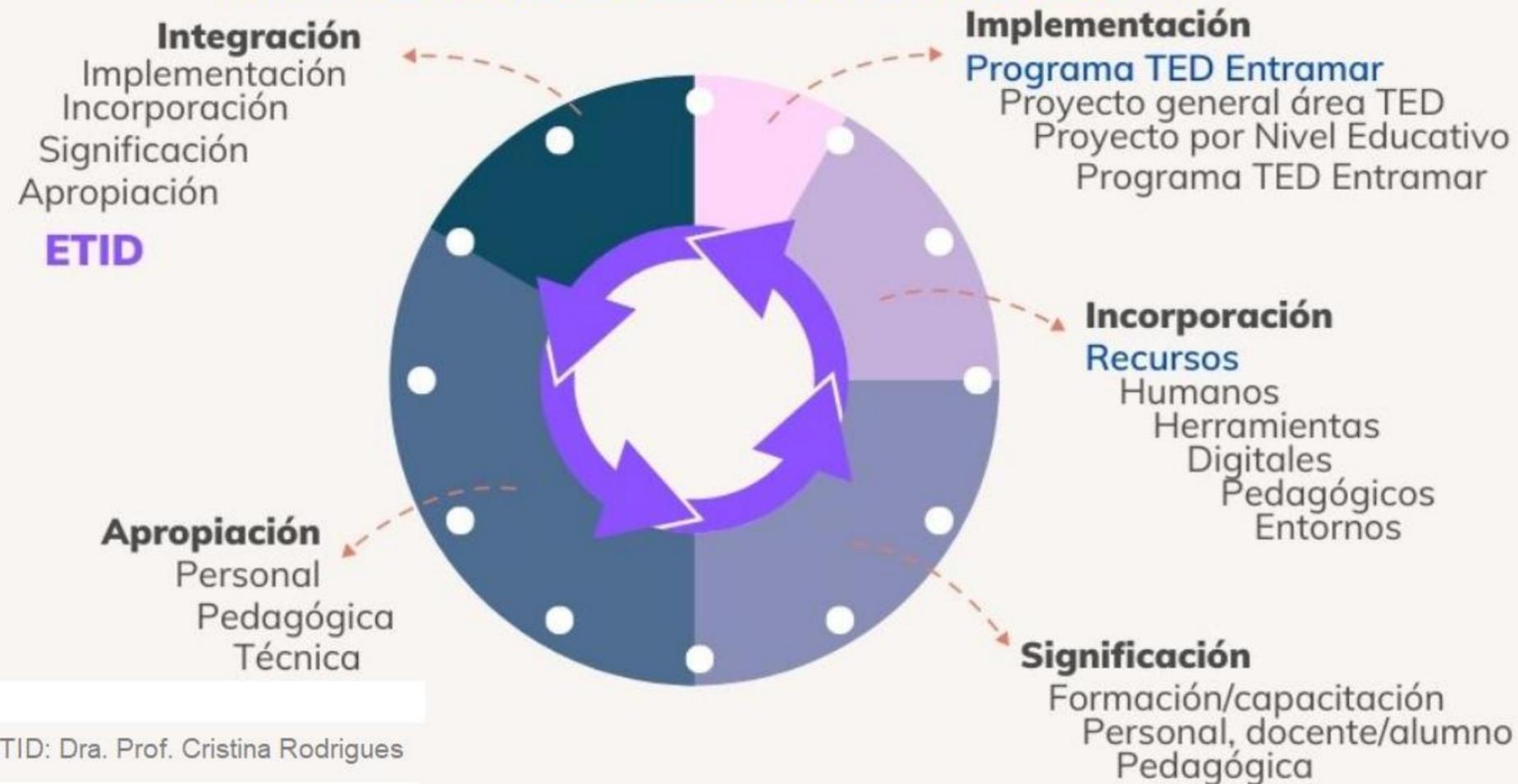
ENTORNOS TECNOLÓGICOS DE INTEGRACIÓN DIGITAL

Área de Tecnología Educativa Digital

TED  **ETID**

Configuración en el que confluyen tantas significaciones, aprendizajes y sentidos como sujetos que participan en él. (Rodrigues, 2021)

ENTORNOS TECNOLÓGICOS DE INTEGRACIÓN DIGITAL



HABILIDADES Y COMPETENCIAS

CONCEPT

O
Las habilidades son
componentes
específicos y
tangibles que suelen
formar parte de
competencias más
amplias

Responsabilidad digital (competencia)
requiere
Alfabetización digital (habilidad)
como base.



HABILIDADES

CONCEPT

O
Las habilidades son componentes específicos y observables, para realizar tareas concretas, cómo clasificar objetos, utilizar dispositivos o desarrollar estrategias para resolver problemas

En el contexto educativo, las habilidades implican la aplicación de conocimientos en situaciones particulares.

Se centran en el «**saber hacer**», se desarrollan y perfeccionan mediante la práctica constante.



COMPETENCIAS

CONCEPT

Las **competencias**, van más allá de las **habilidades**, ya que integran conocimientos, habilidades, actitudes y valores, permitiendo a los estudiantes movilizar recursos en contextos complejos.

Estas combinaciones integrales de conocimientos, habilidades, actitudes y valores permiten al estudiante resolver problemas o situaciones en contextos reales.



EN EDUCACIÓN

Competencias que abarcan habilidades

Referencia: Lineamientos de Educación Digital y Stem+ MVL. 2025



COMPETENCIA

Continuidad del aprendizaje

Asegurar una transición fluida, evitando discontinuidades en el desarrollo de **habilidades** digitales.

Ya que, implica integrar conocimientos y **habilidades** de forma continua, asegurando una progresión en el desarrollo del aprendizaje.



COMPETENCIA

Alfabetización digital

Adaptación al lenguaje digital, preparándose para un mundo cada vez más tecnológico, con capacidad de interactuar con tecnologías digitales, abarcando **habilidades** como el uso básico de dispositivos, pero como conjunto que constituye una **competencia** más amplia y necesaria para desenvolverse en un entorno tecnológico de integración digital, **ETID**.



COMPETENCIA

Inclusión

Cómo **competencia** requiere **habilidades sociales, tecnológicas y pedagógicas** para adaptarse a las necesidades de todos los estudiantes.

La inclusión requiere de **habilidades** específicas, como: **comunicación, escucha activa y empatía**.

EN EDUCACIÓN

Referencia: Lineamientos de Educación Digital y Stem+ MVL. 2025



HABILIDADES

Desarrollo del pensamiento lógico y creativo:

Las actividades digitales, como la programación básica o la creación de contenidos multimedia, estimulan el razonamiento y la imaginación.

Son **habilidades** específicas que los estudiantes pueden desarrollar mediante actividades digitales. Son componentes esenciales de **competencias** más amplias, como la resolución de problemas o el pensamiento crítico.



HABILIDADES

Motivación e interés:

El uso de la tecnología puede aumentar el interés de los niños por el aprendizaje, haciéndolo más atractivo y participativo.

Aunque no es una **competencia** por sí sola, la motivación es una **habilidad** o actitud clave que **complementa otras competencias** como el aprendizaje autónomo o la alfabetización digital.

Su presencia potencia el desarrollo de **competencias**. EN EDUCACIÓN

COMPETENCIAS CIENTÍFICAS

Referencia: Lineamientos de Educación Digital y Stem+ MVL. 2025

Capacidades complejas relacionadas con los modos de pensar de las Ciencias Naturales. El término competencias pone énfasis en que éstas capacidades van más allá de lo escolar y son fundamentales para la vida, porque se relacionan con el desarrollo de la autonomía intelectual.



ENTORNOS DIGITALES Y ALFABETIZACIÓN

ENTORNOS

- Introducir de manera lúdica la búsqueda de información.
- Fomentar la comunicación y colaboración en entornos virtuales.
- Promover el pensamiento computacional y la resolución de problemas.
- Preparar a los estudiantes para ser **ciudadanos digitales responsables y**



HUELLA DACTILAR, CIUDADANÍA DIGITAL

ENTORNOS

- Involucrar a las familias en la educación digital.

Los estudiantes pueden adoptar medidas para salvaguardar su reputación en línea y garantizar que su presencia digital los

Promover la ética digital y la convivencia saludable en línea.



ENTORNOS DIGITALES Y RECURSOS

RECURSO

**Las aplicaciones
educativas**

**Refuerzan el
aprendizaje y ofrecen
actividades interactivas
y atractivas para los
estudiantes.**

RECURSO

**Las plataformas
educativas**

**Promueven el
aprendizaje
colaborativo, la
resolución de
problemas y otorgan
aprendizaje adaptativo.**



ENTORNOS DIGITALES Y RECURSOS PARA DOCENTES



Nuestros Lineamientos de Apoyo para la Alfabetización Digital. Nivel Inicial

27 mayo, 2018 | Cristina Rodrigues | 4571 Views | 0 Comment | Bibliografía, Noticias | Edit

Nos es muy grato comunicar la Ordenanza N° 35473 del 03 de agosto de 2017, aprobada por el Honorable Concejo Deliberativo de Vicente López.



Nos es muy grato comunicar la Ordenanza N° 35473 del 03 de agosto de 2017, aprobada por el Honorable Concejo Deliberativo de Vicente López.

"Nuestro contexto parte de desarrollar la idea de alfabetización en un sentido amplio, que supere el concepto de enseñar a leer y escribir, teniendo en cuenta la alfabetización mediática."



LINEAMIENTOS DE EDUCACIÓN DIGITAL Y STEM+

Fundamentos | Marco Tecnopedagógico | Tecnología Educativa

Nivel Inicial | Nivel Primario | Nivel Secundario | Educación Especial | Adultos mayores

En la actualidad, la cultura digital atraviesa todos los ámbitos de la vida social y educativa, configurando nuevos modos de aprender, enseñar y habitar el mundo. Frente a este escenario, el Municipio de Vicente López asume la innovación y la calidad educativa como ejes estratégicos de su política pública reconociendo que la educación digital y la integración de tecnologías educativas son condiciones necesarias para garantizar aprendizajes significativos

- Lineamientos de Educación Digital y STEM+.
- Programa de Iniciación a la Programación y Robótica.
- Recursero Inspira.
- Andamiaje entre referentes TED y docentes, parejas pedagógicas.
- Evaluación y reflexión.
- Investigación de Programación y Robótica

PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

En el currículo potencia las habilidades de resolución de problemas, fomenta la creatividad e introduce conceptos STEM+, preparando a los estudiantes para el futuro.

INCORPORACIÓN

Se introducen algunos conceptos básicos de IA, pero sin profundidad en su aplicación crítica.

- **Enfoque lúdico:** Las aplicaciones deben ser divertidas y atractivas para los niños y las niñas.
- **Interacción humana:** La tecnología debe complementar, no reemplazar, la interacción del docente en el aula.
- **Supervisión y orientación:** Los educadores deben supervisar y guiar el uso de la tecnología, para asegurar que sea adecuado y beneficioso para los niños y las niñas.
- **Ética y privacidad:** Es fundamental proteger la privacidad de los datos de los niños y las niñas al utilizar la IA de forma ética y responsable..

Más
Información





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

ENTORNOS DIGITALES Y RECURSOS

www.entramar.mvl.edu.ar

Aulas Virtuales Entramar

PORTAL EDUCATIVO ENTRAMAR

WWW.ENTRAMAR.MVL.EDU.AR

La tecnología EDUCATIVA en la educación contribuye a preparar a los estudiantes para las profesiones del futuro y les brinda las competencias necesarias para alcanzar el éxito.



“Todos nosotros sabemos algo. Todos nosotros ignoramos algo. Por eso, aprendemos siempre.”

Paulo Freire.

MUCHAS GRACIAS!



Dra. Prof. Cristina Rodrigues
crodrigues@mvl.edu.ar
cristinarodrigues.ted@gmail.com
about.me/cristina.rodriques
[@cristinrodri](#)

