

## **Proyecto**

Grado sugerido: Cuarto

**Lida Jackeline Gaitán Forero**

*Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.*

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: Lidagaitan24@hotmail.com

## **PROYECTO: COMO MEJORAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN DOCENTES DE PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO PALMARITO DEL MUNICIPIO DE FORTUL MEDIANTE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY**

La plataforma Educa Play es una herramienta valiosa para mejorar las competencias digitales en docentes de primaria porque, al implementar estas estrategias, los docentes de primaria podrán mejorar sus competencias digitales y aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la plataforma Educa Play para enriquecer la educación de sus estudiantes.

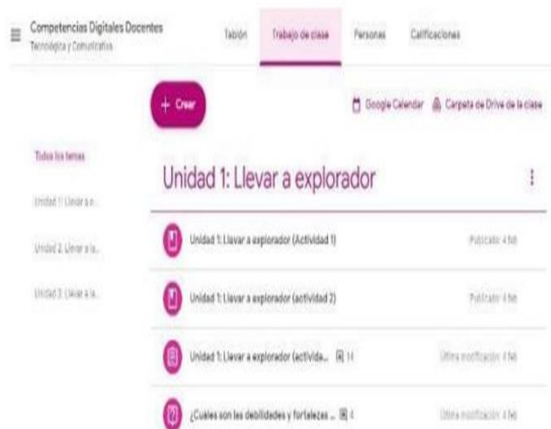
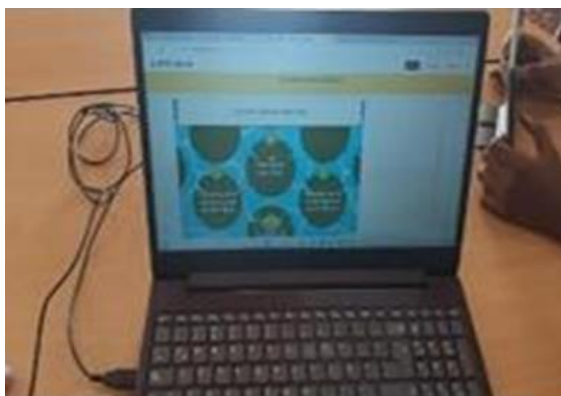
<b>Duración</b>	<i>EL PROYECTO LLEVA DESDE EL AÑO PASADO EN DESARROLLO, YA QUE LAS ESCUELAS SON SEDES RURALES DE DIFÍCIL ACCESO Y SIN INTERNET, ESTA PROGRAMADO PARA FINALIZAR ESTE AÑO.</i>
<b>Objetivo y descripción del proyecto</b>	<p><i><b>OBJETIVOS:</b> Animar a los docentes a crear contenido educativo utilizando las herramientas de Educa Play, como juegos, actividades y recursos interactivos.</i></p> <p><i>Incorporar la plataforma Educa Play en la planificación curricular de los docentes, para que puedan utilizarla como herramienta de apoyo en sus clases.</i></p> <p><i><b>DESCRIPCION:</b> Con este proyecto se quiere fomentar el intercambio de experiencias y buenas prácticas entre los docentes, para que puedan aprender unos de otros y mejorar sus competencias digitales, implementando estrategias en su quehacer pedagógico optimizando sus talentos y aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la plataforma Educa Play para enriquecer la formación de sus estudiantes.</i></p>
<b>Lista de materiales</b>	<i>Computadores, Televisor, USB, recurso Humano, plataforma Educaplay.</i>
	<i>Al implementar competencias en un entorno educativo o laboral, es importante considerar los factores limitantes o necesidades del contexto que pueden influir en su éxito, entre ellas tenemos:</i>

<p><b>Características del problema para tener en cuenta en la solución.</b></p>	<p><i>1.La disponibilidad de tecnología y acceso a internet puede ser un factor limitante en algunos contextos, especialmente en áreas rurales o con recursos limitados.</i></p> <p><i>2.La falta de capacitación y apoyo para los docentes o profesionales puede obstaculizar la implementación efectiva de competencias.</i></p> <p><i>3.La calidad de la infraestructura y el equipamiento disponible puede influir en la capacidad para implementar competencias de manera efectiva.</i></p> <p><i>4.La disponibilidad de recursos financieros puede ser un factor limitante para la implementación de competencias, especialmente si se requieren inversiones en tecnología o capacitación.</i></p> <p><i>5.La diversidad de la población y las necesidades especiales de algunos individuos pueden requerir adaptaciones y ajustes en la implementación de competencias.</i></p> <p><i>Al identificar y abordar estos factores limitantes o necesidades del contexto, se puede mejorar la efectividad de la implementación de competencias y asegurar que se logren los objetivos deseados.</i></p>
<p><b>Pasos para desarrollar el proyecto</b></p>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p><i>La aplicación de competencias digitales en docentes es fundamental para mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para el siglo XXI. Aquí te presento algunos pasos para aplicar competencias digitales en docentes:</i></p> <p><i>1..Determinar las competencias digitales que los docentes necesitan desarrollar para mejorar su práctica educativa.</i></p> <p><i>2.Realizar una evaluación del nivel actual de competencias digitales de los docentes para identificar áreas de mejora.</i></p> <p><i>3.Crear un plan de capacitación que se adapte a las necesidades y objetivos de los docentes, y que incluya tanto la teoría como la práctica.</i></p> <p><i>4. Animar a los docentes a practicar y experimentar con diferentes herramientas y tecnologías en su práctica educativa.</i></p>

5. Ofrecer apoyo y retroalimentación continua a los docentes para ayudarles a mejorar sus competencias digitales y superar cualquier obstáculo.

6. Animar a los docentes a integrar las competencias digitales en su práctica educativa diaria, utilizando tecnología para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Al seguir estos pasos, los docentes podrán desarrollar las competencias digitales necesarias para mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para el siglo XXI.



<b>Adaptaciones</b>	<p><i>Al implementar competencias digitales en diferentes contextos, es importante considerar las necesidades y limitaciones específicas de cada uno.</i></p> <p><b>Zona Rural:</b> <i>Utilizar tecnología básica y accesible, como radios o teléfonos móviles, para llegar a la comunidad.</i></p> <p><i>Desarrollar contenido que sea relevante y útil para la comunidad rural, como información sobre agricultura o salud.</i></p> <p><i>Realizar capacitaciones en persona, utilizando métodos interactivos y prácticos, para asegurarse de que los participantes comprendan y puedan aplicar lo aprendido.</i></p> <p><i>Utilizar materiales impresos, como folletos o cartillas, para complementar la capacitación y proporcionar recursos adicionales.</i></p> <p><b>Población con Discapacidad:</b></p> <p><i>Asegurarse de que los recursos y herramientas sean accesibles para personas con discapacidad, utilizando tecnologías asistidas si es necesario.</i></p> <p><i>Realizar adaptaciones curriculares para asegurarse de que el contenido sea accesible y relevante para personas con discapacidad.</i></p> <p><i>Proporcionar capacitación en tecnologías asistidas, como lectores de pantalla o software de reconocimiento de voz, para ayudar a las personas con discapacidad a acceder a la información.</i></p> <p><i>Ofrecer apoyo personalizado y ajustes razonables para asegurarse de que las personas con discapacidad puedan participar plenamente en la cap.</i></p> <p><b>Sin Internet:</b></p> <p><i>Utilizar tecnología offline, como USB para proporcionar acceso a recursos y herramientas educativas.</i></p> <p><i>Utilizar materiales impresos, como libros o folletos, para proporcionar información y recursos educativos.</i></p> <p><i>Realizar capacitaciones en persona, utilizando métodos interactivos y prácticos, para asegurarse de que los participantes comprendan y puedan aplicar lo aprendido.</i></p>

	<p><i>Utilizar radios o televisión para transmitir información y recursos educativos a comunidades sin acceso a internet.</i></p> <p><i>Al considerar estas sugerencias, se puede adaptar la implementación de competencias digitales a diferentes contextos y asegurarse de que todos los participantes tengan acceso a oportunidades de aprendizaje.</i></p>
<b>Referencias</b>	<p><i>- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)</i></p> <p><i>- OECD (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos)</i></p> <p><i>Competencias digitales para el siglo XXI" de la UNESCO</i></p> <p><i>El futuro de la educación y las habilidades" de la OECD</i></p> <p><i>Plataformas de aprendizaje en línea como Coursera, edX o Moodle</i></p> <p><i>Recursos educativos abiertos (REA) como Open Educational Resources (OER)</i></p> <p><i>Competencias digitales en educación" de la Revista de Educación a Distancia</i></p> <p><i>La integración de las TIC en la educación" de la Revista de Currículum y Formación del Profesorado</i></p>

## **ANEXO(s)**

### **Anexo A. Instrumento para la evaluación de Competencias digitales en los docentes**

#### **Instrumento Para La Autoevaluación De Competencias Digitales En Los Docentes**

**INSTRUCCIONES:** El presente cuestionario tiene como finalidad identificar sus habilidades para la investigación tomando en cuenta dos dominios básicos. Indique en qué grado está usted de acuerdo con el desarrollo de cada una de las siguientes competencias. Todas las preguntas de opción múltiple están basadas en una escala de cinco puntos, siendo

“4” el nivel más alto y “0” la que describe una habilidad no desarrollada. Por favor, seleccione la opción que representa mejor su experiencia.  
Agradecemos la sinceridad en las respuestas

Nombre: \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

¿Realiza actividad docente? (SI) (NO)

Si su respuesta es afirmativa especifique si realiza o ha realizado actividad de investigación académica: (SI) (NO)

COMPETENCIA EVALUADA	NIVEL ALCANZADO				
I. Búsqueda de información	No desarrollada (0)	Insatisfactorio (1)	Mínimo necesario (2)	Bueno (3)	Alto (4)
1. Busca información relevante en libros y revistas académicas en biblioteca					
2. Busca información relevante en revistas electrónicas					
3. Busca en bases de datos electrónicas utilizando ecuaciones de búsqueda					
4. Diferencia fuentes de información ( primarias y secundarias)					
5. Elabora fichas documentales y fichas de					
6. Emplea un sistema de referencias para de crédito a las fuentes consultadas (ejemplo: APA)					
7. Contrasta planteamientos y posturas de diferentes autores acerca del fenómeno de estudio					
8. Realiza una evaluación crítica de las diferentes posturas teóricas revisadas en la literatura					
II: Dominio tecnológico en la utilización de:	No desarrollada (0)	Insatisfactorio (1)	Mínimo necesario (2)	Bueno (3)	Alto (4)
9. Herramientas ofimáticas (Excel, Power Point, Internet)					
10. Gestores de referencias Bibliográficas					

11. <i>Software</i> de análisis de datos cualitativo					
12. <i>Software</i> de análisis de datos cuantitativo					
13. Paquetes estadísticos computarizados para el análisis de la información en general					
14. Bases de datos especializados para la investigación					