

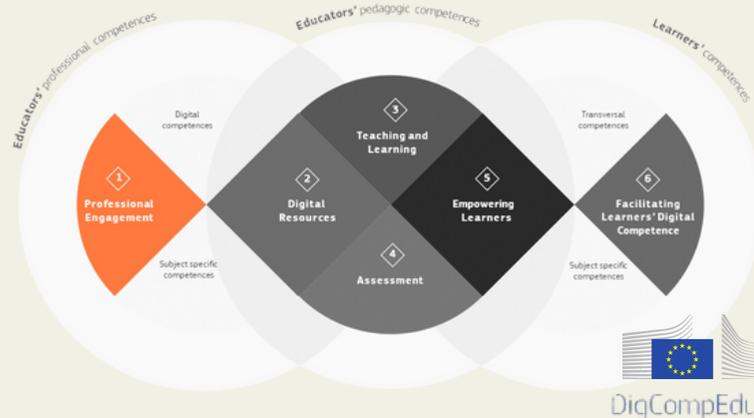


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD DE MURCIA



DigCompEdu

ÁREA 01 COMPROMISO PROFESIONAL

Se expresa en su capacidad para utilizar las tecnologías digitales no sólo para mejorar la enseñanza, sino también para sus **interacciones profesionales** con colegas, estudiantes, padres y otras partes interesadas, para su desarrollo profesional INDIVIDUAL y para el bien colectivo y la innovación continua en la organización y profesión docente

RAMA DE CONOCIMIENTO: *Ciencias de la Salud*

¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS **COMPETENCIAS DEL ÁREA**?



1 COMUNICACIÓN ORGANIZATIVA



Mejorar **estrategias corporativas** como disponer de la **información crítica** de forma **organizada** y accesible.



Problemas en la **gestión** y acceso a información clave y en el desarrollo de estrategias corporativas.



2 COLABORACIÓN PROFESIONAL



Se facilita la **colaboración** en simulaciones y casos clínicos.



Menor colaboración en prácticas clínicas y menor implicación de la comunidad sanitaria.



3 PRÁCTICA REFLEXIVA



Uso de herramientas y entornos virtuales para la **retroalimentación** y reflexión, lo cual fomenta que los futuros sanitarios mejoren en la **atención al público** y resolución de casos.



La ausencia de reflexión empeora la **calidad** de la atención a pacientes.



4 DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO A TRAVÉS DE MEDIOS DIGITALES



Acceso a las **últimas investigaciones** y tecnologías por medio de plataformas o recursos digitales.



Se **pierde** información de **actualización** en tecnologías y prácticas.

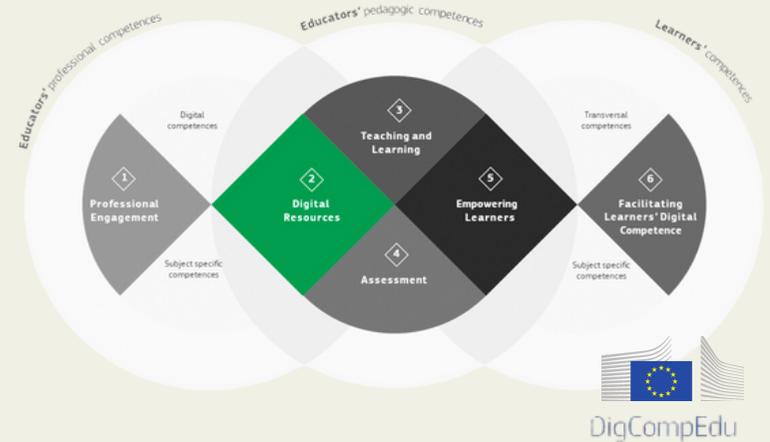


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD
DE MURCIA



ÁREA 02 CONTENIDOS DIGITALES

Dada la gran variedad y riqueza de **contenidos digitales**, se deben identificar los que mejor encajen con los objetivos de aprendizaje, grupo o estilo de aprendizaje, crear recursos propios o modificar otros ya existentes para reforzar el aprendizaje. Por ello, se deben respetar las normas de **copyright** y atribución de las obras.

RAMA DE CONOCIMIENTO: *Ciencias de la Salud*

¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS **COMPETENCIAS DEL ÁREA?**



1 SELECCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Las investigaciones y **recursos** disponibles están **actualizados**, lo cual es crucial en un campo en constante evolución y mejora de técnicas.

Los y las estudiantes no pueden **acceder** a las **últimas investigaciones y recursos**, afectando a su preparación y futuro desempeño profesional.



2 CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Puede acceder a simulaciones y **casos clínicos interactivos** prácticos, además de poder **compartir recursos en plataformas o páginas web** de la organización o **blogs** personales de divulgación.

Menor capacidad para ofrecer **experiencias de aprendizaje** prácticas y personalizadas, lo que repercutirá en la calidad de la atención sanitaria futura.



3 PROTECCIÓN, GESTIÓN E INTERCAMBIO DE CONTENIDOS DIGITALES

Gestiona la información médica cuidadosamente, preservando y **protegiendo la privacidad** del usuario o paciente y compartiendo datos de manera ética.

Riesgo de **manejo inapropiado** de **datos sensibles** de usuarios o pacientes.

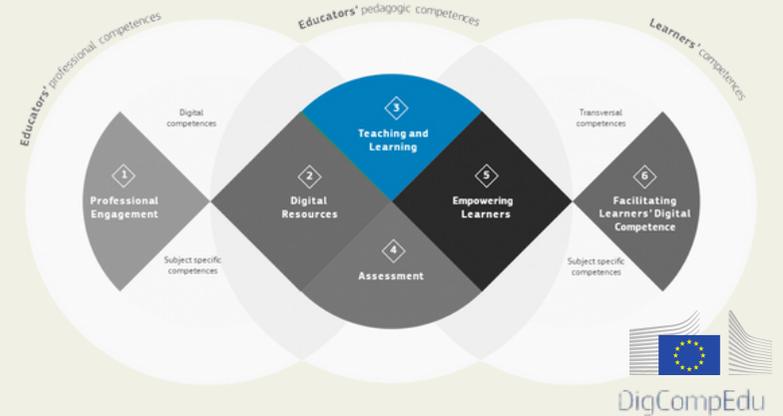


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD DE MURCIA



ÁREA 03 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Esta competencia digital específica del docente reside en su capacidad para **administrar** el uso de tecnologías digitales en diferentes fases del proceso de enseñanza-aprendizaje: diseño, planificación e implementación. Para ello, debe diseñar nuevas formas para **guiar** y acompañar al alumnado en tareas autorreguladas y colaborativas.

RAMA DE CONOCIMIENTO: *Ciencias de la Salud*

¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA?



1 ENSEÑANZA



Se implementan **aparatos, recursos digitales y simulaciones** que mejoran la efectividad y las TIC ayudan a evidenciar el proceso (p. ej. **fotos, grabaciones de vídeo**).



Capacidad para simular prácticas clínicas **menos efectivas**, afectando al aprendizaje práctico.



2 ORIENTACIÓN Y APOYO AL APRENDIZAJE



Se puede dar feedback personalizado y utilizar herramientas digitales para **guiar a los estudiantes en su formación clínica** a través de plataformas virtuales.



Menor capacidad para ofrecer **apoyo personalizado** y adaptado a la formación clínica.



3 APRENDIZAJE COLABORATIVO



Las TIC facilitan el trabajo en equipo en proyectos y simulaciones clínicas, lo cual desarrolla habilidades **colaborativas**.



Se **desaprovecha** la oportunidad de **trabajar en equipo** en simulaciones y proyectos clínicos.



4 APRENDIZAJE AUTOREGULADO



Se enseña a utilizar herramientas digitales para gestionar su **aprendizaje continuo** y desarrollo profesional.



Los estudiantes pueden **no recibir las herramientas** necesarias para gestionar su futuro desarrollo profesional continuo.

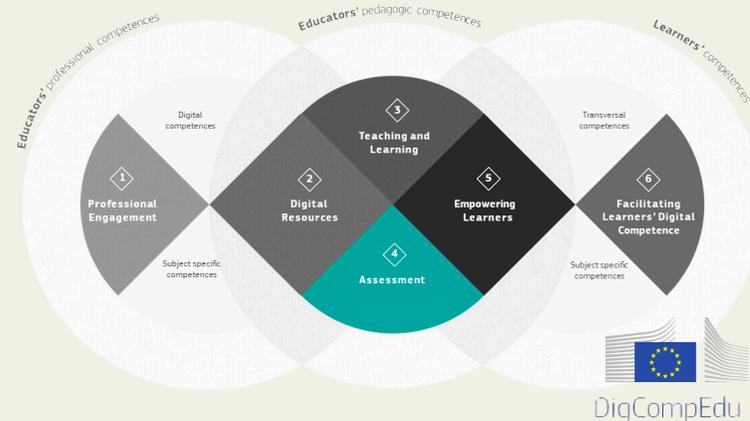


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD
DE MURCIA



ÁREA 04 EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

El enfoque de incluir las nuevas tecnologías en la evaluación persigue los objetivos básicos de mejorar las **estrategias de evaluación** ya existentes y promocionar la **innovación**. Además de eso, debe facilitar el manejo de datos, la monitorización del progreso y la aportación de retroalimentación o feedback para readaptar las estrategias

RAMA DE CONOCIMIENTO: *Ciencias de la Salud*

¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS **COMPETENCIAS DEL ÁREA**?



1 ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN



Además de implementar **tests de ordenador**, en que se insertan **audio** o **vídeo**, se utilizan evaluaciones prácticas y simulaciones clínicas, proporcionando una **evaluación detallada** de las habilidades de los estudiantes



Evaluaciones **menos efectivas** para medir competencias prácticas y clínicas.



2 ANALÍTICAS DE APRENDIZAJE



Se monitoriza el progreso de los estudiantes a través de datos generados por tecnologías digitales, **analizando** e **interpretando las pruebas** disponibles de la actividad y del progreso del aprendiz.



Menor capacidad para monitorizar y mejorar el progreso de los estudiantes de manera efectiva.



3 RETROALIMENTACIÓN, PROGRAMACIÓN Y TOMA DE DECISIONES



Las tecnologías digitales proporcionan **feedback detallado** y se utilizan los datos para **mejorar la formación clínica** y la toma de decisiones.



Feedback menos detallado y decisiones educativas menos precisas.

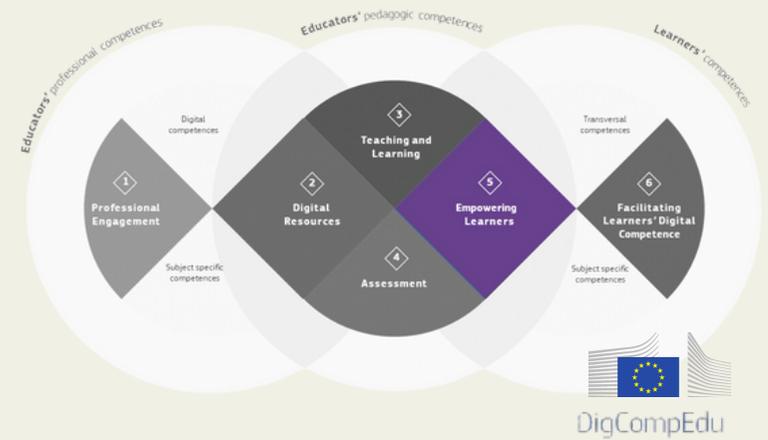


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD DE MURCIA



ÁREA 05 EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

Desde una pedagogía centrada en el alumnado, se refiere a la competencia del profesor/a para impulsar su capacidad del alumno/a de implicarse **activamente** en su proceso de aprendizaje buscando soluciones a los problemas, además de asegurar la **accesibilidad** y la **inclusión** de personas con necesidades especiales.

RAMA DE CONOCIMIENTO: *Ciencias de la Salud*

¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA?



1 ACCESIBILIDAD E INCLUSIÓN



Todos los estudiantes, incluso aquellos con discapacidades, tengan **acceso a simulaciones y recursos clínicos accesibles**.



Los y las estudiantes con discapacidades pueden encontrar **barreras para acceder** a simulaciones y recursos clínicos.



2 PERSONALIZACIÓN



Los contenidos clínicos y prácticas están **adaptados** a las necesidades individuales de los estudiantes, mejorando la formación práctica. P. ej. **usando laboratorios virtuales** que permiten ensayar.



Las **prácticas y contenidos clínicos** son **menos adaptables**, afectando la formación práctica de los y las estudiantes.



3 COMPROMISO ACTIVO DE LOS ESTUDIANTES CON SU PROPIO APRENDIZAJE



Emplear entornos digitales que motiven **a los estudiantes en su formación** clínica mediante un aprendizaje práctico con actividades como **juegos, concursos, simulación de anatomía en 3D**, etc.



Menor motivación y participación activa en la formación clínica, lo que afecta a la preparación profesional.

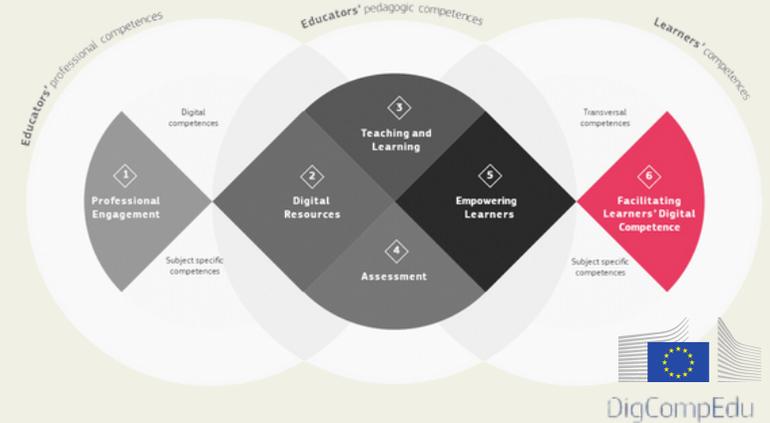


CUTIE

Competences for Universities using Technology
in education and Institutional Empowerment



UNIVERSIDAD DE MURCIA



ÁREA 06 DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

Los docentes deben impulsar y **facilitar el uso transversal de la competencia digital** en sus estudiantes a través de la propuesta de actividades cognitivas y la entrega de tareas digitales, entre ellas, de creación de contenidos, fomentando la participación colaborativa y reflexionando sobre los **riesgos del uso** de las tecnologías digitales.

RAMA DE CONOCIMIENTO: *Ciencias de la Salud*

¿CÓMO AFECTA AL ESTUDIANTE EN POSITIVO Y EN NEGATIVO QUE EL DOCENTE TENGA ADQUIRIDAS LAS **COMPETENCIAS DEL ÁREA?**

 <p>1 INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA</p> <p>Se enseña a los estudiantes a evaluar críticamente la información médica y a utilizar fuentes fiables.</p> <p> El alumnado tiene dificultad para adaptar estrategias de búsqueda de calidad.</p>	 <p>2 COMUNICACIÓN</p> <p>La comunicación se vuelve más efectiva en entornos clínicos y de investigación a través de las herramientas digitales.</p> <p> La comunicación en entornos clínicos y de investigación puede ser menos efectiva si se prescinde de TIC.</p>	 <p>3 CREACIÓN DE CONTENIDO</p> <p>Los y las estudiantes aprenden a documentar y presentar casos clínicos y hallazgos de investigación digitalmente.</p> <p> Menores oportunidades para desarrollar habilidades en la documentación y presentación.</p>	 <p>4 USO RESPONSABLE</p> <p>El alumnado aprende a usar la tecnología de forma ética y segura en el manejo de datos de pacientes y en la investigación.</p> <p> Falta de orientación sobre el uso ético y seguro de la tecnología médica.</p>	 <p>5 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</p> <p>Se desarrollan habilidades para resolver problemas técnicos y utilizar la tecnología en contextos clínicos y de investigación.</p> <p> Dificultades para resolver problemas técnicos en estos contextos.</p>
---	---	---	---	--