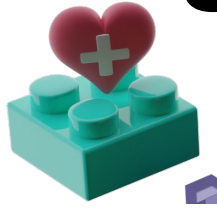


¿QUÉ SIGNIFICA DIGCOMPEDU O QUE EL PROFESORADO TENGA COMPETENCIA DIGITAL?



CIENCIAS DE LA
SALUD

¿SABES QUÉ ES **DIGCOMPEDU** Y CÓMO TE AFECTA?



CIENCIAS DE LA
SALUD



Área 1: COMPROMISO PROFESIONAL

Esta área se relaciona con 4 competencias muy importantes que realiza el profesorado

Comunicación organizacional: uso que hace de las tecnologías digitales para mejorar la comunicación en tu institución, ya sea cuando las utilizas al comunicarte con tus estudiantes, con colegas o con la misma institución,

Colaboración profesional o aplicación de las tecnologías digitales para trabajar colaborativamente con otros docentes, compartir e intercambiar conocimientos y experiencias e innovar las prácticas pedagógicas de manera conjunta.

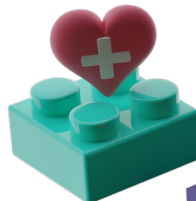
Práctica reflexiva cómo aplica la tecnología para reflexionar sobre sus prácticas pedagógicas digitales, o las prácticas pedagógicas de la comunidad educativa en su conjunto, evaluándolas de forma crítica y favoreciendo a su desarrollo.

Desarrollo profesional continuo su capacidad de utilizar fuentes y recursos digitales para favorecer su desarrollo profesional e incorporar nuevos aprendizajes.

1

Compromiso Profesional

- Comunicación organizativa
- Colaboración profesional
- Práctica reflexiva
- Desarrollo profesional continuo a través de medios digitales



**CIENCIAS DE LA
SALUD**

Como parte del programa “Conoce a tus profesores” iniciado por la Facultad de Medicina y Ciencias de la Salud en la web del centro, me encargo de orientar a los compañeros que deseen compartir sus actividades para dar visibilidad a su actividad profesional e incluso información más personal de una manera más desenfadada que en la sección oficial de profesorado que aparece en la web. Para ello, me encargo primero de cumplimentar mi perfil docente e investigador en el espacio Web además de ayudar a mis compañeros de departamento a realizar dicha labor.

En mi rol como docente de medicina preventiva en el grado de medicina, coordino el Foro de Profesorado de Salud Pública. En este proyecto, buscamos homogeneizar los contenidos entre las asignaturas de medicina preventiva y salud pública de las diferentes facultades de medicina. Para alcanzar un consenso sobre la importancia de los contenidos, utilizamos la técnica de consenso Delphi de forma digital a través de la plataforma MesyDel.

Como profesora de Pediatría en el grado de Medicina, he creado una rúbrica digital para que los alumnos califiquen online su experiencia en las prácticas de emergencias pediátricas con el simulador METI BabySim de la Facultad (nivel de dificultad de manejo del simulador, su realismo en situaciones de emergencia, el rango de situaciones simuladas, la motivación del alumno y la satisfacción general). Al finalizar cada curso, reviso los resultados de las rúbricas y ajusto la metodología para mejorar la experiencia del alumno.

Asisto a cursos de formación sobre el uso de herramientas digitales como Perusall o Actively Learn en un formato de aula invertida. Como tarea para esos cursos, debo realizar una propuesta razonada explicando el uso que realizaría de estas herramientas en la adaptación de una de mis asignaturas a un formato invertido. He aplicado esta propuesta en una de mis clases y he compartido los resultados y mis impresiones en un foro de profesores de nuestra área involucrados en la integración de metodologías innovadoras. Algunos de los otros miembros, me ofrecen su visión y feedback sobre la propuesta, así como otras posibles alternativas.

Área 2: Contenidos digitales

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Selección de recursos digitales capacidad para identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales teniendo en cuenta el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico que aplica y el grupo de alumnos con quienes trabaja.

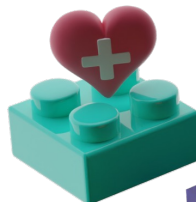
Creación y modificación de recursos digitales capacidad para modificar y adaptar recursos, teniendo en cuenta las licencias y permisos correspondientes, así como con la creación de nuevos recursos digitales, ya sea de forma individual o en colaboración con otros.

Protección, gestión e intercambio de contenidos digitales la forma en que organiza los contenidos digitales para ponerlos a disposición de los alumnos, padres y otros educadores, así como con la capacidad de proteger la información digital confidencial, y respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual.



Contenidos Digitales

- Selección
- Creación y modificación
- Protección, gestión e intercambio



De la actividad de creación por parte del alumnado de un glosario de términos a través del Foro de la plataforma de trabajo que hemos llevado a cabo en una de mis asignaturas, ha resultado un documento digital que recoge todos los términos que iban surgiendo y sus definiciones. Este glosario lo he compartido en plataformas de libre acceso para que puedan utilizarlo otros profesores.

Creo una unidad de aprendizaje integrando diferentes contenidos digitales en un mismo documento electrónico interactivo para trabajar un bloque de contenidos de mi asignatura. Entre los materiales que integro se encuentran: imágenes explicativas y aclarativas (que si bien, no encuentro imágenes adaptadas, utilizo la IA para generarlas); vídeos explicativos realizados con herramientas de educación de vídeo como ScreenOmatic o Kaltura (vídeos explicativos del contenido de la asignatura o sobre cómo utilizar determinada aplicación que quiero que emplee el alumnado para una actividad); mapas conceptuales que creo utilizando Markmap junto con ChatGPT. Todas estas herramientas mencionadas han sido seleccionadas porque me permiten exportar en formatos JPG, PNG, PDF o MP4 para poder incorporarlo a mi contenido o aula virtual.

Utilizo la plataforma de trabajo de nuestra universidad y el repositorio digital de la facultad como entornos seguros para compartir contenidos educativos con mi alumnado. En la plataforma, comparto los enlaces URL directos tanto de artículos científicos depositados en la biblioteca virtual de la universidad como de vídeos relevantes de diversos servidores y gestiono los permisos de visualización y edición en la plataforma virtual. Además, en el repositorio digital, selecciono casos de estudio y otros materiales pertinentes, configurando cuidadosamente los permisos de acceso para asegurar que solo los estudiantes asignados a la asignatura puedan acceder a estos recursos.

Utilizo un buscador como Odysseus para explorar los materiales que tenemos dentro de la Universidad y hacer una selección de estos, atendiendo a una serie de criterios, para preparar el material para mi asignatura. Por ejemplo, para la asignatura de Psicología del Desarrollo I (primero de Psicología), establezco como criterio que los materiales no sean manuales sino investigaciones generales en el área y, para la asignatura de Atención temprana (cuarto de Psicología) realizo búsquedas para contenidos concretos, teniendo en cuenta criterios de fecha de publicación y muestra.



3

Enseñanza y Aprendizaje

Enseñanza

Orientación y apoyo
en el aprendizaje

Aprendizaje colaborativo

Aprendizaje
autorregulado

Área 3: Enseñanza y aprendizaje

Esta área se relaciona con 4 competencias muy importantes

Enseñanza Tiene que ver con cómo puede utilizar la tecnología para programar intervenciones didácticas digitales y experimentar con nuevos métodos pedagógicos para mejorar la enseñanza y aprendizaje de el estudiantado.

Orientación y apoyo en el aprendizaje que se relaciona con como utiliza las tecnologías para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado, tanto dentro como fuera del aula, y como puede incorporar nuevas modalidades y herramientas para ofrecerles orientación y seguimiento.

Aprendizaje colaborativo es la forma en que capacitas al estudiantado en el uso de tecnología para mejorar la forma en que colaboran, Se comunican y crean conocimiento de forma conjunta

Aprendizaje autorregulado uso de la tecnología para que tus alumnos sean capaces de planificar, supervisar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, aportar pruebas de los progresos realizados, compartir ideas y formular soluciones creativas.

Utilizo en clase herramientas de trabajo colaborativo como Miro o Mural para que los estudiantes resuelvan de forma colaborativa problemas complejos como mapas metabólicos. Escojo Miro puesto que pueden trabajar con esta dentro de una reunión online en la plataforma Zoom. En Zoom, he creado diferentes salas en función de los diferentes equipos de trabajo propuestos. En la plataforma virtual, tienen un enlace a un cuestionario para que evalúen su desempeño y el trabajo en equipo.

Integro Wooclap en una presentación de PowerPoint sobre quimioterapia. Al principio de la clase pido que los alumnos se conecten con sus móviles para que estos puedan hacer saltar avisos en la presentación cuando un concepto explicado no se entienda. Además, también lo utilizo para que los alumnos puedan etiquetar en tiempo real con sus móviles los elementos importantes de una resonancia magnética que se muestra en la presentación.

Creo una Wiki en Moodle para crear, por grupos, unos apuntes colectivos sobre antiinflamatorios no esteroideos a partir de títulos de secciones que proporciono (farmacocinética, mecanismo de acción, efecto farmacológico, reacciones adversas y usos clínicos).

Proporciono diferentes espacios dentro de la plataforma virtual o en otros recursos que he creado, como en Genially o Symbaloo, para que mis alumnos puedan autorregular su aprendizaje de manera independiente. Estos espacios les brindan herramientas y recursos adicionales para explorar y profundizar en los temas que les interesen. Cuando accedan a estos espacios o trabajen en la asignatura, deberán llevar a cabo un registro personal de las tareas realizadas, el tiempo empleado, y lo aprendido, para una posterior y final evaluación, cuando termine el curso, de su aprendizaje, de la metodología utilizada y, de los contenidos y recursos utilizados.

He explorado y seleccionado cuidadosamente Recursos Educativos Abiertos (REA) relevantes para mi curso, que he modificado para adaptarlo a mis clases de Enfermedades Infecciosas del Grado de Medicina. Cito en la ficha de la asignatura, los REA que se utilizarán en la docencia de la misma durante el curso y dónde encontrarlos porque los he publicado en una plataforma en línea abierta (GuiaSalud), asegurándome de que sea accesible para mis estudiantes y otros y otras docentes interesados. Antes de publicar, he elegido una licencia Creative Commons que permite la adaptación y redistribución con atribución.

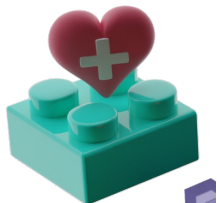
Área 4 Evaluación y retroalimentación

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Estrategias de evaluación: cómo utiliza las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa, mejorando y potenciando la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación que aplica.

Analíticas de aprendizaje Se relacionan con la forma en que puedes generar y analizar de forma crítica las estadísticas digitales sobre la actividad, rendimiento y progreso de tu alumnado para la mejora de tus procesos enseñanza y aprendizaje.

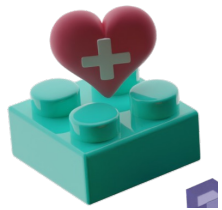
Retroalimentación, programación y toma de decisiones cómo utiliza las tecnologías para dar retroalimentaciones oportunas a los estudiantes. adaptar tus estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico valiéndote de los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas.



CIENCIAS DE LA
SALUD



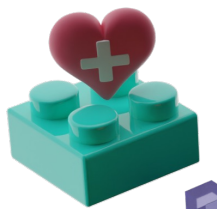
En una actividad en la que debían realizar una práctica en una aplicación de realidad aumentada que simula procedimientos dentales como DentalSim, pido a los estudiantes que graben breves presentaciones en video explicando el procedimiento dental trabajado en la actividad y la explicación de cómo han realizado la práctica utilizando DentalSlim. Además, les solicito que plasmen las reflexiones y conclusiones obtenidas sobre el experimento, así como una autoevaluación de su desempeño en un foro que he creado. También cuento con el resultado registrado de la práctica realizada a través de la aplicación. A través de estos medios, puedo evaluar las actitudes, conocimientos adquiridos y el desempeño del estudiantado sobre un mismo tema. Luego, contrasto toda la información recopilada y registrada en el libro de calificaciones integrado en la plataforma, a partir de los diferentes medios, para obtener una evaluación más completa y para identificar áreas de mejora.



**CIENCIAS DE LA
SALUD**

Creo dashboards interactivos personalizados para cada estudiante. Estos dashboards incluyen gráficos dinámicos que ilustran el rendimiento a lo largo del tiempo y proporcionan comparaciones detalladas entre distintas evaluaciones.

Implemento funcionalidades no predeterminadas para la captura de datos en tiempo real durante la actividad. Configuro la herramienta para registrar interacciones específicas, como la participación en la discusión y el uso efectivo de recursos digitales durante la práctica. Integro preguntas instantáneas que permiten evaluar la comprensión en el momento.



CIENCIAS DE LA
SALUD

Empoderamiento de los estudiantes

5

Accesibilidad e
inclusión

Personalización

Compromiso activo de
los estudiantes con su
propio aprendizaje



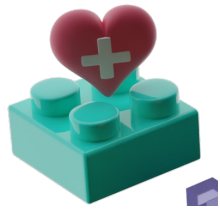
Área 5. Empoderamiento de los estudiantes

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Accesibilidad e inclusión Tiene que ver cómo puede garantizar la accesibilidad a los recursos y actividades de aprendizaje a todos tus estudiantes, incluyendo a que tienen necesidades especiales, dando respuesta a las expectativas y habilidades, así como a las limitaciones en el uso de las tecnologías digitales.

Personalización se relaciona con el uso que haces de las tecnologías digitales para atender las diversas necesidades de aprendizaje de tus estudiantes, permitiéndoles avanzar a diferentes niveles y velocidades y seguir itinerarios y objetivos de aprendizaje individuales.

Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje Tiene que con cómo puede el profesorado utilizar las tecnologías digitales para promover el compromiso activo y creativo de los estudiantes con una materia, integrando las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que potencien las habilidades transversales de los estudiantes, el pensamiento complejo y la expresión creativa.



CIENCIAS DE LA SALUD

Utilizo la webcam y micrófono del aula para que el alumnado que se encuentran en casa por motivos de salud puedan seguir la clase y realizar preguntas en directo. Para esta última parte, configuro una sesión en la plataforma Google Meet.

Sé que Windows tiene una función llamada “Narrador” que lee en voz alta el contenido de la pantalla. Reviso sus posibilidades y aplicabilidad e informa y ayuda al estudiante a activarlo. Así pues, en Moodle existe también una opción de lector de pantalla (ayudante de lector de pantalla) por lo que intento que siempre todos los cuestionarios/exámenes se realicen en la plataforma virtual, en especial, para el estudiantado con déficits visuales.

Utilizo herramientas como Actively learn, para llevar a cabo una clase invertida fomentando que los puedan avanzar a su ritmo en su aprendizaje resolviendo cuestiones intercaladas en el texto. En el caso de que no se sepan la respuesta, he puesto a disposición del alumnado un chat bot que he entrenado previamente junto con mi grupo de innovación-investigación guiar al alumnado a obtener las respuestas correctas a las preguntas intercaladas en el texto, ayudando al estudiante en su aprendizaje.

Planteo al alumnado que resuelva un caso de diagnóstico genético en clase. Esta tarea abarca todos los pasos aprendidos durante la práctica. Además, para motivarles, se les propone que seleccionen la enfermedad que ellos quieran. Deben grabar un video explicando cómo lo han hecho y aportando información sobre la enfermedad que han elegido. He realizado una búsqueda sobre la herramienta más sencilla para que el alumnado pueda grabar vídeos. He identificado una extensión de Chrome denominada Scre.io que no necesita instalación y se utiliza de forma fácil

**¿CREEES QUE ESO TE AFECTA? ¿SE TE OCURRE
OTRAS FORMAS EN LAS QUE TE AFECTE?**



Desarrollo de la Competencia Digital de los estudiantes

6

Información y alfabetización mediática

Comunicación

Creación de contenido

Uso responsable

Solución de problemas

Área 6 de Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes

Esta área se relaciona con 3 competencias muy importantes

Información y alfabetización mediática tiene que ver con incorporar actividades que requieran a los estudiantes localizar información en entornos digitales; organizar, procesar e interpretar la información, evaluando de forma crítica la credibilidad y fiabilidad de la información y sus fuentes.

Comunicación y colaboración digital Que se relaciona con incorporar actividades para que tus estudiantes utilicen de manera efectiva y responsable las tecnologías digitales para la comunicación, la colaboración y la participación cívica.

Creación de contenido digital Tiene que ver con facilitar a tus estudiantes expresarse a través de medios digitales, y modificar y crear contenidos digitales en diferentes formatos. También se relaciona con entender los derechos de autor y licencias de los contenidos y cómo hacer referencia a las fuentes.



CIENCIAS DE LA SALUD

Conozco blogs de reconocimiento de imágenes como el de la Facultad nacional de México “SOS Biología Celular” que pueden ayudar al alumnado a practicar el análisis, la identificación y distinción de fragmentos o imágenes completas. Comparto este blog con mis estudiantes y realizamos las actividades de gamificación que se proponen en el blog durante la clase. La idea es que puedan trabajar primero con estas actividades interactivas que ofrece el blog y desarrollar esa competencia en identificación y reconocimiento de imágenes para luego poder realizar una búsqueda de imágenes en repositorios y poder seleccionar las adecuadas y que le interesan.

En mi curso de Fisioterapia, organizo debates en línea sobre temas relacionados con la rehabilitación física, donde los estudiantes deben participar y argumentar utilizando foros virtuales(en redes sociales). Además, promuevo la conciencia sobre la etiqueta digital, instruyendo a mis estudiantes sobre el respeto y la responsabilidad en línea. Realizo sesiones específicas sobre ciudadanía digital, destacando la importancia de contribuir de manera positiva en la comunidad virtual y gestionar de manera responsable su identidad digital.

En mi curso de Educación Física, planteo a los estudiantes la creación de un proyecto multimedia sobre la importancia del ejercicio físico para la salud mental. Les proporciono opciones de herramientas digitales que pueden utilizar, como software de edición de video (por ejemplo, Adobe Premiere Pro o iMovie), plataformas de creación de presentaciones (como PowerPoint o Google Slides) y aplicaciones de diseño gráfico (como Canva o Adobe Spark). Cada estudiante elige la herramienta que mejor se adapte a sus habilidades y preferencias, lo que les permite desarrollar su competencia digital de manera versátil. Durante el proceso, brindo apoyo técnico y orientación individualizada para garantizar que los estudiantes aprovechen al máximo las capacidades de las herramientas elegidas. Al finalizar, evaluamos los proyectos en función de su calidad técnica, creatividad y efectividad en la transmisión del mensaje sobre la importancia del ejercicio físico para la salud mental.

En mis clases de Medicina, les enseño a utilizar sistemas de gestión de información del paciente como ‘EPIC’ para que aprendan a comunicarse y gestionar la información del paciente de manera segura y eficiente. Estas herramientas son esenciales para su desarrollo como futuros médicos y mejoran su capacidad para tomar decisiones informadas en situaciones reales.

**¿CREEES QUE ESO TE AFECTA? ¿SE TE OCURRE
OTRAS FORMAS EN LAS QUE TE AFECTE?**