



FULL LEARNING
MAKING CLASSES

Full-Learning

E-BOOK

EDUCACIÓN EN LA VIRTUALIDAD



**Versión para Médicos y docentes
asociados a la Salud**

CONTENIDOS

- 01** Introducción
- 02** La web con fines educativos
- 03** El nuevo paradigma
- 04** La virtualidad en Docencia Médica
- 05** La web y las competencias digitales
- 06** Tres herramientas didácticas para
 gestionar entornos virtuales
- 07** Tips Educativos

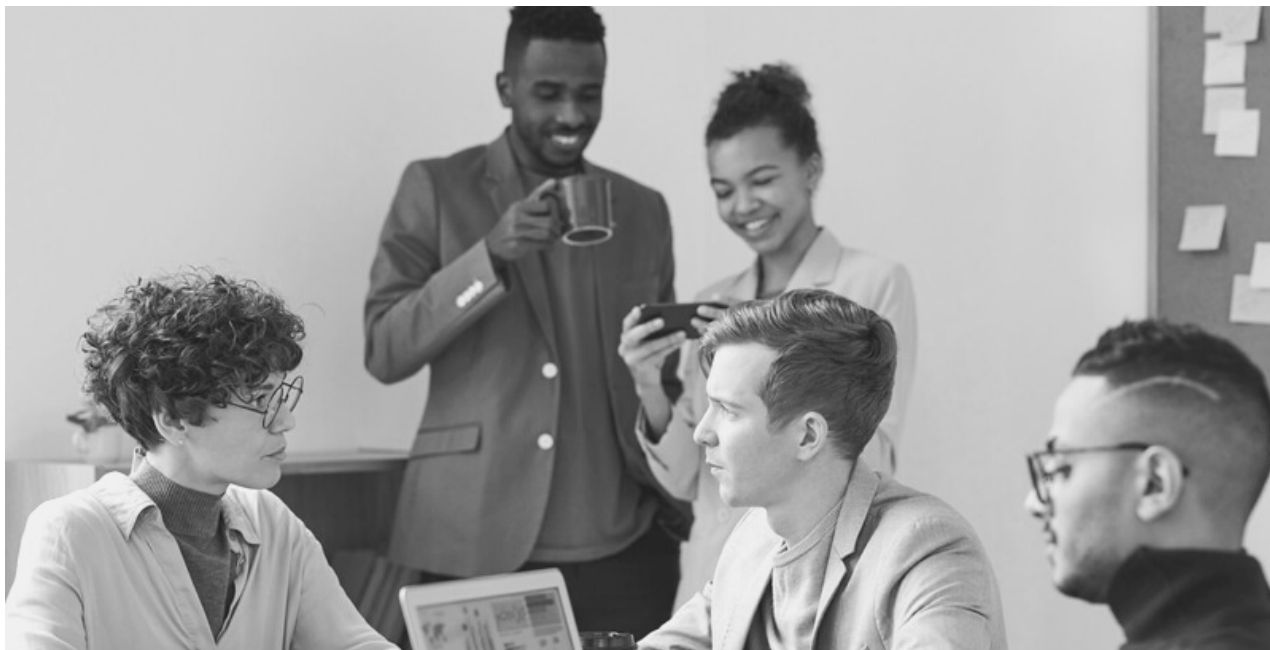
INTRODUCCIÓN

La tecnología ha avanzado hasta el punto de que nuevas aplicaciones didácticas pueden ser implementadas para representar escenarios de la vida real. Sin embargo en muchos casos seguimos educando con información del siglo XIX, estrategias del siglo XX, en espacios y a personas del siglo XXI. Sin duda, este difícil panorama, se hace aún más complejo ante la contingencia por la pandemia del COVID-19, que nos obligó a habitar los espacios virtuales sin la preparación ni entrenamiento requeridos.

Esto ha representado nuevos retos para las instituciones de educación superior y en especial para carreras con alto contenido presencial, como Medicina, que se han tenido que enfrentar a una migración hacia la modalidad educativa virtual, lo que ha resultado en la implementación acelerada de nuevos modelos educativos, sin las bases que brindan las nuevas teorías de aprendizaje y tecnologías digitales.

Por consiguiente, ahora más que nunca, la Educación Médica Continua requiere de una transformación que permita acceder al conocimiento médico en cualquier momento y en cualquier lugar y con estrategias de enseñanza-aprendizaje adecuadas a los medios digitalizados, con recursos instruccionales multimedia de alta calidad. En Full-Learning estamos desarrollando una iniciativa innovadora enmarcada en estas necesidades, por lo que presentamos este material con el fin de enriquecer su práctica educativa en los entornos virtuales.

LA WEB CON FINES EDUCATIVOS



La Red posibilita y facilita el intercambio de información y la co-creación de conocimiento sustentado en la comunicación entre personas. Hoy, las relaciones y la interacción social se producen en buena medida a partir de la información que se comparte y del conocimiento que se genera a través de conversaciones entre nodos de la red, eliminando las fronteras y uniendo a todos en un punto de encuentro e intercambio que genera eso que llaman Redes Sociales (RRSS).

Dar clases "desde internet" es un reto si tenemos que usar el paradigma tradicional.

La clave está en construir un nuevo paradigma educativo basado en el constructivismo social del conocimiento.

EL NUEVO PARADIGMA

Las bases de un trabajo colaborativo y la construcción social del conocimiento

El trabajo colaborativo se sustenta en la interacción de dos o más personas, con un fin común; se enfoca en la meta-cognición y en la construcción social del conocimiento, a través de métodos como el debate, el diálogo o intercambio de ideas genera discusión, lo cual procura la construcción de conocimiento, siempre que haya comprensión conjunta del tema abordado.

Un trabajo colaborativo de calidad se puede dar en cualquier ámbito: escolar, familiar, laboral, académico, en clubes deportivos, etc. Permite la interacción de cada participante y la simultaneidad entre ellos, generando un marco de actuación compartida; lo que ha demostrado ser eficaz en construir redes sólidas de trabajo y reforzamiento de los lazos en la comunidad. (Monarca, 2013). El trabajo colaborativo facilita la adquisición de competencias.

Aplicar el trabajo colaborativo a la educación se relaciona con la metodología de aprendizaje basado en problemas, ya que contribuye a que los alumnos obtengan competencias que los prepara para la vida laboral.

**Cada uno de los participantes comprende lo que el otro comprende.
(Rotstein, Scassa, Sáinz y Simensen, 2006).**

La interacción social, premisa del constructivismo social, es uno de los elementos esenciales de un aprendizaje eficiente y efectivo. Estas interacciones sociales, en cursos que utilizan herramientas para el trabajo colaborativo en red, incrementan el disfrute del aprendizaje y potencian el desarrollo de habilidades cognitivas y permiten, además, la interacción entre los participantes sin restricciones de tiempo ni espacio

Vigotsky (1987) plantea que la interacción social es un elemento básico para el desarrollo de los procesos cognitivos superiores, y enfatiza en el efecto que tienen las experiencias sociales de un individuo, en un tiempo y un contexto determinado, sobre la formación de significados o construcción de conocimientos. Para Vigotsky, la educación es una reconstrucción colaborativa de experiencia basada en comunidad. Al respecto, sostiene que el conocimiento es construido a través de la interacción social basada en la interpretación de información y en experiencias colaborativas.

La Virtualidad en

DOCENCIA MÉDICA



La sustentabilidad de un nuevo paradigma educativo en una rama de conocimiento puro

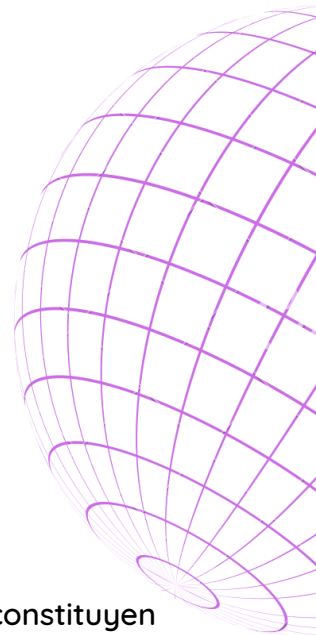
Los entornos virtuales se emplean como medios didácticos que constituyen componentes activos del proceso dirigido al desarrollo de aprendizajes y funcionan como instrumento o canal por el cual fluye la comunicación, permiten integrar materiales didácticos, las herramientas de gestión y las de comunicación-colaboración para que los estudiantes realicen con éxito su proceso de aprendizaje cumpliendo las funciones transmisoras, interactivas y colaborativas

Ciertamente, el proceso de aprender Medicina ocurre a partir del desarrollo de competencias que suelen estar asociadas en el currículo básico tradicional al desarrollo de una práctica, lo cual no puede cambiarse de la noche a la mañana, y la formación y construcción de conocimientos asociados a esa práctica (clases presenciales, revisiones de la literatura individual, prácticas hospitalarias, asistencia física a congresos, simposios), hasta inicios del año 2020 se daban en ambientes tradicionales.

Sin embargo, la migración forzada a la virtualidad ha permitido explorar nuevos espacios de formación en lugares y tiempos diferentes, donde deben prevalecer la autonomía del estudiante y el uso de materiales de apoyo. El desarrollo de las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) ha permitido dejar a un lado las limitaciones del espacio físico, las distancias geográficas, clases en horarios rígidos, generando nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que incluyen una forma diferente de presentar el contenido, nuevas prácticas para desarrollar las actividades, cambios en las estrategias didácticas y novedosos métodos de evaluación.

La virtualidad en el campo educativo de la medicina, tiene entre sus objetivos facilitar la actualización permanente y la capacitación de los recursos humanos, garantizando el acceso a la continuidad de estudios con prioridad en posgrado, pero aún cuando es conocida la importancia de esta modalidad no es aprovechada al máximo, entre otras causas, por la falta de preparación de los docentes de Ciencias Médicas en el diseño e implementación de cursos on-line; además, los profesores no poseen habilidades en el uso de plataformas gestoras que les permita desarrollar la enseñanza virtual.

Consulta: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7261066/>



Desde esta perspectiva, el reto para el quehacer de la “Educación médica continua” es desarrollar experiencias colaborativas basadas en la construcción social de conocimiento, más allá de la experiencia clínica, optimizando el uso de la Tecnología Educativa. El ámbito académico debe proponerse diseñar planes de formación virtual que contribuyan a la preparación de los docentes en el diseño y publicación de cursos virtuales que se nutran del concurso activo y creador de las instituciones docentes asistenciales y de la investigación del sector salud, con el fin último de generar un espacio para el aprendizaje en red de la educación médica y la construcción de comunidades del conocimiento en esta rama de la ciencia.

¿Es posible en Medicina generar un nuevo paradigma educativo?

Consulta:

Influencia de la tecnología en educación médica

<https://www.eumed.net/rev/atlan/2019/09/tecnologia-educacion-medica.html>

Consulta:

Aprendizaje Electrónico: Su papel en la educación médica continua

<https://www.medigraphic.com/pdfs/conapeme/pm-2011/pm113h.pdf>

En la construcción del conocimiento de manera colaborativa la actividad en grupo es estructurada de tal manera que la responsabilidad del aprendizaje es compartida

Bien sea que salgamos de la contingencia por la pandemia o que se nos planteen nuevos escenarios tenemos una alta demanda de renovación en la docencia médica universitaria y el aprovechamiento de las plataformas virtuales para la gestión del aprendizaje, donde se integran materiales didácticos y herramientas de comunicación y colaboración, así como el papel de facilitador que juega el profesor. Por ello debemos plantearnos lo siguiente:

- Preparar a los docentes para convertirse en gestores de conocimiento
- Preparar a los alumnos para interactuar en entornos virtuales de aprendizaje y para la autogestión del aprendizaje
- Proponer a los estudiantes actividades de aprendizaje que respondan a una secuencia de ejecución y no a una cronología
- Desarrollar entornos virtuales de calidad y eficientes a partir de la articulación de los saberes y lo multidisciplinario; es decir, en esta era, la construcción de un ambiente de aprendizaje es una responsabilidad compartida con otros profesionales, tales como informáticos, diseñadores, contenidistas, etc.

La educación salió de las aulas y ahora está en manos de todos.

LA WEB Y LAS COMPETENCIAS DIGITALES

La Era Digital demanda personas competentes y capaces de concatenar creativamente las ideas de lo que se sabe y lo que se aprende y aplicar ese conocimiento a nuevas situaciones, aprovechando la gran densidad informativa que ofrece la WEB y entendiendo que el conocimiento individual se socializa para construir el conocimiento colectivo.”

Los docentes de hoy son gestores del conocimiento de sus alumnos y mentores de los procesos de enseñanza - aprendizaje, aquí citamos 5 competencias que exige la educación en el siglo XXI :



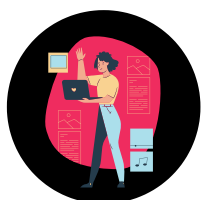
No. 01 — Información y alfabetización digital

Investigar, localizar, identificar, almacenar, en resumidas cuentas hacer una pesquisa informativa de los contenidos que ofrece la web, analizando su relevancia en sus objetivos docentes.



No. 02 — Comunicación y colaboración

Generar y compartir recursos OnLine. Participar en comunidades virtuales. Moderar entornos virtuales de aprendizaje.



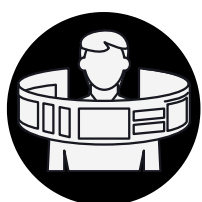
No. 03 — Creación de contenidos

Producir contenidos propios (blogs, webs, canales de Youtube, podcast, aulas virtuales...)



No. 04 — Seguridad

Preparase para la protección: personal, de datos, identidad digital, uso de seguridad digital, y uso seguro y sostenible de la web, tanto para el entorno personal como el de los alumnos.



No. 05 — Resolución de conflictos

Capacidad para resolver problemas técnicos e incorporar nuevas herramientas. Así como brindar la asesoría a los alumnos de los nuevos esquemas de aprendizaje.

Consulta:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/competencia-digital-docente/>

3 Herramientas Didácticas **para**

→ Gestionar entornos virtuales

¿Y cómo lo hago en la virtualidad?

Enseñar en un entorno virtual no es igual que en el aula, se requiere de otras habilidades y de pensar fuera de la caja. Si debemos construir el conocimiento en colectivo entonces, las discusiones progresivas son el centro del aprendizaje colaborativo. Los estudiantes deben estar comprometidos, activos y tomar responsabilidad de su propio aprendizaje y el del resto del grupo. Para ello existen tres herramientas fundamentales que el docente debe tener en cuenta y fungir de mediador del aprendizaje a través de ellas:

1

COMUNICA

Las redes sociales son los medios más comunes y expeditos hoy en día, donde estrategias, como foros de discusión interactiva, han ganado prestigio académico; los blogs y las wikis acumulan parte del intelecto de muchos y para muchos. Por ejemplo, redes como Whatsapp y Telegram permiten una comunicación directa en grupos, Twitter, Instagram y Facebook generan aprendizajes colaborativos.

TEN EN CUENTA:

La comunicación que se da en una clase virtual debe contemplar los siguientes aspectos:

- Envío de material de estudio previo
- Dinámica interactiva
- Participación activa de los estudiantes

En el área médica las clases magistrales son consideradas de gran relevancia, sin embargo, su efectividad merma en el ámbito virtual. Ante ello se propone una comunicación magistral más corta, nutrida de recursos que más adelante se ofrecen en el presente curso.

3 Herramientas Didácticas **para**

→ Gestionar entornos virtuales

2

COMPARTE

Sólo lo que consideres esencial para tus objetivos docentes. Un de las más grandes competencias en este ítem es la capacidad de síntesis que puedas aplicar al contenido, no para dar a tus estudiantes lo menos posible, sino más bien para enfocarte en lo que es realmente útil y de calidad para el aprendizaje efectivo de la materia.

La web es el asidero de todo el conocimiento que maneja nuestra civilización; tal como una vez la biblioteca de Alejandría tuviera la intención de acuñar todas las ramas del conocimiento y todos sus avances, hoy se ha logrado en servidores y nubes. Todo lo que deseamos saber lo obtenemos de una fuente de conocimiento que está al alcance de todos. El conocimiento hoy en día se comparte, se distribuye y se almacena de manera digital, y aunque es un tema que causa muchas polémicas por el sentido de propiedad que aun le damos al conocimiento, seguramente en el futuro su ubicuidad será un tema obsoleto.

TEN EN CUENTA

El cúmulo de información médica disponible en la web, tanto histórica como actualizada, alcanza cantidades imposibles de consultar, analizar y profundizar por un individuo.

El servidor PubMed declara más de 32 millones de citas y Cochrane ha publicado 7.500 de revisiones sistemáticas de la literatura. Por tanto, para el docente médico es un reto definir qué compartir con sus estudiantes, así como enseñarles a realizar búsquedas racionales, con criterios fundamentados en Medicina Basada en Evidencias.

3 Herramientas Didácticas para

→ Gestionar entornos virtuales

3

PLANIFICA Y GESTIONA

El rol del docente es de mentoriar el proceso de enseñanza aprendizaje, para ello debes hacer seguimiento del estudiante y asesorarle en todas las decisiones que puedan requerir de un consejo experto, con el objetivo de servirle de punto de referencia inmediato para canalizar cualquier problema relacionado con el contexto formativo en el que se encuentra.

a

ADMINISTRAR RECURSOS

Los recursos que elijas como apoyo en tu función docente serán lo mejores aliados para transmitir la información de manera didáctica y lograr que se fije mejor el conocimiento, motivando a tus alumnos y enriqueciendo el proceso.

b

DELEGA

Las responsabilidades de los alumnos basadas en estrategias de aprendizaje abierto, como el aula invertida, generan autonomía y brindan mayor seguridad en el estudiante, potenciando así su desarrollo cognitivo y sus habilidades de investigación.

c

ACCIONA

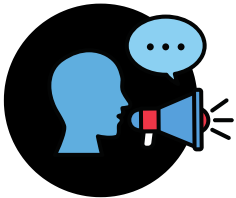
Plantear las estrategias de la operatividad de su clase, para que en ella se produzcan los aprendizajes enriquecedores que una educación digital requiere.

Consulta:

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/1794/179456087003/html/index.html>

TIPS EDUCATIVOS

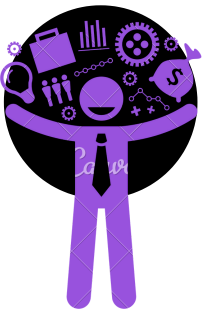
Una de las situaciones de complejidad a las que nos enfrentamos cuando nos planteamos el desarrollo de un curso virtual es esclarecer qué es un medio, un recurso y una estrategia instruccional, para utilizarlos de manera adecuada y que surta los efectos de educar y formar de manera óptima a nuestros estudiantes. Aquí planteamos las diferencias que existen entre los tres elementos y cuáles son sus usos:



—

MEDIO

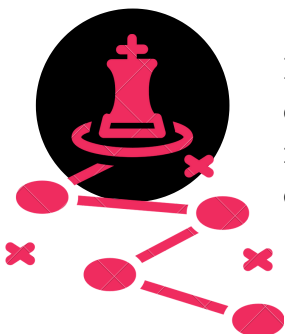
El Medio Instruccional es el canal a través del cual se transmite una información, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje; puede ser cualquier persona, dispositivo o material que transmita el mensaje requerido para el logro de un aprendizaje. Por esta razón suelen confundirse con los recursos.



—

RECURSO

Los Recursos son materiales que, en un contexto (medio) educativo determinado, se utilizan con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas; permiten afianzar el conocimiento y desarrollar las destrezas requeridas para procesar la información contenida en el mensaje; ej: videos interactivos de idiomas, software educativo de matemática; infografías, imágenes, y más recientemente se ha sumado recursos lúdicos apoyados en la tecnología, que se conoce como gamificación.



—

ESTRATEGIA

Estrategia Instruccional, es el conjunto de acciones metodológicas y arreglos organizacionales que se planifican y desarrollan dentro de una situación de instrucción con el propósito de alcanzar los aprendizajes esperados. La estrategia se diseña según el medio, según el contenido y según la audiencia.



DOCUMENTO PRODUCIDO POR:

Rut Velazquez de Gonzalez – Tecnóloga Educativa

Ximena Sanchez Aquique – Comunicadora Social

Febrero, 2021

Caracas- Venezuela