



COMPETENCIAS DIGITALES Y DESARROLLO DE LA TUTORÍA EN LÍNEA

Yadira J. Salas-González Lcda. Mag. MBA
Organismo Andino de Salud Convenio Hípólito
Unanue

11 de julio de 2024



LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN EL CONTEXTO DE LA EPS



Una competencia es la capacidad para actuar con eficiencia, eficacia y satisfacción ante algún aspecto de la realidad, integración de los saberes: **conceptual, procedimental y actitudinal.**



El aprendizaje significativo promueve la adquisición de las competencias en las intervenciones de EPS.



La EPS en red contribuye al desarrollo de nuevas competencias derivadas de los cambios



Las competencias digitales han pasado de ser opcionales a ser críticas

PRINCIPALES MARCOS DE COMPETENCIAS DIGITALES

Marco 	Objetivo 	Composición 	Competencias 
Marco Europeo de Competencia Digital	Proporciona una referencia común para el desarrollo y la comprensión de la competencia digital en Europa.	21 competencias digitales organizadas en 5 áreas clave	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alfabetización informacional 2. Comunicación y colaboración 3. Creación de contenido digital 4. Seguridad 5. Resolución de problemas
Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores	Dirigido específicamente a educadores de todos los niveles, desde la educación infantil hasta la educación superior y la formación de adultos.	22 competencias digitales organizadas en 6 áreas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso profesional 2. Recursos digitales 3. Enseñanza y aprendizaje 4. Evaluación 5. Empoderamiento de los estudiantes 6. Facilitar la competencia digital de los estudiante
Marco de Competencias Digitales Docentes de la UNESCO	Tiene como objetivo ayudar a los países a desarrollar políticas y estándares nacionales de competencia digital docente	Consta de 6 niveles de competencia que abarcan 18 competencias en 3 enfoques	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alfabetización tecnológica 2. Profundización del conocimiento 3. Creación de conocimiento
Marco Regional de Competencias Docentes en Salud Pública	Orientar la capacitación docente en salud pública en la región de las Américas, abordando competencias clave relacionadas con el uso efectivo y seguro de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje	Identifica 10 dominios y 40 competencias para la formación de docentes en salud pública (13 EAD)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competencias Didácticas, Curriculares y Metodológicas 2. Planificación, Organización y Gestión de Recursos y Espacios Tecnológicos Digitales 3. Aspectos Relacionales, Éticos y de Seguridad 4. Aspectos Personales y Profesionales
Marco de Competencias Inteligencia Digital DQ	Busca habilitar a los individuos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de la vida digital	Abarca 3 niveles de competencias, 9 competencias	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competencias Técnicas 2. Competencias Metacognitivas 3. Competencias Socioemocionales

Elaborado por: Salas, Yadira (2024)



COMPETENCIA DIGITAL (CD)

Habilidades y conocimientos que una persona necesita para utilizar de manera efectiva las TD



La base fundamental para adquirir las CDD

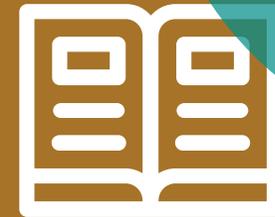
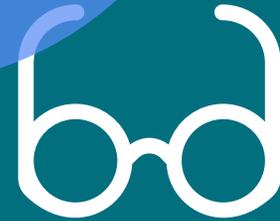
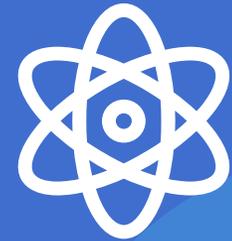


COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE (CDD)

Se centra en las CD específicas que un docente debe poseer para integrar de manera eficaz las TD en su práctica pedagógica y en el proceso de E/A



- Habilidad de evaluar recursos en línea
- Promoción de la alfabetización digital entre los estudiantes
- Dominio de estrategias didácticas innovadoras
- Habilidad de comunicación efectiva
- Capacidad de utilizar hardware y software



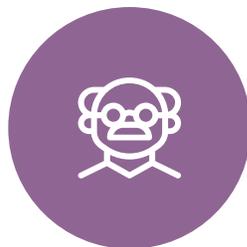
COMPETENCIAS DIGITALES ESENCIALES PARA EL DESARROLLO DE LA TUTORÍA EN LÍNEA



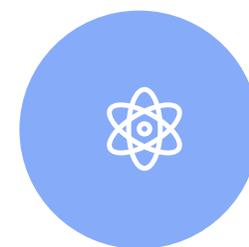
Diseño Instruccional Efectivo



Comunicación Efectiva



Evaluación Continua



Dominio de la plataforma y Uso de herramientas colaborativas



Ministerio del Poder Popular para la Salud



OPS



CAMPUS VIRTUAL DE SALUD PÚBLICA

FUNCIONES Y COMPETENCIAS QUE DEBE TENER UN TUTOR/A

Académica/ Pedagógica

- 1 Dar información, extender, clarificar y explicar los contenidos presentados
- 2 Diseñar actividades y situaciones de aprendizaje de acuerdo a un diagnóstico previo.
- 3 Resumir en los debates en grupo las aportaciones de los/as participantes
- 4 Hacer valoraciones globales e individuales de las actividades realizadas

Social

- 1 Dar la bienvenida a los/as participantes en el curso en red
- 2 Propiciar a los/as participantes para que amplíen y desarrollen los argumentos presentados por sus compañeros
- 3 Integrar y conducir las intervenciones
- 4 Animar y estimular la participación
- 5 Hacer valoraciones globales e individuales de las actividades realizadas
- 6 Proponer actividades para facilitar el conocimiento entre los participantes



Técnica

- 1 Garantizar que los/as participantes comprendan el funcionamiento técnico del EVA
- 2 Dar consejos y apoyos técnicos
- 3 Realizar actividades formativas específicas
- 4 Gestionar la formación de grupos de aprendizaje para el trabajo en red
- 5 Incorporar y modificar nuevos materiales al entorno de aprendizaje
- 6 Saber dirigir y participar en comunicaciones asincrónicas



Organizativa

- 1 Establecer el calendario del curso, de forma global como específica
- 2 Explicar las normas de funcionamiento dentro del EVA
- 3 Mantener contacto con el resto del equipo
- 4 Organizar el trabajo en grupo y facilitar la coordinación entre los miembros
- 5 Contactar con los expertos



Orientadora

- 1 Facilitar técnicas de trabajo intelectual para el estudio en red
- 2 Asegurarse de que los/as participantes trabajan a un ritmo adecuado
- 3 Informar los/as participantes sobre su progreso en el estudio
- 4 Ser guía y orientador/a de los/as participantes



DISEÑO INSTRUCCIONAL EFECTIVO

Los materiales y las actividades de aprendizaje deben estar diseñados específicamente para el entorno en línea, aprovechando recursos multimedia e interactivos.



Entender el entorno en el que se desarrollará el proceso de aprendizaje virtual, incluyendo los recursos tecnológicos disponibles, las características de los estudiantes y las necesidades específicas de la institución.



Establecer objetivos de aprendizaje claros y medibles, es el pilar fundamental para diseñar experiencias educativas efectivas en línea.



Para definir la organización de los contenidos y las actividades, considerar una estructura que contemple: a) guía con orientaciones acerca del módulo; b) objetivos específicos; c) contenidos, d) actividades de aprendizaje; y e) bibliografía específica. Los módulos deben tener un ordenamiento que respete la lógica del proceso de aprendizaje.

EVALUACIÓN CONTINUA



MONITOREO

Herramientas de seguimiento y analíticas para monitorear el avance de los estudiantes de manera constante y en tiempo real.



EVALUACIÓN FORMATIVA

Implementa evaluaciones formativas a lo largo del curso para identificar áreas de mejora y adaptar las estrategias de enseñanza.



RETROALIMENTACIÓN

Proporciona retroalimentación constructiva y detallada a los estudiantes de manera oportuna para que puedan mejorar y ajustar su aprendizaje.



AUTOEVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

Fomenta la autoevaluación y la reflexión en los estudiantes para que puedan monitorear su propio progreso y desarrollar habilidades metacognitivas.

COMUNICACIÓN EFECTIVA EN ENTORNOS VIRTUALES

Es un proceso activo de intercambio entre los tutores y los miembros de los grupos de aprendizaje sobre diversos contenidos: conocimientos, experiencias, puntos de vista y actividades.

Características particulares de la comunicación virtual:

- Diálogo entre tutor y participante
- Puede ser un dialogo diferido.
- Diversidad de contexto y cultural.
- Orientar en forma personalizada y situada.
- Dar retroalimentación a las tareas (feed back)

DOMINIO DE PLATAFORMAS DE EDUCACIÓN VIRTUAL



Suárez, et al (2023).
OPS (2023)

USO DE HERRAMIENTAS COLABORATIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LÍNEA

Plataformas de Videoconferencia

Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, Skype



Herramientas de Trabajo Colaborativo

- Google Workspace (Google Docs, Sheets, Slides)
- Microsoft 365 (Word, Excel, PowerPoint)
- Trello, Asana, Miro, Mural



Foros de Discusión

Integrados en plataformas de aprendizaje como Moodle, Canvas, Blackboard



Pizarras Digitales Colaborativas

Jamboard, Miro, Padlet, Whiteboard.fi



Herramientas de Mensajería Instantánea

WhatsApp, Telegram, Slack, Microsoft Teams



Redes Sociales Educativas

Edmodo, Schoology, ClassDojo



Gestores de Tareas y Proyectos

Trello, Asana, Basecamp, taskade



TE Emergente

Metaverso
IA
Realidad Virtual y Realidad Aumentada AR
Juegos y Gamificación
Aprendizaje Móvil

METAVERSO

Entorno virtual en el que los seres humanos interactúan socialmente y económicamente con avatares, a través de dispositivos físicos y que representa una metáfora del mundo real pero sin limitaciones físicas.

Tipos de eventos:

- Clase magistrales y conferencias
- Congresos
- Actividades grupales
- Graduaciones
- Simulaciones y laboratorios virtuales
- Tutorías personalizadas

Recursos educativos:

- Pantallas interactivas
- Pantallas de registros
- Libro de comentarios
- Contador de visitas
- Hub de gestos y animaciones para los participantes
- Chat grupal
- Cámara

Características:

Interactividad, corporeidad o presencia, persistencia.

Para el 2007, 161 universidad tenían presencia en second life

- Universidad de Harvard
- Universidad de Oxford
- Universidad de Puerto Rico
- Universidad de la Sabana
- Universidad Autónoma de Guerrero
- Universidad de los Andes
- Pontificia Universidad Católica del Perú

Inteligencia Artificial

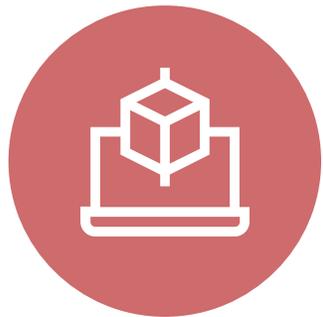
Automatiza tareas administrativas y facilita el acceso a recursos educativos y aprendizaje a distancia.

Tipos de IA

(ANI) Artificial Narrow Intelligence

(AGI) Inteligencia Artificial Generativa

(ASI) Super inteligencia Artificial



EJEMPLO PRÁCTICO

EJEMPLO PRÁCTICO

Prompt

Actua como docente de universidad de la carrera de pedagogía y ayúdame a diseñar una planeación didáctica de acuerdo con la información que te proporcione si requieres información solicitada

Asignatura o tema: PROYECTO DE MEJORA DE CALIDAD EN SALUD NEONATAL

Nivel educativo: postgrado

Objetivo de aprendizaje: Conocer el modelo de mejora (the model for improvement) como un instrumento que genera cambios en la salud del recién nacido

Duración: 10 horas Contenidos: introducción, que es el modelo de mejora, formula ejercicios, casos practico.

Métodos de enseñanza: aprendizaje basado en proyectos

Recursos didácticos: videos, lecturas, ejercicios

Evaluación: evaluación teórica, evaluación practica, rubrica para proyecto, autoevaluación

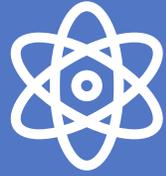
Características del grupo: 40 alumnos, 30% kinestésico, 50% visuales, 20% auditivos

Contexto: los estudiantes no tienen internet

Para la planeación considera lo siguiente son 5 horas por semana, y organiza la planeación con las fases de apertura, desarrollo y cierre, brevemente también las lecturas correspondientes, enlaces y videos y su respectiva bibliografía

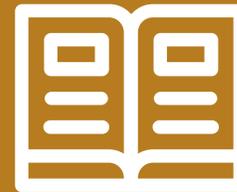
Genera la presentación en forma de tres tablas, una cada fase (apertura, desarrollo, cierre) para la apertura considera un cuadro SQA para la fase de apertura

Agrega a las tablas la cantidad de horas por actividad, y en los problemas proponme 5 problemas



¿Qué desafío se nos presenta a los docentes para mejorar nuestras propuestas de enseñanza y aprendizaje presencial, **integrando los entornos virtuales a las mismas?**

- Romper con las definiciones tradicionales
- La demanda tecnopedagógica para una propuesta b-learning exige estar actualizado
- programas educativos con alta rigurosidad Científica
- El protagonista es el estudiante



CONCLUSIONES



Para lograr mejores prácticas:

Establecer presencia del docente:

Mantén una comunicación activa y continua con tus estudiantes. Responde a sus preguntas y comentarios de manera oportuna para fomentar la participación y la conexión.

Promueve la colaboración:

Diseña actividades grupales que permitan a tus estudiantes interactuar, compartir ideas y resolver problemas de manera conjunta, fortaleciendo el aprendizaje colaborativo.

Retroalimentación oportuna:

Brinda a los estudiantes comentarios detallados y constructivistas sobre su desempeño, lo que les ayudará a mejorar y mantener la motivación.

Autonomía:

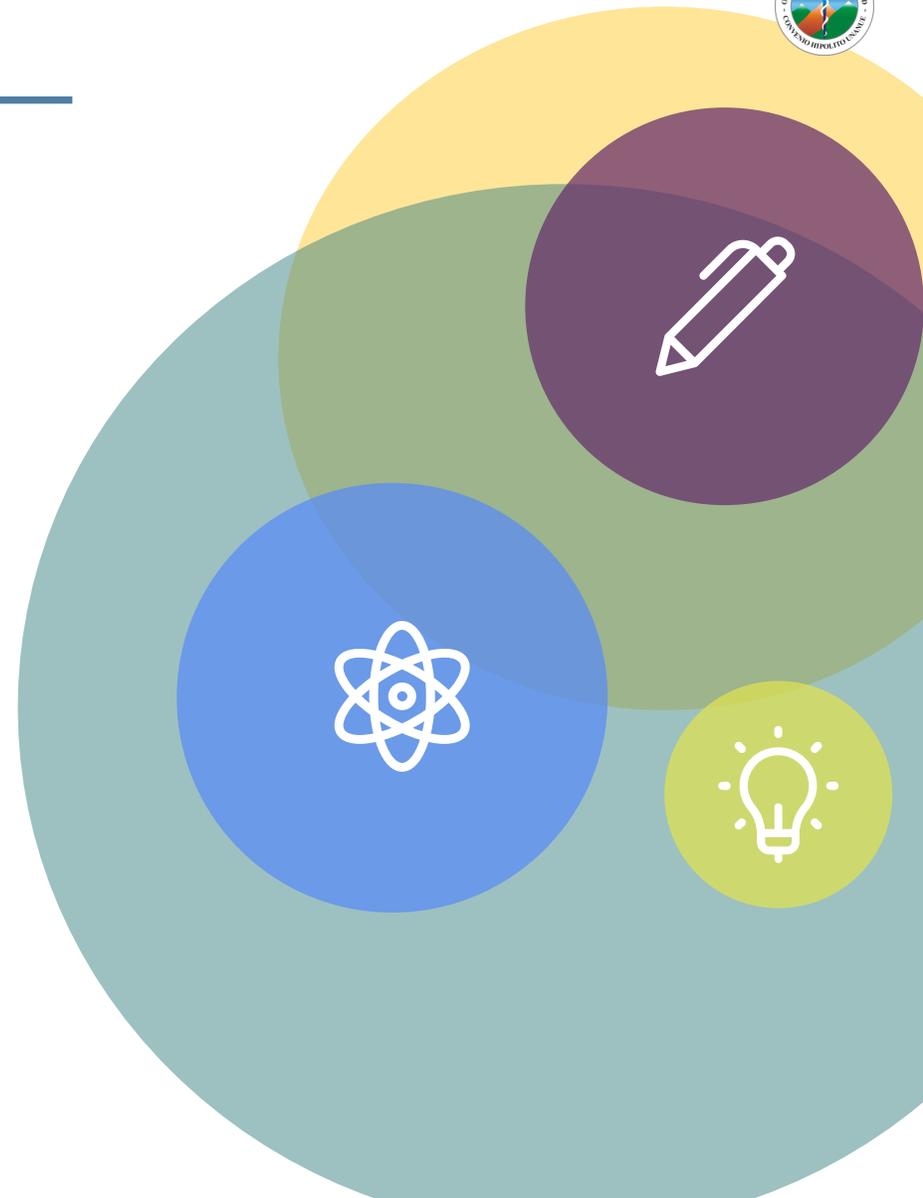
Proporciona recursos y estrategias que permitan a los estudiantes asumir un rol más activo en su propio aprendizaje, fomentando la independencia y la capacidad de autoregulación.

CONCLUSIONES



La conexión entre las competencias digitales y la mejora continua en la práctica profesional:

- **Formación continua:** actualización y perfeccionamiento constante debido a la rápida evolución de la tecnología.
- **Adaptación a Nuevos Entornos:** rápidamente, aprender a utilizarlas y aplicarlas de manera efectiva en su práctica.
- **Innovación y Creatividad:** explorar nuevas formas de trabajar, comunicarse y colaborar, y ser más eficientes en sus tareas.
- **Toma de decisiones informadas:** recopilar, analizar y utilizar datos de manera más efectiva.



REFERENCIAS



Camacho, Nelca (2024). Diseño Instruccional para la educación Virtual: estrategias efectivas y mejores prácticas. I Encuentro Latinoamericano de educadores e innovación tecnopedagógica. Universidad Ducens y FATLA (Conferencia)

Cisneros-Barahona, A. S., Marqués-Molías, L., Samaniego-Erazo, G., & Mejía-Granizo, C. (2024). Assessing Teacher Digital Competence. An analysis integrating descriptive, inferential, and multivariate perspectives. [Evaluación de la Competencia Digital Docente. Un análisis que integra las perspectivas descriptiva, inferencial y multivariada]. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 27(2), pp. 185-221. <https://doi.org/10.5944/ried.27.2.39122>

José Luis Lázaro Cantabrana, Mireia Usart Rodríguez, Mercè Gisbert Cervera (2012). La evaluación de la competencia digital docente: construcción de un instrumento para medir los conocimientos de futuros docentes. JOURNAL OF NEW APPROACHES IN EDUCATIONAL RESEARCH Vol. 8. No. 1. Enero 2019. pp. 75–81 2254-7339 DOI: 10.7821/naer.2019.1.370

Fernandez, M. (2024, marzo 19). El metaverso como tecnología emergente. Cátedra de la Maestría en Tecnopedagogía y Educación Virtual. Universidad de Ducens. <https://www.facebook.com/UniversidadDucens/videos/1172452020599773>

Marco regional de competencias docentes en salud pública. Evaluación de competencias docentes y experiencias de validación. (2023, 28 noviembre). OPS. (webinar) <https://www.paho.org/es/eventos/marco-regional-competencias-docentes-salud-publica-evaluacion-competencias-experiencias>

Salas, Y., Heredia, N., Jemio, J. Roveré, M. (2019). Componente de Educación Permanente en Salud de la Política y Plan de Recursos Humanos para la Salud. Lima: ORAS CONHU. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1148216>

Suárez Conejero, Juana Elvira et al. Competencias esenciales para la docencia en salud pública: marco regional para las Américas. Revista Panamericana de Salud Pública [online]. v. 47 [Accedido 10 Julio 2024] , e137. Disponible en: <<https://doi.org/10.26633/RPSP.2023.137>>. ISSN 1680-5348. <https://doi.org/10.26633/RPSP.2023.137>.





gracias



Yadira J. Salas González

Yadirum@gmail.com

ysalas@conhu.org.pe

<https://orcid.org/0000-0002-7131-378X>