

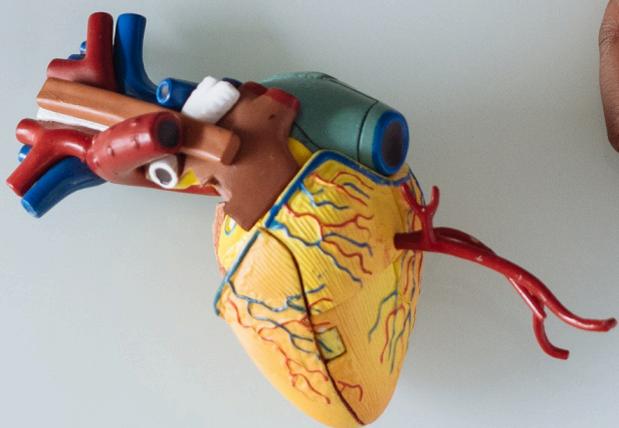
CURSO ONLINE

# INNOVACIÓN EDUCATIVA EN SALUD: COMPETENCIAS DOCENTES EN ENTORNOS DIGITALES

ESTE CURSO ONLINE TIENE

**23 HORAS LECTIVAS**

CONCEDIDA ACREDITACIÓN  
SEAFORMEC/UEMS



Dirección académica del curso:  
**D<sup>a</sup>. Maria Elena Fernández Martínez**  
Directora técnica de la Fundación para la  
Formación de la Organización Médica Colegial  
(FFOMC)

## INTRODUCCIÓN

La transformación digital que se está viviendo en los últimos años afecta a todos los sectores y por supuesto, a los sistemas sanitarios. La pandemia hizo acelerar cambios en la forma de organizarnos, relacionarnos, trabajar e influyó indiscutiblemente en la forma de enseñar y aprender.

Las herramientas para conectarnos se extendieron durante el confinamiento, ayudando a estar más cerca y en el área de la educación, se utilizó de forma masiva para sustituir a las clases presenciales.

De pronto, el docente, se enfrenta, ante la necesidad de impartir docencia, al uso de herramientas dentro de entornos digitales con las que no está familiarizado. Y, no sólo tiene este reto técnico, sino que, además, y lo más importante, se pregunta como establecer objetivos de aprendizaje, implementar metodologías e incluir técnicas de evaluación.

En unos entornos de aprendizaje fundamentados en gran medida sobre metodologías expositivas (el docente es el transmisor del conocimiento y el estudiante el receptor de contenidos) en aulas presenciales, cuando llega la pandemia, se transforman en largas sesiones de conexiones síncronas (a través de las diferentes herramientas de videoconferencia) que, entre otras cosas, sirvieron para popularizar dichas aplicaciones, salvar la situación ante la que nos encontrábamos, pero que, al no estar sustentadas en metodologías u objetivos a través de entornos digitales, pocas sirvieron para que se produjera aprendizaje efectivo.

No se trata de saber manejar una herramienta tecnológica, que ciertamente es importante, sino de conocer su aplicación para que se produzca el aprendizaje. Además, la velocidad con la que se está produciendo la transformación digital, impide, en gran medida, estar totalmente al día de las diferentes y abundantes aplicaciones que nos podemos encontrar. Un ejemplo, es lo que ha ocurrido este 2023, con la irrupción del ChatGpt, Inteligencia Artificial Generativa que ha revolucionado todos los sectores.

En el ámbito de la salud, donde el aprendizaje es continuo, el docente juega un papel fundamental y es por ello, que necesita actualizarse y adecuarse en el planteamiento de sus programas docentes, a los entornos digitales a los que se está enfrentando. Cada vez, los ciudadanos tienen más competencias digitales y, por ende, los profesionales sanitarios, también deben adquirirlas, no solo como ciudadanos, sino, además, las específicas de los educadores.

Este curso pretende introducir al profesional de la salud, que realiza o vaya a realizar docencia, en las competencias digitales docentes (para ello nos apoyaremos en las establecidas en el Marco Común Europeo de Competencias Digitales Docentes, DigCompEdu), así como en aspectos como el diseño de una actividad formativa que se desarrolle en formato virtual o e-learning (por supuesto, también en ambientes mixtos o b-learning), la creación de materiales educativos digitales, la evaluación, etc.

También dedicaremos un tema a la inteligencia artificial, en el que se verán, de forma introductoria los diferentes tipos de IA y se verán algunas de las herramientas que pueden ayudar al profesional en su labor docente.

## OBJETIVOS

- Conocer que es la formación virtual y las diferentes modalidades.
- Conocer las diferentes metodologías de aprendizaje que se pueden implementar en la formación virtual.
- Conocer el rol del docente y del estudiante, en entornos de aprendizaje virtuales.
- Conocer las competencias docentes digitales.

- Revisar como puede ayudar la IA al educador.
- Aprender a evaluar en entornos digitales.
- Aprender a diseñar una actividad formativa en entornos digitales.

## METODOLOGÍA

Este es un curso desarrollado en modalidad online, implementado dentro del campus de la FFOMC, tiene un programa y un cronograma que es necesario seguir para poder superar el curso.

Las metodologías que se utilizarán serán, por un lado, la expositiva, que, mediante la lectura de los textos y la visualización de los vídeos, permitirá adquirir conocimientos; por otro lado, el aprendizaje basado en proyectos, mediante el cual, el estudiante adquirirá las competencias para diseñar una actividad formativa.

## CRONOGRAMA

El estudiante podrá acceder a todos los contenidos de las unidades didácticas, pudiendo organizar su ritmo de aprendizaje. En el último mes tendrá lugar la evaluación, que se organiza en torno a un cuestionario.

## DESTINATARIOS

El curso se dirige a **médicos y otros profesionales sanitarios** que sientan interés en adquirir o desarrollar competencias docentes, y también a aquellos que estén en disposición de serlo.

## DURACIÓN

**23 horas** lectivas. Un año organizado en **4 ediciones**:

- 1ª edición: 4 de septiembre al 11 de diciembre de 2023.
- 2ª edición: 4 de diciembre de 2023 al 14 de marzo de 2024.
- 3ª edición: 4 de abril al 11 de julio de 2024.
- 4ª edición: 4 de junio al 11 de septiembre de 2024.

## ACREDITACIÓN

Este curso tiene **concedidos 23 créditos ECMECs** (European Continuous-Medical Education Credits) de SEAFORMEC (Consejo Profesional Médico Español de Acreditación) y UEMS (Union Européenne de Médecins Spécialistes), que, en virtud de los acuerdos con el Ministerio de Sanidad, tienen una **equivalencia de 3,5 Créditos Españoles de Formación Continuada** del Sistema Nacional de Salud.

Al tratarse de una vía de acreditación profesional de la Organización Médica Colegial, estos **créditos sólo son válidos para médicos**. Para profesionales no médicos, el curso tendrá la validez que le confieran en cada caso las entidades o instituciones que en su caso puedan valorar los méritos. En todo caso, el diploma valida de manera fehaciente la realización y superación del curso para todos los participantes que lo cursen y superen.

## COSTE DE MATRÍCULA Y EMISIÓN DE CERTIFICADO

Gracias a la colaboración de la Fundación Mutual Médica, **la matrícula resulta gratuita para todos los participantes**.

Para la obtención del certificado/diploma con el reconocimiento de créditos otorgados al curso, se deberán **abonar 10€ en concepto de tramitación y expedición**. El pago tendrá que hacerse necesariamente a través de tarjeta de crédito.

## PROGRAMA DEL CURSO

### UNIDAD 1 – Introducción

En esta unidad, se revisarán las competencias que un docente debe tener y cuales han cambiado o han surgido, con la irrupción de los entornos digitales, tanto en lo que se relaciona con la formación virtual o elearning, o acciones presenciales mediadas por la tecnología como son los seminarios online.

### UNIDAD 6 - Competencias Docentes en entornos digitales. II parte

En esta unidad se analizarán las tres competencias restantes.

### UNIDAD 2 – Conceptos y Diseño Instruccional

Introducción a la formación virtual (también conocida como formación en línea o e-learning), a su enfoque educativo y a los entornos de aprendizaje en línea. Se incluye en esta unidad una revisión a los conceptos de uso más frecuentes, así como la evolución y el impacto de la pandemia en su evolución.

### UNIDAD 7 - Diseño de una acción formativa

Esta unidad está dedicada a los aspectos relacionados con el diseño y su aplicación en la creación de una actividad formativa. Se abordarán aspectos como los objetivos de aprendizaje o las metodologías, que son importantes para cualquier modalidad de formación. También se abordarán aspectos como los derechos de autor, tanto del docente que crea contenido, como del docente que utiliza contenido de otras fuentes.

### UNIDAD 3 – Tres de los agentes principales en la formación virtual: docente, estudiante y entorno de aprendizaje

En esta unidad se analiza el rol del docente en formación virtual, tanto en lo relativo a los aspectos de competencias digitales, como en lo relativo a la comunicación con el estudiante. También, las características y competencias que tiene el estudiante que se enfrenta a una actividad a distancia mediada por la tecnología.

### UNIDAD 8 - Aproximación a la Inteligencia artificial para educadores

El impacto de la inteligencia artificial está cambiando el mundo y su impacto en la educación es evidente. Es importante aproximarse a los conocimientos de los que se disponga en el momento actual, para integrar la IA, de la mejor manera posible en las actividades.

### UNIDAD 4 – Materiales educativos digitales

Los materiales educativos digitales conforman los medios de comunicación y acción entre el docente y el estudiante. Serán aquellos contenedores de contenido, mediante los que transmitiremos conocimiento y también, las actividades que permitirán acciones por parte de los estudiantes. En esta unidad se revisan los más comunes.

### UNIDAD 9 - Evaluación del curso

Para superar el curso, se realizarán dos tipos de evaluaciones:

- Cuestionario en el que se plantearán una serie de preguntas, con diferentes formatos.
- Tarea: al estudiante se le planteará la realización del diseño de un curso y se procederá a una evaluación por pares de los documentos que se presenten.

Se supera el curso obteniendo una nota igual o superior al 60%.

### UNIDAD 5 – Competencias Docentes en entornos digitales. I parte

En esta y en la siguiente unidad comenzaremos a revisar las competencias digitales en base al Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), que responde a la creciente concienciación de muchos Estados miembros europeos de que los educadores necesitan un conjunto de competencias digitales específicas para su profesión, con el fin de aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para mejorar e innovar en educación. Los profesionales que se dedican a la docencia en el ámbito de la salud no están al margen de estas competencias

Con la colaboración de



### MÁS INFORMACIÓN

C/CEDACEROS, 10. 28014, MADRID

[fundacion@ffomc.org](mailto:fundacion@ffomc.org)

<https://www.ffomc.org/>

Tif. 91 431 77 80

Síganos también en

