



Artículo Original

COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES Y NUEVOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE EN DOCENTES DE CIENCIAS DE LA SALUD

**Diana I Cabral^{1*}, Maria S Bechara Garralla², Corina J Cosentino³,
Ana C Comparin⁴, Miguel E Cibils⁵ Fernandez Maria G⁶,**

1* Facultad de Medicina de U.N.N.E. dianacabral@med.unne.edu.ar

2 Facultad de Medicina de U.N.N.E. msilvinabechara@gmail.com

3 Facultad de Medicina de U.N.N.E. mscoricosenttino@gmail.com

4 Facultad de Medicina de U.N.N.E. macacomparin@gmail.com

5 Facultad de Medicina de U.N.N.E. ecibils@med.unne.edu.ar

6 Facultad de Medicina de U.N.N.E. gracielafernandez@med.unne.edu.ar

Fecha de recepción: 01/12/2023

Fecha de aceptación: 02/12/2023

Resumen:

La formación docente en competencias digitales es fundamental para implementar nuevos escenarios de aprendizaje como espacios híbridos. Objetivo: Indagar el conocimiento pedagógico y tecnológico en la implementación de espacios de aprendizaje híbrido a través de las competencias digitales en docentes de las asignaturas Salud Pública de las carreras de Medicina y Lic. en Enfermería. Estudio descriptivo, encuesta semi-estructurada (como marco de referencia DigCompEdu). Población: total de docentes de salud pública que asistieron al curso “claves para planificar espacios de aprendizaje híbridos”. Resultados: La mayoría utilizaban diferentes estrategias de búsqueda para encontrar, seleccionar recursos e interactuó y tutorizó las actividades de estudiantes en entornos colaborativos online; promoviendo el respeto por las normas básicas netiqueta en comunicación educativa mediada por tecnologías, existen todavía falta de formación en algunos aspectos. Debemos continuar con procesos de formación para fortalecer los conocimientos pedagógico y tecnológico que aseguren una mejor calidad formativa en los estudiantes universitarios.

Palabras clave:

Espacios de aprendizajes híbridos

Competencias digitales

Entornos virtuales de aprendizaje

Ciencias de la salud

Resumen inglés:

Teacher training in digital skills is essential to implement new learning scenarios such as hybrid spaces. Objective: To investigate the pedagogical and technological knowledge in the implementation of hybrid learning spaces through digital competencies in teachers of the Public Health subjects of the Medicine and Nursing degrees. Descriptive study, semi-structured survey (as a DigCompEdu framework). Population: total public health teachers who attended the course “keys to planning hybrid learning spaces.” Results: The majority used different search strategies to find, select resources and interacted and tutored students' activities in online collaborative environments; promoting respect for the basic rules of netiquette in educational communication mediated by technologies, there is still a lack of training in some aspects. We must continue with training processes to strengthen pedagogical and technological knowledge that ensure better quality training in university students.

Keywords:

-Hybrid learning spaces

-digital skills

-virtual learning environments

-Health Sciences



Resumen portugués

A formação de professores em competências digitais é essencial para implementar novos cenários de aprendizagem, como espaços híbridos. Objetivo: Investigar o conhecimento pedagógico e tecnológico na implementação de espaços híbridos de aprendizagem por meio de competências digitais em professores das disciplinas de Saúde Coletiva dos cursos de Medicina e Enfermagem. Estudo descritivo, pesquisa semiestruturada (conforme framework DigCompEdu). População: total de professores de saúde pública que frequentaram o curso “chaves para planejar espaços de aprendizagem híbridos”. Resultados: A maioria utilizou diferentes estratégias de busca para encontrar, selecionar recursos e interagiu e orientou as atividades dos alunos em ambientes colaborativos online; promovendo o respeito às regras básicas da netiqueta na comunicação educativa mediada por tecnologias, ainda falta formação em alguns aspectos. Devemos continuar com processos formativos para fortalecer conhecimentos pedagógicos e tecnológicos que garantam uma formação de melhor qualidade aos estudantes universitários

Palavras chave:

- Espaços de aprendizagem híbridos
- habilidades digitais
- ambientes virtuais de aprendizagem
- Ciências da Saúde

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de continuos avances tecnológicos marca tendencia en la formación universitaria, por lo que resulta esencial la formación docente en competencias digitales para dar respuesta a las exigencias académicas del estudiantado y así implementar nuevos entornos de aprendizajes, como los espacios híbridos. Las tecnologías digitales son indispensables en los entornos laborales, sociales y económicos, ya forman parte de nuestras vidas. "En el contexto educativo, hay que contemplar su presencia desde una doble perspectiva, los docentes y el alumnado han de emplearlas como medios o herramientas para desarrollar distintos tipos de aprendizaje"(1). Esta transición, que ocurrió de enseñanza presencial a una remota, nos desafió, como nunca antes, a reimaginar y rediseñar la educación, clases, recursos, estrategias, canales de comunicación y dinámicas de trabajo. "Se deben tener dos prioridades: fomentar el desarrollo de un ecosistema educativo digital de alto rendimiento y perfeccionar las competencias y las capacidades digitales para la transformación digital y, que requiere entre otras condiciones, contar con profesorado y formadores/as que se sientan seguros/as y sean competentes en el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las estrategias pedagógicas que con ellas se pueden implementar"(1). No solo la pandemia por Sars Cov 2, que ha sido un reto acelerado, sino que previamente quienes educan en los diferentes niveles de educación, deben enfrentarse a nuevos desafíos digitales y tecnológicos, por lo cual necesitan diversas competencias en este sentido. Por lo dicho anteriormente, podemos observar que, a nivel internacional, se han desarrollado varios documentos, marcos, estrategias y herramientas de autoevaluación para describir cada una de las facetas de la competencia digital de quienes educan y para ayudarles a evaluar su cualificación, identificar sus necesidades formativas y ofrecerles una preparación específica. En ese sentido, tomando como documentos guías el marco común europeo de la competencia digital de los educadores (DigCompEdu) (2) basado en el análisis y comparación de estos instrumentos y Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente. (1) El DigCompEdu es un marco de referencia científicamente sólido que ayuda a guiar las políticas y puede adaptarse directamente para implementar herramientas y programas de capacitación regionales y nacionales. Además, proporciona un lenguaje y un enfoque común, que ayudarán al diálogo y al intercambio de buenas prácticas entre los distintos territorios, está dirigido a los/as educadores/as de todos los niveles educativos, desde la educación infantil hasta la educación superior y de adultos, incluyendo la formación general y profesional, la atención al alumnado con necesidades educativas especiales y cualquier otro contexto de aprendizaje no formal.



Su objetivo es proporcionar un marco de referencia general a los/as desarrolladores de modelos de competencia digital, ya sean los estados miembros, gobiernos regionales, agencias nacionales o regionales, organizaciones educativas o cualquier entidad, pública o privada, dedicada a la formación (2). Y el caso del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente, es una adaptación del DigCompEdu con respecto al sistema educativo y normativo español, teniendo en cuenta que, si bien el DigCompEdu es sólido, no recogen los últimos desarrollos digitales y las consideraciones pedagógicas y éticas que habrían de aplicarse en relación con estas tecnologías, debido al proceso incesante de innovación en este campo y la rápida adaptación que tuvieron los/as educadores/as en torno a la pandemia (1). La Facultad de Medicina de la Universidad Nacional del Nordeste viene desarrollando la implementación de los espacios híbridos para el aprendizaje, en ese sentido se realizaron dos instancias de posgrados sobre claves para la puesta en marcha de los mismos, donde participaron docentes de las asignaturas de Salud Pública de las Carreras de Medicina y Lic. en Enfermería. En este marco, se introduce este estudio como parte del proyecto “Hacia nuevos entornos de aprendizaje: los espacios híbridos en la Facultad de Medicina- Unne”, acreditado por la Facultad de Medicina-UNNE, bajo resolución 2832/21 C.D., el cual tiene como uno de sus objetivos generales, indagar acerca del estado de conocimiento pedagógico y tecnológico de docentes durante la implementación de espacios de aprendizaje híbrido de la Facultad de Medicina a partir del año 2021. Para lo cual, nos situamos en dichos modelos de enseñanza híbridos definiéndolo en los cuales se combinan estrategias de enseñanza presenciales con estrategias de enseñanza a distancia potenciando las ventajas de ambas y enriqueciendo la propuesta pedagógica. Cabero y Llorente mencionan que los espacios híbridos tienen en cuenta la “convergencia entre lo presencial y lo virtual a distancia, donde se combinan espacios (clases tradicionales y virtuales), tiempos (presenciales y no presenciales), recursos (analógicos y digitales), donde los protagonistas modifican sus roles en los procesos de enseñanza/aprendizaje, y donde los cambios también afectan, de manera ineludible, a los modelos organizativos.” (4.) Además, el modelo híbrido que se plantea implica un enfoque centrado en el alumno con un rol docente de guía y productor de contenidos; con la incorporación de metodologías ágiles que permitan abordar proyectos con los recursos apropiados y una evaluación que priorice las competencias, que se encuentren en permanente revisión. (5) Uno de los aspectos es reconocer las desigualdades de conectividad e inequidad en el acceso a dispositivos, para lo cual aparecen diversas estrategias múltiples en las que la virtualidad no es la única modalidad elegida para dar respuesta a las estrategias a distancia (3). La definición de estas estrategias debe tener en cuenta los distintos niveles (doctorado, maestría y especialización; grado y pregrado), tipo de actividad (prácticas de laboratorio, prácticas pre-profesionales, evaluaciones) y el acceso a las tecnologías indispensables para asegurar las interacciones entre participantes independientemente de su localización física. Corresponderá a cada institución, velar por las disposiciones que deban cumplirse en cada caso para asegurar la accesibilidad plena de todos los/as participantes de manera análoga al modo en que lo establece la institución en la opción presencial. “Si bien la conectividad no es parte del mandato institucional, teniendo en cuenta el papel central que juega en las estrategias combinadas, sobre todo en las carreras de grado, además de establecer el perfil de sus funciones y servicios, la institución definirá su rol como veedor y, eventualmente, como proveedor de las condiciones indispensables de conectividad. En todos los casos, las condiciones necesarias para el cursado deberán ser conocidas por los/as ingresantes para su decisión”(6). Por todo esto, es necesario investigar las competencias digitales a fin de identificar el conocimiento, tanto pedagógico como tecnológico que tienen los/as docentes de las asignaturas Salud Pública, de dichas carreras, que realizaron el posgrado antes mencionado y que implementarán espacios de aprendizajes híbridos.



El objetivo de dicha investigación fue indagar el conocimiento pedagógico y tecnológico en la implementación de espacios de aprendizaje híbrido a través de las competencias digitales en docentes de las asignaturas de Salud Pública de las Carreras de Medicina y Lic. en Enfermería.

Materiales y método

La investigación es de tipo descriptiva, se tomó como marco de referencia de la competencia digital docente la estructura del DigCompEdu modificada (1)(2), La población fue el total de los docentes (once) de las asignaturas de salud pública de las carreras de Medicina y Lic. en enfermería, que asistieron al curso “claves para planificar espacios de aprendizaje híbridos” resolución del 2002/21 HCD.

las variables indagadas fueron: el Área 2: Contenidos digitales; Área 3: Enseñanza y aprendizaje; Área 4: Evaluación y retroalimentación y Área 5: Empoderamiento del alumnado., se realizó en primer lugar el consentimiento informado y luego se empleó una encuesta semiestructurada con consignas de fácil resolución, administrada mediante Formulario generado en Google Docs. La misma presentaba respuestas tipo Likert basada en las competencias digitales. Luego se volcaron los resultados para su análisis en una planilla de Excel realizando el mismo. Se analizó las frecuencias relativas.

Todos los/as participantes han sido informados de las características y objetivos del estudio y han otorgado el consentimiento para su inclusión en el mismo.

Resultados La población de once docentes de las asignaturas de Salud Pública de las carreras de Medicina y Lic. en Enfermería, el total de los que realizaron el posgrado "Implementación de espacios de aprendizaje híbridos". El 54,5% de los participantes eran de género femenino y el 45,5% masculino. Se contó con mayor participación de docentes de la carrera de Lic. en Enfermería con un 63,7% y el 36,3% restante docentes de la carrera de Medicina. En cuanto a las áreas indagadas se obtuvieron los siguientes resultados: Área 2: Tecnologías y enseñanzas: Se indagó sobre: utilización de diferentes sitios de Internet y estrategias de búsqueda para encontrar y seleccionar recursos; elaboración propia de recursos digitales y modificación de otros existentes para adaptarlos a las necesidades de los estudiantes; conocimiento y utilización de aplicaciones digitales que posibilitan el desarrollo del razonamiento clínico, el pensamiento complejo, ABP y resolución de casos; producciones digitales que se utilizaron en el entorno virtual y si las mismas cuentan con información de derechos de autor y/o son licencias de código abierto. (Tabla 1). Se realizó una pregunta abierta acerca de si los encuestados formaron parte del armado de aula virtual de su asignatura, y en el caso de que si hayan participado, qué herramientas pedagógicas se utilizaron con los estudiantes; la mayoría de las respuestas fueron afirmativas y las herramientas pedagógicas utilizadas fueron foros, tareas, videos educativos, gamificaciones, role play, cuestionarios online, portfolios, podcasts, debates en videoconferencias, etc. Área 3: Enseñar y aprender: Se investigó acerca de la planificación y promoción del uso de tecnologías digitales para producciones individuales y colaborativas; interacción y tutorización de las actividades de los estudiantes en entornos colaborativos online; promoción del uso de aplicaciones específicas para el campo de la salud; diseño y la adaptación de instrumentos de evaluación en diferentes formatos que respondan a cada modalidad y elaboración de estrategias de seguimiento a través de medios digitales para proporcionar retroalimentación a los estudiantes y mejorar la propuesta de enseñanza. (Tabla 2). Por último, se preguntó si se tenía alguna preferencia en cuanto a las plataformas que se suelen utilizar, y se halló que las preferencias fueron Moodle, Google drive, redes sociales, simulador, zoom y en menor medida, Whatsapp.



Tabla 1. ÁREA 2 – Tecnologías y enseñanza

Ítems	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Poco	Nunca	Ns/nc
¿Utilizó diferentes sitios de Internet (buscadores, plataformas de recursos, etc.) y estrategias de búsqueda para encontrar y seleccionar recursos?	63,6% (7)	27,3% (3)	27,3% (3)	0	0	0
Elaboro mis propios recursos digitales y modifico otros existentes, para adaptarlos a las necesidades de los estudiantes.	36,4% (4)	18,2% (2)	18,2% (2)	27,3% (3)	0	0
Conozco y utilizo aplicaciones digitales que posibilitan el desarrollo del razonamiento clínico, el pensamiento complejo, ABP, resolución de casos, etc.	18,2% (2)	18,2% (2)	63,6% (7)	0	0	0
Las producciones digitales que utilizo en el entorno virtual, cuentan con información de derechos de autor y/o son licencias de código abierto	18,2% (2)	36,4% (4)	9,1% (1)	9,1% (1)	9,1% (1)	18,2% (2)



Tabla 2. ÁREA 3 – Enseñar y aprender

Ítems	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Poco	Nunca	Ns/nc
Planifico y promuevo el uso de tecnologías digitales para producciones individuales y colaborativas.	36,4% (4)	36,4% (4)	27,3% (3)	0	0	0
Interactúo y tutorizo las actividades de los estudiantes en entornos colaborativos online (Plataforma Moodle, Google Drive, redes sociales, simuladores para las ciencias de la salud, etc.).	45,5% (5)	27,3% (3)	27,3% (3)	0	0	0
Promuevo el uso de aplicaciones específicas para el campo de la salud como buscadores, simuladores, redes focalizadas en salud, etc.	0	54,5% (6)	27,3% (3)	9,1% (1)	9,1% (1)	0
Diseño y adapto instrumentos de evaluación en diferentes formatos que respondan a cada modalidad (presencial-semipresencial e híbrida)	9,1% (1)	54,5% (6)	18,2% (2)	9,1% (1)	9,1% (1)	0
Recopilo y analizo evidencias digitales de los procesos de enseñanza y aprendizaje (entrega de tareas, participación en foros, portafolios), para mejorar mis prácticas docentes.	36,4% (4)	27,3% (3)	9,1% (1)	18,2% (2)	9,1% (1)	0



Elaboro estrategias de seguimiento a través de medios digitales para proporcionar retroalimentación a los estudiantes y mejorar la propuesta de enseñanza. (P ej: tutorización y/o configurando recursos como barra de progreso, gráficas analíticas, etc.)	0	54,5% (6)	27,3% (3)	9,1% (1)	9,1% (1)	0
---	---	--------------	--------------	-------------	-------------	---

Área 4: Empoderar al estudiante en competencias digitales: Se preguntó sobre la utilización de recursos digitales que garantizan la accesibilidad de todos los estudiantes teniendo en cuenta sus diferentes necesidades; empleo de tecnologías digitales para ofrecer mejores oportunidades de aprendizaje; promoción del cuidado, reflexión del uso responsable de tecnologías y preservación de datos personales en el uso de internet. (Tabla 3). Se indagó acerca de las situaciones donde los encuestados no lograron garantizar la accesibilidad de todos los estudiantes, indicando que esto sucedía cuando tenían problemas de conectividad o falta de dispositivos.

Tabla 3. ÁREA 4 – Empoderar al estudiante en Competencias Digitales

Ítems	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Poco	Nunca	Ns/nc
Utilizo recursos digitales que garantizan la accesibilidad de todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus diferentes necesidades (subtítulos, legibilidad, etc.).	27,3% (3)	54,5% (6)	18,2% (2)	0	0	0
Empleo tecnologías digitales para ofrecer mejores oportunidades de aprendizaje (avanzar a distinto ritmo, seguir profundizando su conocimiento, desarrollar pensamiento complejo y habilidades de orden superior, etc.).	9,1% (1)	63,6% (7)	18,2% (2)	9,1% (1)	0	0
Promuevo el cuidado, la reflexión del uso responsable de tecnologías, y preservación de datos personales en el uso de internet (y específicamente en entornos virtuales de aprendizaje).	45,5% (5)	36,4% (4)	9,1% (1)	9,1% (1)	0	0



Área 5: Facilitar la competencia digital del estudiante: Se investigó sobre la enseñanza de cómo buscar, seleccionar y evaluar críticamente información relevante del ámbito disciplinar; diseño de actividades que requieren que los estudiantes utilicen medios digitales para comunicarse entre sí y con otras personas; diseño de actividades para facilitar que los estudiantes creen sus propios contenidos digitales o modifiquen otros existentes; promoción del respeto por las normas básicas de comportamiento y netiqueta en la comunicación a través de la red en el contexto educativo y sobre la predilección o no en cuanto al uso de los espacios híbridos para sus clases.(Tabla 4). Por último, se profundizó sobre las oportunidades y obstáculos en el área de herramientas que se utilizaron, las oportunidades que expresaron los encuestados fueron acercar siempre el material de trabajo universitario a cada uno, brindar apoyo, acompañar mejor al alumno. Como obstáculo resaltaron la dificultad en la conexión a internet, la falta de entrenamiento con las herramientas y que algunos estudiantes que participan poco tienden a no adquirir los conocimientos objetivados por los docentes.

Tabla 4. ÁREA 5 – Facilitar la competencia digital del estudiante

Ítems	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Poco	Nunca	Ns/nc
Enseño cómo buscar, seleccionar y evaluar críticamente información relevante del ámbito disciplinar.	18,2% (2)	54,5% (6)	27,3% (3)	0	0	0
¿Diseñó actividades que requieren que los estudiantes utilicen medios digitales para comunicarse entre sí y con otras personas. (redes sociales, no necesariamente para la producción).?	9,1% (1)	45,5% (5)	27,3% (3)	9,1% (1)	9,1% (1)	0
Diseño actividades para facilitar que los estudiantes creen sus propios contenidos digitales o modifiquen otros existentes, teniendo en cuenta los derechos de autor.	9,1% (1)	9,1% (1)	54,5% (6)	27,3% (3)	0	0
Promuevo el respeto por las normas básicas de comportamiento y netiqueta en la comunicación a través de la red en el contexto educativo.	72,7% (8)	27,3% (3)	0	0	0	0



Discusión

Con el propósito de orientar el análisis de los resultados, se retomaron como marco de referencia las áreas de la competencia digital docente y la estructura del DigCompEdu modificadas a través del marco de referencia de competencias digitales docentes (1)(2) que fueron inicialmente planteadas para este estudio. Área 2. Contenidos digitales: Los docentes hoy en día, disponen de una gran variedad de contenidos digitales que pueden utilizar para la enseñanza, por lo que la gestión e identificación de cuáles son los métodos más efectivos para lograr un mejor aprendizaje, se convierte en una competencia clave de adquirir para apoyar su práctica docente. “Es importante tener en cuenta la diferencia conceptual entre contenidos digitales, que son ficheros con contenidos que pueden emplearse con un fin educativo, aunque originariamente hubiesen sido elaborados con otro propósito, y contenidos educativos digitales, que son paquetes de contenidos estandarizados, identificados y catalogados para que se utilicen con un fin educativo. Al mismo tiempo, es importante conocer cómo se deben utilizar y administrar de manera responsable los contenidos digitales, respetando la normativa sobre derechos de autor y propiedad intelectual al usarlos, modificarlos y compartirlos”(1). Pudimos observar que la mayoría de los docentes utilizó diferentes sitios de Internet y estrategias de búsqueda para encontrar y seleccionar recursos, pero en contraparte, aproximadamente solo un tercio indicó siempre elaborar sus propios recursos digitales o modificar otros existentes. Un dato que hay que considerar es que más de la mitad de los encuestados indica conocer y utilizar aplicaciones digitales solo algunas veces, por lo que se debería trabajar a posteriori en capacitaciones para la instrucción sobre el uso de estas aplicaciones y así poder aumentar el desarrollo del razonamiento clínico, resolución de casos, entre otros gracias a las mismas. Acerca de la administración responsable de los contenidos digitales, se encontró una respuesta muy variada, sin embargo no deja de ser importante hacer hincapié en que un 18,2% refirió nunca haber utilizado producciones digitales en el entorno virtual que cuentan con información de derechos de autor y/o son licencias de código abierto, por lo que también se deberá trabajar en el aprendizaje de la utilización de las mismas. Área 3. Enseñanza y aprendizaje :“Esta competencia se refiere al diseño, planificación e implementación del uso de tecnologías digitales en cada una de las etapas del proceso de aprendizaje”(1). En nuestro estudio se puede apreciar que los docentes casi siempre promovieron el uso de aplicaciones específicas para el campo de la salud. Además, diseñaron y adaptaron instrumentos de evaluación en diferentes formatos para responder a cada modalidad y en igual proporción, elaboraron estrategias de seguimiento a través de distintos medios digitales para proporcionar la retroalimentación y mejorar la enseñanza. Mientras que, menos de la mitad, siempre interactuó y/o tutorizó las actividades de los estudiantes en entornos colaborativos online. Seguido en proporción por aquellos que planificaron y promovieron el uso de tecnologías digitales para producciones individuales y colaborativas; idénticamente al número de los que recopilaron y analizaron evidencias digitales de los procesos de enseñanza y aprendizaje para mejorar las prácticas docentes. Por último, se destaca la preferencia entre docentes de moodle y google drive como plataforma digital. Área 4. Evaluación y retroalimentación :“El profesorado digitalmente competente debe ser capaz de utilizar las tecnologías digitales en el ámbito de la evaluación con esos dos objetivos en mente, respetando siempre la privacidad y seguridad de los datos personales manejados en este proceso para garantizar los derechos digitales y la protección de datos personales”(1). Al analizar el empoderamiento del estudiante en competencias digitales, el mayor porcentaje casi siempre emplea tecnologías digitales para ofrecer mejores oportunidades de aprendizaje, seguido de la utilización de recursos digitales que garantizan la accesibilidad de todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus



diferentes oportunidades y, algo menos de la mitad siempre promueve el cuidado, la reflexión del uso responsable de tecnologías, y preservación de datos personales en el uso de internet. En este punto, los docentes expresaron que las dificultades de conexión a internet y la falta de dispositivos fueron las situaciones en donde no pudieron garantizar la accesibilidad. **Área 5. Empoderamiento del alumnado:** Entre los principios del sistema educativo se encuentra el de que la educación debe actuar “como un elemento compensador de las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales, con especial atención a las que se deriven de cualquier tipo de discapacidad” y, en este sentido, las tecnologías digitales posibilitan el acceso a la información, la comunicación y el conocimiento, reduciendo o eliminando barreras físicas, sensoriales o socioeconómicas. En contrapunto, la "brecha digital", originada por el desigual acceso a los dispositivos, a la red y por la carencia de competencias digitales, supone un riesgo para el derecho a la educación en igualdad de condiciones del alumnado en situación de vulnerabilidad socioeducativa. Por tanto, las competencias digitales recogidas en esta área deben permitir a los docentes actuar, en colaboración con los centros, las Administraciones y las familias, para superar y compensar las desigualdades existentes (por ejemplo, en el acceso a las tecnologías digitales o en la competencia digital) y garantizar la accesibilidad a todo el alumnado atendiendo a las necesidades educativas personales” (1). En nuestro estudio, se debe destacar que la mitad de los encuestados refirió casi siempre haber enseñado cómo buscar, seleccionar y evaluar críticamente información relevante del ámbito disciplinar, una cualidad muy importante y empoderante para el estudiantado. También la mitad refirió casi siempre haber diseñado actividades que requieran que los estudiantes utilicen medios digitales para comunicarse entre sí y con otras personas, con esto se logró, como se dijo antes, posibilitar el acceso a la información de los alumnos al mantenerse comunicados e informados de las tareas que debían realizar. Sin embargo, se debe destacar que un poco más de la mitad de los encuestados, contestó que solo algunas veces diseño actividades para facilitar que los estudiantes creen sus propios contenidos digitales o modifiquen otros existentes, teniendo en cuenta los derechos de autor, esto quizás relacionado a un punto que se destaca en el área 2, donde el 18,2% de los encuestados contestó nunca haber utilizado producciones digitales en el entorno virtual que cuentan con información de derechos de autor y/o son licencias de código abierto; probablemente al hacer énfasis en el aprendizaje de estas competencias en los docentes, esto luego también se vea reflejado en el impulso del compromiso activo en el proceso de aprendizaje y el empoderamiento del alumnado. Por último, casi dos tercios de los encuestados indicaron promover siempre el respeto por las normas básicas de comportamiento y netiqueta en la comunicación a través de la red en el contexto educativo, siendo este un logro que facilita un ambiente ameno y de retroalimentación positiva entre docente y estudiante. Se debe reconocer como logro el haber podido acercar siempre el material de trabajo universitario a cada alumno, brindar apoyo y acompañarlo, pero no se debe perder de vista que la dificultad en la conexión, la falta de entrenamiento con las herramientas y que las pocas participaciones en clase derivan en la disminución de la adquisición de conocimientos objetivados por los docentes.

Conclusiones

Se puede observar que el trabajo docente ha evolucionado a la par de las tecnologías de aprendizaje, aún quedan caminos por recorrer, como capacitaciones para la instrucción sobre el uso de aplicaciones digitales, mayor utilización de producciones digitales en el entorno virtual que cuenten con información de derechos de autor y/o son licencias de código abierto, diseño de actividades para facilitar que los estudiantes creen sus propios contenidos digitales o modifiquen otros existentes teniendo en cuenta los derechos de autor. Incentivar a la mayor participación de los docentes en la



interacción y tutorización de los estudiantes en los entornos colaborativos online y motivar a la recopilación y análisis de evidencia digitales de los procesos de enseñanza y aprendizaje para mejorar las prácticas docentes. Todos estos aspectos deben ser tenidos en cuenta para planificar la implementación de espacios de aprendizaje híbridos que se vienen trabajando desde la institución como estrategia educacional

Conflicto de interés: los/as autores/as no declaran conflictos de intereses.

Bibliografía

- 1- Grupo de Trabajo de Tecnologías del Aprendizaje. Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente [Internet]. Enero de 2022. Disponible en: https://intef.es/wp-content/uploads/2022/03/MRCDD_V06B_GTTA.pdf.
- 2- Redecker C. Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores DigCompEdu [Internet]. 2017. Disponible en: https://www.metared.org/content/dam/metared/pdf/mx/marco_europeo_para_la_competencia_digital_de_los_educadores.pdf
- 3- Andreoli S. Modelos híbridos en escenarios educativos en transición [Internet]. 2021 may. Disponible en: <http://citep.rec.uba.ar/modelos-hibridos-en-escenarios-educativos-en-transicion/>
- 4- Cabero Almenara, J y Llorente Cejudo, C. Del eLearning al Blended Learning: nuevas acciones educativas. Dialnet, vol. 58: 2008 Disponible en: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/24648/file_1.pdf?sequence=1
- 5- Schenone M. El desafío de la educación híbrida: HACIA EL FIN DE LA DICOTOMÍA PRESENCIAL-VIRTUAL. TRAMANDO REVISTA ::: ISSN 2796-9738 [Internet]. febrero de 2021; Disponible en: <https://www.tramared.com/revista/items/show/67>
- 6- CONEAU. Consideraciones sobre las estrategias de hibridación en el Marco de la evaluación y la acreditación universitaria frente al ciclo lectivo 2022 [Internet]. 2021 dic. Disponible en: <https://www.coneau.gov.ar/coneau/wp-content/uploads/2021/12/IF-2021-123533751-APN-CONEAUME.pdf>
- 7- López Bárcenas J, Ruiz Velasco Sánchez E. Innovación Digital Educativa [Internet]. México; 2022. Disponible en: <https://books.google.at/books?id=Ve1ZEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source#v=onepage&q&f=false>
- 8- Fernández MG, Ojeda O, Aguilar Moreyra MV. #LosEstudiantesandandiciendo: valoración de los conocimientos didáctico-pedagógicos y tecnológicos en espacios de aprendizaje en formato híbrido en la facultad de medicina-unne. Libro Artículos Científicos en Salud 2022. 2022;204-9. Disponible en: https://med.unne.edu.ar/wp-content/uploads/2022/06/2022_42.pdf
- 9- Prince Torres ÁC. Aulas híbridas: Escenarios para transformación educativa dentro de la nueva normalidad. Podium [Internet]. junio de 2021;39:103-20. Disponible en: <https://revistas.uees.edu.ec/index.php/Podium/article/view/592>