



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

“Propuesta de Diseño Instruccional para el tema: Triada Ecológica en Medicina Comunitaria I”

AUTORES: Lic. Dilcia Denyss Zurita Camacho., Dra. Nikell Esmeralda Zárate Depraect (senibaza@hotmail.com)., MTE. Luis Alberto González García., MTE. Cesar Roberto Jiménez Ramírez. Maestría en Docencia en Ciencias de la Salud de la Facultad de Medicina de la Universidad Autónoma de Sinaloa.

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Título: Propuesta de Diseño Instruccional para el tema: Triada Ecológica en Medicina Comunitaria I.

Resumen. Introducción: Para el diseño de un curso e-learning, debe tenerse claro: la estructura, metodología y las formas en que serán presentados los recursos; al conjunto de esto se le llama Diseño Instruccional (DI) el cual se refiere al cómo el estudiante interactuará con el contenido y así facilitarle el aprendizaje. Asimismo, el DI se vuelve relevante al facilitar la aplicación de principios pedagógicos constructivistas. **Objetivo:** Elaborar una propuesta de diseño e-learning para el tema de Triada Ecológica en Medicina Comunitaria. **Material y método:** Cualitativo. **Resultados:** Desarrollo de la propuesta de diseño e-learning para el tema: Triada Ecológica en Medicina Comunitaria I. **Conclusión:** el diseño e-learning en la enseñanza médica propicia un ambiente de formación más activo, dinámico, favoreciendo el aprendizaje individual y colaborativo. Influye en la motivación e interés del alumno hacia la materia, generando el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Diseño instruccional, Enseñanza médica, TIC.

Abstract: Introduction: For the design of e-learning course, it should be clear: the structure, methodology and the ways in which resources will be presented; to all this it is called Instructional Design (ID) which refers to how students interact with and provide content and learning. Also, the DI becomes relevant to facilitate the application of constructivist pedagogical principles. Objective: To develop a design proposal for e-learning theme Ecological Triada in Community Medicine. Methods: Qualitative. Results: Development of the proposed design e-learning for Topic: Ecological Triada in Community Medicine I. Conclusion: The design e-learning in medical education fosters an environment of active, dynamic training, promoting individual and collaborative learning. Influences student motivation and interest towards the subject, generating meaningful learning.

Keywords: Instructional Design, Medical Education, ICT

INTRODUCCIÓN. La sociedad actual, se sumerge en el mundo de las tecnologías, demandando profesionales con conocimiento en éste ámbito y con

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

formación continua para hacer frente a las condiciones sociales, políticas, económicas y culturales que la caracterizan. Las tecnologías vinieron a modificar costumbres y formas de vida que en consecuencia deben ser afrontadas y así, aprender a vivir con ellas. Algo similar menciona Cardona (2002) “en la sociedad del conocimiento el valor agregado ya no proviene de lo clásico sino de la tecnología“(p.2). De este modo surge la importancia del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sistema educativo, ya que es útil tanto para docentes como para estudiantes al facilitar y enriquecer al proceso de enseñanza aprendizaje.

La educación virtual, es una modalidad didáctica que se apoya en los recursos tecnológicos existentes, y que mediante un modelo pedagógico cumple con el objetivo de brindar información a quienes no tienen oportunidad de llevar un curso en la presencialidad, al igual que también es utilizada como una herramienta didáctica diferente, moderna, interactiva, que provee un nuevo rol de uso de la información y del conocimiento. Según Gros, citado por Silva (2011):

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio diseñado con finalidades formativas y debe nutrir su diseño a través de las investigaciones relacionadas con la estructuración y representación de la información y cómo esta puede ser utilizada en actividades de aprendizaje e interacción. (p. 58).

En este sentido, para el diseño de un curso e-learning, debe tenerse claro: la estructura, metodología y las formas en que serán presentados los recursos; al conjunto de esto se le llama Diseño Instruccional (DI) el cual es el cómo el estudiante interactuará con el contenido y así facilitarles el aprendizaje. Asimismo, el DI se vuelve relevante al facilitar la aplicación de modelos o principios pedagógicos constructivistas; por resaltar algunos, Dick y Carey son un modelo cuya teoría de aprendizaje predominante es la conductista, y su característica

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

principal es que está basado en la idea de que existe una relación predecible entre los materiales didácticos y el aprendizaje. ASSURE, es otro modelo de DI cognitivista, que incorpora el uso de los medios y la tecnología mediante el uso secuencial de 6 pasos. El modelo Jonassen, es para el diseño de ambientes de aprendizaje constructivista, cuya idea principal radica en la construcción del conocimiento “aprender haciendo“. Gagne es un modelo donde el autor da un enfoque integrador considerando aspectos de la teoría estímulo-respuesta, y de los modelos de procesamiento de información y el modelo Gagné y Briggs está basado en el enfoque de sistemas y consta de 14 pasos (Belloch, 2012)

La introducción de las tecnologías como medio de transmisión de conocimientos, evoluciona las teorías del aprendizaje hacia la era digital, ocasionando que en la actualidad no sea posible adquirir conocimientos de forma personal. La teoría que más se apega a la integración de la virtualidad en la educación es el conectivismo, puesto que está basada en que los conocimientos cambian rápidamente, y que continuamente se adquiere nueva información. (Siemens, 2004)

Los principios básicos del conectivismo, según Siemens son los siguientes:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializadas.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

- La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje.

Para Siemens, el punto de partida de su teoría es el individuo, ya que cada persona funciona como una red, que alimenta a diferentes instituciones y éstas a su vez la retroalimentan, generando así un nuevo conocimiento. De modo similar, Romero en 2015 hace referencia al uso de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), como una buena oportunidad para aumentar y dinamizar el conocimiento a través de las TICs, y ve al estudiante como el actor principal y autónomo del proceso enseñanza aprendizaje. En este artículo, Romero considera al Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), como una propuesta para construir el conocimiento en la asignatura de AVA en la asignatura de Informática General. En el ABP, los estudiantes y tutores giran en torno a la resolución de un problema, donde el estudiante representa el eje del proceso ya que es quien va construir su propio conocimiento, a partir de las aportaciones que realicen en pequeños equipos Y es precisamente la nueva forma en la que se quiere enseñar Medicina Comunitaria I a través de la implementación de esta propuesta. En conclusión, Romero expone lo siguiente:

Al utilizar en el grupo experimental el ABP-AVA y en el grupo control el AVA sin ABP y observar el efecto en la construcción de conocimiento según las características de Adquisición y Creación/Construcción como elementos para que ocurra construcción de conocimiento, dadas por Sánchez (2009) se concluye que, existen diferencias estadísticamente significativas entre el grupo Experimental y el grupo Control. El ABP como estrategia pedagógica mediada por un AVA, le permite al grupo experimental la adquisición y participación de conocimiento de manera más significativa que en el grupo control.(pág.19)

OBJETIVO: Elaborar una propuesta de Diseño Instruccional para el tema: Triada Ecológica en Medicina Comunitaria I

MÉTODO. Trabajo cualitativo, descriptivo.

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

RESULTADOS. La propuesta en la materia de Medicina Comunitaria, consistirá en un e-learning, con una duración de 5 días-15 horas en total, y el tema a desarrollar mediante el uso de las TIC´s será: Triada Ecológica.

La asignatura de Medicina Comunitaria I tiene como competencia final:

Identificar y Valorar los factores de riesgo determinantes que inciden sobre el proceso salud-enfermedad de la comunidad, para establecer medidas de ponderación sobre los mismos y elaborar una propuesta de programa en los rubros de promoción a la salud y protección específica de los principales procesos fuera de control del fenómeno salud-enfermedad que afecten a su comunidad. Las competencias que abona al perfil del médico general son las siguientes:

Competencias Genéricas:

- Identificar a las TIC´s como una herramienta motivadora que promueve el interés y participación del estudiante al usarlas en las tareas educativas dentro de la materia de Medicina Comunitaria I, en especial en el Tema de Triada ecológica.
- Generar el análisis crítico, creatividad y habilidades para reconocer los factores que intervienen en el inicio del proceso salud enfermedad.
- Fomenta el trabajo colaborativo mediante las herramientas de la Web 2.0.
- Dominio de la Paquetería de Ofimática para la Elaboración de una historieta en pixtón comics.

Competencias Específicas:

- Prevención y Promoción de la salud: Realiza acciones de prevención de enfermedades, promoción y educación de comportamientos para favorecer estilos de vida saludables, con base en indicadores de responsabilidad social y en normas bioéticas.

Los saberes a desarrollar mediante el e-learning, son los siguientes:

Teóricos: El estudiante conoce cada una de las características de los factores que conforman de la triada ecológica. Prácticos: Mediante el uso de las tecnologías, fomentar la búsqueda de información, el autoaprendizaje, el aprendizaje colaborativo, la utilización de las herramientas que la web 2.0 y ofimática ofrecen, para recabar, organizar e interpretar toda la información que les sea posible reunir

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

acerca de la triada ecológica. Actitudinales: Respeto y tolerancia para trabajar en forma colaborativa.

Descripción del DI: Planificar todo el proceso de enseñanza en virtud de que se logre un aprendizaje, requiere de toda una metodología que en la educación presencial es más que suficiente, dato que no se fundamenta igual en la educación a distancia. En el ámbito educativo, una instrucción se diseña para favorecer el desarrollo de aptitudes que guíen al educando hacia la obtención de un conocimiento significativo (Martínez, 2009). Es indispensable, el desarrollo de todo un conjunto de instrucciones, para organizar un curso o simplemente una clase, y en la educación a distancia, esta necesidad es aún mayor por la separación de tiempo y espacio que existe entre maestro y alumno, objetivo que se llevaría a cabo mediante la elaboración de un DI.

Rickey, Fields y Foson (como se cita en Fernández, 2014) definen al diseño instruccional como: “una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas“. En este sentido, para llevar a cabo el DI de este curso virtual, se plantea a partir del modelo ADDIE, ya que es el modelo básico de DI, adecuado para cubrir las necesidades de cualquier sistema educativo, además de que contiene los elementos básicos para cubrir los objetivos que a través de su utilización se pretende lograr. ADDIE son las siglas de un acrónimo, cuyo significado es: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación, es lo suficientemente flexible, ya que los resultados de cada fase permiten a su diseñador retomar cualquiera de las fases previas en caso de ser necesario y mejorarlas.

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Dentro del DI de cualquier curso virtual, se debe mencionar a la Evaluación como pieza fundamental del mismo, con la finalidad de calificar, analizar y emitir juicios acerca de la calidad que lleva el proceso de enseñanza aprendizaje que se está aplicando, con el propósito de mejorarlos en caso de ser necesario (Fernández, González, Fernández, 2015,39). De acuerdo a lo anterior, en el presente proyecto, nos referimos a la Rúbrica como una herramienta útil para establecer niveles de calidad de los diferentes criterios con los que se puede desarrollar un objetivo, una competencia, un contenido o cualquier otro tipo de tarea que se lleve a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y la definimos como un método utilizado para evaluar la calidad de las competencias utilizando variables que nos faciliten su calificación. Las rúbricas constan de 3 componentes:

1. Conceptos, (aspectos a evaluar por el docente, competencias que debe desarrollar el alumno). 2. Escalas de Calificación, y 3. Criterios o Descriptores (Lorenzo, 2014).

Especificaciones del curso virtual:

1. El curso virtual tiene una duración de una semana. Extensión en tiempo: 15 horas en total.
2. Se impartirá 100 % en modalidad virtual, con asesoría constante por parte del encargado del curso.
3. Se llevará a cabo a través de la plataforma Moodle.

Reglas para el uso de los diferentes recursos del curso:

1. Cumplir con todas las tareas, actividades y foro, descritas en el programa.
2. Dirigirse con respeto en el foro, y respetar las opiniones de los compañeros.
3. Los comentarios en el foro, siempre deben estar relacionados con el tema a discutirse.
4. Utilizar lenguaje sencillo y entendible.
5. El alumno debe enviar sus actividades antes y durante la fecha establecida en el programa del curso.
6. Evitar faltas de ortografía y modismos.
7. Revisar los materiales que propone al maestro, investigar y profundizar en el tema.

Asesor del Curso y Tutor: Grado, nombre completo y correo electrónico

PPROPUESTA DEL CURSO E-LEARNING

Institución: Universidad Autónoma de Sinaloa

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Nombre del Curso: Medicina Comunitaria I

Clave: 9246MC10

Nombre de la Unidad Académica: Salud y Medio Ambiente

Extensión en tiempo: 15 horas

Fecha: 5-9 de Octubre de 2015

Asesor: Dilcia Denyss Zurita Camacho

Tutor: MTE. Luis Alberto González

Propósito: El estudiante conoce y justifica mediante el uso de las TIC's los factores de la triada ecológica (agente-huésped-medio ambiente) que interviene en el proceso de salud-enfermedad del Dengue.

Competencias que abona la TIC's al proceso de enseñanza aprendizaje:

- Identificar a las TIC's como una herramienta motivadora que promueve el interés y participación del estudiante al usarlas en las tareas educativas dentro de la materia de Medicina Comunitaria I, en especial en el Tema de Salud y Medio Ambiente.
- Generar el análisis crítico, creatividad y habilidades para reconocer los factores que intervienen en el inicio del proceso salud enfermedad.
- Fomenta el trabajo colaborativo mediante las herramientas de la Web 2.0.
- Dominio de la Paquetería de Ofimática para la Elaboración de una historieta en pixtón comics.

Saberes:

Teóricos:

- El estudiante conoce los factores de la triada ecológica al elaborar un control de lectura en forma individual, al basarse en 3 referencias bibliográficas proporcionadas por la maestra.

Prácticos:

- Identifica en el Caso clínico de dengue, los factores que integran a la triada ecológica para colaborativamente elaborar una historieta en pixtón comics, resaltando su creatividad.
- Emite por lo menos dos comentarios en el foro en relación a la pregunta ¿por qué es importante iniciar el análisis del proceso salud-enfermedad con el conocimiento de la Triada ecológica?

Actitudinales:

- Respetan los derechos de autor en la elaboración de la historieta, muestran tolerancia y respeto hacia los comentarios de sus compañeros en el foro.

Secuencia de actividades

ACTIVIDAD	INDICACIONES	RECURSOS MATERIALES	PRODUCTO	EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
1.1 Actividad individual.	Elabora un control de lectura, al basarse en 3 referencias bibliográficas proporcionadas por la maestra.	Lecturas de Triada Ecológica: 1.Epidemiología. Generalidades. Díaz, J. A., & Marcell, N. L. (2004).Epidemiología.	Formato de control de lectura proporcionado por la maestra.	Lista de cotejo para evaluar control de lectura.	30% de la calificación total (100%)



[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

		<p>Generalidades. <i>A la salud pública</i>, 167.</p> <p>2. Concepto Epidemiológico de la Enfermedad. Álvarez, A.R. (2015). <i>Salud Pública y Medicina Preventiva</i>. Recuperado de: www.scribd.com/book/240401290</p> <p>3. “Triada Ecológica: conceptos y componentes” <i>Historia Natural de la Enfermedad</i>. Recuperado de: www.scribd.com/book/27137332</p>			
<p>1.2 Actividad colaborativa.</p> 	<p>Elabora una historieta en pixtón comics, resaltando su creatividad.</p> <p>Emite por lo menos un comentario en el foro en relación a la pregunta ¿por qué es importante iniciar el análisis del proceso salud-enfermedad con el conocimiento de la Triada ecológica?</p>	<p>Tutorial de pixtón comics.</p> <p>Rúbrica para evaluar contenido de la historieta.</p>	<p>Historieta elaborada en pixtón comics</p>	<p>Rúbrica para evaluar contenido de la historieta</p> <p>Establece el comentario el día y hora establecido</p>	<p>20% de la calificación total (100%)</p> <p>40% de la calificación total (100%)</p> <p>10% de la calificación total (100%)</p>
<p>1.3 Actividad individual</p> <p>EVALUACIÓN</p>	<p>Responde los instrumentos de autoevaluación, coevaluación, evaluación del curso y evaluación del asesor</p>	<p>Instrumentos/cuestionarios</p>			<p>20% porcentaje de la calificación total</p>

CONCLUSIÓN:

En el área médica, a través de las herramientas tecnológicas se pretende propiciar un ambiente de formación más activo, dinámico, favoreciendo el aprendizaje individual y colaborativo. Además las TIC son un medio a través del cual se puede

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

incitar a la participación activa tanto de docentes como de estudiantes. La idea de implementar el diseño e-learning en el Tema: “Triada ecológica” surge de la necesidad de generar una nueva forma de enseñar para promover en el alumno la motivación e interés por la materia, que a su vez le proporcione un aprendizaje significativo, ya que la Medicina Comunitaria es una materia de suma importancia para llevar, de manera responsable, la aplicación de los conocimientos médicos a la comunidad.

Los alcances que se perciben mediante la aplicación del curso virtual con el tema de Triada Ecológica pueden ser: favorecer el trabajo colaborativo en el grupo, la disposición de gran cantidad de información para enriquecer el tema y el programa, proveer el uso de todas las herramientas y objetos de aprendizaje que la web 2.0 provee, facilitar el aprendizaje autónomo del estudiante. Fomentar el valor de la responsabilidad, abaratar costos pues lo podrán cursar desde su casa sin tener que trasladarse a la unidad académica ni a la comunidad. Sin embargo también puede algunas limitaciones, como son: Problemas de comunicación, ya que la palabra escrita se puede prestar a mal interpretaciones, resistencia de algunos estudiantes por el uso de las TIC’s, falta de acceso a equipos de cómputo, depender siempre de una conexión a internet, y que requiere de la autonomía del estudiante.

Con base a lo anterior, y haciendo referencia a que habrá mayores beneficios, se propone el diseño e-learning para dinamizar el proceso de aprendizaje del Tema: “Triada ecológica” de la materia de Medicina Comunitaria I de la Facultad de Medicina de la Universidad Autónoma de Sinaloa.

BIBLIOGRAFÍA.

Belloch, C. (2012) Diseño instruccional.

Cardona, G. (2002). Tendencias educativas para el siglo XXI. Educación virtual, online y@ learning. Elementos para la discusión. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (15).

Fernández, G., Larroza, G. O., González, C., & Sbarbaro, O. F. (2015). Análisis de un instrumento para evaluar aulas virtuales de la facultad de medicina. *Investigar con y para la sociedad*, 39.

[Escriba aquí]



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Fernández, M. D. R. M. (2014). Análisis de un diseño instruccional para aplicarlo en unidades curriculares híbridas. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*.

Lorenzo, J. (2014). Evaluación por Rúbricas: Una Introducción.

Rodríguez, A. D. C. M. (2014). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos.

Romero, A. (2015). Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), con metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): “Un modelo para el abordaje de contenidos y construcción de conocimiento en AVA”.

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital

Silva Q., J. (2011). *Diseño y Moderación de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)*. Barcelona: UOC

[Escriba aquí]