

Herramientas digitales como método de participación en la educación médica

Autores:

Daniela Vergara Yanez, Mariana Roldan Isaza, Alejandro Hernández Martínez,
Yuban Sebastián Cuartas Agudelo, Laura Herrera Almanza,
José David Arrieta Sibaja, Lina María Martínez Sánchez

“El secreto del éxito está en la adaptación”

Introducción:

<p>Llegada de la pandemia por la Covid-19</p> <p>Renovación del proceso de aprendizaje Incorporación del contexto digital a lo pedagógico</p>	<p>Herramientas tecnológicas innovadoras</p> <p>Integración de conceptos y evaluación de los mismos Herramientas como Kahoot, Teams, EDVOTEK® y Quizziz</p>	<p>Facilitó el acceso a todos los estudiantes</p> <p>Material de aprendizaje Actividades evaluativas Logro de competencias</p>

Objetivo:

Aumentar la participación activa de los estudiantes de medicina mediante herramientas digitales e interactivas en línea.

Contextualización:

El contexto universitario está inmerso en un proceso de cambio educativo y se ha visto abocado a realizar con éxito una remodelación integral estrechamente ligada a los intereses de las sociedades actuales. Con la llegada de la Covid 19, se vio la necesidad de integrar la formación virtual a los contextos que hasta el momento eran únicamente presenciales o semipresenciales. Las experiencias digitales promueven:

- Cooperación entre estudiantes y docentes
- Integración de conceptos
- Autonomía del aprendizaje
- Trabajo individual y colaborativo

Metodología:

- Tipo de estudio: Experiencia educativa.
- Población: 89 estudiantes matriculados en tercer semestre de medicina.
- Procedimiento: Elaboración de pruebas en plataformas como Kahoot, Teams y Quizziz, en las que se incluyeron preguntas de los temas referentes a los cursos en los que estaban matriculados. Para realizar las actividades en vivo se enviaba un enlace a través de Teams para que los estudiantes ingresaran de manera individual al juego. El número de preguntas variaba según la prueba. Así mismo, para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje se recurrió al uso de herramientas marca EDVOTEK® que fueron digitalizadas por el equipo docente para afianzar de forma lúdica y didáctica los conocimientos.
- Herramientas de enseñanza-aprendizaje:

Resultados

La implementación de estas herramientas digitales y a su vez académicas, tuvo un impacto positivo en los estudiantes, estos manifestaron su agrado por la dinámica de evaluación y los buenos resultados que obtuvieron mediante el uso de estas herramientas interactivas. Así mismo, la participación activa de cada uno de ellos se hizo evidente con las competencias adquiridas.

The image shows three educational tools: 1) Kahoot! quiz titled 'Preguntas Hematología' with a red blood cell illustration. 2) A Quizziz quiz interface showing a list of questions and a progress bar. 3) A 'Master Fortune' chart of amino acids with their characteristics and abbreviations.

Los estudiantes manifestaron, su deseo de continuar incluyendo este tipo de plataformas y herramientas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que reducen la tensión a la hora de actividades evaluativas y son de fácil acceso para todos. Cambios que se originaron por la pandemia y que deben permanecer en el tiempo.

Conclusiones:

Con las restricciones generadas por la pandemia, el cambio de la presencialidad a la virtualidad y la adaptación de los métodos de enseñanza, trajo consigo la implementación de este tipo de experiencias, que evidencian la posibilidad de mantener metodologías para que el aprendizaje se de en entornos virtuales, demostrando que este va más allá de las aulas, logrando resultados adecuados y similares a los encontrados en la presencialidad.



Referencias

- Ibañez J, De Benito B, Pérez A, Gisbert C. Blended learning, más allá de la clase presencial. RIED. 2018; 21 (1): 195 – 213. DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.1.18859>
- Area M, Adell J. E- learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. EDUTEC. 2009; 391 – 424
- Moreno-Correa SM. La innovación educativa en los tiempos del Coronavirus. Saltem Scientia Spiritus 2020; 6(1):14-26.

