



IV Jornada Científica Internacional de Educación Avanzada 1 de octubre de 2025



Título

Desarrollo de Competencias Digitales. Impacto en el claustro. Santo Domingo.

M Sc. Rosío de la C Estrada Fonseca

Licenciada en Enfermería. Máster en Atención Integral al Niño. Profesor Auxiliar, Investigador Agregado. Metodólogo Departamento Docente. Dirección Municipal de Salud Santo Domingo, Cuba. estradaRosio16@gmail.com

M Sc. Asiris Mendoza Molina

Dra. en Medicina. Especialista de I Grado en MGI y en Administración de Salud. Máster en Enfermedades Infecciosas. Profesora Auxiliar, Investigador Agregado Jefe de Departamento Docente. Dirección Municipal de Salud Santo Domingo, Cuba. asirism@infomed.sld.cu

Dr. Osvaldo Amador Aguiar

Dr. en Medicina. Especialista de I Grado en MGI. Profesor Instructor. Aspirante a Investigador. Dirección General de Salud Santo Domingo, Cuba. amadorosvaldo@gmail.com

Resumen:

Introducción: Durante la emergencia de Covid 19, la educación a distancia mostró su efectividad y aceptación. Sin embargo, priorizar esta modalidad de aprendizaje de regreso a la normalidad requiere, la introducción de cambios y transformaciones en los profesionales de la educación médica, para determinar el impacto de acciones metodológicas para el desarrollo de competencias digitales en los profesores de Santo Domingo.

Desarrollo: Se realizó una investigación acción participativa que involucró a los 75 profesores que, en el territorio, llevan a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje. Sobre la base de un diagnóstico de las competencias digitales en estos docentes se diseñaron e implementaron acciones metodológicas. Su impacto fue evaluado usando la variación de

por ciento. En el diagnóstico inicial se observó que el 50,6% y el 30% de los profesores pertenecían la generación X y Milenial respectivamente, antes de la implementación de las acciones metodológicas solo el 4% tenían competencias digitales avanzadas. Después de la implementación de las acciones metodológicas se incrementó la inserción de profesores en eventos virtuales en línea, y la incorporación a cursos virtuales y se constató una variación porcentual favorable de las competencias digitales.

Conclusiones: con el desarrollo de acciones metodológicas se alcanzó un nivel cualitativamente más alto relacionado al desarrollo de competencias digitales evidenciado en una mayor incorporación a las actividades investigativas y a los cursos de superación postgraduada en línea haciendo uso de las competencias y herramientas informacionales y digitales adquiridas así como la inserción en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

Introducción

El desarrollo científico tecnológico y de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) hoy devenidas Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) transversaliza todas las esferas de la sociedad y en materia de Educación Superior donde el encargo social radica en la formación de los futuros profesionales el dominio de las herramientas digitales y su inserción a los procesos formativos es un aspecto que requiere de especial atención.

En las tendencias actuales de la didáctica contemporánea, se enfatiza el rol del profesor como conductor del proceso de enseñanza-aprendizaje, se privilegia la acción de la orientación sobre la de información, se abandona cada vez más la enseñanza de estrado, en el camino de estimular la participación activa de los estudiantes en la construcción de su aprendizaje. Por lo que ante este reto al profesor del nuevo milenio, no le es suficiente poseer una alta preparación científico- técnica, que se traduce en el dominio de los contenidos de la enseñanza, sino que requiere además dominar los elementos fundamentales de la teoría de la comunicación y desarrollar capacidades pedagógicas y psicológicas que le permitan aplicar un modelo comunicativo, donde la utilización del diálogo deviene como elemento esencial de la labor educativa, así como de los diferentes métodos que contribuyen a estimular la motivación por el aprendizaje activo de sus estudiantes.¹

El proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional de transmisión-recepción por años ha permanecido invariable, sin embargo, las condiciones actuales exigen nuevos medios para facilitar la transmisión masiva de los conocimientos del profesor a los estudiantes y su asimilación por parte de ellos. Las tecnologías actúan como intermediarias en este proceso, sin su mediación es imposible la creación de un sistema de educación amplio y efectivo.²

El impacto de las nuevas tecnologías alcanza también a la educación, y es especialmente en este terreno donde más deben emplearse los medios técnicos actualizados y capaces de mejorar la calidad de la enseñanza. Vivimos en una sociedad comandada por las nuevas tecnologías, donde las herramientas informáticas juegan un papel fundamental en todos los ámbitos. Es por ello, importante tomar conciencia de lo necesario que es saber manejar las principales herramientas informáticas. Hoy en día, conocer la tecnología y utilizarla ya no constituye ningún privilegio, por el contrario, es una necesidad. El uso de la tecnología es un factor determinante en los niveles de eficiencia y competitividad tanto a nivel personal como profesional.³

Con la masificación del internet son muchos los cambios que ha afrontado la sociedad, uno de ellos es la variación en las herramientas empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es así como han surgido nuevos modelos o modalidades educativas.⁴

La cuarta revolución tecnológica y el avance vertiginoso de las tecnologías informáticas que se ha venido desarrollando en gran medida ha sido el principal motor impulsor de estos cambios y cuando en el año 2019 aparece la COVID-19 como una pandemia que obliga al aislamiento y por un periodo de dos años se requirió de replantearse procesos para dar continuidad a la vida desde la seguridad del distanciamiento, estas nuevas tecnologías y su aplicación, que muchos por revolucionarios ya empleaban, se convirtieron en una herramienta imprescindible para muchos aspectos de la vida cotidiana y la educación y sus procesos a diferentes niveles no estuvo exenta de este ello.

En Cuba se designa según la Resolución 82, del Ministerio de Salud Pública, la vinculación de estudiantes de las de las Universidades Médicas a la labor de pesquisa en apoyo a los grupos básicos de salud en cada territorio, y corresponde a los departamentos docentes organizar, coordinar y dar continuidad al Proceso Docente Educativo en una situación epidemiológica hostil.

En Santo Domingo se reciben 305 estudiantes de diferentes carreras dispersos en un espacio geográfico de 883 Km² para su continuidad de estudios un reto de grandes dimensiones que requiere de una dinámica y certera toma de decisiones. Para junto con el postgrado en las modalidades de superación profesional y Especialización, mantener la calidad del proceso Docente. Se diseña un modelo predominio de la modalidad de Educación a Distancia con las variantes de b-learning y m learning y la integración de las enseñanzas de pre y postgrado donde los profesores se vinculan junto a los alumnos y trabajadores y se fomenta el trabajo colaborativo, con apoyo de la familia y el empleo de la telefonía celular.⁵

A través del análisis estratégico del contexto se identifican potencialidades y vulnerabilidades para la realización de la actividad resalta la brecha intergeneracional entre educando y educadores referida al empleo de las tecnologías digitales lo cual nos motivó para el desarrollo de esta investigación.

Objetivo

Diseñar e implementar acciones para el desarrollo de competencias digitales.

Determinar el impacto de acciones para el desarrollo de competencias digitales en el claustro de la Sede Universitaria de Salud del municipio Santo Domingo.

Material y métodos

A través de un estudio de investigación acción participativa en el municipio de Santo Domingo de enero del 2020 a agosto del 2024 se trabajó, con 75 docentes que voluntariamente accedieron a formar parte del estudio.

Se aplicó una encuesta a los docentes para recoger información sobre las variables de estudio y se complementó con el test para evaluación de competencias digitales descargado del sitio el visitante digital (<https://elvisitantedigital.com/competencias-digitales-basicas/>) que explora 21 competencias digitales divididas en 5 áreas según propuesta del marco común europeo.⁶

Sobre el resultado se diseñaron e implementaron una serie de acciones para el desarrollo de estas habilidades.

Se aplicó método porcentual para resumen de datos cuantitativo y porcentaje de variación para determinar el impacto de la propuesta.

Desarrollo

Los avances tecnológicos han propiciado una parte importante en los cambios de la sociedad. En materia de Educación ya desde la Declaración mundial sobre educación superior en el Siglo XXI: Misión y Acción (Unesco, 1998), se insiste en la formulación de nuevos métodos educativos innovadores que incluyan el pensamiento crítico y la creatividad. Por mucho tiempo, el método más utilizado fue el expositivo, el magistral. Hoy se reconoce que las pedagogías activas propician más la preparación para la investigación, es decir, son portadoras de procesos de investigación formativa.⁷

Concordamos con Alfonso Sánchez en que para el quehacer científico, resulta imprescindible aprender y actualizarse regularmente en cada rama del conocimiento.²

La incorporación de las TIC a los entornos universitarios es de una dimensión tal que incluso ella misma es vista como un cambio de paradigma educativo".⁸

Este proceso de incorporación de las TIC a la educación superior, unido a la digitalización, facilita que se abran nuevos horizontes en el proceso enseñanza aprendizaje (PEA), al propiciar combinaciones de nuevas interacciones, productos, y elaboración de recursos de aprendizaje, que permitan la construcción de conocimientos y competencias, se necesita una cultura curricular basada en la necesidad de que una persona sea capaz de aprender a transferir, o aprender a desaprender, basándose en el aprendizaje contextual y en la potencialidad del aprendizaje grupal.⁸

Tabla 1. Distribución del claustro según generación digital de pertenencia⁹ y categorización docente

	Auxiliar		Asistente		Instructor		Total	
	No	%	No	%	No	%	No	%
Boomers			11	14	3	4	14	18,6
Generación X	5	6,6	23	30,6	10	13,3	38	50,6
Los Millennials	1	1	5	6,6	17	22,6	23	30,6
Total	6	8	39	52	30	40	75	100

El 50,6% del claustro pertenece a la generación X, la mayoría de los profesores con categoría principal se ubica en esta categoría, las personas pertenecientes a esta generación se caracterizan por la utilización del teléfono y email; en el entorno familiar, utilizan aplicaciones como Whatsapp o Facebook Messenger; y para relacionarse con las

marcas, son tradicionales recurren al teléfono y a los emails, porque prefieren la interacción con personas antes que con máquinas.^{10,11}

El proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional de transmisión-recepción por años ha permanecido invariable, sin embargo, las condiciones actuales exigen nuevos medios para facilitar la transmisión masiva de los conocimientos del profesor a los estudiantes y su asimilación por parte de ellos. Las tecnologías actúan como intermediarias en este proceso, sin su mediación es imposible la creación de un sistema de educación amplio y efectivo.² Las diferencias marcadas en cuanto dominio y empleo de la tecnología entre las generaciones exige de trabajo, esfuerzo y cooperación solidaria entre grupos para a través del intercambio de conocimientos y la práctica alcanzar las competencias necesarias, si bien en el claustro dominicano los profesores principales se ubican en generaciones con menos dominio tecnológico un tercio pertenece a la generación Millennials en la que predominan los instructores, esta generación está ávida de innovaciones y nuevas propuestas, les encanta experimentar y descubrir nuevos productos y servicios y las últimas innovaciones tecnológicas.^{10,11}

Entre los estudiantes existen los avezados en tecnología, las acciones propuestas vinculan la preparación pedagógica y el dominio de las tecnologías de la información, fomentando el trabajo colaborativo y garantizando que cada cual aporte lo mejor de su preparación en aras de solidificar el claustro y garantizar la calidad del proceso docente.

La insuficiente competencia de profesores en el uso de las TIC, el poco tiempo del que disponen los profesores para desarrollar actividades de aprendizaje en red y las dificultades con la conectividad y el equipamiento han sido señaladas por autores como las principales limitaciones para el desarrollo de la virtualización de la enseñanza.⁸ En este aspecto existe una similitud en nuestro contexto, muy marcado por la obsolescencia tecnológica incorporada a las instituciones, profesores arraigados a métodos tradicionales y con poca tecnología disponible para su desarrollo.

En las condiciones de Pandemia es ineludible reconocer que como plantea Alfonso Sánchez²: La educación a distancia reduce, con eficacia, los obstáculos que representan el tiempo y el espacio; en ella, se recurre a métodos, técnicas y recursos que elevan la productividad y la flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, pero para ello se

requiere de habilidades propias del empleo de las tecnologías de la información y los conocimientos.

Las competencias profesionales se evidencian en la práctica y pueden clasificarse como: **básicas; personales y profesionales.**¹²⁻¹⁴

Además en un docente la literatura reconoce competencias imprescindibles como básicas: **Competencia Académica** (dominio de los contenidos propios de su asignatura); **Competencia Didáctica** (manejo de los componentes personales y no personales de proceso enseñanza-aprendizaje. Tratamiento sistémico de las categorías; objetivo, contenido, método, medios, formas de enseñanza y la evaluación como importante control de este sistema. Compresión de este proceso en su dimensión humana, valorándolo como un proceso bidireccional por la relación alumno-profesor); **Competencia Organizativa** (dominio de todo lo relacionado con la planificación, organización, ejecución y control de las acciones pedagógicas y didácticas involucradas en la formación del que aprende).

No obstante, los tiempos actuales exigen que la labor del profesor se caracterice por niveles de competencia y desempeño en correspondencia con las múltiples situaciones propias de la gestión docente, por lo que se enriquecen las competencias con la formación y desarrollo de otras tales como: organizar y dirigir situaciones de aprendizaje, dirigir la progresión del aprendizaje, involucrar a los alumnos en su aprendizaje y en su trabajo, trabajar en equipo, utilizar nuevas tecnologías de Información y de comunicación, enfrentar los problemas éticos de la profesión, administrar su propia formación continua, utilizar una comunicación efectiva.¹³⁻¹⁵

Y entran aquí transversalmente las **competencias digitales** que debe tener un docente para estar acorde con el desarrollo tecnológico de los tiempos y para incorporar esos avances con la científicidad requerida así como para incorporar esas habilidades a la formación de sus alumnos.

En Santo Domingo, se constató al inicio del estudio que la totalidad del claustro ha recibido cursos en diferentes niveles relacionados con alfabetización informacional, desde un nivel básico en el joven club del territorio, cursos de superación profesoral planificados y desarrollado como postgrado a nivel territorial y provincial y 3 profesionales para un 4% son diplomados en Gestión de la Información, a través de curso de aula virtual de la Universidad Médica de Villa Clara.

En materia de desarrollo tecnológico las herramientas computacionales avanzan con una dinámica que rebasa las competencias de muchos profesores, inclusive en muchas ocasiones: las Competencias Básicas Digitales que un profesor tiene o pudo haber adquirido un par de años atrás, se ven superadas por el desarrollo de las TIC, por lo que se requiere de un programa de formación que responda de manera ágil y efectiva, si se quiere lograr un estándar de calidad en los Programas Educativos.¹⁶ Este es un criterio que compartimos y por lo cual visualizamos la necesidad de perfeccionamiento continuo en este aspecto.

La aplicación del test de habilidades digitales del sitio web el visitante⁶ mostró que antes del desarrollo e implementación de las acciones la gran mayoría de los docentes presentó una preparación básica mínima que requiere de ayuda para el área de alfabetización digital; en el área de comunicación y colaboración emplean mínimamente redes sociales para intercambio de información común y con marcadas limitaciones tanto de redes como de habilidades de intercambio (solo FACEBOOK y para ver o emitir un comentario) no postean, no comparten. Estos resultados se corresponden con los esperados acorde a las características y comportamiento establecidos en la literatura para los pertenecientes a la generación X, que predominan en el claustro.

Coincidimos con Lorandi Medina¹⁶ sobre el dominio de aspectos básicos de competencia digital como uso a nivel elemental de Microsoft Office (Word, Excel y PowerPoint), algunos aspectos de Internet y temas básicos de hardware y software, pero los resultados de competencias digitales en el claustro se constató poco dominio de ellas y casi ínfimo a nivel avanzado.

En las áreas de creación de contenido digital, seguridad digital y de resolución de problemas técnicos se constató que las competencias son casi nulas.

Durante y post aplicación del test sobre competencias digitales generales se logra la concientización de las necesidades de aprendizaje y el reconocimiento de la necesidad de preparación sobre el tema.

Con la implementación de las acciones propuestas inicialmente y el desarrollo de otras sobre el proceso investigativo mismo, se observó un incremento marcado en la motivación por el aprendizaje y desarrollo de competencias, en un ambiente colaborativo donde la ayuda mutua, el apoyo grupal se convirtieron en potenciadores del proceso, la situación

relacionada con el contexto epidemiológico, el encargo social indicado y la responsabilidad individual que caracteriza el profesorado tanto para enseñar como para aprender y así garantizar una educación de calidad se evidenciaron durante el desarrollo de las diferentes actividades planificadas.

Tabla 2. Distribución del Claustro según competencias digitales generales por áreas antes y después de la implementación.

Área	Competencia	Total				% de variación
		Antes		Después		
		No	%	No	%	
Alfabetización digital	Búsqueda y filtrado de datos e información digital	29	38,6	65	86.6	124,1
	Evaluación de datos e información digital	19	25,6	65	86.6	242,1
	Gestión de datos e información	19	25,6	61	81.3	221,1
Comunicación y colaboración	Interactuar a través de tecnologías digitales	45	60	75	100	66,7
	Compartir a través de tecnologías digitales	37	49,3	75	100	102,7
	Participación ciudadana con tecnologías digitales	36	48	68	90.6	88,9
	Colaborar a través de tecnologías digitales	27	36	75	100	177,8
	Etiqueta y comportamiento en red	12	16	32	42.6	166,7
	Gestión de la identidad digital	2	2	14	18.6	600,0
Creación de contenido digital	Desarrollar contenido digital	23	30,6	68	90.6	195,7
	Integrar y reelaborar contenido digital	32	42,6	68	90.6	112,5
	Copyright y licencias	15	20	51	68	240,0
	Programación	1	1	41	54.6	4000,0
Seguridad digital	Protección de dispositivos	3	4	71	94.6	2266,7
	Protección de datos y privacidad	3	4	14	18.6	366,7
	Protección de salud y bienestar	5	6	75	100	1400,0
	Protección del medio ambiente	5	6	75	100	1400,0
Resolución de problemas	Resolución de problemas técnicos	1	1	8	10.6	700,0
	Identificación de necesidades y respuestas	2	2	67	89.3	3250,0
	Uso creativo de tecnologías	2	2	68	90.6	3300,0
	Identificación de brechas de competencia	4	5	69	92	1625,0

En la segunda recogida de datos se evidenció que en el claustro se revierten muy favorablemente los indicadores en la totalidad de las áreas exploradas (tabla 2), los valores positivos en los porcentajes de variación indican la favorable adquisición de cada una de las competencias, se observó incremento de competencias sobre todo en las que se relacionan con la actividad pedagógica que ya algunos profesores dominaban y adquisición de aquellas que en el inicio del estudio ni siquiera reconocían como competencias necesarias.

A través de la implementación de primera acción, se incentiva en los docentes la motivación para la capacitación y superación, se conforma un de la comunidad educativa

con grupos de trabajo, se definen tareas y actividades y se comienza un proceso de preparación metodológica con capacitación continua, colaborativa sobre la base del aporte de cada profesor según su preparación a la comunidad en los diferentes talleres.

Considerando que en la literatura se plantea que: "El docente deberá lograr que sus alumnos sean competentes para utilizar tecnologías de la información; que sean buscadores, analizadores y evaluadores de información; solucionadores de problemas y tomadores de decisiones; usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad; comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad" (UNESCO, 2008).¹⁶

Un docente debe poder generar materiales didácticos, tutoriales, videos, recursos multimedia, que le permitan acercarse de mejor manera a sus estudiantes para hacerlos partícipes de las nuevas tecnologías.

Pero esto requiere que al menos se definan "cuáles son las competencias básicas digitales a nivel licenciatura" y de ahí partir hacia una mejora en la educación.¹⁶

Entonces nos adscribimos a la propuesta de: *DigCompEdu* que define **seis áreas de competencias diferentes con un total de 22 competencias**. Son las competencias digitales docentes que los educadores deben tener para fomentar estrategias de aprendizaje efectivas, inclusivas e innovadoras, utilizando herramientas digitales.⁶

Área 1 – **Compromiso profesional docente**: Comunicación de la organización, colaboración profesional, práctica reflexiva y desarrollo profesional continuo digital.

Área 2 – **Recursos Digitales**: Selección de recursos digitales, creación y modificación de recursos digitales y administración, protección y compartición de recursos digitales.

Área 3 – **Enseñanza y el aprendizaje**: Enseñanza, guía, aprendizaje colaborativo y aprendizaje autodirigido.

Área 4 – **Evaluación y retroalimentación**: Estrategias de evaluación, analizar pruebas y retroalimentación y planificación.

Área 5 – **Empoderar a los estudiantes**: Accesibilidad e inclusión, diferenciación y personalización y participación activa de los estudiantes.

Área 6 – Facilitar la competencia digital de los estudiantes: Información y alfabetización mediática, comunicación y colaboración digital, creación de contenido digital, bienestar y solución digital de problemas.

Se diseñaron y aplicaron un grupo de acciones para el desarrollo de competencias digitales en los docentes que en el mismo proceso investigativo se evaluaron y replantearon según requerimientos identificados por los participantes. Un aspecto muy positivo lo constituyó que en el año 2022 se comenzó a desarrollar por 6 meses en la provincia la Feria EUREKA, evento organizado y dirigido por la Federación Estudiantil Universitaria donde magistralmente los estudiantes prepararon temáticas de interés referidas al desarrollo tecnológico y su necesidad de empleo para el enriquecimiento de los procesos docentes, actividades todas realizadas virtualmente con diferentes modalidades en la que se logró insertar a nuestro claustro casi completo y con lo que se incrementó la motivación e interés en el empleo de tecnologías y ayudó a disminuir la brecha tecnológica intergeneracional, esta feria cada año realiza una nueva edición y los docentes se insertan ya con motivación intrínseca de continuar aprendiendo.

Acciones

1. Conformar una comunidad educativa digital

- Grupo de whatsapp "Trabajo Docente"

2. Realizar un autodiagnóstico sobre el dominio y las habilidades digitales en el claustro.

- A través del test en el sitio elvisitantedigital

3. Establecer, compilar y socializar los referentes teóricos de tendencias actuales de la educación, modelos educativos, cambios y transformaciones en materia de educación, inserción de las TICs a los procesos formativos educación a distancia. Docencia en el siglo XXI y Docencia 4.0.

- A través de búsquedas bibliográficas actualizadas y se compilaron 5 materiales con los diferentes referentes teóricos y se socializaron a través de grupo de whatsapp

4. Realizar talleres metodológicos para aprendizaje colaborativo entre docentes.

- Reconociendo mi tecnología

- Recorrido guiado por plataformas de redes sociales
- Vinculación a grupos de trabajo en diferentes plataformas(whatsapp, Telegram)
- Búsqueda y clasificación de información científica segura.
- Inserción a cursos y eventos on line.
- Herramientas digitales para el enriquecimiento de la docencia:
 - Infografías
 - Presentaciones
 - Formularios de opinión
 - Formularios de evaluación

5. Gestionar el intercambio intergeneracional para el desarrollo de habilidades digitales.

Se insertaron en la Feria EUREKA 2022 un total de 90 profesionales con participación on line en 12 cursos, desarrollando una experiencia novedosa.

- 8 cursos vinculados con temas de las diferentes especialidades donde la participación fue muy destacada y además de los profesores del estudio se vincularon a otros profesionales
- 4 cursos vinculados al desarrollo de competencias digitales
 - Herramientas digitales
 - Diseños de presentaciones
 - Redes sociales
 - Búsqueda y gestión de la información

6. Vincular actividades investigativas y de superación on line.

Se logró la inserción en eventos On line de un grupo de profesionales en diferentes categorías:

Actividades de superación a distancia y virtual

- Matricula en el aula virtual de Villa Clara: 28 profesionales
- 12 Cursos de la Feria EUREKA: 90 profesionales
- Curso sexualidad en la adolescencia: 17 profesionales
- Registro y cursistas en el Campus virtual de la OPS: 14 profesionales

- Vinculación al sitio **Euroinnova Business School (Máster Europeo en Competencias Digitales en Educación)**. 5 profesionales
- <https://elvisitantedigital.com/competencias-digitales-basicas>
- Vinculación al sitio Educativo Mentor (Interacción sincrónica y participación activa en webinar y actividades de superación certificadas)

En cuanto a la participación en eventos virtuales se observó un incremento tanto en la presentación de trabajos como en la interacción como participante dentro del evento.

En el municipio se han diseñado y desarrollado 6 eventos virtuales logrando la participación en ellos de la totalidad de los docentes categorizados incluidos aquellos que están en cumplimiento de misiones desde diferentes países fomentando el intercambio y la visibilidad de los trabajos científicos a la par que en el evento mismo se estimula y actualiza el empleo de nuevas herramientas digitales y el desarrollo de competencias.

Para el desarrollo de la investigación constituyeron pilares básicos el nivel de compromiso de los docentes, la iniciativa de aprendizaje empleada modificando modelos y el trabajo en equipo. Tanto en la superación como en la participación en eventos resumida en las evaluaciones anuales de cada profesional se evidencia el salto curricular alcanzado con el desarrollo de competencias digitales intencionado a través de las acciones propuestas. Fue la productividad el indicador seleccionado para medir el impacto de la propuesta.

Conclusiones

Las acciones diseñadas e implementadas en el territorio dominicano permitieron el incremento de competencias digitales en el claustro, con un impacto positivo en la adopción de la educación a distancia como modalidad educativa, el empleo de herramientas digitales para enriquecimiento de los procesos educativos así como en la participación en eventos científicos en la modalidad virtual.

Referencias bibliográficas

1. Fernández Oliva Bertha, Nolla Cao Nidia. La maestría pedagógica, su relación con el modelo comunicativo de la enseñanza contemporánea. Educ Med Super [Internet]. 2003 Abr [citado 2022 Nov 08]; 17(1): 5-13. Disponible en:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412003000100001&lng=es.

2. Alfonso Sánchez Ileana R. La educación a distancia. ACIMED [Internet]. 2003 Feb [citado 2022 Nov 08]; 11(1): 3-4. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000100002&lng=es.
3. Portal UNAH. Sistema de Educación a Distancia. Documentos de Interés. Curso de inducción a la modalidad a distancia. Herramientas-Comunicativas. [29 Sep 2022; Citado 2022 Oct 25]; Disponible en: <https://sed.unah.edu.hn/documentos-sed/innovacion-y-actualidad-de-la-educacion-a-distancia/Unidad-1-Herramientas-Comunicativas.pdf>
4. Márquez Benítez K. El modelo Flipped Classroom en mi práctica docente. 2019 [2019; Citado 2022 Oct 25]; Disponible en: <https://portafoliodigitalkretheismarquez.wordpress.com/category/estrategias-virtuales-para-la-educacion/>
5. Estrada Fonseca R, Mendoza Molina A, Martínez Rodríguez M, Díaz Estrada R. Implementación de un diseño metodológico para la educación médica a distancia en tiempos de Covid-19. SciComm Report. 2021;1(2).
6. El visitante digital. Competencias digitales básicas [Citado 2022 Oct 25]; Disponible en: <https://elvisitantedigital.com/competencias-digitales-basicas/>
7. Restrepo Gómez B. Tendencias actuales en la educación superior: rumbos del mundo y rumbos del país. Revista Educación y Pedagogía. XVIII(46).2006. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es>
8. Martínez Hernández Gisela María, Zacca González Grisela, Borges Oquendo Lourdes. Factores que influirían en una mayor virtualización del posgrado en la Universidad Virtual de Salud de Cuba. Educ Med Super [Internet]. 2015 Mar [citado 2022 Nov 08]; 29(1): 166-181. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412015000100016&lng=es.
9. EDIPO SA. Las seis generaciones de la era digital. [Citado 2022 Oct 27]; Disponible en: <https://interactivadigital.com/formacion-y-estudios-marketing-digital/las-seis-generaciones-de-la-era-digital/>.
10. TreceBits [7/2/2018; Citado: 2022 Oct 27]; Disponible en: <https://www.trecebits.com/>.

11. Matellanes Lazo, Mónica. Comportamientos y usos de diferentes generaciones de usuarios en Internet. Encuentros, vol. 9, núm. 1, enero-junio, 2011, pp. 107-117. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4766/476655975008.pdf> ISSN: 1692-5858
12. Galdeano Bienzobas, C; Valiente Barderas, A. Competencias profesionales. Educ. quím [revista en la Internet]. 2010 [citado 2022 Oct 05]; 21(1): 28-32. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2010000100004&lng=es
13. Nogueira Sotolongo Minerva, Rivera Michelena Natacha, Blanco Horta Felix. Desarrollo de competencias para la gestión docente en la educación médica superior. Educ Med Super [Internet]. 2003 Sep [citado 2022 Nov 08]; 17(3). Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412003000300004&lng=es
14. Vargas-Murillo G. Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior. Cuad. - Hosp. Clín. [Internet]. 2019 Jun [citado 2022 Nov 08]; 60(1): 88-94. Disponible en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762019000100013&lng=es
15. Vera, JL; Quintero, H; Garcia, VR; Montiel, G. Competencias digital del docente y su incidencia en la calidad de educación virtual en Ecuador. En: Reyes, LM; Aular de Durán, J; Carruyo, J; Chirinos, M; Ortega, S; Plata, D. Haciendo Ciencia construimos el Futuro. Universidad del Zulia. 2020. ISBN 978-980-402-302-6. p:773-83.
16. Lorandi Medina A, Hermida Saba G, Ladrón de Guevara Durán G. Competencias básicas digitales en la universidad: la pieza que falta. 3° Congreso Virtual sobre Tecnología, Educación y Sociedad Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo docente CENID AC. 2014. Disponible en: <https://www.uv.mx/personal/alorandi/files/2010/07/b05.pdf>
17. Montero Rojas LR, Machado Burguera GJ, García Martínez M. Formación de competencias profesionales: estrategia para la transformación curricular en la carrera de Ingeniería Industrial. Ref pedagóg [Internet]. 2023 [citado el 20 de julio de 2025]; 11(2):55-65. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-30422023000200055&lng=es&tlng=es