

AUTOEVALUACIÓN

Autores: Antonio Iniesta Mejía, Blanca Alicia García Chacón, Fernando Pineda Cásarez, Florentina Valdivieso Ordaz, Francisco Ayala González, José Antonio López Martínez, Laura Emilia Guerra Serrano, Luis Pedro González García, María Teresa Sotelo Ramírez, Martha Rayón Molina, Mirna Magali Delgado Carlo, Sol María De La Mora Fernández

Asesora: Yolanda Campos Campos

EJES PARA LA AUTOEVALUACIÓN.....	1
AUTOEVALUACIÓN DE Antonio Iniesta Mejía	2
AUTOEVALUACIÓN DE Blanca Alicia García Chacón.....	4
AUTOEVALUACIÓN DE Fernando Pineda Cásarez	7
AUTOEVALUACIÓN DE Laura Emilia Guerra Serrano.....	11
AUTOEVALUACIÓN DE Luís Pedro González García	15
AUTOEVALUACIÓN DE Mirna Magali Delgado Carlo.....	17
AUTOEVALUACIÓN DE Martha Rayón Molina.....	19

EJES PARA LA AUTOEVALUACIÓN

Cada sesión del Módulo: Docencia Médica con apoyo de las Tecnologías de la Información, se inicia con la autoevaluación de la sesión anterior, considerando los ejes de DOCENCIA, CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA.

DOCENCIA: ¿Qué aprendí que me sea útil en mi labor docente? Anota una frase en la que resumas en qué puedes aplicar lo aprendido en tu práctica docente

CREATIVIDAD: ¿Qué aprendí que pueda ayudarme a motivar la creatividad de mis estudiantes? Anota una frase con la que expreses cómo animar la creatividad de tus estudiantes, basándote en las actividades de la sesión anterior.

TECNOLOGÍA: ¿Qué habilidades de manejo de la computadora puse en práctica? Anota las habilidades en el manejo computacional que pusiste en práctica la sesión anterior.

AUTOEVALUACIÓN DE ANTONIO INIESTA MEJÍA

SESIÓN 1: SINTESIS CURRICULAR

DOCENCIA: Los docentes debemos de actualizarnos y tener conocimientos de la tecnología, para interactuar con mayor calidad con los alumnos.

CREATIVIDAD: ya elaborado la síntesis curricular, de acuerdo a la creatividad de cada uno, se da un formato al documento. CREAR, CONSTRUIR Y APRENDER.

TECNOLOGÍA: aprendimos a realizar la síntesis curricular, así como colocarle nuestra fotografía, a manejar la plataforma moodle y correo electrónico.

SESIÓN 2: COMUNIDADES DE DOCENCIA MÉDICA

DOCENCIA: Las comunidades de docencia médica, son recursos de aprendizaje para interactuar con los mismos docentes y alumnos.

CREATIVIDAD: En estas comunidades, se pueden crear cursos en línea, videos etc.; y compartir con los participantes que estén interesados en el tema.

TECNOLOGÍA: Aprendimos a través de un video lo que son las comunidades de docencia médica, nos inscribimos al grupo isssteyahoo, aprendimos el manejo del Chat.

SESIÓN 3: HABILIDADES PARA LA BÚSQUEDA, SELECCIÓN, ORGANIZACIÓN Y RECUPERACIÓN DE MATERIALES DIGITALES DE APOYO A LA DOCENCIA MÉDICA

DOCENCIA: La búsqueda de materiales digitales es de mucha ayuda para la docencia médica y para los alumnos.

CREATIVIDAD: Con la búsqueda, de documentos, fotos, videos se pueden crear temas de aprendizaje entre los alumnos.

TECNOLOGÍA: En esta sesión revisamos la búsqueda de materiales digitales por Internet, revisamos la bibiohemeroteca del issste, abrimos carpetas.

SESIÓN 4: POTENCIAL DE LA TECNOLOGIA

DOCENCIA: El potencial de la tecnología es un recurso, que se puede utilizar en la docencia médica, sin embargo se deben tener los conocimientos básicos, para el manejo de la misma.

CREATIVIDAD: Con el uso de la tecnología, desde videos, modelos en tercera dimensión etc., se pueden crear temas de interés.

TECNOLOGÍA: Aprendimos acerca de la realidad virtual.

SESIÓN 5: LA PORTADA

DOCENCIA: Con el uso de estas herramientas, se pueden hacer, portada de cursos y revistas etc., que son de mucha utilidad en la docencia médica.

CREATIVIDAD: Aprender a crear portadas, además de divertido puedes construir lo que desees.

TECNOLOGÍA: Aprendimos a realizar la portada, el formato que debe de llevar, la utilización de colores, letras, insertar fotografías.

SESIÓN 6: ARCHIVOS DEL MÓDULO: PLANEACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

DOCENCIA: Aprendimos a planear, reorganizar y manejo de la tecnología para reorganizar los documentos para la tesina, esto nos sirve para interactuar con los residentes, ya que los residentes elaboran tesinas.

CREATIVIDAD: Cada uno ha usado los recursos disponible y de manejo en Internet para la práctica docente, organizando un curso de la especialidad

TECNOLOGÍA: se han usado todos los recursos, disponible para planear y organizar la práctica docente con todos los recursos disponibles

SESIÓN 7: NUESTRO CURSO EN LÍNEA

DOCENCIA: Las posibilidades del ambiente virtual para promocionar las actividades docentes, producto del grupo

CREATIVIDAD: Cada uno ha puesto de su dedicación y ha completado la organización de un curso, le ha adicionado, un sistema de evaluación e incluso una sesión de microenseñanza.

TECNOLOGÍA: uso de todos los recursos disponibles uso de la plataforma del issste para la promoción.

SESIÓN 8: MAPAS MENTALES Y CONCEPTUALES

DOCENCIA: La posibilidad de poder organizar un concepto en un mapa mental, y de enseñar al alumno a pensar en forma global

CREATIVIDAD: cada uno le ha adicionado y se ha esforzado de acuerdo a su dominio de programas y uso de recursos para agregar información en cada uno de los mapas mentales así como su sistema

TECNOLOGÍA: el uso de este programa disponible, y accesible al ingresar al curso en línea, poderlo exhibir en la producción del grupo.

COMENTARIOS GENERALES

La importancia y el darnos a conocer las posibilidades de producción y promoción de los resultados de la práctica docente, así como cada uno de los recurso con los que se cuenta para la producción de material de apoyo para auxilio de la docencia a cualquier nivel sobre todo con medicos de la especialidad.

AUTOEVALUACIÓN DE Blanca Alicia García Chacón

Elaboración selectiva de formato en documentos, en Power Point imágenes de recurso. Ingreso a plataforma, visitar foros, diseño de mapa conceptual, mental entre otras.

SESIÓN 1

DOCENCIA: El docente ha de a de conocer los avances tecnológicos y empleo de recursos, en las circunstancias en que se encuentre, ya que esto forma parte de su ser personal y profesional. Puede estar unido a comunidades médicas de aprendizaje.

CREATIVIDAD: Se realizó una síntesis curricular, con aspectos básicos de nuestra presentación cómo médicos en nuestra formación y ejercicio profesional actual

TECNOLOGÍA: Se eligió un formato breve de diseño, así como toma personal de nuestra foto para plasmarla en el texto y enviarla al moodle y plataforma.

SESIÓN 2

DOCENCIA: Comunicación en la docencia médica. Existen diversos medios de los cuáles son usuales y no privativos del médico, sino personas de otras áreas, como en el CHAT.

CREATIVIDAD: Se puso a tema de discusión el empleo de recursos y avances de la tecnología e información en línea y a distancia y el valor que tiene la comunicación simultánea de personas sobre un tema como se da el enriquecimiento de ideas y conceptos para integrarse en un concepto base.

TECNOLOGÍA: Se tuvo acceso en línea del ISSSTE, Yahoo Claroline. Con inscripción de usuario.

SESIÓN 3

DOCENCIA: Se nos orientó para desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de materiales digitales de apoyo.

CREATIVIDAD: Búsqueda de información para la docencia a través de Yahoo, Google y la posibilidad de ingresar a bibliotecas ó cursos en línea.

TECNOLOGÍA: Desarrollar la habilidad de búsqueda a través de ser persistente en la práctica de la misma para de ésta manera sugerir al alumno guías de información adecuadas.

SESIÓN 4

DOCENCIA: Se observó en el marco teórico y visual el potencial de la tecnología que cada día puede perfeccionarse y ampliar sus campos de aplicación.

CREATIVIDAD: Se observó video del hombre invisible, como parte de inicio de la realidad virtual, como surge éste y lo que ha propiciado en el conocimiento, desarrollando expectativas muy amplias tanto de aprendizaje como enseñanza en diversos ámbitos del conocimiento de manera más objetiva y rápida.

TECNOLOGÍA: Se tuvo acceso a la Sala Virtual siendo una experiencia extraordinaria para conocer la presencia tridimensional de estructuras anatómicas en éste caso y que constituye entre otras una herramienta extraordinaria para el conocimiento y que no reconoce distancias.

SESIÓN 5

CREATIVIDAD: Se hace siempre necesaria la planeación y organización de la práctica docente. Se requirió de la organización de archivos del módulo.

DOCENCIA: Se nos señaló la organización básica de elementos de tesina y que en nuestra práctica es útil para la orientación de trabajos de residentes y propia.

TECNOLOGÍA: Empleo de diversos recursos para el apoyo de trabajos del alumno y del docente a través de foros de presentación.

SESIÓN 6

DOCENCIA: Recurso de la página Web en nuestro curso, el empleo de herramientas en trabajos de presentación.

CREATIVIDAD: Existen diseños sobre temas diversos que requieren claridad para su ejecución a fin de ser explícito, en el conocimiento.

TECNOLOGÍA: Es útil en la difusión y presentación de trabajos siendo necesaria la práctica continua a fin de vencer el prejuicio de limitar el empleo de éstos recursos.

SESIÓN 7

DOCENCIA: En relación a la elaboración del curso de especialidad, se puso éste en línea.

CREATIVIDAD: Existe la posibilidad de crear curso a través de ambiente virtual cumpliendo lineamientos establecidos y que debe cumplir un fin objetivo en la enseñanza con aportación.

TECNOLOGÍA: Actualmente contamos como institución con la Plataforma del ISSSTE y la posibilidad de colocar cursos en línea, para que ésta se vea enriquecida por la información que ha de ser cada día de más alto nivel.

SESIÓN 8

DOCENCIA: Que es lo que constituye un mapa mental y un mapa conceptual, mostrar al alumno a construir su pensamiento y conocerlo.

CREATIVIDAD: Saber que cada quién ha de crear sus propios mapas mentales y como al transmitir ó intercambiar el conocimiento de éstos, podría ayudar a construir conocimiento en el grupo ó perfeccionar el mismo existiendo la superación del grupo y docente.

TECNOLOGÍA: Animar a crear temas de interés con investigación ética, animando al grupo a ser partícipe de los recursos de la tecnología con la posibilidad de formar grupo académico de difusión. Así como una Comunidad Médica.

Se nos invitó a conseguir una Búsqueda de Comunidad Médica.

SESION 9

DOCENCIA: Se orienta respecto a la producción digital personal y Grupal de tesina.

CREATIVIDAD: Presentación del proyecto, posibilidad de elaboración de tesina en Power Point.

TECNOLOGÍA: Las aplicaciones del conocimiento tecnológico permiten dar cambios en la presentación de un tema u proyecto que al ser audiovisual permite la integración de lo que se aprende.

SESION 10

DOCENCIA: La elaboración grupal de tesina al ser participación de un grupo muestra lo valioso de la aportación de cada docente y alumno a la posibilidad diversa del conocimiento.

TECNOLOGIA: elaboración De página Web, personal y grupal como parte de preparación y evaluación del conocimiento.

SESION 11

DOCENCIA: Integración de páginas Web, con apoyo informático, correlacionando individualmente con criterio docente pero al mismo tiempo individual. Se inicia a subir documentos de tesina a un Servidor: Geocities.

CREATIVIDAD: Cada participante con su ingenio particular elabora diseño.

TECNOLOGIA. Se continúa elaboración con participación de grupo.

COMENTARIOS GENERALES

El avance de la tecnología en las diversas áreas no ha sido limitado en medicina y particularmente como recurso de conocimiento que se adquiere de una manera más concreta, rápida, pero al mismo tiempo integra, l de tal forma que puede construir el conocimiento de una manera más acertada con la inquietud del que sigue caminando y buscando las aplicaciones prácticas, innovadoras, creadoras para las diversas capacidades del que aprende con el incentivo siempre de superación, que en el caso del médico será para ser un profesional más capaz, sin olvidar nunca la aplicación humanista de su profesión, dando lo mejor de sí.

El curso es enriquecedor, porque despierta el interés por conocer parte del gran alcance de la tecnología que a mí me rebasa, pero me permite comprender de la necesidad de conocerla aún cuando no pueda dominarla plenamente si requiere de seguirla ejercitando continuamente y al mismo tiempo motivar al conocimiento de ésta, al alumno que con mucho podrá desarrollar sus habilidades. En mi condición de docente animar, interrogar, cuestionar y quitar barreras que muchas veces se ponen al conocimiento, por el propio alumno o el docente, siendo más frecuente en éste.

AUTOEVALUACIÓN DE Fernando Pineda Cásarez

SESIÓN 1

DOCENCIA: Aprendí a resumir un currículum que permita identificar y definir el perfil de la persona identificando a cada miembro de esta comunidad, dentro de su trayectoria profesional.

CREATIVIDAD: Dando un parámetro de cómo realizar su currículum, que nos permita su identificación y ubicación en sus quehaceres profesionales. Así fue solicitado en mi servicio, para cada miembro del personal y de los residentes.

TECNOLOGÍA: Completamos la identificación al insertar una fotografía, de cada miembro en el texto del currículum, usando la tecnología de la misma computadora.

SESIÓN 2

DOCENCIA: Aprendí a manejar la interacción del Chat en los foros.

CREATIVIDAD: Comunicándonos por esta vía, agilizando los proyectos ya en proceso de investigación, haciendo correcciones, enviando información simultánea, etc. **TECNOLOGÍA:** La participación y manejo del Chat.

SESIÓN 3

DOCENCIA: La forma de buscar información inmediata y actualizada.

CREATIVIDAD: Solicitar por este medio que el residente busque la información publicada sobre determinada disciplina o temática.

TECNOLOGÍA: Buscar imágenes e información por medios electrónicos.

SESIÓN 4

DOCENCIA: Los avances de la tecnología en diseño de modelos anatómicos que se asemejan increíblemente a la realidad, permitiendo con ello la mejor comprensión de los espacios anatómicos de difícil comprensión. Fomentando la creatividad y entusiasmo de quienes lo proyectan.

CREATIVIDAD: En el mes de mayo presentamos un modelo anatómico virtual en tercera dimensión animado de las teorías del col esteatoma en el Congreso Internacional de la Sociedad Mexicana de Otorrinolaringología y Cirugía de Cabeza y Cuello, diseñado por un servidor y un residente de 1er. Año de la especialidad de Otorrinolaringología.

TECNOLOGÍA: Comprender y manejar esta tecnología que permite una creatividad increíble, apoyando el conocimiento de la tercera dimensión y sus espacios.

SESIÓN 5

DOCENCIA: Siempre la presentación de un trabajo es importante sin desmeritar su contenido; la presentación puede suavizar, provocar el interés por escudriñar el contenido del mismo, por lo

tanto el conocer la forma de diseñar una presentación de portada y los puntos que debe cubrir, es indispensable para una adecuada ilustración de su contenido.

CREATIVIDAD: Insistiéndoles en el aspecto de prestar sus trabajos, ponencias en clase, y su presentación personal misma. Haciendo énfasis en lo importante que se vuelve en determinadas circunstancias.

TECNOLOGÍA: Aprendí el diseño de las portadas, y con ello estimular nuestra infinita creatividad, que normalmente está ávida de expresarse; solo hace falta el detonador que YOLA constantemente estimula.

SESIÓN 6

DOCENCIA: La organización y elaboración de cursos, conociendo y aplicando y desarrollando el contenido curricular del mismo.

CREATIVIDAD: Explicando cómo observar el contenido curricular del desarrollo y planteo de un curso.

TECNOLOGÍA: Organizar documentos, enviarlos a otros sitios; vincularlos, etc., el potencial desarrollado en este punto es muy amplio.

SESIÓN 7

DOCENCIA: Al desarrollar un curso, podemos difundirlo en diferentes medios uno de ellos es el uso del Internet, donde podemos difundir el contenido del curso, dando la posibilidad de acortar distancias, abreviar tiempo, revisar contenidos curriculares, etc., realizar inscripciones al mismo sin tener que desplazarnos.

CREATIVIDAD: Enseñarles a revisar el contenido curricular de un curso, y los medios y procedimientos para su inscripción en el mismo.

TECNOLOGÍA: Cómo colocar el contenido curricular de un curso en los medios electrónicos de información, Realizar inscripciones a cursos por esta vía, (Internet).

SESIÓN 8

DOCENCIA: La realización de un mapa mental y conceptual, que nos permite resumir un tema en agrupamiento de conceptos o flujo de ideas disminuyendo el espacio y número de páginas o diapositivas para su explicación favoreciendo con ello el resumen de su comprensión.

CREATIVIDAD: Les he participado de los diferentes métodos para la realización de mapas mentales y conceptuales, que pueden utilizar en sus clases cotidianas y favorecer con ello la adquisición de sus conocimientos en una forma más organizada.

TECNOLOGÍA: Manejo de diferentes programas en la elaboración de mapas mentales y conceptuales.

SESIÓN 9

DOCENCIA: Revisamos los diferentes espacios de interacción en que se lleva a cabo la enseñanza de la medicina.

CREATIVIDAD: Demostrarles y hacerles ver en que la enseñanza de la medicina es como la realizamos, en todo lugar y siempre hay algo nuevo que aprender de cada momento, sitio, paciente y compañero médico; debemos estar abiertos a todo momento de aprendizaje sin importar de quien venga.

TECNOLOGÍA: La tecnología es avasalladora en algunas áreas se ha hecho extremadamente indispensable, certera y abreviarte de tiempo, dificultades y hasta en cierto modo de deleite en el aprendizaje.

SESIÓN 10

DOCENCIA: El compendiar un trabajo tiene mucos puntos a considerar, orden, diseño, presentación, etc.; esto se apreciará en el documento que ordenaremos grupalmente del contenido de cada trabajo realizado en este diplomado.

CREATIVIDAD: Enseñarles a compendiar sus conocimientos la forma de cómo agruparlos para consultas futuras, derivarlos en diferentes medios, creando sus propios diseños, estimulando su creatividad y participación en diferentes documentos. Presentando trabajaos en congresos y sesiones hospitalarias interhospitalarias y en los diferentes cursos de la especialidad.

TECNOLOGÍA: Lo aprendido a lo largo de este diplomado, como el manejo de programas de computación y su aplicación en beneficio de la docencia, la creación de comunidades de aprendizaje, la vinculación de documentos, manejo de búsqueda en Internet, enviar por medios electrónicos los documentos de interés común a una comunidad de aprendizaje, etc.

SESIÓN 11

DOCENCIA: Existen varios programas que permiten una presentación en diapositivas, la más conocida y dominada es el Power Point, que es la que utilizamos constantemente en este curso.

CREATIVIDAD: Mostrarles el uso y la utilidad de este noble programa, que permitiría una mejor y más clara exposición.

TECNOLOGÍA: Manejo del programa de Power Point y sus bondades en el diseño de textos y portadas.

SESIÓN 12

DOCENCIA: Aprendimos a realizar una página Web, para subir información, por ejemplo de los cursos y nuestro trabajo del diplomado.

CREATIVIDAD: Crear una página Web en nuestro servicio como ya está proyectada, para que nos conozcan y podamos intercambiar nuestras aportaciones con otras comunidades de aprendizaje, estadísticas, de investigación, etc.

TECNOLOGÍA: Manejo de las plataformas de datos, subir y bajar información en medios electrónicos.

SESIÓN 13

DOCENCIA: Aprendí a reconocer en tan vertiginoso dinamismo de este diplomado a discernir mis temores; una vez identificados; dominarlos y destruirlos.

CREATIVIDAD: Ayudar a que se autoanalicen, que disipen sus dudas y temores, apoyándolos moral, intelectualmente, para que su capacitación transcurra en un ambiente cordial, evitando el frenar su desarrollo de capacidades, estimularlos a que saquen toda su inventiva con responsabilidad.

TECNOLOGÍA: La más sencilla de las actividades, el más sencillo de los juegos, juguetes, etc.; nos puede llevar a la distracción y catarsis de temores, angustias, enfados y tensiones, y por qué no la más sencilla de las frases o apapachos, como fue demostrado en la práctica de este diplomado. Por ello la forma como se digan las cosas al paciente pueden curarlo o sumirlo más en su incertidumbre.

SESIÓN 14

DOCENCIA: Aprendí aceptar el cambio con responsabilidad tecnológica, aplicarla en el momento adecuado, sin olvidar que no todo es tecnología, que existen otros métodos alternos que nos pueden sacar a flote en determinadas circunstancias; esto es que debemos tener el conocimiento y apoyados con la tecnología; podemos hacerlo más accesible o hasta más complejo.

CREATIVIDAD: Debemos estimular siempre nuestro máximo esfuerzo en todo, intentar todo lo posible por lograr el mejor de los alumnos, lograr en el alumno la satisfacción del conocimiento pleno, aprender de cada uno de ellos y nuestros pacientes, brindando la mejor de las posibilidades.

TECNOLOGÍA: La tecnología es una extensión de nuestros sentidos que con uso responsable nos puede dar grandes frutos, sin embargo debemos adaptar las circunstancias en las que nos desenvolvamos para obtener el mejor de los resultados, sin fracasar si no se cuenta con ella.

COMENTARIOS GENERALES

Me siento privilegiado por haber transcurrido esta odisea, por haber contado con el apoyo de grandes maestras en la docencia, que me llenaron de alegría al ver su fascinación por lo que nosotros les mostramos como alumnos; la medicina en su enseñanza no puede existir sin pacientes o sin alumnos, al alumno se le enseña cómo tratar la paciente, cómo tratar su padecimiento, cómo realizar un procedimiento; al paciente se le enseña cómo cuidarse, cómo tomar los medicamentos, cómo no enfermarse, etc.; así que cualquier sitio, aula, pasillo comedor, café, cuarto de hospitalización quirófano, tribunales ahora, en la calle, consultorio, etc.; es bueno para hacer un poco de enseñanza de este quehacer humano, hacerlo con responsabilidad, con conocimiento de circunstancias, con entendimiento del entorno y personalidad de los involucrados, la medicina es eminentemente práctica se aprende y realiza directamente con el paciente utilizando todos los medios disponibles y posibles para que esta comunicación entre, el médico, alumno, paciente y entorno se dé; es lo que hemos reforzado aquí en el desarrollo de este diplomado. Por lo que solo me resta agradecer infinitamente a mis maestras, Yola, Caro Lulú y Vero, por su paciencia y empeño en que todos saliéramos a tiempo con este trabajo y su contenido.

AUTOEVALUACIÓN DE Laura Emilia Guerra Serrano

SESIÓN 1: SÍNTESIS CURRICULAR

Docencia: Contar con el currículum de cada uno de los integrantes de nuestra comunidad nos permite conocer su preparación profesional y una semblanza de su personalidad.

Creatividad: Estimula a elaborar de manera concisa y concreta nuestro currículum.

Tecnología: Resultó muy interesante aprender a tomar nuestras propias fotografías para agregarlas al currículum, así como manejar la plataforma moodle.

SESIÓN 2: COMUNIDADES DE DOCENCIA MÉDICA

Docencia: Aprendí a entrar y manejar el Chat permitiéndome compartir conocimientos, cursos, etc. e interactuar con los integrantes del foro.

Creatividad: Puedo realizar infinidad de actividades y compartirlas a distancia para generar cursos, guías, etc.

Tecnología: Aprendí a entrar y manejar el Chat. Entendí lo que es una comunidad de docencia médica.

SESIÓN 3: HABILIDADES PARA LA BÚSQUEDA, SELECCIÓN, ORGANIZACIÓN Y RECUPERACIÓN DE MATERIALES DIGITALES DE APOYO A LA DOCENCIA MÉDICA

Docencia: Puedo buscar, elegir y adquirir materiales digitales para mi labor como docente.

Creatividad: Puedo intercambiar información con mis alumnos, aprender a distancia.

Tecnología: Puedo buscar imágenes o conceptos de algún tema en particular por Internet y a través de la bibliohemeroteca del ISSSTE.

SESIÓN 4: POTENCIAL DE LA TECNOLOGÍA

Docencia: Puedo crear un modelo anatómico en realidad virtual y en tercera dimensión para conocer de cerca y amplificada alguna región no accesible al ojo humano.

Creatividad: Sentir el estímulo de encontrar más aplicaciones en la medida en que domine el manejo de este recurso.

Tecnología: Poder manipular imágenes tridimensionales en la sala de realidad virtual.

SESIÓN 5: LA PORTADA

Docencia: Aprender a diseñar portadas tomando en cuenta los lineamientos establecidos y con un diseño que permita al lector con solo verla hacerse una idea del contenido.

Creatividad: Es muy estimulante poder manipular diferentes elementos con la intención de elaborar portadas atractivas y originales.

Tecnología: Aprendí a insertar imágenes, a elaborar fondos, a manipular las letras, a rescatar fotografías, logotipos, imágenes prediseñadas de otros archivos o de Internet para utilizarlas en mi diseño.

SESIÓN 6: ARCHIVOS DEL MÓDULO. PLANEACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Docencia: Aprendí a diseñar cursos basados en la planificación y organización, utilizando las ventajas de la tecnología informática.

Creatividad: Personalizar la manera de organizar archivos.

Tecnología: Elaborar documentos, editarlos, guardarlos, organizarlos, copiarlos y pegarlos para poder utilizarlos en otros sitios.

SESIÓN 7: NUESTRO CURSO EN LÍNEA

Docencia: La metodología aprendida sirve para programar cursos que puedan ser accesibles no solo para nuestros alumnos sino también para personas interesadas que se encuentren a distancia.

Creatividad: Colocar cursos en línea para compartirlos.

Tecnología: Conocer las herramientas para subir archivos para el curso en línea.

SESIÓN 8: MAPAS MENTALES Y CONCEPTUALES

Docencia: Aprender a sintetizar, jerarquizar la información y hacerla atractiva visualmente en mapas facilita el ejercicio de la docencia.

Creatividad: Estimular a los residentes para que ellos diseñen sus propios mapas.

Tecnología: Conocer la herramienta y utilizarla agiliza la elaboración de mapas en la computadora.

SESIÓN 9: ESPACIOS DE INTERACCION

Docencia: Revisamos y reflexionamos sobre los diferentes espacios de interacción en los que se desarrolla de proceso enseñanza-aprendizaje de la medicina.

Creatividad: Aprovechar los momentos y los diferentes espacios: Quirófano, pasillos, consultorio, cama del paciente, etc. Para comentar, intercambiar, experiencias, propiciando interacciones que enriquezcan el conocimiento.

Tecnología: La tecnología se encuentra en prácticamente todos los espacios de interacción desde computadoras, sofisticados monitores, aparatos de laboratorio y gabinete generando un reto para aprender su uso y disfrutar sus beneficios.

SESIÓN 10: TESINA GRUPAL

Docencia: Conjuntar los trabajos individuales para poder presentarlos como un todo implica adentrarse en cada uno de ellos para poder presentarlos como el resultado de un trabajo en equipo.

Creatividad: El ejercicio de este capítulo nos permite estimular a los alumnos para que usen su imaginación para diseñar presentaciones o documentos de manera ordenada y personalizada con la finalidad de integrar el trabajo en grupo y utilizarlo para el futuro.

Tecnología: Aprender a manejar la información con un orden a través de las diferentes herramientas de la computación (Power Point, hipervinculación de conceptos, mapas, etc.) y difundirla por Internet o por comunidades de aprendizaje, otorga entre otras cosas la facilidad de interactuar a distancia.

SESIÓN 11: POWER POINT

Docencia: Los múltiples recursos que ofrece power point (imágenes prediseñadas, insertar fotografías, manipular las letras, efectos especiales, etc.) se reflejan en presentaciones más dinámicas y atractivas que captan fácilmente la atención del estudiante.

Creatividad: Estimular a los estudiantes a jugar con las herramientas del power point permite acercarse al conocimiento matizado por la creatividad de los participantes.

Tecnología: Aprendí a diseñar y elaborar mis portadas y contraportadas con el impacto visual de Power Point.

SESIÓN 12: ELABORACIÓN DE PÁGINA WEB

Docencia: Aprendimos a elaborar una página Web para subir nuestra tesina y hacerla accesible a quien le interese.

Creatividad: La creación de la página Web nos une como grupo y nos estimula para compartir e intercambiar conocimientos entre nosotros y con otros grupos.

Tecnología: Conocer el manejo de las herramientas de los medios electrónicos para obtener o enviar información.

SESIÓN 13: TEMORES

Docencia: Haber identificado y enfrentado el temor a la computación me ha permitido adentrarme en un mundo antes ajeno y extraño, ahora emocionante y muy útil para mi labor como docente.

Creatividad: Estimular a los estudiantes a que reconozcan y externen sus temores, les permite aclarar sus dudas generando ambientes de confianza y solidaridad muy positivos para su desarrollo humano y profesional.

Tecnología: Vencer el temor a los avances tecnológicos nos facilita el acceso al conocimiento, sin que esto implique deshumanizarnos pues debemos entender que la práctica clínica y el contacto con el paciente son insustituibles y tecnología es un auxiliar y complemento para la buena práctica médica.

SESIÓN 14: AUTOEVALUACIÓN

Docencia: Hacer altos a intervalos propiciando espacios para una autocrítica objetiva nos permite detectar fallas o deficiencias y así corregirlas, modificar y o asesorarse, mejorando manera nuestro ejercicio docente.

Creatividad: Estimular y motivar a nuestros estudiantes a ser críticos y autocríticos les permite crecer en todos sentidos, disfrutar sus logros y ejercer una medicina de calidad y sensible a las necesidades de los pacientes.

Tecnología: No sustituye a los métodos tradicionales pero sí los enriquece y facilita.

COMENTARIOS

Desde siempre me ha apasionado la docencia, casi en la misma proporción que la informática me había aterrado. El invaluable apoyo, dedicación y solidaridad no solo de mis profesoras, sino también de mis compañeras y compañeros me ha permitido superar estos miedos y ahora disfruto y utilizo cada vez más los amplísimos recursos que la computación nos otorga.

Mi profundo agradecimiento y cariño a todos.

AUTOEVALUACIÓN DE Luis Pedro González García

SESIÓN 1:

DOCENCIA: La realización de sintetizar el currículum.

CREATIVIDAD: Realizar currículum con fotografía.

TECNOLOGÍA: La realización de tomar la foto y agregarla al texto.

SESIÓN 2:

DOCENCIA: Realizar un Chat en línea

CREATIVIDAD: Enviar documentos por correo electrónico.

TECNOLOGÍA: El comunicarme por Chat con otras personas en foros no importando la distancia.

SESIÓN 3:

DOCENCIA: La búsqueda de información por Internet.

CREATIVIDAD: Solicitar información reciente de algún tema en especial A los residentes.

TECNOLOGÍA: Realizar búsqueda de imágenes vía Internet y pegarlas al texto o a los trabajos que se realizan.

SESIÓN 4:

DOCENCIA: Pudieron realizar un modelo anatómico virtual de alguna parte del cuerpo.

CREATIVIDAD: La experiencia de visitar la sala ixtli.

TECNOLOGÍA: Pudieron manejar el navegador, para girar la imagen tridimensional en la sala de realidad virtual.

SESIÓN 5:

DOCENCIA: Crear una portada.

CREATIVIDAD: Modificar la portada para mejorarla cuantas veces quieras.

TECNOLOGÍA: Se aprendió a modificar, tamaño, forma de letra, agregar imágenes y dar color a la portada.

SESIÓN 6:

DOCENCIA: Planear y organizar un curso.

CREATIVIDAD: A organizar archivos.

TECNOLOGÍA: Realizar documentos y guardarlos, organizar y pegarlos en otros sitios requeridos.

SESIÓN 7:

DOCENCIA: Seguir la metodología en cada curso que se programe.

CREATIVIDAD: Subir cursos en línea y mostrarlos, e invitarlos a realizar uno.

TECNOLOGÍA: Como subir archivos para realizar el curso en línea.

SESIÓN 8:

DOCENCIA: Se realizó un mapa mental para explicar un tema.

CREATIVIDAD: Realizamos mapa mental modificando letras, colores, imágenes.

TECNOLOGÍA: Se puso en práctica agregar imágenes, modificar colores, la letra, formas, agregar textos para poder crear mapas y poder aplicarlo en la práctica.

COMENTARIOS GENERALES

En este módulo se revisó la tecnología, sus usos y su aplicación que se tiene en la enseñanza, el mundo de posibilidades en la que la enseñanza se puede valer de esta para poder mejorar la enseñanza y que esta se puede tener a distancia, por medio de conferencias, Chat, foros, siendo esto de mucha importancia por que se podrá participar en temas de interés para cada uno de los participantes, y estar actualizados no importando el lugar.

AUTOEVALUACIÓN DE Mirna Magali Delgado Carlo

SESIÓN 1: Síntesis Curricular

DOCENCIA: Es necesario conocer a cada uno de los integrantes del grupo de estudio

CREATIVIDAD: Alcanzar los objetivos personales se basan en conocer y lograr los objetivos grupales.

TECNOLOGÍA: Toma de fotos e insertarlas.

SESIÓN 2: Comunidades de Docencia Médica

DOCENCIA: Son necesarias las comunidades ya que nos permiten interactuar entre docentes y alumnos, enriqueciendo todos los conocimientos en general.

CREATIVIDAD: Existe una gran variedad, ya que podemos recurrir a crear en línea muchas cosas como videos, exposiciones, comentarios, etc.

TECNOLOGÍA: A través de video observamos lo que es la comunidad de docencia, y mediante un Chat creamos una.

SESIÓN 3: Habilidades para la búsqueda, selección, organización y recuperación de materiales digitales de apoyo a la docencia médica

DOCENCIA: Es necesario saber que se busca para construir un conocimiento, pero más necesario es saber buscarlo.

CREATIVIDAD: No sólo se puede buscar información escrita sino una gran variedad como videos, fotografías, diagramas, etc.

TECNOLOGÍA: Se pueden utilizar desde servidores, bibliohemerotecas hasta bases de datos preestablecidas.

SESIÓN 4: Potenciales de la Tecnología

DOCENCIA: Es un recurso que se debe utilizar en la docencia médica, aunque no muchos tienen conocimiento exacto sobre ello.

CREATIVIDAD: Utilizando éstos potenciales podemos crear desde una ponencia hasta modelos tridimensionales para el proceso enseñanza-aprendizaje.

TECNOLOGÍA: Conocimos los modelos virtuales.

SESIÓN 5: La Portada

DOCENCIA: Reafirmamos conocimientos previos para realizar portadas de trabajos, revistas, etc.

CREATIVIDAD: Creamos nuestras propias portadas.

TECNOLOGÍA: Utilizamos programas para organizar nuestras portadas: Insertando fotos, cambios de letras colores, etc.

SESIÓN 6: Archivos del módulo: Planeación y Organización de la Práctica Docente

DOCENCIA: Planeamos, organizamos nuevamente todos los archivos de la tesina, tanto personal como grupal.

CREATIVIDAD: De manera personal organizamos un curso con ayuda de la tecnología.

TECNOLOGÍA: Desde un simple Power-point hasta programas un poco más complejos.

SESIÓN 7: Nuestro Curso en Línea

DOCENCIA: Revisamos las grandes posibilidades del Internet para subir en línea un curso, con todo lo que ello implica: promoción, etc.

CREATIVIDAD: Organizamos de manera personal nuestro curso.

TECNOLOGÍA: Utilizamos plataformas para promocionarlo.

SESIÓN 8: Mapas Mentales y Conceptuales

DOCENCIA: Realizar temas a través de mapas y presentarlo un determinado tema de manera global.

CREATIVIDAD: De manera personal desarrollamos los mapas.

TECNOLOGÍA: es impresionante que con el programa adecuado puede ser tan sencillo realizarlos y de una forma formal y precisa.

COMENTARIOS GENERALES

Al conocer de cerca todos los adelantos tecnológicos, se percata uno que es necesario manejarlos muy bien y ello redituará en nuestro diario proceso de enseñanza, además de ahorrará tiempo tanto a nosotros como a nuestros alumnos y los productos finales serán de mejor calidad.

AUTOEVALUACIÓN DE Martha Rayón Molina

SESIÓN 1: SINTESIS CURRICULAR

DOCENCIA: Los docentes debemos de actualizarnos y tener conocimientos de la tecnología, para interactuar con mayor calidad con los alumnos.

CREATIVIDAD: ya elaborado la síntesis curricular, de acuerdo a la creatividad de cada uno, se da un formato al documento. CREAR, CONSTRUIR Y APRENDER.

TECNOLOGÍA: aprendimos a realizar la síntesis curricular, así como colocarle nuestra fotografía, a manejar la plataforma moodle y correo electrónico.

SESIÓN 2: COMUNIDADES DE DOCENCIA MÉDICA

DOCENCIA: Las comunidades de docencia médica, son recursos de aprendizaje para interactuar con los mismos docentes y alumnos.

CREATIVIDAD: En estas comunidades, se pueden crear cursos en línea, videos etc.; y compartir con los participantes que estén interesados en el tema.

TECNOLOGÍA: Aprendimos a través de un video lo que son las comunidades de docencia médica, nos inscribimos al grupo isssteyahoo, aprendimos el manejo del Chat.

SESIÓN 3: HABILIDADES PARA LA BÚSQUEDA, SELECCIÓN, ORGANIZACIÓN Y RECUPERACIÓN DE MATERIALES DIGITALES DE APOYO A LA DOCENCIA MÉDICA

DOCENCIA: La búsqueda de materiales digitales es de mucha ayuda para la docencia médica y para los alumnos.

CREATIVIDAD: Con la búsqueda, de documentos, fotos, videos se pueden crear temas de aprendizaje entre los alumnos.

TECNOLOGÍA: En esta sesión revisamos la búsqueda de materiales digitales por Internet, revisamos la bibliohemeroteca del issste, abrimos carpetas.

SESIÓN 4: POTENCIAL DE LA TECNOLOGIA

DOCENCIA: El potencial de la tecnología es un recurso, que se puede utilizar en la docencia médica, sin embargo se deben tener los conocimientos básicos, para el manejo de la misma.

CREATIVIDAD: Con el uso de la tecnología, desde videos, modelos en tercera dimensión etc., se pueden crear temas de interés.

TECNOLOGÍA: Aprendimos acerca de la realidad virtual.

SESIÓN 5: LA PORTADA

DOCENCIA: Con el uso de estas herramientas, se pueden hacer, portada de cursos y revistas etc., que son de mucha utilidad en la docencia médica.

CREATIVIDAD: Aprender a crear portadas, además de divertido puedes construir lo que desees.

TECNOLOGÍA: Aprendimos a realizar la portada, el formato que debe de llevar, la utilización de colores, letras, insertar fotografías.

SESIÓN 6: ARCHIVOS DEL MÓDULO: PLANEACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

DOCENCIA: Aprendimos a planear, reorganizar y manejo de la tecnología para reorganizar los documentos para la tesina, esto nos sirve para interactuar con los residentes, ya que los residentes elaboran tesinas.

CREATIVIDAD: Cada uno ha usado los recursos disponibles y de manejo en Internet para la práctica docente, organizando un curso de la especialidad

TECNOLOGÍA: se han usado todos los recursos, disponible para planear y organizar la práctica docente con todos los recursos disponibles

SESIÓN 7: NUESTRO CURSO EN LÍNEA

DOCENCIA: Las posibilidades del ambiente virtual para promocionar las actividades docentes, producto del grupo

CREATIVIDAD: Cada uno ha puesto de su dedicación y ha completado la organización de un curso, le ha adicionado, un sistema de evaluación e incluso una sesión de microenseñanza.

TECNOLOGÍA: uso de todos los recursos disponibles uso de la plataforma del issste para la promoción.

SESIÓN 8: MAPAS MENTALES Y CONCEPTUALES

DOCENCIA: La posibilidad de poder organizar un concepto en un mapa mental, y de enseñar al alumno a pensar en forma global

CREATIVIDAD: cada uno le ha adicionado y se ha esforzado de acuerdo a su dominio de programas y uso de recursos para agregar información en cada uno de los mapas mentales así como su sistema

TECNOLOGÍA: el uso de este programa disponible, y accesible al ingresar al curso en línea, poderlo exhibir en la producción del grupo.

COMENTARIOS GENERALES

La importancia y El darnos a conocer las posibilidades de producción y promoción de los resultados de la práctica docente, así como cada uno de los recursos con los que se cuenta para la producción de material de apoyo para auxilio de la docencia a cualquier nivel sobre todo con médicos de la especialidad.