

Competencias informacionales para el profesional médico del siglo XXI

Informational competencies for the 21st century medical professional

Maritza Carrera Pola

Facultad de Medicina de la UNACH

maritzacp_99@hotmail.com

Resumen

El presente trabajo es producto de una investigación pedagógica que se realizó en la Facultad de Medicina Humana, en la Licenciatura de Médico Cirujano, con alumnos del segundo módulo, para la adquisición de competencias informacionales.

Mediante el aprendizaje basado en proyectos, se estableció como problemática, la carencia de habilidades para la búsqueda y manejo de bases datos, la poca comprensión de las habilidades digitales y el uso de aplicaciones médicas para móviles.

Se buscó potenciar las habilidades en el uso de las tecnologías de la información y comunicación de los jóvenes y a la vez promover los valores de solidaridad, compañerismo, respeto y ética, promover la comunicación de forma personal y a través de los medios, utilizando las redes sociales para el aprendizaje y la colaboración en la construcción y difusión del conocimiento.

Al respecto, se obtuvieron magníficos resultados que a través de este medio estamos compartiendo.

Palabras claves: Competencias informacionales, Tecnologías de la Información y comunicación, Bases de Datos, Redes sociales.

Abstract

The present work is the result of a pedagogical research carried out in the Faculty of Human Medicine, in the Licentiate of Medical Surgeon, with students of the second module, for the acquisition of informational competences.

Through project-based learning, the lack of skills for finding and managing databases, the lack of understanding of digital skills and the use of medical mobile applications were established as problematic.

The aim was to strengthen the skills in the use of information and communication technologies of young people and at the same time promote the values of solidarity, companionship, respect and ethics, promote communication in a personal and through the media, using social networks For learning and collaboration in the construction and dissemination of knowledge.

In this respect, we obtained magnificent results through this medium we are sharing.

Key words: Information competences, Information and communication technologies, Databases, Social networks.

Fecha recepción: Enero 2016

Fecha aceptación: Junio 2016

Introducción

El profesional médico del siglo XXI, vive en un mundo globalizado, en continuo cambio, con nuevos descubrimientos científicos, donde la adaptabilidad al cambio debe ser su primera cualidad a través del aprendizaje permanente.

El modelo educativo basado en competencias está cimentado en los cuatro pilares de la educación: Saber ser, saber hacer, saber aprender y saber convivir. Las competencias se pueden definir como: el conjunto de saberes, cualidades y comportamientos que un individuo utiliza para resolver situaciones concretas en su actuar en la praxis. En la Facultad de

Medicina Humana C-II Dr. Manuel Velasco Suárez, se creó un plan de estudios basado en competencias, para estar acorde y enfrentar las políticas y retos de este siglo.

Los programas de estudios basados en competencias tienen como antecedentes la Conferencia Mundial de 1998, sobre la Educación Superior, celebrada en la sede de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en donde se expresó que era necesario propiciar el aprendizaje permanente y la construcción de competencias adecuadas para contribuir al desarrollo cultural, social y económico de la sociedad del conocimiento.

De ahí nace la motivación para el presente ensayo donde se analizan las competencias que debe tener un estudiante de medicina y se encuentra que para afrontar los desafíos de la sociedad del conocimiento es necesario tener como competencias básicas y transversales las competencias informacionales. Los planes y programas de estudio no pueden permanecer ajenos a los cambios que se suceden en esta sociedad de la información y el conocimiento, en donde los factores económicos y de comunicación ejercen un enorme poderío en la promoción de la salud de la población de las naciones ricas, pero sobre todo las pobres donde se busca la equidad y asequibilidad, en donde se pretende que el médico pueda ser asertivo en el tratamiento y tener la posibilidad de brindar el mejor servicio a los pacientes de cualquier condición social y género.

Existe, además, un llamamiento de la OMS en donde se invita a que las instituciones de educación superior, universidades, propicien que sus egresados médicos sean innovadores y creativos, que puedan acometer problemas mundiales de salud sobre todo en los países de economía mediana y baja, con el uso de las nuevas tecnologías, para hacer frente a los problemas sanitarios mundiales.

Competencias en Medicina.

En este milenio las responsabilidades profesionales, según Jesús Morán-Barrios, implican un compromiso con:

1. La competencia: aprendizaje a lo largo de toda la vida profesional.
2. La honestidad con los pacientes.
3. La confidencialidad.
4. El mantenimiento de unas relaciones apropiadas con los pacientes.

5. La mejora en la calidad de los cuidados.
6. La mejora en el acceso a los cuidados.
7. La justa distribución de recursos finitos.
8. El conocimiento científico: integridad en el uso del conocimiento y la tecnología.
9. El mantenimiento de la confianza en la confianza en la gestión del conflicto de intereses.
10. Las responsabilidades profesionales: trabajo colaborativo, autorregulación.

Las Competencias Genéricas del Médico General Mexicano, según la AMFEM son:

1. Dominio de la atención médica general;
2. Dominio de las bases científicas de la medicina;
3. Capacidad metodológica e instrumental en ciencias y humanidades;
4. Dominio ético y del profesionalismo;
5. Dominio de la calidad de la atención médica y trabajo en equipo;
6. Dominio de la atención comunitaria, y,
7. Capacidad de participación en el sistema de salud.

Dentro de la competencia genérica 3 se integran las subcompetencias:

Unidad 3.1 Método científico

Unidad 3.2 Método epidemiológico

Unidad 3.3 Método clínico y toma de decisiones médicas

Unidad 3.4 Método bioestadístico

Unidad 3.5 Método de las humanidades

Unidad 3.6 Manejo de la tecnología de la información y comunicación

Unidad 3.7 Gestión del conocimiento

Unidad 3.8 Desarrollo humano

Es aquí donde se establecen las competencias informacionales. Las cuales se pueden definir como: *“Las competencias informacionales son un conjunto de capacidades que permiten a las personas reconocer cuando necesitan información, buscarla, gestionarla, evaluarla y*

comunicarla de forma adecuada. Son capacidades necesarias para el aprendizaje a lo largo de la vida y para el mundo laboral.

Una persona formada en competencias informacionales:

Busca la información que necesita;

Analiza y selecciona la información de manera eficiente;

Organiza la información adecuadamente, y,

Utiliza y comunica la información eficazmente, de forma ética y legal” (Valencia, 2016).

Es decir, en la sociedad de la información y el conocimiento, se tiene el privilegio de contar con gran cantidad de información, pero mucha de ella sin valor o falta de calidad, por lo que se requiere tener la capacidad para entenderla, procesarla, seleccionarla, organizarla y transformarla en conocimiento; así mismo tener la capacidad de aplicarla a las diferentes situaciones y contextos en virtud de los valores e intenciones de los propios proyectos personales o sociales. (De Pablos Pons, 2010)

La autoformación y gestión del conocimiento requieren de tener estas competencias pero no a nivel genérico, sino como básicas durante toda la vida, ya que recordemos que lo único seguro es el cambio y se debe tener la habilidad para adaptarse rápidamente a los cambios y esto únicamente se podrá lograr si se tiene el conocimiento.

Se dice que una de las razones por las que se propone la formación en competencias informacionales es entonces:

La producción de conocimiento en todas las áreas del saber –científico, técnico, humanístico, artístico o social– en estas últimas décadas está en permanente crecimiento exponencial y es prácticamente inabarcable. Por ello, hoy en día, un universitario debería adquirir no sólo los conceptos, teorías y conocimientos básicos de una disciplina, sino también disponer de los criterios y estrategias intelectuales para encontrar nuevas informaciones que sean valiosas para su ámbito o campo de estudio, de investigación o de actividad profesional. (Area Moreira, 2010)

El acceso a la información se puede realizar fácilmente a través de una computadora, un móvil o un smartphone, sin embargo se requiere de capacitación para acceder de una forma eficiente y rápida, por lo tanto a un nivel universitario además de poder acceder, deberá podrá crear su propio espacio en la web para compartir el conocimiento, y tener las habilidades y capacidades

para poder allegarse con el uso de las herramientas de búsqueda a la información especializada.

Objetivo general.

Situar la importancia de las competencias informacionales en la formación del profesional médico del siglo XXI, el caso de la Facultad de Medicina Humana C-II Dr. Manuel Velasco Suárez.

Proyectos de salud 2.0, como herramienta didáctica para apropiación de las competencias informacionales.

En la búsqueda para propiciar acercar a los estudiantes al aprendizaje de las competencias informacionales, se realizó una investigación pedagógica, en el ciclo escolar enero junio 2016, en la Facultad de Medicina Humana C-II, en el módulo II “El hombre sano y su entorno II”, para lo cual se diseñaron y realizaron proyectos para realizar páginas web interactivas con temáticas acordes a la promoción de la salud. En la realización de estos proyectos se involucraron a todos los grupos del segundo módulo, totalizando 130 alumnos de la Licenciatura de Médico Cirujano del ciclo escolar enero junio 2016.

Las temáticas propuestas fueron las siguientes:

- Bases de Datos Especializadas para el estudiante de Medicina
- Tecnologías de la Información aplicadas a la Medicina
- Salud 2.0 Promoción de la salud para enfermedades emergentes Zika y Chicungunya
- Salud 2.0 Promoción de Estilos Saludables de Vida
- Salud 2.0 Medicina Participativa: Cuidados participativos
- Salud 2.0 y los E-pacientes
- Salud 2.0 y Bioética para profesionales de la Medicina

Para llevar a cabo los proyectos se aplicó el aprendizaje basado en proyectos, para ello, se establecieron las siguientes acciones:

Conformación de Equipos de Trabajo, los cuales estarían subdivididos en áreas especiales: Un coordinador general, un equipo de Multimedia (video, audio), equipo de diseño de página web, equipo de redes sociales y equipo de investigación. Los cuales fueron liderados por un Coordinador General y se identificaron a los subcoordinadores por cada área específica.

Cada coordinador y subcoordinador realizaría: Plan de trabajo, cronograma de actividades, aplicando el método científico, para ello deberían realizar un protocolo y planeación de la forma en que se realizarían se llevarían a cabo las acciones y su implementación en internet.

Se establecieron los tiempos de entrega y cada equipo inició los trabajos. Se buscó, además, la colaboración de asesores maestros médicos para que dieran asesoría sobre el tema a los alumnos.

Los participación de los profesores médicos fue de gran apoyo ya que además de brindar su conocimiento en medicina, permitieron la difusión del mismo a través de videos de entrevistas que les fueron realizadas y Podcast, en canales de video y audio.

Para la realización del proyecto a los participantes se les explicó cual era el problema a subsanar y que ellos propusieran de que manera podrían abordar el tema, se explicó la necesidad de la colaboración en equipos y la estructuración de los mismos, el rol de los integrantes y la aplicación de valores para la convivencia y desempeño en grupos colaborativos de trabajo, la multidisciplinidad, la comunicación en tiempo y forma personal e impersonal a través de los medios digitales sobre todo en los smartphones utilizando el WhatsApp.

Para la creación de la páginas web y los recursos multimedia y redes sociales, se les dio libertad de elección del software y programas, para que aplicaran los conocimientos previos, sin embargo muchos propusieron adquirir nuevos conocimientos en el uso de nuevos programas o software online y gratuito, de esta manera se busco la autogestión del conocimiento y aprendizaje significativo.

En la presentación de los proyectos, se realizó un evento académico al finalizar el ciclo escolar contando con la presencia de maestros y estudiantes, un jurado experto para dar una crítica siempre de forma constructiva a los proyectos presentados, que favoreciera la posibilidad de mejorarlos y además se les pidió que expresaran una felicitación a los alumnos por su esfuerzo y logros alcanzados, buscando motivar a los estudiantes para un mejor desarrollo de los mismos como seres humanos y profesionales médicos, propiciando que esta experiencia tenga un enfoque práctico que a su vez les permita la reflexión sobre importancia y utilidad de las competencias informacionales que resulta incuestionable, a nivel personal y profesional.

Como se ha planteado los estudiantes poseen buenos niveles de habilidad para el uso de la Web 2.0, redes sociales y las herramientas tecnológicas, sin embargo, carecían del desarrollo de contenidos, pero con la producción de los proyectos de salud 2.0, esto pudo ser posible, a continuación, se seleccionaron algunos de los proyectos desarrollados los cuales son

explicados brevemente, así como los alcances logrados a través de su implementación en Internet.

Proyecto de Bases de datos.

Para el caso del proyecto de Bases de datos especializadas éstas sirvieron para que los alumnos se fueran apropiando de las mismas.

El equipo se denominó Beta Facmed y construyó el sitio web la herramienta de Blogger de Google que es una excelente plataforma para el desarrollo de las competencias digitales, permite obtener las mejores ventajas de internet, pues utiliza a Google como motor de búsqueda. Los alumnos aprenden a buscar, obtener, procesar y comunicar información para transformarla en conocimiento.

La participación interactiva de los alumnos es otra ventaja clave. Los estudiantes pueden realizar sus comentarios sobre las publicaciones y el feedback es otra ventaja para la interacción, se obtiene información sobre la opinión del blog, permitiendo, además, la utilización de recursos multimedia (vídeos y podcast) que enriquecen y motiva el proceso de aprendizaje.

El blog posibilita nuevas formas de comunicación entre personas de dentro y fuera de la comunidad educativa, propiciando nuevas y diversos vínculos y redes sociales entre personas de todo el mundo que se unen por intereses comunes. Creando un ambiente de confianza, se rompen las restricciones de tiempo y espacio que impone el aula, facilita la construcción del conocimiento.

La dirección URL para este Blog es: <http://betafacmed.blogspot.mx/>

Aquí se muestra la página principal con el logo y lema que dan identidad al equipo, se le colocó una bienvenida a través de un Podcast, este audio se escucha cuando se abre el blog.

Se realizaron tutoriales para:

- Crear una cuenta y uso de las bases de datos CONRICyT,
- Búsqueda en Bases de Datos en la Organización Mundial de la Salud,
- Como buscar mediante algoritmos en GOOGLE,
- Como Buscar información en REDALYC,
- Búsqueda de información en PUBMED y de...
- Búsqueda de información en MedlinePlus
- Utilizando el sitio de los National Institute s of Health
- Búsquedas en Bases de Datos Médicas

Multimedia:

Videos. Se hizo un canal de YouTube para compartir los tutoriales y se colocaron los hipervínculos de los vídeos creados a expreso por los alumnos, utilizando el software de Sony Vega.

Podcast. Se creó un canal de Podcast en el canal de audio de Soundcloud, y aquí se colocan las cápsulas informativas, las cuales son grabadas por el equipo utilizando el software Audacity.

Redes sociales:

Se crearon cuentas en Facebook, Twitter e Instagram.

Proyecto de Tecnologías de la Información aplicadas a la Medicina.

Para este proyecto se empleo WIX que es una plataforma líder para la creación de sitios web.

Las ventajas que ofrece a sus usuarios son:

- Posibilidad de tener una página web con apariencia profesional.
- Otra ventaja es que no se requiere ser experto para poder crear una página web por las plantillas y la interfaz que maneja.
- Se puede tener además un dominio propio, con un costo que nos es oneroso.
- Para su fácil acceso a la información se crearon como opciones del menú:

En el diseño de la página se definió un menú de fácil manejo descrito a continuación.

Inicio: Aquí se muestra la página principal con el logo y lema que dan identidad al equipo, se le coloco una bienvenida e información en formato escrito y oral.

El equipo es MEDICALTICS.

Conócenos: El equipo se presenta como un grupo colaborativo que crea el proyecto, establece su información correspondiente.

ARTÍCULOS.

Presentan artículos sobre: Historia, Telemedicina, Teleconferencia y Simuladores.

VIDEOS.

Se hizo un canal de YouTube para compartir los videos y se colocan los hipervínculos de los vídeos creados a expreso por los alumnos, utilizando el software de Sony Vega y iMovie.

PODCAST.

Se creó un canal de Podcast en iVox, y aquí se colocaron las cápsulas informativas, las cuales fueron grabadas por el equipo utilizando el programa Audacity.

APPS

Se buscaron aplicaciones a las que se pueden acceder desde la computadora o dispositivos móviles para la comunidad académica médica.

Y un espacio para poder contactarlos:

Redes sociales:

Se hicieron cuentas en Facebook, Twitter e Instagram.

Facebook: <https://www.facebook.com/medicaltics.unach>

TWITTER

<https://twitter.com/MedicalTicUnach>

En esta red se tienen 55 seguidores

Instagram contó con 160 seguidores, hasta el momento de su presentación.

Proyecto: Salud 2.0 Promoción de la salud para enfermedades emergentes Zika y Chikungunya

Se construyeron los sitios web utilizando la página web llamada WIX, por ser una plataforma sencilla, con plantillas diseñadas por una comunidad de expertos en el diseño de páginas web, por ser un espacio de bajo costo.

Para el proyecto de Zika se creó el siguiente sitio web:

<http://inforzikamed.wixsite.com/informedicos>

Para el proyecto de Chikungunya se creó el sitio web:

<http://innovamed.mex.tl/frameset.php?url=/>

Para su fácil acceso a la información se crearon como opciones del menú:

Inicio: Aquí se muestra la página principal con el logo y lema que dan identidad al equipo, se le colocó una bienvenida e información en formato escrito y oral.

Quiénes somos: El equipo se presenta como un grupo colaborativo que crea el proyecto, establece su información correspondiente.

Blog informativo: En el blog informativo colocan los resultados de la investigación bibliográfica, así como hipervínculos a espacios de interés donde puede encontrar más información.

Multimedia:

Videos. Se hizo un canal de YouTube para compartir los videos y se colocan los hipervínculos de los vídeos creados a expreso por los alumnos, utilizando el software de Sony Vega y iMovie.

Podcast. Se hizo un canal de Podcast en iVox, y aquí se colocan las cápsulas informativas, las cuales son grabadas por el equipo utilizando el software de Audacity.

Redes sociales:

Se crearon cuentas en Facebook, Twitter e Instagram.

Facebook:

En el proyecto “Zika una enfermedad emergente prevención y cuidados”

La página de Facebook fue nombrada como “Informédicos” y fue todo un éxito, con un total de 588 seguidores hasta el 15 de marzo del 2016.

Se tuvo un alcance de 2,000 personas, en su mayoría mujeres de 18-24 años. Link: <https://www.facebook.com/informedicos.unach/>

En el Proyecto “Chikungunya, una enfermedad emergente prevención y cuidados”.

La página de Facebook se nombró: “Innovamed”, con 308 seguidores.

Instagram

En la cuenta de esta red social, se dedicaron a postear imágenes con fines informativos, así como aquellas fotografías que dieran ímpetu y carácter a los equipos. Se alcanzó la cifra de 38 seguidores para el caso del proyecto de Zika, y en el proyecto de Chikungunya 92 seguidores.

Twitter

En esta red social se agregó contenido de tipo informativo durante las fechas los meses de marzo a mayo, llegando a los 28 seguidores. https://twitter.com/Informedicos_ZK, y en el caso del proyecto de Zika a través de <https://twitter.com/innovamed2c>, obtuvieron 10 seguidores.

YouTube

Los vídeos en el canal de YouTube para el proyecto de Zika, alcanzaron la cifra de tres suscriptores, ocho reproducciones y 68 visitas.

Canal de YouTube:

<https://www.youtube.com/channel/UCqafsV-FDVVzdk>

En el caso del proyecto de Chikungunya, en el canal de YouTube, se alcanzaron las cifras de 2 suscriptores y 54 vistas.

Canal de YouTube:

<https://www.youtube.com/channel/UCJ7EotsfF8s2zsMPVyrjMEQ>

Proyecto de Estilos de Vida Saludable.

Para este proyecto, se obtuvo información previa, a través de un proyecto de investigación realizado en el semestre anterior, y se tomaron en cuenta las variables de Familia, Asociatividad y actividad física, Nutrición, Tabaco, Alcohol y otras drogas.

Para ello dentro del sitio web se establecieron cada una de estas como un apartado especial, además de contar con un menú de inicio donde se informaba de quienes eran los autores, el contacto a través de una cuenta de correo electrónico, es importante señalar que el equipo creó su propia identidad con el diseño de un logo y un lema que los distinguía, los cuales son presentados en el sitio web, este espacio fue creado al igual que los anteriores en la plataforma de WIX.

El nombre del sitio es <http://www.r18corp.com/> y en el se alberga información confiable resumida a partir de búsqueda de la misma, en bases de datos especializadas como: CONRICYT, Pubmed, Medic Latina.

Para hacer más sencilla la búsqueda se presenta en la página principal, la ubicación de la Facultad a través de Google Maps, así mismo los enlaces a los vídeos y podcast, además se les proporciona enlaces a sitios de interés. Inclusive se les ofrece una calculadora para realizar su cálculo de IMC.

Los vídeos fueron realizados por los estudiantes, utilizando los espacios de la propia facultad, y la edición fue realizada con los programas de Sony Vega y iMovie, se utilizó YouTube como canal para su promoción. Para los podcast se realizaron con el programa Audacity, utilizando como canal para compartir iVox.

Redes sociales

Facebook

La página de Facebook nombrada como “R18corp” fue todo un éxito, con un total de seguidores de 822.

Link: <https://www.facebook.com/R18corp/>

Twitter

En esta red social se agregó contenido de tipo informativo y se obtuvieron 107 seguidores, a través de <https://twitter.com/r18corp>

YouTube

En el canal de YouTube, se alcanzaron las cifras de 9 suscriptores y 145 vistas,

Canal de YouTube: https://www.youtube.com/channel/UCzNtEeP_SIH8uuWBANJRpIw

En el canal de iVox se subieron 5 cápsulas informativas y se puede seguir en la dirección: http://www.ivoox.com/r18corp_aj_4965489_1.html

CONCLUSIONES

La educación en el aula debe estar en una constante actividad, se deben romper paradigmas, buscando nuevos esquemas para el proceso de enseñanza aprendizaje, de manera tal que se busque el accionar de los estudiantes, para que ellos se vuelvan propositivos, creativos e innovadores, construyendo su propio conocimiento a través de la investigación, promoviendo el trabajo grupal y colaborativo, buscando el aprender a aprender, aprender a hacer, ya que haciendo es una forma más fácil de construir su propio conocimiento. El aprendizaje basado en competencias, permite a los estudiantes, crear sus propias estrategias de aprendizaje, ya que les permite cambiar la relación entre el profesor y el conocimiento, aquí se busca que el alumno, se críticó y reflexivo, innovador y exigente sobre la enseñanza y busque sus propias estrategias de aprendizaje.

Se propone el uso y comprensión del manejo y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como competencias para el desarrollo de los individuos y de las sociedades que les permiten el manejo de la información, para crear, compartir, modificar, enriquecer y la información y transformarla en conocimiento. Para que ellos puedan llegar a esto, requieren de información veraz y oportuna y el conocimiento para hallegarse a ella, de tal forma que les permita saber evaluar la calidad de la información y ser un usuario inteligente en la selección de la misma. De ahí de la necesidad de competencias informacionales.

En la satisfacción de esta necesidad, se realizaron estos proyectos, a partir de un problema relevante, y buscar solventar la carencia de habilidades para la búsqueda y manejo de bases datos, la poca compresión de las habilidades digitales y el uso de aplicaciones médicas para móviles. instrumentando el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y comunicación, mediante la creación de espacios en la WEB 2.0 y las redes sociales más conocidas como Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, iVox, que en realidad son muy usadas y conocidas por los jóvenes, se buscó su asociación con la Promoción de la Salud, de tal manera que los estudiantes utilizaran sus fortalezas en tecnologías de la información y la comunicación, para la creación de estos proyectos en donde se les dio una guía, tutoría y asesoramiento, pero a la vez, se les permitió crear e innovar, lo cual fue de gran motivación para ellos y se demuestra en los trabajos realizados.

Algo inusitado fue la inspiración lograda a través de dar una identidad a los equipos de trabajo con la creación de un logo y un lema lo que fue muy importante, ya que los jóvenes se identificaron entre si, buscando realizar un trabajo de calidad en pro del colectivo.

Las habilidad y destrezas mostradas en la realización de los proyectos muestran la capacidad que tienen los alumnos para afrontar los retos, ya que estas mismas se requieren para el trabajo en la comunidad a través de la promoción de la salud, de la cual retomaron la importancia de acuerdo al momento de auge de las enfermedades emergentes Zika y Chikungunya. Cabe mencionar que en el proyecto de Chikungunya se logró además hacer una difusión más amplia a través de una radiodifusora en internet, que da cobertura a la zona de Comitán llegando hasta Guatemala.

En el caso del proyecto de estilos de vida saludable, constituyó la forma de devolver a la sociedad y sobre todo a los alumnos de la Facultad de Medicina Humana C- II, el conocimiento de lo que conlleva tener y llevar estilos de vida saludable.

Esta ha sido una experiencia muy enriquecedora, tanto para los docentes y alumnos, porque ambos estamos involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje, la participación de todos nos lleva a buscar nuevos entornos y formas para esta ardua labor: la Educación.

Bibliografía

- Clara-Duarte, C. (2015). Comprensión e implementación de la promoción de la salud en instituciones de Educación Superior en Colombia. *Salud Pública*, 899-910.
- Caballero Uribe, C. V. (2011). La Web 2.0, Salud 2.0, El futuro de la Medicina. *Salud Uninorte*, 7-9.
- Carvajal Hernández, B. M., Colunga Santos, S., & Montejo Lorenzo, M. (2013). Competencias informacionales en la formación del profesional. *Humanidades Médicas*, 526-545.
- Area Moreira, M. (2010). ¿Por qué formar en competencias informacionales y digitales en la educación superior? *Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 2-4.
- De Pablos Pons, J. (2010). Universidad y sociedad del conocimiento. Las competencias informacionales y digitales. *Revista de la universidad y de la sociedad del conocimiento*, 6-16.
- INEGI. (13 de 05 de 2016). *INEGI*. Obtenido de Estadísticas a propósito del día mundial de Internet 17 de mayo: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf
- Matarín Jiménez, T. (2014). Redes sociales en prevención y promoción de la salud. Una revisión de la actualidad. *Revista española de comunicación en salud*, 62-69.
- Morán-Barrios, J. (Abril de 2013). Un nuevo profesional para una nueva sociedad. Respuestas desde la educación médica: la formación basada en competencias. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 33(118), 385-405. doi:10.4321/S0211-57352013000200011
- Pérez Acosta, D. N., Machado Rodríguez, R., Hernández Trejo, M., Lagos Bermúdez, R., Morales, C., & Silvia. (2002). Una experiencia docente en función de la promoción de la salud. *Medicentro Electrónica*, 1- 6.
- Santa María Hernández, R. D. (2008). Los usos de internet en México, presencia de brechas y el impacto en los jóvenes universitarios. *Memoria X Congreso Nacional de*

Investigación Educativa (págs. 1-9). México: Consejo Mexicano de Investigación Educativa.

Valencia, U. d. (17 de 09 de 2016). *Biblioteca de la UV*. Obtenido de Servicio de Bibliotecas y Documentación: <http://www.uv.es/uvweb/servicio-bibliotecas-documentacion/es/formacion/competencias-informacionales-ci-/son-competencias-informacionales-ci-1285867215039.html>

Varela Prado, C. (2009). Adquisición de competencias en información mediante e-learning, una responsabilidad compartida entre la docencia y biblioteca. *Ibersid*, 303-312.