

VOLUMEN 8

Nº 1

2014



**I Jornadas Nacionales de
Innovación Docente en Veterinaria**

I INNOVET

http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCCV.2014.v8.n1.44301

ISSN 1988-2688

RCCV, Vol. 8 (1)



Título del trabajo: DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN INFORMÁTICA PARA APRENDER CLÍNICA Y PRODUCCIÓN EQUINA JUGANDO AL TRIVIAL

Id: 34

Tipo de trabajo: Comunicación oral /Sesión II

Autor principal: Francisco José Vázquez Bringas

Coautores: Alonso de Diego M(1), Ardanaz N(4), Barrachina L(4), Cunilleras EJ(2), de Blas I(4), de Vega A(4), del Valle A(4), Gil L(4), Gironés O(4), Gómez-Arrue J(4), Gómez-Lucas R(1), Gracia-Salinas MJ(4), López-San Román J(3), Luján LI(4), Muniesa A(4), Prades M(2), Ribera T(2), Rodellar C(4), Rodríguez I(1), Romero A(4), Santiago I(3), Vázquez FJ(4), Vitoria A(4), Viu J(2), Zalaya J(4)

1. Universidad Alfonso X El Sabio
2. Universidad Autónoma de Barcelona
3. Universidad Complutense de Madrid
4. Universidad de Zaragoza

Universidad: Universidad de Zaragoza

Departamento: Patología Animal

Resumen:

INTRODUCCION/OBJETIVOS

Esta iniciativa surge de la puesta en común de experiencias docentes en las I Jornadas de Innovación Docente en Medicina y Cirugía Animal (Córdoba, 2011). Allí se presentaron algunas actividades que utilizan el éxito de metodologías basadas en concursos y competiciones, que consiguen que los alumnos las adopten fácilmente como métodos de aprendizaje. La actividad propuesta se basa en el popular juego TRIVIAL™ en el que equipos de alumnos contestan cuestiones de una batería de preguntas sobre veterinaria equina. Las preguntas están agrupadas por sistemas/especialidades. Se persigue crear un sistema de aprendizaje y autoevaluación formativa, que permita la evaluación de conocimientos adaptados al nivel de los alumnos de 5º del Grado en Veterinaria. Además de autoevaluar sus propios conocimientos sin la presión de un examen formal, el alumno practica la dinámica de grupo. La competitividad generada entre equipos estimula el trabajo individual y de grupo.

DESARROLLO/RESULTADOS

Las preguntas, el desarrollo y calificación del juego se realiza mediante una aplicación informática de desarrollo propio (Lenguaje de programación: PHP 5.5, Sistema de base de datos: MySQL 4.2). Características del juego: De tipo "Trivial", puede usarse tanto en concursos presenciales como online. Participarán equipos formados por 3 componentes. En la aplicación podrán jugar simultáneamente 4 equipos y hay posibilidad de "rebote". Características de las preguntas: Opción múltiple, con 4 posibles respuestas de las cuales sólo una es verdadera. Se pueden utilizar archivos que documenten las preguntas (imágenes, videos), así como breves supuestos clínicos o situaciones reales en el preámbulo de la cuestión. Las preguntas tienen 3 niveles de dificultad diferentes. Las preguntas pertenecerán a 7 temas/aparatos (siguiendo el formato de los "quesitos" del Trivial). El equipo informático del proyecto ha diseñado un formulario en la aplicación para que, de cada pregunta, se aporte la siguiente información: especie, tema/s o aparato/s, dificultad, respuestas, respuesta correcta, disciplina/s, referencia y traducción.

CONTINUIDAD

Durante 2014 se organizarán concursos en las Facultades participantes y una final en la que participarán los ganadores de cada Centro. Las características de la aplicación permiten que se pueda: -Extender a otras Facultades españolas o extranjeras -Ampliar a otras especies o a otras Titulaciones -Crear versiones avanzadas: postgrado, profesionales