

MEMORIA DE LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA GRUPOS DOCENTES

CURSO 2013/2014

DATOS IDENTIFICATIVOS:

1. Título del Proyecto

Análisis del uso de tarjetas digitales para el apoyo al estudio en la asignatura de patología general veterinaria

2. Código del Proyecto

3. Resumen del Proyecto

El proyecto pretendía evaluar el uso de tarjetas digitales, en dispositivos móviles, en la asimilación de contenidos por parte del alumnado universitario, tomando para ello como referencia la asignatura de Patología General del Grado de Veterinaria.

4. Coordinador/es del Proyecto

Nombre y Apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente
Rocío López Rodríguez	Medicina y Cirugía Animal	
David J. Menor Campos	Medicina y Cirugía Animal	

5. Otros Participantes

Nombre y Apellidos	Departamento	Código del Grupo Docente	Tipo de Personal
José María Molleda Carbonell	Medicina y Cirugía Animal		
Ana Muñoz Juzado	Medicina y Cirugía Animal		
Ana Raya Bermúdez	Medicina y Cirugía Animal		

6. Asignaturas implicadas

Nombre de la asignatura	Titulación/es
Patología General	Grado Veterinaria

MEMORIA DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA GRUPOS DOCENTES

Especificaciones

*Utilice estas páginas para la redacción de la memoria de la acción desarrollada. La memoria debe contener un mínimo de cinco y un máximo de **DIEZ** páginas, incluidas tablas y figuras, en el formato indicado (tipo y tamaño de letra: Times New Roman, 12; interlineado: sencillo) e incorporar todos los apartados señalados (excepcionalmente podrá excluirse alguno). En el caso de que durante el desarrollo de la acción se hubieran generado documentos o material gráfico dignos de reseñar (CD, páginas web, revistas, vídeos, etc.) se incluirá como anexo una copia de éstos.*

Apartados

1. **Introducción** (justificación del trabajo, contexto, experiencias previas, etc.).

La expansión de nuevas tecnologías en nuestra sociedad es una realidad. Teléfonos “inteligentes”, “tabletas” digitales, ordenadores, son compañeros frecuentes de nuestros alumnos, y pueden ser utilizados para facilitar la asimilación de contenidos de una forma cómoda y rápida. La adaptación digital de tarjetas tipo “preguntas y respuestas” puede ser una herramienta útil y amena para la asimilación de conceptos y conocimientos que son básicos para la formación de nuestros alumnos.

Aunque estas herramientas están disponibles en Internet a todos los usuarios, consideramos que su recomendación dentro de una asignatura universitaria puede ser un estímulo para los alumnos, y provocar una mayor aceptación. Por otra parte, su uso en una asignatura concreta también puede servir para estudiar su eficacia y eficiencia en la asimilación de contenidos por el alumnado, al comparar los resultados académicos con alumnos que no utilicen dicha tecnología.

Se ha seleccionado este programa porque (1) se cataloga como software libre, lo cual implica que puede ser utilizado sin coste por parte de los profesores y alumnos; (2) es de código abierto, lo que posibilitaría la personalización y adaptación a la Universidad de Córdoba; (3) es multiplataforma, existiendo versiones disponibles para windows, linux,

iOS, y android; y (4) permite la elaboración propia, importación, y exportación de tarjetas por parte del usuario.

2. **Objetivos** (concretar qué se pretendió con la experiencia).

Los objetivos que se marcaron en la ejecución del proyecto eran:

- Apoyar el estudio y la asimilación de conceptos en alumnos de nivel universitario. Para su evaluación, se aplicó solo en la asignatura de patología general en el Grado de Veterinaria, donde los alumnos reciben casi por primera vez durante los estudios que están llevando a cabo, una amplia variedad de términos de procesos patológicos que pueden ser susceptibles de utilizar este sistema de memorización como apoyo al aprendizaje.
- Fomentar la exploración de herramientas digitales para su uso académico, aprovechando la tendencia actual de nuestros estudiantes de utilizar dispositivos electrónicos tipo móviles o tabletas, y su conexión a Internet. Estas herramientas y la información existente en Internet, usadas con criterio y conocimiento crítico, pueden contribuir a ampliar o facilitar la formación académica de nuestros estudiantes.
- Investigar la influencia del uso de las tarjetas digitales en la asimilación de contenidos de la asignatura de patología general en el Grado de Veterinaria, obteniendo resultados que respalden o rechacen la promoción y utilización de este tipo de tecnologías en el ámbito universitario.

3. **Descripción de la experiencia** (exponer con suficiente detalle qué se ha realizado en la experiencia).

Tras la presentación y aprobación del proyecto, los profesores participantes recibieron desde la coordinación del mismo el programa y un lote de preguntas-respuestas a modo de ejemplo. Los profesores pudieron instalarse el programa y probar su funcionamiento con este lote modelo, y comprobar las dificultades existentes para poder elaborar sus propias tarjetas. El hecho de que el programa acepte distintas plataformas para su instalación y funcionamiento ha facilitado mucho su uso tanto a

nivel de profesorado como del alumnado.

Durante el transcurso de la asignatura de Patología General, correspondiente al Grado de Veterinaria, en el curso escolar 2013/2014, se procedió a presentar a los alumnos el programa ANKI, que utiliza tarjetas digitales de preguntas y respuestas para facilitar la memorización y asimilación de conceptos. La presentación del programa se realizó a través de la plataforma Moodle, como una herramienta más de apoyo al estudio dentro de la asignatura de Patología General del grado de veterinaria. Se explicó a los alumnos que su uso era recomendado pero no obligatorio, facilitándose bloques de tarjetas con preguntas y respuestas elaboradas por el profesorado de la asignatura sobre contenidos de los distintos temas de la asignatura.

Como apoyo a la instalación y ejecución del programa, a través de Moodle se indicó la existencia de:

- una guía de instalación del programa,
- una guía de uso del programa,
- documentación suplementaria sobre el programa

Los profesores participantes elaboraron y pusieron a disposición de los alumnos para su descarga las tarjetas de varios bloques de la asignatura.

4. **Materiales y métodos** (describir el material utilizado y la metodología seguida).

El material empleado ha sido fundamentalmente el programa ANKI. Este programa permite la edición e incorporación de tarjetas digitales tipo pregunta y respuesta. Aunque existen actualmente numerosas alternativas a este programa, se seleccionó para esta primera experiencia por su facilidad de uso, su característica multiplataforma y su carácter abierto y gratuito. Sobre este programa se han creado y editado lotes de preguntas y respuestas referidas a la asignatura de Patología General del grado de Veterinaria, que han sido descargadas desde la plataforma Moodle de la UCO y utilizadas por los alumnos para el estudio de la asignatura de manera voluntaria.

5. **Resultados obtenidos y disponibilidad de uso** (concretar y discutir los resultados obtenidos y aquéllos no logrados, incluyendo el material elaborado y su grado de disponibilidad).

Durante la ejecución del proyecto se ha logrado dar a conocer la existencia, disponibilidad y uso del programa ANKI, tanto dentro del profesorado como de los alumnos del Grado de Veterinaria.

La aceptación por parte del alumnado ha sido muy buena, llegando incluso a demandar la elaboración de nuevos lotes de preguntas y respuestas por parte del profesorado.

La experiencia por parte del profesorado ha sido más desigual. Algunos profesores han tenido más dificultad a la hora de instalar y usar el programa, mientras que otros lo han encontrado fácil de usar. Sin embargo, en general el profesorado valora positivamente las posibilidades del programa como apoyo al estudio de la asignatura.

Dado que la experiencia ha sido positiva tanto para alumnos como para profesores, el programa ANKI y las tarjetas preguntas – respuestas elaboradas durante el presente proyecto se seguirán utilizando dentro de la asignatura de Patología General, contemplándose la posibilidad de incrementar la oferta de lotes de preguntas – respuestas, así como utilizar el sistema en otras asignaturas impartidas por los profesores que han participado en el proyecto.

6. **Utilidad** (comentar para qué ha servido la experiencia y a quiénes o en qué contextos podría ser útil).

El proyecto ha permitido dar a conocer la utilidad de herramientas digitales gratuitas para su aplicación por el profesorado y alumnado universitario. Ha servido como experiencia piloto de intercambio de material entre profesores y alumnos en este ámbito, y puede servir como germen para su implantación en otras asignaturas.

Por otra parte, los alumnos han podido comprobar cómo funciona el programa y cómo pueden crear su propias tarjetas, lo que en algún momento podría dar lugar al aprendizaje colaborativo mediante la creación e intercambio de materiales entre los

propios alumnos de forma autónoma.

El hecho de que los recursos utilizados sean gratuitos y de libre acceso facilita su difusión y permanencia en el tiempo, tanto para nuevos alumnos como para los profesores.

7. **Observaciones y comentarios** (comentar aspectos no incluidos en los demás apartados).

Por razones ajenas al proyecto, no se ha podido evaluar la influencia del uso de las tarjetas en las calificaciones obtenidas por los alumnos. Sin embargo, dada la aceptación de la iniciativa tanto por alumnos como por profesores, la experiencia va a ser continuada durante los próximos cursos académicos, por lo que se espera poder evaluar qué influencia tiene la puesta a disposición de los alumnos de material que fomente el aprendizaje autónomo en las calificaciones obtenidas posteriormente.

8. Bibliografía.

1. Programa ANKI. <http://ankisrs.net/>
2. Manual del software: <http://ankisrs.net/docs/manual.html>

Lugar y fecha de la redacción de esta memoria

En Córdoba, a 25 de septiembre de 2014.

Sr Vicerrector de Estudios de Postgrado y Formación Continua