



## B.6

FRANCISCO JAVIER MENDOZA GARCÍA,  
COORDINADOR

### DESCRIPCIÓN

La iniciativa ofrece la oportunidad al alumnado de llevar a la práctica sus conocimientos en Veterinaria a nivel profesional, puesto que se enfrenta a las situaciones con las que se va a encontrar una vez que concluya sus estudios. Con ello, los estudiantes han adquirido los cuatro roles profesionales de una consulta veterinaria –incluido el de cliente–, que ha sido evaluada por el profesorado, y ha tenido que tomar todas las decisiones. El desarrollo de esta iniciativa ha supuesto un coste de 1.050 euros, sufragados entre la Universidad de Córdoba y la Facultad de Veterinaria.

Contacto para ampliar la información sobre el contenido del proyecto:  
[pv2megaf@uco.es](mailto:pv2megaf@uco.es)



# ESCENIFICACIÓN CLÍNICA VETERINARIA CON REPRESENTACIÓN DE LA ESTRUCTURA PIRAMIDAL LABORAL

## ACTUACIÓN

El proyecto, que se ha llevado a cabo a lo largo del curso 2009-2010, tiene como eje el desarrollo de las habilidades y destrezas que se necesitan para enfrentarse a las situaciones de la práctica real veterinaria. La participación en la actividad ha sido voluntaria y, por tanto, el profesorado no la ha tenido en cuenta a la hora de la calificación final.

Esta nueva herramienta docente nace a principios de curso con una sesión informativa, en la que se explican los objetivos a alcanzar y la metodología que se iba a utilizar. El siguiente paso lo toma el alumnado con la elección de los grupos de trabajo, formados por un máximo de cuatro personas; a cada uno se le asignaron entre dos y tres casos clínicos a desarrollar. Cada integrante asume un rol a desempeñar: veterinario jefe, que reparte el trabajo, veterinario y auxiliar técnico veterinario, que actúan de manera conjunta frente a las órdenes del primero y, finalmente el cliente, que expone el caso clínico a resolver. Con ello, cada uno de los actores adopta el perfil que tendrá que desarrollar una vez que salga de la Facultad de Veterinaria y comience a trabajar. Recepción y atención al cliente, el manejo del animal, la solvencia en el mando



del resto del personal de la clínica, la capacidad de trabajar en equipo y conocer la enfermedad expuesta son algunas de las acciones que se simulan en la actividad. Es más, tras realizar las pruebas pertinentes, el grupo tiene que llegar a un diagnóstico presuntivo y, en función del mismo, determinar el tratamiento que tiene que seguir el animal.

Para una mejor evaluación y también para detectar posibles fallos se graban todos los casos, que posteriormente se comenta con el docente especialista.

La iniciativa incluye una autoevaluación con la que el profesorado conoce la valoración del alumnado, pero con la que también se busca que el estudiante califique la capacidad de fomento de las competencias a desarrollar. Otro de los puntos que se preguntan es qué rol es el más difícil de interpretar o el que mejor se desarrolla durante el ejercicio. Además de la simulación y la autoevaluación, esta herramienta docente lleva aparejado el fomento del inglés durante su ejecución, puesto que gran cantidad de los clientes que ahora llegan a las clínicas son extranjeros y un veterinario tiene que saber comunicarse con ellos.

## REPERCUSIÓN DOCENTE

Esta simulación de un caso clínico constituye para la Facultad de Veterinaria una nueva forma de enseñanza para el profesorado y, además, supone una perfecta herramienta de adaptación al mundo profesional para el alumnado. Otro de los factores a destacar con este proyecto es su transversalidad y ambivalencia, ya que el alumnado maneja todos sus conocimientos y los aplica de forma adecuada y multidisciplinar.



## CONTENIDO INNOVADOR

Con esta herramienta docente, la primera de estas características que se lleva a cabo en la Facultad de Veterinaria, se promueven competencias que en el ámbito de esta ciencia se habían desatendido hasta la fecha y, además, se motiva y se da a conocer al alumnado a lo que se va a enfrentar en su etapa profesional. La incorporación de la videograbación, por su parte, ofrece a los estudiantes la posibilidad de enfrentarse a sus errores más comunes o puntos débiles y, con ello, corregirlos.





## BENEFICIARIOS DE LA ACTUACIÓN

En concreto, los estudiantes que se han beneficiado del proyecto son los que están matriculados en la asignatura de cuarto curso Patología médica y de la nutrición de la titulación de Veterinaria. Ellos no son los únicos que obtienen ventajas y adquieren nuevas competencias con la iniciativa, puesto que el profesorado también consigue mostrar la experiencia clínica diaria.

## SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO

La buena acogida de la iniciativa entre el alumnado y su extensión a otras asignaturas hace posible que el profesorado la apoye para que finalmente se constituya como práctica reglada en el futuro grado de Veterinaria que comenzará a impartirse a partir del curso académico 2010-2011. La herramienta docente cuenta, además, con el respaldo de la Universidad de Córdoba a través de su programa Proyectos de Mejora de la Calidad Docente y de la propia Facultad de Veterinaria.

## IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DOCENTES A LAS QUE DA COBERTURA EL PROYECTO. ADAPTACIÓN AL PROCESO DE CONVERGENCIA

Gracias al desarrollo de este proyecto se fomenta el trabajo en equipo y el alumnado se forma para hablar en público y las diferentes formas de atenderlo al asumir distintos roles en el ejercicio de su profesión. Otra de las competencias que se impulsan es la de la toma de decisiones y el desarrollo del sentimiento de la responsabilidad profesional.

## AVANCES CONSEGUIDOS GRACIAS AL PROYECTO

Este nuevo método de aprendizaje se ha constituido como una nueva herramienta de adaptación de la titulación de Veterinaria al Espacio Europeo de Educación Superior. Además, facilita el aprendizaje de nuevas competencias y fomenta el uso profesional del inglés y constituye también un nuevo sistema de evaluación para el alumnado.