

B.12

R. ALEJANDRO PÉREZ ÉCIJA
FRANCISCO JAVIER MENDOZA GARCÍA, JUNTO
CON LA PARTICIPACIÓN DE SIETE DOCENTES DE
LA FACULTAD DE VETERINARIA DE LA UNIVERSI-
DAD DE CÓRDOBA Y OTROS CENTROS, ADEMÁS
DE PDI NO DOCENTE Y LA COLABORACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD DE JAÉN.

PROMOTION OF NEW SKILLS AND ENGLISH TERMINOLOGY IN VETERINARY TEACHING BY CLINICAL CASE SIMULATIONS

DESCRIPCIÓN

El proyecto, en el que se trabaja desde hace cinco años y ha contado con un presupuesto de 4.050 euros, tiene como reto desarrollar entre el alumnado de Veterinaria las habilidades y destrezas que van a necesitar cuando concluyan su formación académica y comiencen a ejercer su profesión. Por ello, la iniciativa incluye tres actividades: simulación de casos prácticos; desarrollo de un tutor virtual 3D para el aprendizaje de inglés; y la gestión de recursos y la adquisición de nuevas competencias en Veterinaria mediante la resolución de problemas basados en la evidencia.

ACTUACIÓN (OBJETIVOS, ESTRATEGIAS, PROCESO). MATERIAS TRANSVERSALES EMPLEADAS

La propuesta incluye tres actividades diferentes, que a continuación se detallan:

1. Escenificación de una clínica veterinaria con representación de la estructura piramidal laboral: lo que pretende esta iniciativa es acercar el mundo laboral al alumnado. Se trata de un proyecto, de carácter voluntario, que comenzó a desarrollarse en el curso 2009-2010 en la asignatura Patología Médica y de la Nutrición de cuarto curso de Veterinaria. Para ello, se forman grupos de trabajo que tienen que desarrollar hasta tres casos clínicos; cada alumno adopta un rol diferente, desde el cliente hasta el veterinario. Cada caso se graba para su posterior análisis y, como último paso, se realiza una autoevaluación.
2. Desarrollo de un tutor virtual 3D para el aprendizaje de inglés en Veterinaria: este material se concreta en la



elaboración de un atlas dividido en diferentes apartados, con imágenes en 3D sobre las que el alumnado puede interactuar, e incluye términos veterinarios en inglés.

3. Gestión de recursos y adquisición de nuevas competencias en Veterinaria mediante la resolución de problemas basados en la evidencia:

La actividad se centra en la propuesta del alumnado a que participe en la simulación de casos clínicos reales en pequeños animales, como perros y gatos, y también en caballos. En este caso, el estudiante asume todas las responsabilidades al dirigir el caso clínico y se encarga, además de las pruebas diagnósticas a realizar, así como el tratamiento. Como el fin último es acercar al máximo a los estudiantes con la profesión que van a ejercer a corto plazo, el ejercicio incluye una dotación económica, para que pueda distribuirla de la mejor forma posible.

RESULTADOS OBTENIDOS

Impacto: repercusión docente

La principal consecuencia de este proyecto es que ha permitido la creación de una nueva asignatura en el grado de Veterinaria, que se impartirá a partir del curso 2013-2014: Aptitudes Psicológicas para el Veterinario. Otro de los logros de la iniciativa es el apoyo del alumnado y que su desarrollo sirve como una herramienta de adaptación a su futura profesión. La transversalidad es una de las características más importantes de la actividad, que también ayuda a que el alumnado pueda tomar decisiones críticas.

Contenido innovador

Sin duda alguna, el programa supone un nuevo enfoque docente en la enseñanza de Veterinaria, puesto que promueve competencias que antes no contaban con mucha dedicación. La iniciativa acerca el mundo profesional al alumnado y permite que éste sepa cuáles son sus errores en el ejercicio

de su profesión y corregirlos, además de saber cuáles son sus limitaciones a la hora de disponer de los recursos.

Beneficiarios de la actuación

En primer lugar, ha sido el alumnado de la asignatura de cuarto curso Patología Médica y de la Nutrición el que se ha beneficiado con su participación en el proyecto. Sin embargo, ellos no son los únicos, puesto que el profesorado también consigue mejorar en su profesión al extender la enseñanza y transmitir los conocimientos y su experiencia de la clínica diaria.

SOSTENIBILIDAD: ELEMENTOS QUE PERMITEN LA DURACIÓN DEL PROYECTO

El futuro de la propuesta está más que garantizado ante la creación de una nueva asignatura para el grado de Veterinaria y por el amplio respaldo del alumnado. Además, el proyecto cuenta con el apoyo de la Universidad de Córdoba a través de su programa de 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

Con esta herramienta docente se cubren varias necesidades en la enseñanza de Veterinaria, que van desde el fomento a trabajar en equipo, hasta lograr que el alumnado pueda hablar el público de manera correcta y sea capaz de tomar decisiones por sí mismo. El fomento de la autocrítica, usar el inglés en el desarrollo de la profesión y ofrecer al estudiante una nueva acción en la que aplicar los conocimientos teóricos a casos clínicos reales, son otros de los éxitos alcanzados.



AVANCES CONSEGUIDOS GRACIAS AL PROYECTO

El primer logro obtenido es la adaptación del título de Veterinaria a las exigencias del Espacio Europeo de Educación Superior, un método que permite al alumnado coordinar sus

conocimientos entre disciplinas y materias, que facilita el aprendizaje de nuevas competencias y que supone un nuevo uso de la tecnología.