

Aplicaciones gratuitas para dispositivos móviles y tabletas Android relacionadas con la docencia en el Grado en Veterinaria

Free apps for Android smartphones and tablets related to teaching in the Degree in Veterinary Medicine

Carretón, E.¹; Morchón, R.²; Fernández-Abalos, JM.³; Suarez-Bonnet, A.⁴

¹ Instituto Universitario de Investigaciones Biomédicas y Sanitarias. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

² Departamento de Biología Animal, Parasitología, Ecología, Edafología y Química Agrícola. Universidad de Salamanca.

³ Departamento de Microbiología y Genética. Universidad de Salamanca.

⁴ Pathobiology and Population Sciences. The Royal Veterinary College, University of London. Reino Unido.

Correo electrónico: rmorgar@usal.es (Morchón, R.)

Introducción

Los universitarios invierten mucho tiempo en el uso de smartphones (INE, 2018). Este hecho ha permitido la creación de un nuevo escenario en la docencia universitaria (Brazuelo-Grund *et al.*, 2017). Son pocos los estudios que valoran su eficacia (Vázquez-Cano, 2012) y se hace necesaria una evaluación e integración de su uso en el aula. El objetivo de este trabajo fue la selección de una serie de aplicaciones (*apps*) de utilidad para el profesor y el alumnado en el Grado de Veterinaria.

Métodos

Se han seleccionado una serie de *apps* gratuitas y disponibles para dispositivos Android en función de su aplicabilidad en el aula veterinaria. La búsqueda se ha realizado a través de la *app* Google Play, teniendo en cuenta que fueran *apps* gratuitas y disponibles para cualquier dispositivo Android. La selección se realizó en función de las temáticas que se imparten en el Grado en Veterinaria y empleando palabras clave en función de dichas temáticas como, por ejemplo, bacterias, anatomía, veterinaria, frecuencia cardíaca, modelos de animales, disección, *veterinary*, etc. Las *apps* de pago fueron desechadas entendiéndose que su coste puede suponer una problemática.

Resultados y Discusión

Se seleccionaron un total de 16 *apps* de un total de 58, que podrían ser más en el momento actual, pues constantemente aparecen muchas más. Por lo que se refiere a la medicina humana y que pueden ser empleados para la docencia veterinaria: *Auscultation*, *Beat Counter*, *CardioSmart Heart Explorer*, *Kidney Anatomy Pro*, *My Heart Anatomy Pro*, *The mechanism of hearing* y *WBC;Counter*; a la medicina veterinaria y sus patologías: *Diccionario Veterinario*, *IMAIOS Vet Anatomy*, *OftalmologíaFree*, *OsteologíaLic*. *SmallAnimalUltrasound Free* y *VOP App*; y finalmente a bacterias y otros parásitos: *Bacteria*, *CAPC Ova ID* y *ToxoplasmApp*. Se ha observado que en medicina veterinaria existe una escasa oferta de *apps*. Muchas *apps* aportan modelos 3D interactivos que permiten ampliar, girar y guardar imágenes con anotaciones, para ser usadas posteriormente. Este aspecto interactivo podría mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para docentes como para los

estudiantes (Rossing et al., 2011; Briz-Ponce et al., 2016). Sin embargo, las *apps* gratuitas mostraban publicidad excesivamente invasiva.

Conclusiones

Es necesario incentivar la creación y el empleo de *apps* adecuadas en el aula, ya que su uso es beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje y para la optimización del rendimiento de los estudiantes en veterinaria.

Referencias

- Brazuelo-Grund F, Gallego-Gil DJ, Cacheiro-González ML (2017). Los docentes ante la integración educativa del teléfono móvil en el aula. *RED. Revista de Educación a Distancia*: 52: 6.
- Briz-Ponce L, Juanes-Méndez JA, García-Peñalvo FJ, Pereira A (2016). Effects of Mobile Learning in Medical Education: A Counterfactual Evaluation. *Journal of Medical Systems*: 40: 136.
- Instituto Nacional de Estadística (INE) (2018). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2017. Disponible en: http://www.ine.es/prensa/tich_2018.pdf (Último acceso: febrero 2019).
- Rossing JP, Miller WM, Cecil AK, Stamper SE (2011). iLearning: The Future of Higher Education? Student Perceptions on Learning with Mobile Tablets. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*:12(2): 1–26.
- Vázquez-Cano, E (2012). Mobile Distance Learning with Smartphones and Apps in Higher Education. *Educational Sciences: Theory & Practice*: 14(4): 1505-1520.

Palabras clave: Aplicación móvil; Tecnologías de la información y comunicación (TIC); *Mobile learning*; Aprendizaje colaborativo.

Historial de publicación

Recibido: 17/02/2019

Revisado: 22/02/2019

Aceptado: 25/02/2019