

Aplicando metodología de aula invertida en seminarios de fisiología veterinaria

Application of flipped classroom in veterinary physiology teaching

García-García, R.M.; Revuelta, L.; Lorenzo, P.L.

¹ Departamento de Fisiología. Universidad Complutense de Madrid.

Correo electrónico: rosa.garcia@vet.ucm.es (García-García, R.M.)

Introducción

Los estudiantes del siglo XXI demandan el uso de metodologías innovadoras para un aprendizaje más dinámico y eficaz. En el aula invertida (AI) el estudiante es el responsable del aprendizaje fuera del aula, guiado por el profesor, y la clase se convierte en un espacio para la participación y la consolidación del aprendizaje autónomo (Bergman y Sams, 2014). Por otro lado, las herramientas *online* ayudan a evaluar la asimilación de los contenidos por el estudiante.

Métodos

El propósito de esta experiencia fue desarrollar un aprendizaje autónomo, colaborativo y dinámico mediante la metodología de AI, combinada con el uso de herramientas *online* en los estudiantes de fisiología veterinaria. Un total de 166 estudiantes realizaron el seminario teórico-práctico de fisiología del medio interno, distribuidos en 4 sesiones. Previo al seminario, las instrucciones se colgaron en el campus virtual, al igual que los casos a tratar en el seminario. Los estudiantes se organizaron en grupos de 5 personas, en el que cada alumno se hacía “experto” en uno de los 5 temas propuestos y realizaba el trabajo autónomo de comprender y profundizar en el tema asignado para explicarlo después a sus compañeros de grupo. El día del seminario los grupos se reunieron en el aula, dedicando 30 minutos a la exposición de los temas por cada “experto” y a la discusión y análisis de los casos, bajo supervisión del profesor. Los 10 minutos siguientes los emplearon para resolver un caso, similar a uno de los casos analizados. Después, realizaron un *Kahoot* individual con 10 preguntas de los temas, con recompensa en el examen teórico para los mejor calificados. Finalmente se empleó la herramienta nube de palabras en *Mentimeter* para conocer la opinión de los estudiantes sobre la actividad.

Resultados y Discusión

De la sesión presencial se deduce que los estudiantes han desarrollado las competencias disciplinares que se pretendían y las transversales de búsqueda de información, comunicación, uso del lenguaje técnico, capacidad de análisis y discusión y capacidad de trabajo en grupo. El porcentaje de preguntas respondidas correctamente en *Kahoot* fue de 79,8; 82,8; 68,7 y 69,4% en cada sesión.

Las palabras con mayor peso en la nube de palabras fueron: interesante, útil, entretenido y rápido. Hay que señalar que la sesión era tan solo de 1 hora de duración. Algunos alumnos indicaron que el uso de *Kahoot* con fines de evaluación les resulta estresante, por lo que sería conveniente valorar esta opinión de cara al futuro. La experiencia del docente también ha sido positiva encontrando la falta de tiempo como el mayor problema para el desarrollo de la experiencia.

Conclusiones

El grado de aprendizaje ha sido alto y la satisfacción de los estudiantes elevada, aunque demandan más tiempo para el mejor aprovechamiento de la actividad.

Referencias

Bergman J, Sams A (2014). Gateway to student engagement. Oregon, USA International Society for Technology in Education.

Palabras clave: Cultura Maker; Transformación digital; Vídeos docentes; Vacuno; E-learning.

Historial de publicación

Recibido: 19/02/2019

Revisado: 07/03/2019

Aceptado: 27/03/2019

