

Teatralización de Historia de Veterinaria en el aula irtual

Meana Mañes, Aránzazu; Ares Lomban, Irma; Bautista Santacruz, José Manuel; Cortes Gardin, Oscar; López Rodríguez, Juan; Miguel Rodríguez, Juan Miguel; Marín Bañeza, Miguel Ángel; Marín García, Pilar; Picazo González, Rosana; Sánchez de Lollano Prieto, Joaquín.¹

Resumen: Para continuar con la aplicación de la metodología de la ludificación como herramienta de aprendizaje en la asignatura de Historia de Veterinaria en la Facultad de Veterinaria de la UCM, se ha utilizado el Collaborate. Se optó por realizar una proyección sincrónica de la actuación por medio del Campus Virtual para que todos los alumnos pudieran acceder a dicha representación de forma remota. Las actuaciones se han realizado al inicio de las clases teóricas con interpretaciones de personajes relevantes en la historia de la veterinaria, por los propios alumnos y profesores. Estos diálogos actuaban como texto base para las explicaciones docentes de cada tema. Este año debido a los protocolos Covid, se optó por utilizar un espacio aislado y con ventanal, desde el que los alumnos interpretaban monólogos o diálogos siguiendo estrictamente las medidas de protección. Se incluye también el uso de la aplicación Kahoot, como otra herramienta TICs utilizada para la evaluación final de la asignatura.

Palabras clave: Historia de Veterinaria; Ludificación; Píldoras de conocimiento, Kahoot.

1. Incorporación metodologías TICs.

1.1. Uso de Collaborate para la escenificación

La comunicación mediante la aplicación Collaborate ha sido indispensable para llevar a cabo este año el objetivo de ludificar la asignatura de Historia de Veterinaria, como en años anteriores. La imposibilidad de acceder al aula todos los días por protocolos establecidos en la Facultad, ha sido solventado diariamente con la proyección en remoto de la actuación preparada por los responsables de cada una de ellas.

Se habían planificado ocho interpretaciones histórico-teatrales de personajes relevantes en la historia de la veterinaria. Estas actuaciones eran siempre preparadas y realizadas por los propios alumnos matriculados y profesores.

Este año era imposible realizar dichas actuaciones en el aula, pero optamos por la ayuda de las TICs. La estructura de la escenificación se consiguió finalmente cumpliendo con todo el protocolo Covid establecido este año por la Facultad: mascarilla y distancia, así como aforo reducido en el aula.

Se pudo realizar por la emisión en remoto por Collaborate y la utilización de un habitáculo independiente y aislado con ventanal al aula, desde el que los alumnos interpretaban monólogos o diálogos siguiendo estrictamente las medidas de protección (Figura 1). Para que todos los alumnos pudieran visualizarlo, se optó por realizar una proyección sincrónica mediante Collaborate de la actuación por medio del Campus Virtual y así todos los alumnos matriculados pudieron acceder a dicha representación de forma remota.

¹ Facultad de Veterinaria. Email: ameana@ucm.es. ORCID: 0000-0002-7599-7226

Los alumnos que no podían asistir físicamente al aula debido al aforo o por problemas de otra índole (aislamiento, cuarentena) lo realizaron virtualmente gracias a las herramientas disponibles en el aula y aportadas por los docentes, como videocámaras portátiles para enfocar la escena que se realizaba al fondo del aula.

Si las condiciones eran las adecuadas y el aforo era mínimo (2-3 personas en toda el aula; aforo máximo 36), la distancia existente entre la zona de grabación, un cuarto adjunto al aula, pero conectado por un amplio ventanal, facilitaba un poco las cosas. Los actores podían utilizar el micrófono del aula e incluso en algunos casos retirar la mascarilla momentáneamente para mejorar el sonido en remoto. Dicha actuación también era grabada con posterioridad en mejores condiciones para otros usos de carácter divulgativo, ya que en muchos casos el número de personas en el aula impidió que se retiraran las mascarillas durante la grabación, bajando mucho la calidad del sonido.

El uso de las mascarillas y de la emisión por remoto ha aportado un nuevo reto que se ha superado con gran éxito. Todos los alumnos han participado en la emisión de las teatralizaciones mediante el Collaborate.

1.2. Uso de Kahoot para examen final

Otra incorporación basada en metodología TICs ha sido la evaluación de la asignatura mediante la aplicación Kahoot. Esta aplicación es de uso gratuito y muy intuitiva de construir (www.kahoot.it), permite realizar rápidos exámenes de preguntas multirespuesta, mediante el uso de los móviles personales de los alumnos. Los alumnos se conectan sin necesidad de descargarse la aplicación directamente con su móvil, mientras el profesor abre su sesión y selecciona uno de los denominados Quiz que ha preparado.

Los alumnos pueden identificarse con un seudónimo, pero si el profesor solicita la identificación por el DNI, los resultados que quedan archivados en la aplicación pueden tener múltiples usos, desde actuar como lista de asistencias como para evaluación. Este ha sido el objetivo utilizado en la asignatura de Historia de Veterinaria. El examen final de la asignatura se realizó mediante una prueba Kahoot, cuyos resultados se imprimieron y fueron firmados por los alumnos y profesores como prueba de examen.

2. La ludificación como herramienta docente

La ludificación, eje vertebrador de esta metodología, se ha empleado para estimular la motivación entre el alumnado. Este año hubiera sido imposible sin la utilización de la aplicación Collaborate.

Para continuar con la tradición de la asignatura optativa de Historia de la Veterinaria de la Universidad Complutense sobre el uso de la ludificación como herramienta de innovación didáctica, este año se ha adaptado el método para su exposición virtual.

El objetivo de la ludificación es que de un modo atrayente y dinámico el estudiante adquiera contenidos históricos, se implique en su elaboración y en su propio aprendizaje. Este año ha habido que implementar el uso de TIC para poder llegar a todo el alumnado dadas las restricciones inherentes a los protocolos Covid instaurados en la Facultad de Veterinaria.

Los contenidos teóricos de la historia de la ciencia de difícil memorización y asimilación han sido más fácilmente aprendidos, mediante el uso de una representación simbólica y artística muy potente en la que los propios alumnos han participado activamente.

Con esta metodología, los alumnos han investigado, se han documentado y han mejorado la asimilación de los contenidos de la asignatura de una forma atrayente y estimulante.

Todos y cada uno de los alumnos han asumido roles de personajes históricos de la profesión veterinaria para mantener un corto monólogo o diálogo con otros colegas de épocas cercanas.

Cada alumno ha investigado sobre la época y la sociedad que le correspondía, tutorado por un profesor, y ha buscado el material necesario para apoyar la escenificación (ropa, peluca, etc.). Parte del material se ha comprado con la dotación del Proyecto de Innovación Docente nº 270 del curso 19-20 y nº 146 del curso 17-18 y otra parte ha sido aportada por los alumnos y docentes implicados más directamente.

Con el fin de cumplir los estatutos de la UCM, se han incorporado ciertas condiciones a la selección de personajes:

- Un personaje femenino que abordará la problemática de la reciente incorporación de la mujer en los distintos ámbitos de la Veterinaria
- Un extranjero que realice el diálogo en inglés para promover la internacionalización de la docencia
- Un personaje cuyo perfil permita incorporar la educación en valores y la integración de diferentes entornos sociales

Se han potenciado también algunas competencias transversales como:

- Ser capaz de obtener resultados de aprendizaje para que el alumno logre integrarse en una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo.
- Ser capaz de gestionar la información como fuente de conocimiento en su ámbito disciplinar, incluyendo destrezas en las herramientas básicas en informática y tecnologías de la información.
- Potenciar en el ámbito universitario una formación cultural y humanística, adquiriendo y valorando culturas y valores más allá de su formación técnica.

Se ha logrado llevar las actuaciones fuera del entorno físico donde se realizaban, incrementando la motivación entre el alumnado y se ha añadido un nuevo componente: el efecto integrador o identitario del alumnado, profesorado y PAS con la profesión y el centro. Los productos obtenidos como material audiovisual y textos y las representaciones se están preparando para ser expuestos dentro de un espacio virtual en la página Web de la Facultad, que se denominará Historioteca Veterinaria. Estas pequeñas píldoras llevarán una introducción sobre el/los personajes y el tema a tratar, antes de la visualización de la escenificación correspondiente.

3. Escenificaciones realizadas en el curso 20-21

Las ocho actuaciones realizadas están relacionadas con cada uno de los temas del programa (Tabla 1). Puede verificarse la relación entre el tema impartido y el personaje seleccionado por los alumnos (no se incluyen los nombres de los alumnos en dicha tabla, si el del tutor correspondiente). La estructura de la escenificación siguiendo el protocolo Covid establecido este año por la Facultad se pudo realizar por la utilización de un habitáculo independiente y aislado con ventanal al aula, desde el que los alumnos interpretaban monólogos o diálogos siguiendo estrictamente las medidas de protección (Figura 1). Se optó por realizar una proyección sincrónica de la actuación por medio del

Campus Virtual para que todos los alumnos pudieran acceder a dicha representación de forma remota. Se adjuntan imágenes de los personajes durante su actuación (Figura 2). En el Apéndice 1 se incorporan el texto creado para la escenificación de Vegecio de Roma, cuya obra principal fué *Artis veterinariae sive digestorum mulomedicinae libri*).

Tabla 1. Personajes seleccionados para ludificar la docencia de Historia de Veterinaria y uso de TICs. Elaboración propia.

Temas HV 2020-21	Profesor tutor	Fecha	Tema escena	Personajes Uso TIC
Tema 2. El origen del vínculo hombre-animal. Paleoveterinaria, Veterinaria empírico-intuitiva y arcaica (Mesopotamia y Egipto). Veterinaria empírico-mágica (América prehispanica). Veterinaria empírico-racional (India, China, Japón).	Joaquín Sánchez De Lollano	15.10.20	Sarna caballo	Liu Jie You de China Aha Nekt de Egipto Collaborate
Tema 3. Cultura clásica y veterinaria: Grecia, Escuela de Alejandría, Roma y Bizancio. El legado árabe.	Pilar Marin	22.10.20	Rabia perro	Absirto de Bizancio Vegecio de Roma Collaborate
Tema 4. Medicina veterinaria medieval: Obras de hipiatría, hipología, cetrería y ganadería. Cofradías, Hermandades y Gremios. Herradores, Mariscales, Albeítares.	Irma Ares	29.10.20	Sarna vaca	Hildegarda de Bingen Francisco de la Reyna Collaborate
Tema 5. La Ilustración y las Escuelas de veterinaria, nueva orientación en el ejercicio profesional, actualización y mejoras en medicina veterinaria. La creación de las Escuelas de Veterinaria. Transición de la albeitería a la veterinaria en España. La Veterinaria Militar.	Aránzazu Meana	05.11.20	Sarna camellos y zoonosis	Segismundo Malats Nicolas Casas de Mendoza Collaborate
Tema 6. Regulación del ejercicio profesional. Supervisión de los alimentos, veedores. La Mesta, ganadería y sanidad animal. Las mentalidades en la teoría veterinaria. Etnoveterinaria, folkveterinaria, prácticas paracientíficas y no validadas.	Juan Miguel Rodríguez	12.11.20	Control en La Mesta	Un alcalde de la Mesta y un pastor Collaborate
Tema 7. Transición al siglo XX. Desarrollo de especialidades y nuevos ámbitos en veterinaria, producciones, salud pública y sanidad animal, seguridad y calidad alimentaria, medio ambiente.	Oscar Cortés	26.11.20	Sarna matadero	Juan Morcillo y Olalla Collaborate
Tema 8. Veterinaria contemporánea, Evolución de las instituciones y de la organización profesional veterinaria. Instituciones administrativas, profesionales, asistenciales, docentes y de investigación.	José María Bautista	3.12.20	Transmisión por garrapatas	Theobald Smith ganadero vaca Collaborate
Tema 9. Incorporación de la mujer en veterinaria. Evolución del modelo profesional: paternalista y autonómico. Tendencias actuales. Asociaciones, congresos y actividades.	Rosana Picazo	10.12.20	Primera mujer veterinaria	María Cerrato Collaborate



Figura 1: Espacio utilizado para escenificar la actuación de un personaje histórico (izda) y método de grabación a distancia para su transmisión por el Campus Virtual (dcha). Fuente: elaboración propia.

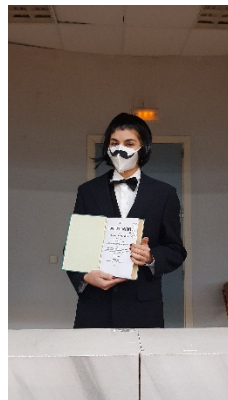


Figura 2. Alumna representando al veterinario Juan Morcillo y Olalla. Elaboración propia

Referencias bibliográficas

Fu, F.-L., Su, R.-C., & Yu, S.-C. (2009). EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of elearning games. *Computers & Education*, 52(1), 101-112.

La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario.

<http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>

Revista Educación 3.0. <http://www.educacionrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/40146.html>

Agradecimientos a los alumnos:

Clara Abad García, Elena María Bermejo Moreno, Raquel Cuesta Azcano, Gonzalo Flechoso Fernández, Ana María Manzano Reyes, Marta Mellado García, Héctor Nieto López, Antonio Pérez Pérez, Carlota Pintado Laguna, Raquel Rodríguez Rubio, Blanca Ruiz De Elvira Sánchez.

Apéndice 1: TEXTO DE JUAN MORCILLO Y OLALLA

Muy buen día, soy Don Juan Morcillo y Olalla, veterinario de primera clase, como seréis ustedes en muy poco tiempo, y, desde 1854, subdelegado e inspector de carnes y pescados de la ciudad de San Felipe de Játiva. Me presento hoy aquí, en la Real Escuela Veterinaria de Madrid, para transmitir en primera persona la importancia que tiene el veterinario en la inspección e higiene de los alimentos y que ustedes, como futuros profesionales, debéis conocer. Ya en la antigua Roma, las carnes y productos alimenticios en general, se sometían a inspección oficial por la autoridad estatal, de forma que ya no se realizaban sacrificios rituales si no matanzas regladas.

Antes de nada, quiero que tengan presente la contribución tan importante que han realizado profesores veterinarios de esta escuela como Valentín de Montoya, Antonio Santos o Francisco Huertas, para que se nos distinga oficialmente a los veterinarios como Reconocedores e Inspectores de carne en las Casas-Mataderos, pues gracias al buen trabajo realizado en la determinación de la aptitud para el consumo de las carnes ante un foco de fiebre aftosa, el Ayuntamiento constitucional de la Muy Heroica Villa y Corte de Madrid fue el primero en nombrarlos oficialmente para dicho cargo.

Previamente, han sido los **VEEDORES DE CARNES** las personas encargadas de vigilar el estado de salud de las reses que se sacrificaban con destino al consumo. Estos eran nombrados entre antiguos carniceros e incluso pastores y ganaderos, los cuales carecían del conocimiento científico que avalara el trabajo que han estado desarrollando. En este punto, es importante destacar que somos nosotros, los veterinarios, y no otros los que estudiamos sólidamente la anatomía completa y comparada, las funciones de los órganos y las enfermedades que atacan a los animales con sus graduaciones, complicaciones y daños que estas arrojan. Por tanto, tenemos formación y conocimientos suficientes para identificar las carnes defectuosas y retirarlas del consumo humano, protegiendo así la salud del pueblo.

Por tanto, quiero que tengan bien presentes el **RAMO DE LA HIGIENE Y POLICÍA SANITARIA** que sin duda distingue al veterinario de la época actual, y para ello he elaborado, con mi experiencia adquirida, un tratado especial que pueda servirles como guía para la inspección en casas-mataderos y pescaderías. Pero no solo debemos tener en cuenta la salubridad de carnes y pescados, sino también de leche y productos lácteos, huevos, frutas, verduras...es decir, todo aquello que potencialmente pueda dañar la salud de los consumidores. También os quiero resaltar los **FRAUDES ALIMENTARIOS**, los cuales constituyen un engaño para el consumidor que la ley debe castigar muy severamente. Por ejemplo, frecuentemente encontramos **FALSIFICACIÓN DE LA LECHE DE CABRA** (más consumida), pues esta debe venderse tal como se extrae de las glándulas mamarias de las cabras, sin sustracción de la crema ni otro principio, ni adición de agua. Para conocer la cantidad de agua adicionada a la leche y cantidad de crema que tiene, se han desarrollado dos instrumentos: el lacto-densímetro y el cremómetro. Razón de más para que el veterinario realice esta función al tener la formación necesaria que le permite usar e interpretar la información que se genere de los instrumentos necesarios para evitar fraudes.