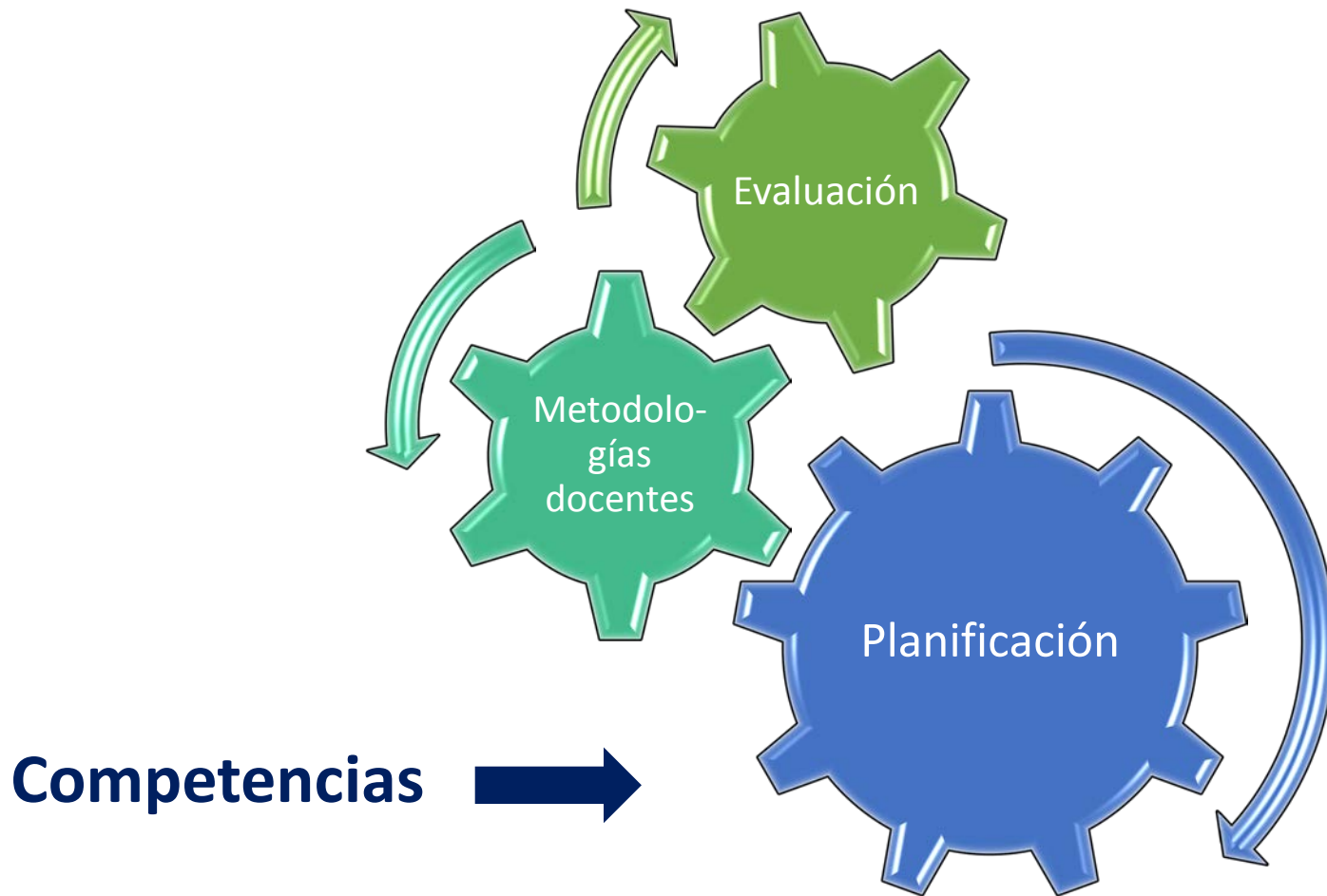


# Evaluación por competencias. Una propuesta de implantación en las prácticas de la asignatura *Farmacología veterinaria* (ECOMFAVET)



# Espacio Europeo de Educación Superior



# Objetivos

1. Implementar un sistema de evaluación por competencias aplicable a las actividades prácticas que desarrollan los alumnos en una asignatura del Grado en Veterinaria.
2. Favorecer el desarrollo personal de los alumnos, su capacidad de reflexión y autonomía, así como su habilidad para adaptarse al cambio y afrontar la incertidumbre que se puede presentar en su ejercicio profesional.
3. Mejorar la motivación y, con ello, el rendimiento académico de los estudiantes.

# Material y métodos

## Farmacología Veterinaria

2º curso      2º semestre  
Grado en Veterinaria  
6 ECTS

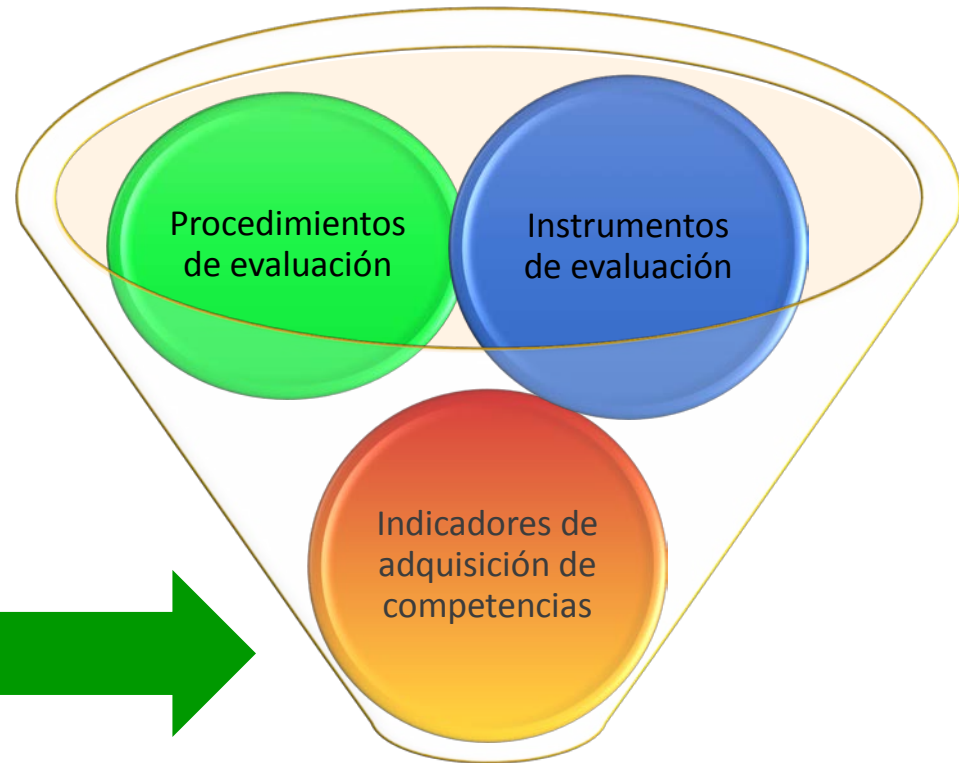
**Curso académico 2013-14**

Práctica 1. Evaluación experimental de la acción neuroléptica de un compuesto del grupo de las fenotiazinas

Práctica 5. Fuentes de información y aprendizaje en Farmacología: manejo de Farmacopeas y formularios

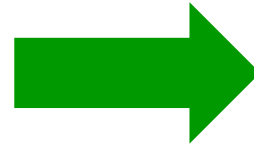
# Material y métodos

**3 reuniones**



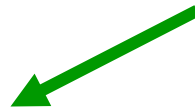
# Material y métodos

Datos

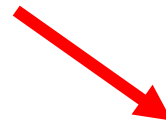


Normalidad

(test de Kolmogorov-Smirnov)



**Sí** normalidad  
(test t)

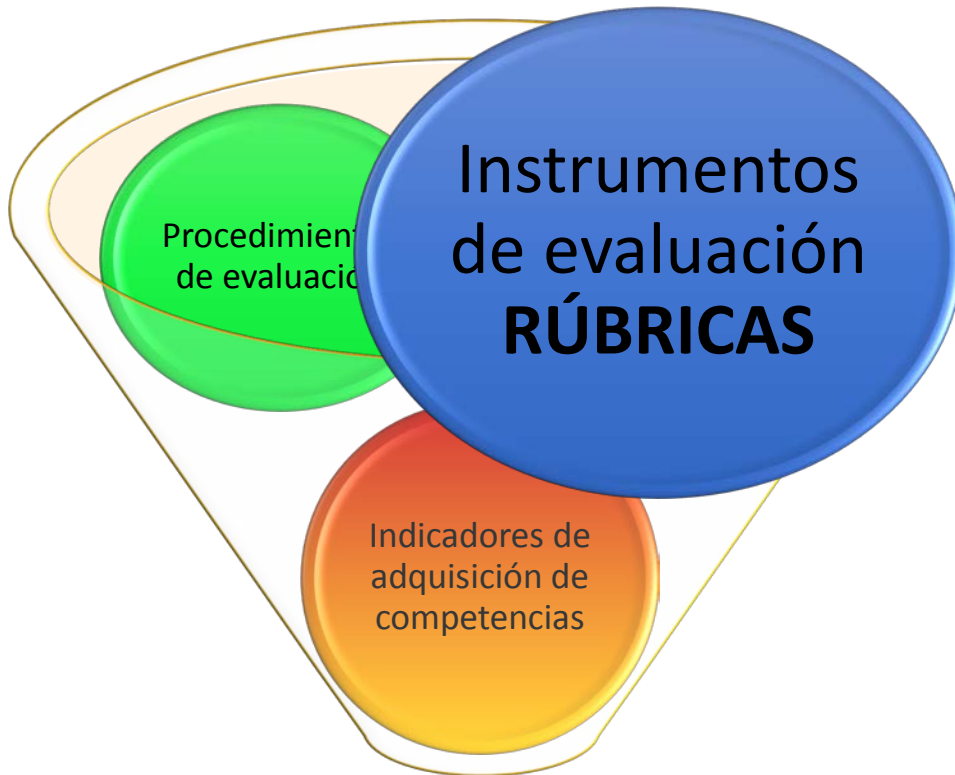


**No** normalidad  
(test de la U de  
Mann-Whitney)

$p \leq 0,05$



# Resultados

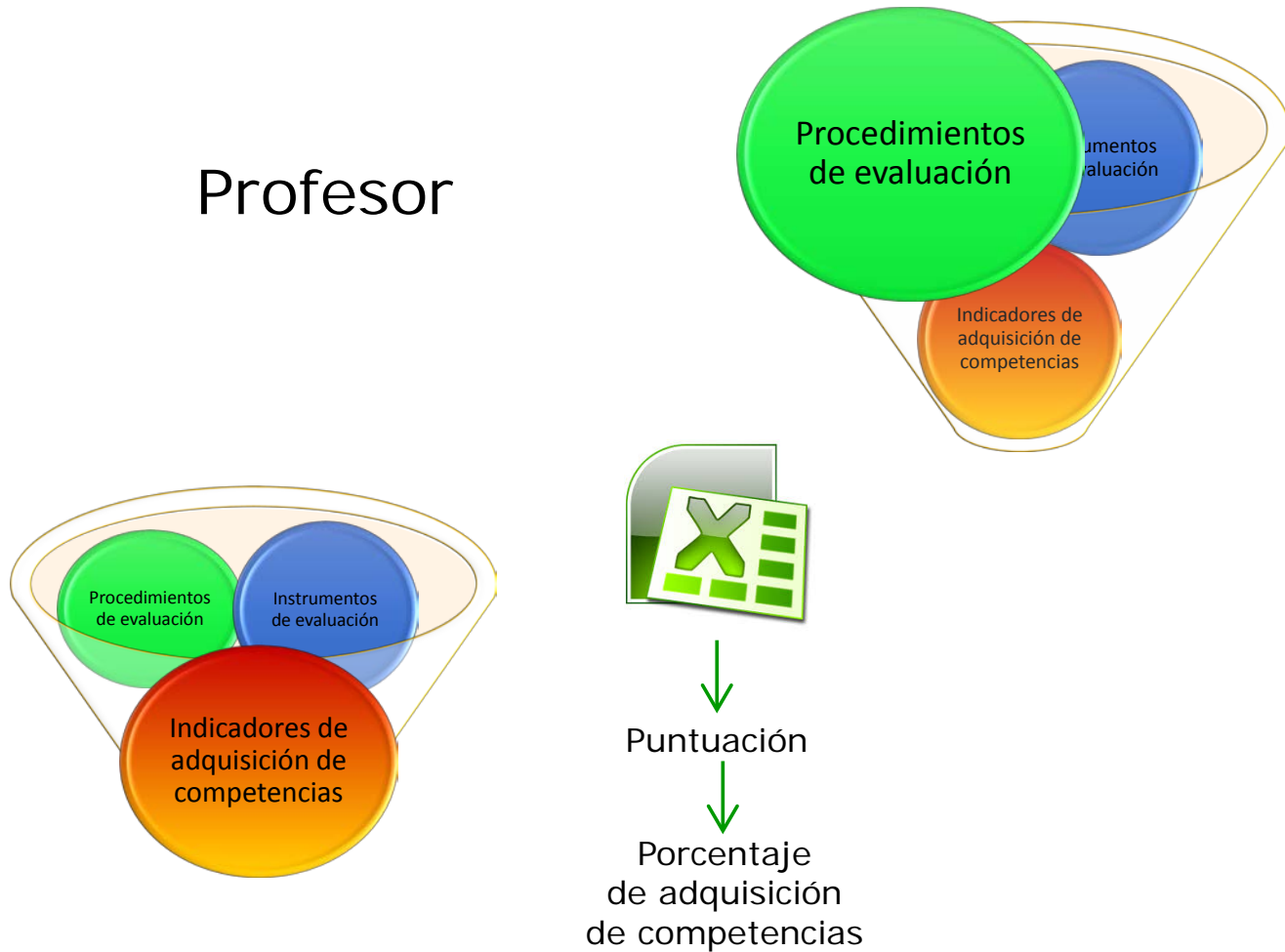


COMPETENCIA/Indicadores	NIVELES			
	DEFICIENTE 0,5	BUENO 1	MUY BUENO 1,5	EXCELENTE 2
<b>COMPETENCIA 1: Mantener actualizados los conocimientos, habilidades y actitudes de las competencias profesionales mediante un proceso de formación continua</b>				
Comunicación oral y escrita en castellano				
Capacidad de análisis y síntesis, y razonamiento crítico				
Ser capaz de seleccionar la fuente de información primaria adecuada para cada tipo de información demandada				
Saber consultar la información específica que se requiere en cada caso				
Ser capaz de sintetizar y estructurar la información solicitada				
Utilizar el vocabulario científico-técnico adecuado				
<b>COMPETENCIA 2: Leer e interpretar textos científicos en lengua inglesa</b>				
Transferir de forma correcta la información recogida en fuentes de información en inglés				
<b>COMPETENCIA 3: Trabajar en equipo, un o multidisciplinar, y manifestar respeto, valoración y sensibilidad ante el trabajo de los demás.</b>				
Compartir la información con los compañeros				
<b>Puntuación total</b>				
<b>Puntuación máxima</b>				<b>12</b>

COMPETENCIA/Indicadores	NIVELES			
	DEFICIENTE 0,5	BUENO 1	MUY BUENO 1,5	EXCELENTE 2
<b>COMPETENCIA 1: Comprender las acciones farmacológicas que generan, las reacciones adversas, las contraindicaciones, la prescripción y las interacciones farmacológicas de los grupos farmacológicos más utilizados en la práctica veterinaria diaria</b>				
Identificar la acción farmacológica desarrollada por el fármaco activo				
Identificar contraindicaciones y efectos adversos de los fármacos en el paciente animal				
Ser capaz de reconocer contraindicaciones y situaciones de riesgo con otros fármacos				
<b>COMPETENCIA 2: Trabajar en equipo, un o multidisciplinar, y manifestar respeto, valoración y sensibilidad ante el trabajo de los demás.</b>				
Ser capaz de colaborar con el compañero a la hora de realizar los trabajos				
Trabaja correctamente los trabajos de grupo con sus compañeros				
<b>COMPETENCIA 3: Capacidad de análisis y síntesis, y razonamiento crítico</b>				
Comunicación oral y escrita en castellano				
Capacidad de análisis y síntesis y razonamiento crítico				
Ser capaz de analizar, sintetizar y presentar de forma crítica los resultados obtenidos				
Utilizar el vocabulario científico-técnico apropiado				
<b>Puntuación total</b>				
<b>Puntuación máxima</b>				<b>16</b>
<b>Porcentaje</b>				

# Resultados

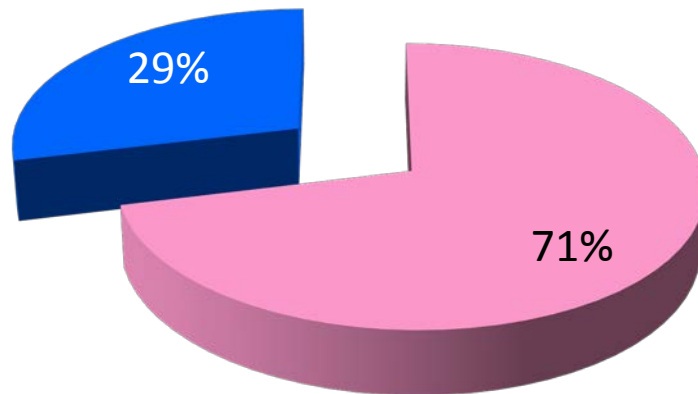
Profesor







# Resultados



■ Mujeres ■ Hombres

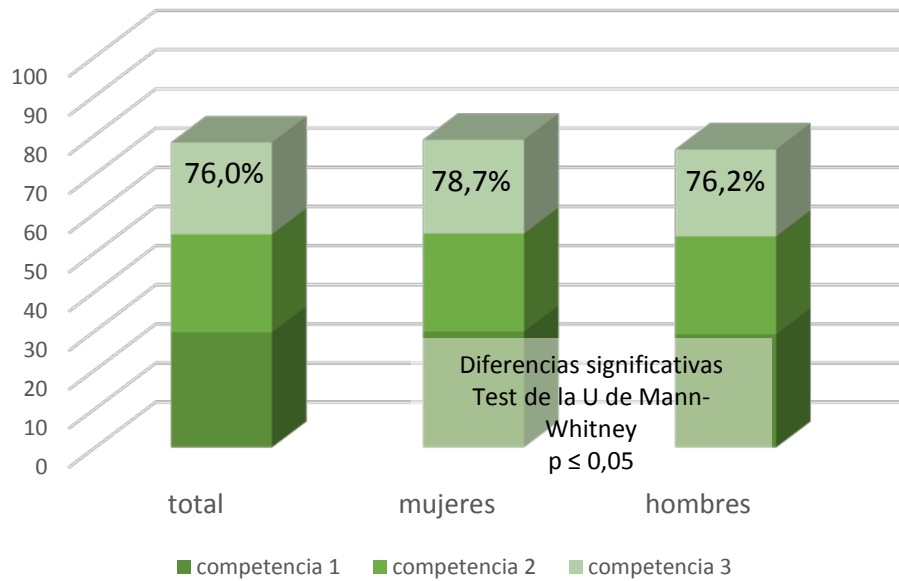
Alumnos evaluados

132 alumnos  
(93,6% matriculados)

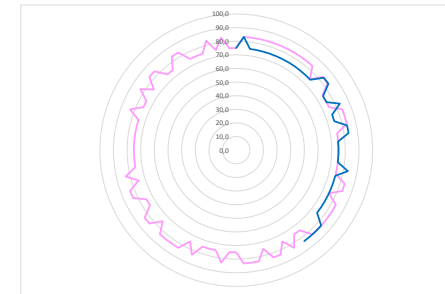


# Resultados

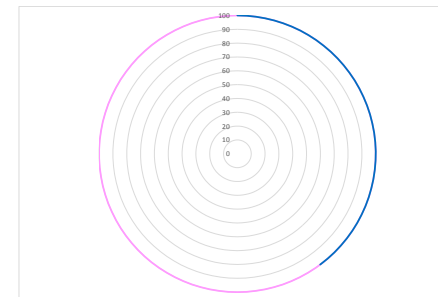
## PRÁCTICA 1



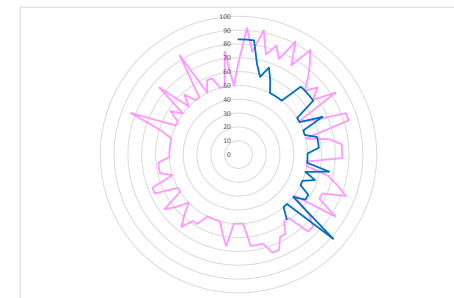
### Competencia 1



### Competencia 2



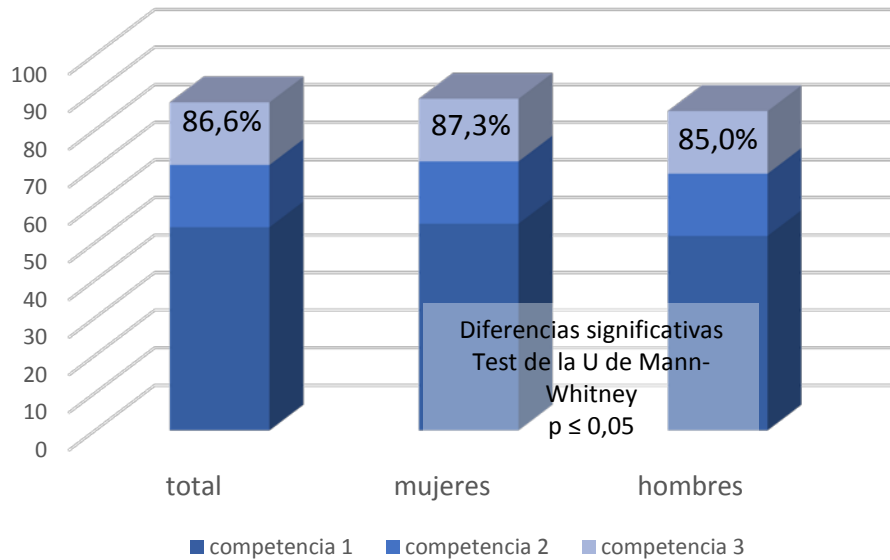
### Competencia 3



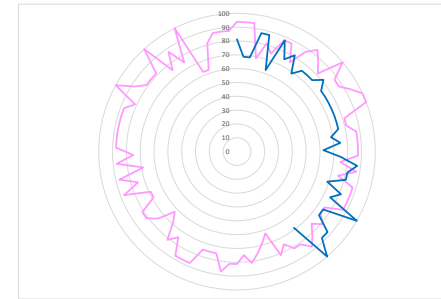


# Resultados

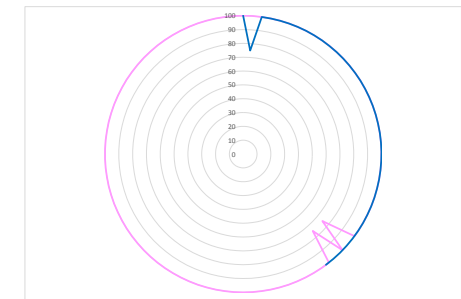
## PRÁCTICA 5



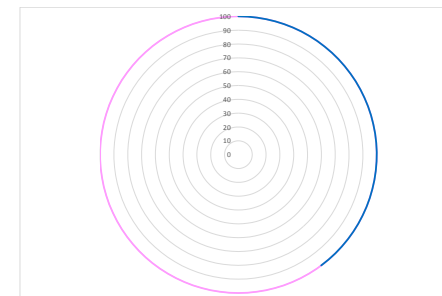
### Competencia 1



### Competencia 2



### Competencia 3



# Conclusiones

1. La evaluación por competencias implica una elaboración clara de la cartografía de cada competencia, que obliga a detallar los procedimientos de evaluación que se van a seguir, los instrumentos que se van a utilizar en el proceso de evaluación y los indicadores que nos van a permitir establecer de forma objetiva el grado de consecución por parte de los alumnos de las competencias fijadas previamente.
2. Para poder desarrollar este u otro tipo de estrategias de evaluación es necesaria la participación activa y la implicación efectiva de todo el profesorado que imparte docencia en las asignaturas en las que se quiera desarrollar, así como la colaboración del Personal de Administración y Servicios para poder transferir los datos a una aplicación informática.

# Conclusiones

3. La experiencia desarrollada permitirá disponer de dos rúbricas de evaluación de la adquisición de las competencias que faciliten el aprendizaje, mejoren la motivación del alumno y hagan posible una evaluación objetiva y eficaz de éstas. Estas rúbricas podrán ser utilizadas por los docentes para valorar la recogida de información obtenida a partir del propio desarrollo de las prácticas y de las evidencias proporcionadas por los alumnos con el fin de determinar si dicha adquisición se ha implementado con éxito.

# Difusión de resultados

- XXXVI Congreso de la Sociedad Española de Farmacología (Valencia, septiembre de 2015)
- II Congreso VetDoc de docencia veterinaria (Murcia, septiembre de 2015)
- Posible publicación *American Journal of Veterinary Research*

# Autores

## **Profesores**

Raquel Díez Láiz, Argimiro Díez Suárez, Nélida Fernández Martínez, Felipe Fernández Vázquez, Juan José García Vieitez, José Manuel Rodríguez Lago, Ana M<sup>a</sup> Sahagún Prieto, Matilde Sierra Vega

## **PAS**

Irene Martínez Torres

## **Becaria doctorado**

Vanesa Huerga Mañanes



**¡¡¡Muchas gracias!!!**