

# Ideas prácticas para promover el aprendizaje activo: experiencia en una asignatura optativa de Farmacología

## *Practical ideas to promote active learning: an experience in an optional subject of Pharmacology*

*Sahagún-Prieto, A.M.; Díez-Láiz, R.; Sierra-Vega, M.; García-Vieitez, J.J.; Díez-Suárez, A.; Rodríguez-Lago, J.M.; Fernández-Martínez, N.*

*Departamento de Ciencias Biomédicas, Universidad de León.*

*Correo electrónico: amsahp@unileon.es (Sahagún-Prieto, A.M.)*

### Introducción

En los últimos años hemos asistido a una renovación metodológica del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que cada vez tiene más importancia el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes en su proceso formativo. Dentro de las estrategias que han favorecido la dinamización de este proceso se encuentran las tecnologías de la información y comunicación (TIC). El objetivo de este estudio fue implementar en el aula herramientas que estimularan la motivación y un aprendizaje más activo en los alumnos de una asignatura optativa impartida por el Área de Farmacología en el Grado de Ciencia y Tecnología de los Alimentos (cuarto curso). Con su presentación en VetDoc se pretende compartir con otros docentes estrategias aplicables en cualquier asignatura del Grado en Veterinaria o en otros grados.

### Métodos

Las estrategias desarrolladas fueron dos: lectura comentada de artículos de carácter divulgativo, y empleo de 4 cuestionarios online a través de la plataforma Moodle, para los que disponían de 3 intentos/cuestionario. También se llevó a cabo una encuesta de satisfacción con el fin de conocer su opinión sobre el estudio realizado. Los resultados obtenidos se analizaron con el programa SPSS v. 21.

### Resultados y Discusión

En el estudio participaron voluntariamente 18 alumnos (90% de los matriculados), de los que 15 eran mujeres y 3 hombres. A todos los alumnos de la asignatura se les proporcionaron 3 noticias relacionadas con la materia, que fueron comentadas en el aula. En cuanto a los cuestionarios, las calificaciones medias obtenidas oscilaron entre 7,3 y 8,9 puntos (sobre 10). En todos ellos se observó que a medida que transcurrían los intentos se reducía el tiempo de respuesta, así como el número de participantes/intento. La encuesta de satisfacción fue respondida por 11 alumnos (61,1% de los participantes). Para la mayoría de los alumnos el número de artículos y cuestionarios proporcionados fue adecuado o muy adecuado. A la mayor parte de ellos, además, los cuestionarios les habían facilitado de forma muy importante el estudio y repaso de la materia, y las actividades llevadas a cabo habían mejorado su motivación por la asignatura de forma importante (18,2%) o muy importante (54,5%), mostrándose satisfechos (36,4%) o muy satisfechos (63,4%) con ellas. Al comparar las calificaciones obtenidas por los alumnos con las

alcanzadas por los estudiantes que habían cursado la asignatura en el curso académico anterior (2014-15), se observó que aquellos que participaron en el proyecto obtuvieron una nota media algo superior a los del curso anterior ( $9,0 \pm 0,8$  frente a  $8,8 \pm 0,8$  puntos; diferencias no significativas).

## Conclusiones

La implementación en el aula de actividades que resulten atractivas para los alumnos constituye una valiosa herramienta que ayuda a mejorar su motivación y capacidad de esfuerzo, lo que sin duda supone una mayor garantía de éxito en las asignaturas cursadas.

**Palabras clave:** Autoaprendizaje; Artículos; Cuestionarios online; Interacciones medicamentos-alimentos.

### Historial de publicación

Recibido: 24/03/2017

Revisado: 27/03/2017

Aceptado: 27/03/2017

