

# Empleo de “flash cards” digitales en la docencia presencial de la asignatura “Veterinary Clinical Pathology”

## *Digital flashcards usage for classroom teaching of Veterinary Clinical Pathology subject*

*Tecles, F.; Ceron, J.J.; Tvarijonaviciute, A.; Escribano, D.; Martinez-Subiela, S.*

*Departamento de Medicina y Cirugía Animal. Facultad de Veterinaria. Universidad de Murcia.*

*Correo electrónico: silviams@um.es (Martinez-Subiela, S.)*

Las “flash cards” o también llamadas en español tarjetas de aprendizaje o tarjetas de estudio, son tarjetas usadas para adquirir conocimientos. Originalmente se hacían en papel escribiendo en un lado de la tarjeta una pregunta y en el otro la respuesta. Actualmente, con el avance de la tecnología y el consumo de los medios digitales, se puede aprovechar esta técnica de estudio en Internet y aplicaciones móviles, lo cual da más ventajas como la posibilidad de compartir los materiales de estudio con más personas, utilizar las tarjetas en modo de prueba y filtrar las tarjetas que aún no se aprenden (Wikipedia, 2017). Una de estas aplicaciones es Quizlet, una interesante herramienta 2.0 para crear las tarjetas. Además una vez creadas, la herramienta elabora de forma automática actividades y juegos que resultaran de gran utilidad en el aula. Es una herramienta especialmente adecuada para las materias impartidas en otros idiomas ya que también ofrece audios de las palabras y textos utilizados (Educacontic, 2017).

Mediante el uso de la aplicación Quizlet se crearon 31 tarjetas en inglés sobre conceptos relacionados con el tema “Hemostasis evaluation”, tema incluido dentro de la asignatura “Veterinary Clinical Pathology”, asignatura optativa impartida en 3º del Grado en Veterinaria. Posteriormente, estas tarjetas se emplearon para la realización de diferentes juegos en la clase presencial, tales como “Combinar”, un juego de emparejar las definiciones con los conceptos a contrareloj pudiendo ver al final quien ha obtenido las mejores puntuaciones o “Gravedad” donde las definiciones descienden verticalmente en forma de asteroides y hay que combinarlas con su término correspondiente antes de que se salgan de la pantalla. Además las tarjetas se dejaron a disposición de los alumnos para que pudieran consultarlas en casa y escuchar los audios en inglés de los conceptos creados.

La experiencia fue valorada de forma muy positiva por los alumnos ya que permitía estudiar y afianzar los conceptos del tema de una forma práctica y lúdica.

### Referencias

Wikipedia, 2017. [https://es.wikipedia.org/wiki/Flash\\_cards](https://es.wikipedia.org/wiki/Flash_cards); (Acceso 12/03/2017)

Educacontic, 2107. <http://www.educacontic.es/blog/quizlet-herramienta-para-crear-tarjetas-educativas-con-actividades>; (Acceso 13/03/2017).

**Palabras clave:** Flash cards; APPs; Quizlet; Aprendizaje.

Historial de publicación: Recibido: 14/03/2017

Aceptado: 14/03/2017