
Resúmenes**Uso de la herramienta USINA ¹ para el debate y la toma de decisiones en el curso de bienestar animal del ciclo superior**

MANGAS JIMENA ¹, GRINSZTAJN FABIANA ¹, SZTEINBERG ROXANA ¹, SÁNCHEZ GABRIEL ¹, VACCARO MARIANA ¹, FERRARI HÉCTOR RICARDO ¹

1. Cátedra de Bienestar Animal, Proyecto Integral de Inclusión Digital, Secretaría Académica, Facultad de Ciencias Veterinarias, Universidad de Buenos Aires. Argentina. jmangas@fvet.uba.ar

El objetivo del presente estudio fue implementar la herramienta USINA para integrar los contenidos del curso en un caso problema de bienestar animal. USINA es un entorno digital de simulación virtual diseñado por el Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (Citep) de la Universidad de Buenos Aires¹, que facilita el aprendizaje utilizando como estrategia didáctica la toma de decisiones. Se sitúa al estudiante en un contexto y un rol que lo induce a tomar decisiones similares a las situaciones que enfrenta un médico veterinario en el ejercicio de su profesión. De esta forma, USINA instala un modelo de aprendizaje a través de la representación, en el que el estudiante puede debatir en un entorno seguro mediante un juego de rol en el aula. Para el armado del caso se seleccionó como contexto una problemática en bienestar animal en felinos domésticos titulado “Mi gato Picasso es aburrido” y el escenario situó al estudiante en el rol de médico veterinario en un consultorio clínico. Los temas seleccionados para incluir en el árbol de toma de decisiones hicieron hincapié en los diferentes aspectos para tener en cuenta en la remediación de situaciones de pobre bienestar: evaluación de bienestar animal, toma de indicadores directos e indirectos, enriquecimiento ambiental, relación humano-animal, antropomorfización, cognición y emociones. Luego de seleccionar los temas de la currícula se procedió a la problematización y articulación social de cada uno con posibles escenarios que puede enfrentar un médico veterinario para resolverlos. Con el contenido seleccionado se armó la rama de decisiones y se cargaron los archivos adjuntos que servirían de información adicional en el recorrido. La simulación fue sometida a una prueba piloto por 4 pasantes de la cátedra para reajustar los contenidos y supervisar los diferentes recorridos. La intervención tuvo lugar en el aula Tecno-pedagógica de la Facultad de Ciencias Veterinarias que cuenta con la infraestructura adecuada para utilizar la herramienta. Los estudiantes se dividieron en 4 grupos de 8 personas y cada mesa contaba con una Tablet (dispositivo electrónico) para ingresar al simulador en línea. El tiempo para recorrer la simulación y debatir la elección de los diferentes caminos fue de 30 minutos. En ese tiempo los estudiantes podían consultar el material adjunto y la información de las clases para debatir los posibles recorridos de la simulación. La herramienta propone 3 tipos de resultado: óptimo, correcto e incompleto. Cada grupo podía recorrer varias veces la ruta y generar varios resultados. Luego de cumplido el tiempo se realizó una puesta en común, junto con los docentes, del resultado final y del camino recorrido por cada grupo. La herramienta y los nudos problemáticos propuestos en su recorrido fueron los disparadores del debate de temas del programa de contenidos de la materia vinculados con la problemática social en el campo de aplicación. Cada grupo siguió diferentes caminos y llegó a varios resultados permitiendo una autoevaluación entre pares previo a la exposición con el docente. A diferencia de las instancias de participación observadas en las clases expositivas, en la clase con USINA se observó un gran entusiasmo por participar, argumentar decisiones entre compañeros y aplicar los contenidos. Los diferentes tipos de resultados aseguraron mayor confianza a la hora de exponer argumentaciones. La ausencia de una respuesta incorrecta facilitó la participación y la seguridad en las opiniones. Dos grupos llegaron al resultado óptimo, un grupo al correcto y otro al incompleto. Algunos estudiantes destacaron que no estaban de acuerdo con los caminos propuestos en la simulación y sugirieron rutas adicionales. Estos diferentes resultados permitieron debatir las diferentes formas de abordar un problema de bienestar, pudiendo visibilizar que la relación humano-animal, el contexto o ambiente en donde vive el animal y la forma de comunicación con el propietario interfieren en lo cotidiano en la toma de decisiones. La probabilidad de éxito con las diferentes intervenciones propuestas pudo asimilarse mejor desde la adopción del rol de veterinario. Según los datos de la encuesta realizada a los estudiantes en formularios Google®, la integración de los contenidos del curso con una herramienta tecnológica les pareció muy buena (67%), les gustó participar desde su rol como veterinario/a en la resolución de casos que integren contenidos en el curso (100%) y pudieron aplicar los contenidos del curso recorriendo el árbol de decisiones (100%). La mayoría de los estudiantes (60%) calificaron como muy buena la herramienta, el trabajo en grupo, la forma de evaluación y el debate en clase. Para el docente, USINA plantea un modo diferente de presentar el currículum. El diseño de la simulación

propone abordar diferentes contenidos desarrollados en clase y problematizarlos, vinculándolos a alguna problemática social actual, invitando al debate, promoviendo el pensamiento crítico ante la necesidad de tomar decisiones y favoreciendo el aprendizaje autónomo y autodirigido. Bienestar animal es abordado como una problemática a resolver desde aspectos éticos, científicos y legales. El uso de herramientas educativas que promueven la discusión en un entorno seguro en el cual el estudiante adopta una identidad, y actúa asumiendo ese rol, promueve no solo la apropiación del conocimiento y su transferencia, sino una instancia reflexiva y empática sobre las dificultades en la intervención con los demás animales.

1 Entorno USINA (citep-UBA): <http://citep.rec.uba.ar/usina/>

2 Aula de experimentación docente con tecnologías emergentes

Palabras clave: bienestar animal, estrategia didáctica, USINA