

Procedimiento metodológico para el diseño de proyectos con el empleo del entorno virtual en la Zootecnia General

Methodological procedure for the design of projects with the use of the virtual environment in General Zootechnics

Jasiel Pavón Leyva¹, Maida Leyva Favier²

¹⁻² Universidad de Guantánamo, Cuba

¹Correo electrónico: jasiel@gmail.com

ORCID:<https://orcid.org/0000-0001-8680-5691>

²Correo electrónico: maidaleyva@gmail.com

ORCID:<https://orcid.org/0009-0009-9163-2460>

Recibido: 5 de febrero de 2024

Aceptado: 22 de abril 2024

Resumen

La Educación Técnica y Profesional tiene como desafío la formación de un técnico medio con una sólida preparación teórico-práctico que permita asimilar los vertiginosos adelantos de la ciencia y la técnica. En la especialidad Zootecnia – Veterinaria, el encargo social está dado por la demanda de “un egresado altamente competitivo, preparado para enfrentar los complejos cambios científicos, técnicos, a partir de la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje; su incorporación genera problemáticas en el plano didáctico que requieren de solución con vistas a contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo de esta investigación es proponer un procedimiento metodológico para el diseño de proyectos con el empleo de los entornos virtuales en la asignatura Zootecnia General. Como conclusiones se estructura un procedimiento metodológico que ofrece las fases y las acciones a seguir, mediante las relaciones que se producen entre la integración de las potencialidades educativas, la enseñanza-aprendizaje basada en proyectos y la evaluación interactivo-formativa contextualizada; dando lugar a la apropiación interactiva del contenido de la asignatura Zootecnia General como nueva cualidad que distingue y caracteriza a este proceso, desde las ciencias pedagógicas.

Palabras clave: entorno virtual; procedimiento metodológico; Zootecnia General.

Abstract

The challenge of Technical and Professional Education is the training of an average technician with a solid theoretical-practical preparation that allows the dizzying advances in science and technology to be assimilated. In the Animal Science – Veterinary specialty, the social assignment is given by the demand for “a highly competitive graduate, prepared to face the complex scientific and technical changes, based on the use of virtual learning environments; Its incorporation generates problems at the didactic level that require a solution with a view to contributing to the teaching-learning process. The objective of this research is to propose a methodological procedure for the design of projects with the use of virtual environments in the subject General Zootechnics. As conclusions, a methodological procedure is structured that offers the phases and actions to follow, through the relationships that occur between the integration of educational potentialities, project-based teaching-learning and contextualized interactive-formative evaluation; giving rise to the interactive appropriation of the content of the subject General Zootechnics as a new quality that distinguishes and characterizes this process, from the pedagogical sciences.

Keywords: Virtual environment; methodological procedure; General Zootechnics.

Licencia Creative Commons



Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), tales como el computador y la Internet, han generado nuevos enfoques educativos centrados en el aprendizaje de los estudiantes, a través de entornos virtuales, estos implican nuevas formas de enseñar y aprender.

En la actualidad, el sistema educacional cubano, lleva a cabo transformaciones sin precedentes en la historia; se introducen nuevos cambios como parte del Plan de Perfeccionamiento Continuo del Sistema Nacional de Educación sobre bases marxistas leninistas y martianas, en los que la educación ideo política y profesional ocupa espacios de primer orden, para garantizar el cumplimiento de la política educacional en el país. [1]

La Educación Técnica y Profesional (ETP) no está exenta del perfeccionamiento educacional, aplica transformaciones que se corresponden con los actuales escenarios en que se desarrolla la educación cubana, influenciada por los cambios socioeconómicos que han ido ocurriendo en el país, las demandas que emergen a escala internacional, y el desarrollo de la ciencia, la técnica, la tecnología, así la como necesidad de producir alimentos como estrategia de seguridad nacional.

En la ETP se le da gran importancia al uso de las TIC, que incluye al Entorno Virtual (EV) como medio de enseñanza, pues a través de ellos, se apropian de los conocimientos necesarios para hacer producir la tierra; para el manejo, la prevención y cura de los animales de interés económico; para la preparación del suelo, la siembra, las atenciones culturales, hasta cómo cosechar, actividad final que garantiza el abastecimiento de alimentos a los animales y el hombre y así satisfacer las necesidades alimenticias.

El fin de la ETP en Cuba lo constituye la formación integral del técnico medio, con la sistematización y ampliación de los conocimientos, que tengan una base agronómica, de salud animal, de culturas de las diferentes especies y una base económica, para enfrentar los desafíos de la producción pecuaria moderna. Además, que aplique nuevas técnicas y tecnologías sostenibles, que ahorren recursos materiales y humanos, así como producir con eficiencia alimentos inocuos que solucionen las necesidades crecientes de la población. [2]

En ese Modelo de la ETP y en las precisiones realizadas, se expresa que en esta educación debe emplearse la tecnología, la Informática y los entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para la solución de problemas, establecer las relaciones entre los contenidos y en las actividades, y prácticas de laboratorios.

Para el logro de esta aspiración, los docentes deben propiciar que los estudiantes, en el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA), de la ETP, solucionen problemas propios de las diferentes asignaturas y se relacionen con el contexto de formación, a partir de la aplicación de los conocimientos científicos y el empleo del EV.

La Zootecnia – Veterinaria es una de las especialidades de la ETP, constituida por tres grupos de asignaturas; las asignaturas de la formación general y básica, formación profesional específica y formación profesional básica; este último grupo está compuesto por las asignaturas: Actividades Manuales Agropecuarias, Base de la Producción Agropecuaria, Sanidad Agropecuaria y Zootecnia General (ZG), esta última asignatura del grupo desempeña un papel fundamental, ya que de ella emergen las asignaturas de la formación profesional específica (Zootecnia Rumiantes, Zootecnia Monogástricos, Salud Animal) .

En el PEA de la asignatura ZG, según el Modelo de la ETP, se debe lograr que los estudiantes sean capaces de aplicar técnicas y tecnologías con interés profesional, independencia, responsabilidad, laboriosidad, disciplina laboral y tecnológica, de acuerdo con los principios revolucionarios, la utilización correcta de la lucha integrada para el control de enfermedades, la operación con diferentes agregados de tracción animal, en condiciones modeladas y de producción. Todo lo anterior lo logran al incorporar métodos de estudio y modos de pensar y actuar con un nivel de independencia adecuado a su edad, mediante formas de organización que incluyan la óptima utilización de los programas priorizados de la Revolución.

El diagnóstico empírico realizado al estado del PEA de la asignatura ZG en la ETP, permitió constatar que los estudiantes presentan insuficiencias en el aprendizaje de la Zootecnia General, las cuales se centran en la apropiación de los conocimientos básicos que caracterizan los contenidos de la asignatura, en el desarrollo de habilidades para resolver problemas zootécnicos con el empleo del EV, en el significado y sentido que le confiere el estudiante a los contenidos que recibe para contribuir a su formación integral.

El resultado del estudio diagnóstico da lugar al surgimiento de una contradicción, que se manifiesta entre la necesidad de lograr una formación integral del futuro técnico medio que

constituye el fin de la ETP, y las dificultades que presentan los estudiantes de este nivel educacional en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura ZG, lo que dificulta su cumplimiento.

Al profundizar en las causas, el diagnóstico realizado permitió reconocer que desde el punto de vista práctico existen un grupo de dificultades que limitan el aprendizaje de los estudiantes, ellas son las siguientes:

- Insuficiente aprovechamiento de las potencialidades educativas del EV para el tratamiento a los contenidos que aprende el estudiante en la asignatura ZG.
- Insuficiente concepción interdisciplinaria para el tratamiento a los contenidos de la asignatura ZG con el empleo del EV, lo cual limita la actualización y familiarización de los estudiantes con los métodos y formas más avanzadas para el estudio de la ZG.
- Insuficiente orientaciones metodológicas de la asignatura ZG que revelan acciones que orienten cómo emplear el EV, para lograr la formación integral del estudiante en el proceso formativo.

Al revisar la literatura científica relacionada con el PEA de la asignaturas ZG se analizaron las obras de: Hernández [3], Acuña [4], Odio [5], Ricardo [6], en las que se aportan modelos, concepciones, métodos, estrategias, sistemas de tareas docentes y metodologías en las cuales, debido a los objetivos que han perseguido, no se abordan formas para el empleo del EV, como medio, en el PEA.

Otros autores refieren el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura ZG, dentro de los cuales están: Agüera [7], Roque [8], que tratan su implementación en la enseñanza de la Zootecnia General y la relación entre los contenidos con las TIC; Pavón [9], Castillo [10]; lo abordan en la enseñanza de la Zootecnia General; no obstante estos autores no profundizan en el empleo del EV, como medio, de dicho proceso formativo.

Se estudiaron las investigaciones de autores como: Maldonado [11], Cortez [12], que tratan el tema del empleo del EV en el PEA; Rodríguez [13], Amores [14], que abordan las tareas que debe realizar el profesor desde el momento de utilizar el EV, la preparación para su uso con los estudiantes, hasta la evaluación de su uso. Por su parte, Canales [15], Custodio [16], Losada [17], abordan el empleo de las computadoras y el EV como medio de enseñanza; sin embargo, es limitado en este estudio del empleo del EV, como medio, en el PEA de la asignatura ZG.

A tenor de lo anterior se deriva el problema científico siguiente: ¿Cómo contribuir con el empleo del EV en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura ZG en la ETP?

Es por esta razón que el objetivo de la investigación se enmarca en proponer un procedimiento metodológico para el diseño de proyectos con el empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG en la ETP, que contribuya al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes

Desarrollo

El procedimiento que se presenta pone de manifiesto la lógica para el empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG. Está basado en el principio de la flexibilidad y contextualización.

El procedimiento para el empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG que se aporta en esta investigación constituye el conjunto de acciones por fases interrelacionadas entre sí, dirigidas al empleo del EV, en el PEA. Ello, con el fin de desarrollar los conocimientos, habilidades, hábitos y normas de relación con el mundo, que se establecen en los programas de la asignatura ZG, durante la apropiación interactiva del contenido que tiene lugar por medio de la realización de proyectos concebidos como forma de organización del proceso formativo.

Este procedimiento tiene como objetivo establecer de forma estructurada y objetiva las acciones a seguir para la utilización del EV, en el PEA de la asignatura ZG, que contribuya al mejoramiento de los resultados del aprendizaje que alcanzan los estudiantes.

El procedimiento propuesto está estructurado en tres fases, que se explican a continuación:

Fase 1. Planificación del empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG.

En esta fase se proponen acciones para diseñar y organizar el proceso del empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG, sobre la base de la integración de las potencialidades educativas en la enseñanza-aprendizaje interactiva basada en proyecto propuesto en el modelo. Es la base orientadora de la planificación del tratamiento al proceso, mediante la solución de proyectos por parte de los estudiantes.

Fase 2. Ejecución del empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG

En esta fase se proponen acciones para ejecutar el proceso del empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG, sobre la base del tratamiento a la apropiación de la diversidad de contenidos de dicha asignatura para revelar, desde lo metodológico, la dinámica de este proceso.

Fase 3. Evaluación del empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG

En esta fase se proponen acciones que permitan el monitoreo y la evaluación del impacto del empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG, sobre la base de la evaluación del proceso y resultado durante la apropiación del contenido, por parte del estudiante, en la fase anterior, de manera que permita su retroalimentación y mejora sistemática continua.

Desde cada una de las fases del procedimiento, se debe contribuir al mejoramiento de la formación integral del estudiante desde una adecuada apropiación de la diversidad de los contenidos de la asignatura ZG, por medio de la enseñanza-aprendizaje interactiva basada en proyectos, como forma de organización que tiene en cuenta el carácter integrador de lo instructivo, educativo y desarrollador de su proceso formativo.

El procedimiento propuesto parte, en primer lugar, de planificar el empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG, a partir de tener en cuenta la integración de las potencialidades educativas del contenido de dicha asignatura y del EV y la enseñanza-aprendizaje basada en proyecto.

Una vez planificado el proceso, se procede a la ejecución del empleo del EV, mediante el establecimiento de una dinámica que le permita al estudiante apropiarse, de forma interactiva y contextualizada, del contenido de la asignatura ZG, a partir de la enseñanza-aprendizaje interactiva basada en proyectos, para lograr la apropiación de dichos contenidos y la formación integral del estudiante. Posteriormente, se procede a evaluar el empleo del EV en el PEA de dicha asignatura, sobre la base de la valoración de las evidencias de aprendizaje que permitan calificar el estado de su mejoramiento con el resultado obtenido en la formación integral del estudiante, con respecto al diagnóstico inicial. Ello muestra el resultado con la aplicación del procedimiento propuesto, a partir de la evaluación del proceso y resultado. Se procede, luego, a su retroalimentación para gestar nuevos períodos sobre la base de los logros y dificultades que se reflejaron en la experiencia llevada a cabo.

Diseño de proyectos para enseñanza – aprendizaje mediante la aplicación del procedimiento

Se presentan, orientaciones mediante un ejemplo práctico para el diseño de proyectos por parte de los docentes.

Según la lógica sugerida para la fase 1 del procedimiento, se deben considerar los siguientes aspectos estructurales.

- Problema del contexto a investigar, el objetivo del proyecto.
- Título del proyecto. Debe ser concreto y significativo.
- Diseño e integración del sistema de actividades virtuales
- Argumentos y justificación del proyecto.
- Inventariar lo más preciso posible, los recursos humanos y materiales que se requieren para la solución a cada actividad virtual y del proyecto, en general.
- Formas de ejecución del proyecto.

Según la lógica sugerida para la fase 2 del procedimiento, se deben considerar los aspectos estructurales siguientes:

- Presentación inicial del proyecto
- Realizar la lectura y discusión de las actividades virtuales que integran el proyecto.
- Formas de evaluación y las bibliografías a utilizar
- Comunicar el listado de los miembros de cada equipo
- Orientar las actividades virtuales concebidas en el proyecto diseñado

Según la lógica sugerida para la fase 3 del procedimiento, se deben considerar los aspectos estructurales siguientes:

- Evaluación de las actividades virtuales
- Evaluación del proyecto
- Tomar decisiones, a partir de las valoraciones realizadas, para perfeccionar y mejorar el proyecto.

Proyecto diseñado para contribuir con la apropiación de un contenido de la Zootecnia General

Asignatura Zootecnia General

Unidad 2.-Comportamiento animal.

1.2.1 Especies de interés económico.

La tabla 1, muestra los aspectos estructurales en el diseño de proyecto, para la apropiación interactiva de un contenido de Zootecnia General.

El Anexo 1, muestra la formulación, ejecución de las actividades virtuales y la evaluación del proyecto.

Tabla 1. Ejemplo de diseño de proyecto para un contenido de Zootecnia General

Título	Enfermedades fundamentales que atacan las especies de animales de interés económico
Objetivo	Valorar mediante el sitio web, en el Moodle "Enfermedades de plantas y animales", las principales alteraciones patológicas microscópicas, sobre la base de una enfermedad que ataca a las vacas lecheras
Pertinencia del proyecto	Argumentación, por parte de los profesores, de los elementos que demuestran la importancia de la solución a las problemáticas planteadas.
Formas de evaluación	La evaluación es sistemática, a partir del desempeño individual y colectivo de los estudiantes durante la solución de las actividades virtuales, la exposición y la valoración del proyecto, a partir de las habilidades y conocimientos demostrados, de los criterios, juicios y valoraciones de los equipos que participaron en la ejecución del mismo.
Recursos a utilizar	Entorno virtual "Moodle", herramientas virtuales, sitio web "Enfermedades de plantas y animales", Libro de texto, EcuRed, CubaEduca, Manual Plagas, enfermedades y su control, Compendio de agronomía, Computadoras.
Etapas de ejecución del proyecto	<p>1- Orientación del proyecto y ejecución de la primera actividad virtual en la semana 3, del 21 de al 27 de septiembre del 2021. Espacios de contacto e intercambio directo con el profesor en las clases 5 y 6, además, el intercambio por el correo electrónico, chat, foro y en los seguimientos a la ejecución de la actividad que se realiza en el laboratorio. Durante esta semana se convenio el trabajo, en el laboratorio de computación, en el horario de 1 a 3:30 pm. Además, se usan los dos turnos de tiempo de máquina. Ver Anexo 1</p> <p>2- La ejecución de la actividad virtual número 2 se planificó para las semanas 7 y 8 del 19 al 25 de octubre. Cuenta con los espacios siguientes: intercambio directo con el profesor en la clase 13, 14 y al finalizar las clases 15, además por el correo electrónico, chat, foro y en el laboratorio con los técnicos de informática y el profesor, 2 turnos de tiempo de máquina y 90 minutos diarios en el horario de la noche en el laboratorio.</p> <p>3- Evaluación del proyecto en la semana 13, clase 26, posterior a la sistematización y consolidación de las Enfermedades virales, Tema: síntomas de las enfermedades más notables en animales y la clase 27 principales alteraciones patológicas microscópicas en el laboratorio de computación. Ver Anexo 2</p>

Método o metodología

Inductivo-deductivo: para la determinación del estado actual del problema, sus causas y los resultados obtenidos en la aplicación del procedimiento para el empleo del EV en el PEA de la asignatura ZG.

Análítico – sintético: se usa para el procesamiento de la multiplicidad de fuentes utilizadas en la investigación.

Histórico-lógico: permite penetrar en el objeto de la investigación, en sus antecedentes y desarrollo hasta la actualidad.

Observación: facilita constatar cómo se desarrolla el empleo del EV en la asignatura ZG.

Resultados

Se elabora un procedimiento metodológico para el empleo del entorno virtual para la asignatura Zootecnia General.

Con la conformación de este material se contribuye en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura Zootecnia General.

Discusión

El procedimiento tiene como intención fundamental proveer a los docentes de un aporte para el trabajo con los contenidos de la asignatura Zootecnia General.

Además, le permite al profesor que imparta la conferencia, organizar de forma coherente el contenido y orientar correctamente al alumno en los procesos de obtención de un conocimiento nuevo.

Conclusiones

Con la ejecución del procedimiento metodológico elaborado en esta investigación, se pudo comprobar que el mismo representa un aporte teórico - práctico - metodológico para los docentes de la asignatura Zootecnia General, en función del trabajo con el empleo del EV para contribuir en la apropiación de los contenidos de dicha asignatura.

La elaboración del procedimiento metodológico como aporte fundamental de esta investigación permitió establecer en la asignatura Zootecnia General, un nuevo instrumento didáctico como respuesta de solución al problema que se da en la práctica en el proceso enseñanza –aprendizaje de dicha asignatura, teniendo en cuenta los entornos virtuales.

La aplicación del procedimiento metodológico en la práctica permitió diferenciar los resultados de la experiencia pedagógica desarrollada y el criterio de especialistas; lo que permitió comprobar la validez del procedimiento, para el perfeccionamiento del proceso enseñanza aprendizaje, de la asignatura Zootecnia General.

Referencias bibliográficas

1. MINED. Bases generales para el Perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación, material impreso por el ICCP, La Habana. 2018.
2. Cuba. MINED. Resolución Ministerial 109/09. La Habana, 2009
3. Hernández CE. Modelo didáctico para la formación y desarrollo de las habilidades profesionales básicas de la especialidad Zootecnia-Veterinaria en la Educación Técnica y Profesional. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de ciencias pedagógicas "Héctor Alfredo Pineda Zaldívar". La Habana, Cuba. 2014
4. Acuña CB. La integración de contenidos Zootécnicos en la especialidad Zootecnia Veterinaria. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Centro de estudios de la educación en Granma (CEdEG). Cuba. 2018
5. Odio BCM. Alternativa metodológica para el desarrollo de las habilidades profesionales para la producción de alimentos en la formación del técnico medio en Zootecnia-Veterinaria. Tesis de Doctorado en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Ciencias Pedagógicas, la Habana, Cuba. 2010
6. Ricardo CL. La educación agropecuaria para la producción de alimento de uso animal. Tesis de Doctorado en Ciencias Pedagógicas. Universidad de Holguín, Holguín, Cuba. 2019
7. Agüera J, Pérez M. Agricultura de precisión: hacia la integración de datos espaciales en la producción agraria, *Ambienta*. 2013, no. 105, pp. 12–27.
8. Roque RA. Propuesta pedagógica-didáctica virtual para la enseñanza y el aprendizaje del tema Medio Físico en la materia Zootecnia General de la carrera de Medicina Veterinaria. Tesis de maestría. Universidad Nacional de Córdoba. Argentina. 2015
9. Pavón LJ, Leyva FM, Odio BCM. Material docente "Estudio y Corrección de las Principales Enfermedades y Síndromes más comunes de los animales de interés económico" *Revisa Hombre, Ciencia y Tecnología*. Guantánamo. Cuba. 2017. Vol. 21, No. 2, abril-junio pp.66-75.
10. Castillo SC. Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. 2019.

11. Maldonado AES. Uso de la plataforma virtual moodle y su influencia en el aprendizaje significativo en el área de tecnología e informática de los alumnos del curso octavo del colegio educativo técnico industrial del municipio Garagoa-Boyacá. 2018
12. Cortez, JAS, Torres RJ. Uso de la plataforma MOODLE y su impacto en el desarrollo de competencias intelectuales. 2019. Opuntia Brava,11(1), 211-216
13. Rodríguez MB, Castillo SCA. Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. 2019
14. Amores VA. Moreno P. El uso de las TIC como herramienta de estimulación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria estudio de caso español. 2019. Hamut´ay, 6(3), 37-49
15. Canales RR, Silva QJ. De lo presencial a lo virtual, un modelo para el uso de la formación en línea en tiempos de Covid-19. Educar en Revista, 2020. 36, 1-
16. Custodio LJ. Las wikis en el proceso de enseñanza-aprendizaje: experiencia colaborativa entre estudiantes. FEM: Revista de la Fundación Educación Médica. 2020, 23(4), 227.
17. Losada BM, Cárdenas, MI, Vásquez, SI. Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. Campus Virtuales, 2020. 9(1), 101-112.

Contribución de autoría

La concepción del trabajo científico fue realizada por Jasiel Pavón Leyva y Maida Leyva Favier. La recolección, interpretación y análisis de datos estuvo a cargo de Jasiel Pavón Leyva. La redacción y revisión del manuscrito fue realizada por Maida Leyva Favier. Ambos autores revisaron y aprobaron el contenido final.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses y que estamos de total acuerdo con lo escrito en este informe y su versión final.

Autores

Jasiel Pavón-Leyva. Máster en Ciencias de la Educación, Asistente, Investigador Auxiliar, Universidad de Guantánamo, Cuba.

Maida Leyva-Favier. Máster en Ciencias de la Educación, Profesor, Universidad de Guantánamo, Cuba.

Procedimiento metodológico para el diseño de proyectos con el empleo del entorno virtual en la Zootecnia General

Anexos

Anexo 1. Vista EV "Moodle", contenidos de ZG por semana, orientación del proyecto

The screenshot displays the Moodle interface for the course 'Zootecnia General'. The header includes the course title and a navigation menu with options like 'Participantes', 'Insignias', 'Competencias', and 'Calificaciones'. The main content area is organized by weeks, with 'Semana 1' selected. Each week contains a list of activities, including classes (Clase 1-6), a project (Proyecto), and virtual activities (Actividad virtual 1). The project title is 'Enfermedades fundamentales que atacan las especies de animales de interés económicos'. The interface also shows a sidebar with a list of weeks from 1 to 14 and a top navigation bar with the user's name 'Jasio Pavon Profesor'.

Anexo 2. Vista EV "Moodle", Cuestionario evaluativo del proyecto

Zootecnia General

Área personal / Cursos / Especialidad Zootecnia Veterinaria / Segundo año / Zootecnia General / Semana 13 / Evaluación del Proyecto / Vista previa

Pregunta 1
Sin responder aún
Puntúa como 1,00
⚑ Marcar pregunta

¿Fue posible confirmar la enfermedad que presentaban las vacas por los síntomas y signos mostrados?

Seleccione una:

No

Sí

Pregunta 2
Sin responder aún
Puntúa como 1,00
⚑ Marcar pregunta

Tanto el agua de beber como los alimentos que consumen los animales deben tener una buena

Respuesta:

Pregunta 3
Sin responder aún
Puntúa como 1,00
⚑ Marcar pregunta

Enlace los elementos según corresponda

Vacas	<input type="text" value="Elegir..."/>	↕
Ictericias	<input type="text" value="Elegir..."/>	↕
Petequias	<input type="text" value="Elegir..."/>	↕
Alimentos	<input type="text" value="Elegir..."/>	↕
Roedores	<input type="text" value="Elegir..."/>	↕

NAVEGACIÓN POR EL CUESTIONARIO

1 2 3 4 5

6

NAVEGACIÓN POR EL CUESTIONARIO

1 2 3 4 5

6

NAVEGACIÓN POR EL CUESTIONARIO

1 2 3 4 5

6

[Terminar intento...](#)

