

04

Fecha de presentación: febrero, 2020

Fecha de aceptación: marzo, 2020

Fecha de publicación: mayo, 2021

ESTRATEGIA DE TRABAJO COLABORATIVO MEDIANTE ENTORNOS VIRTUALES PARA LA REDACCIÓN CIENTÍFICA EN LA UNIVERSIDAD ISRAEL

STRATEGY OF COLLABORATIVE WORK THROUGH VIRTUAL ENVIRONMENTS FOR SCIENTIFIC WRITING AT THE ISRAELI UNIVERSITY

Diana Alexandra Cando Almeida¹

E-mail: dacando@uisrael.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6796-2691>

Yoandry Rivero Padrón¹

E-mail: yriverop@uisrael.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1851-0899>

¹ Universidad Tecnológica Israel. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Cando Almeida, D. A., & Rivero Padrón, Y. (2021). Estrategia de trabajo colaborativo mediante entornos virtuales para la redacción científica en la Universidad Israel. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 38-49.

RESUMEN

La redacción científica ha alcanzado gran connotación y relevancia en la Educación Superior, por lo que se ha convertido de gran utilidad para estudiantes y profesionales de todas las ramas del saber. En este proceso el uso de la tecnología se ha hecho indispensable para mejorar la calidad de los textos, y ponerlos al servicio de la comunidad científica interesada. Siguiendo estas premisas, en el presente trabajo se define como objetivo general: diseñar un sistema de clases basadas en estrategias de trabajo colaborativo para la materia de Redacción Científica del programa de Red de ajuste curricular de la Universidad Israel, mediante herramientas de entorno virtual de aprendizaje. La novedad científica se evidencia desde el momento en que los alumnos y docentes del programa de Nivelación de Ajuste Curricular de esta institución podrán considerar esta propuesta como una alternativa para apoyo en sus respectivas clases, así también puede ser una guía para quienes necesiten emplear sus conocimientos en un documento académico científico.

Palabras clave: Estrategia, trabajo colaborativo, entornos virtuales, redacción científica.

ABSTRACT

Scientific writing has achieved great connotation and relevance in Higher Education, so it has become very useful for students and professionals in all branches of knowledge. In this process, the use of technology has become indispensable to improve the quality of the texts, and to put them at the service of the interested scientific community. Following these premises, the present work defines as a general objective: to design a system of classes based on collaborative work strategies for the subject of Scientific Writing of the Curriculum Adjustment Network program of the University of Israel, by means of virtual learning environment tools. The scientific novelty is evident from the moment that the students and teachers of the Curriculum Adjustment Levelling program of this institution will be able to consider this proposal as an alternative for support in their respective classes, as well as a guide for those who need to use their knowledge in a scientific academic document.

Keywords: Strategy, collaborative work, virtual environments, scientific writing.

INTRODUCCIÓN

Los cursos de redacción científica, a todo nivel han tomado relevancia, para estudiantes y profesionales de todas las ramas del saber. Ya que permite mejorar la escritura tanto en la coherencia y cohesión así también como en el uso de las normas para el cumplimiento de un texto científico válido.

En este proceso el uso de la tecnología se ha hecho indispensable para mejorar la calidad de los textos, y ponerlos al servicio de la comunidad científica interesada. Para ello se cuenta con una gama amplia de herramientas tecnológicas que contribuyen al desarrollo de artículos y los documentos que se van a desarrollar. Sin embargo, no siempre su uso se realiza de manera correcta y a veces se descuida las técnicas y estilos de redacción.

El presente proyecto, propone desarrollar clases para el mejoramiento de la redacción científica con el uso de las TIC a los estudiantes de la Universidad Israel, específicamente en el Nivel de Ajuste Curricular (NAC), el cual les permitirá a posteriormente desarrollar textos científicos de manera exitosa y sin inconvenientes dentro de la estructura de su proyecto.

Luego de analizar diversos estudios sobre la aplicación de las TIC para el mejoramiento de redacción científica, se encontraron trabajos relevantes como: Herramientas informáticas de apoyo a la redacción del texto científico, desarrollados en la Universidad Regional Autónoma de los Andes (UNIANDES), extensión Ibarra, Ecuador, durante el periodo 2017-2018.

En este trabajo se destaca el problema constante de los estudiantes y profesionales que desean redactar un texto científico con el uso errado de los correctores ortográficos y plataformas de apoyo al mejoramiento de la ortografía, por lo que se propuso realizar con los estudiantes por medio de trabajo colaborativo, conferencias enfocadas al manejo correcto de las plataformas y páginas de redacción, para que la elaboración de sus textos sea exitosa.

Es importante recalcar que una de las actividades relevantes de esta investigación fue el uso de Google Docs, y en trabajo colaborativo, desarrollaron textos científicos donde apoyándose de Coloquialmente, Grammarly, Ideas afines, RAE, Open Office declaran que los textos mejoraron considerablemente en el uso del vocabulario propio de sus disciplinas y en la no repetición, logrando una mejor cohesión en cuanto al léxico. También declaran que se logró que los estudiantes adquirieran conciencia y mejoraran su texto académico científico (Hernández, *et al.*, 2019).

DESARROLLO

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en la educación, se pueden definir como el conjunto de herramientas y recursos tecnológicos utilizados para transmitir, almacenar, crear, compartir o intercambiar datos o información (Basante, *et al.*, 2017).

En la actualidad se cuenta con varias herramientas que facilitan al docente en su apoyo a las clases brindadas, y al estudiante a conectarse con el mundo y las diferentes vías para una pronta solución a sus cuestionamientos. Sin embargo, el apoyo por medio de las TIC consiste también, en la vinculación de la sociedad con los aparatos tecnológicos para que la educación sea equitativa.

Sobre este tema, se define el entorno virtual de aprendizaje como el “*conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento apoyados con estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los demás miembros del grupo*”. (Revelo, et al., 2018)

A partir de la consulta bibliográfica, se pudo determinar como los fundamentos didácticos para entornos virtuales de aprendizaje son los siguientes:

Interactividad: implicación activa del sujeto en las actividades propuestas en el entorno.

Multimedia: incorporación de múltiples recursos como textos, imágenes, animaciones, videos, sonidos, sitios web.

Durable y actualizable: actualización permanente de los contenidos y las actividades.

Sincrónicos y asincrónicos: realizar las tareas y actividades en el mismo momento y en cualquier lugar (sincrónico), o en el tiempo que él mismo elija (asincrónico), adaptándose a sus necesidades y posibilidades.

Fácil acceso y manejo a los materiales y actividades: las actividades y los materiales están siempre disponibles por medio de la red.

Seguimiento: establecer tiempos de entrega para que el participante pueda organizar las tareas.

Comunicación horizontal: establecer una relación de igualdad entre los aprendientes y el mediador.

Se debe identificar la importancia de los recursos didácticos como apoyo en los ambientes de aprendizaje con modalidad virtual o presencial, con la finalidad de que el estudiante interaccione y desarrolle las habilidades, destrezas y conocimientos en acompañamiento con el mediador (Camacho, et al., 2016).

Es por ello que se concibe, desde el plano de la teoría a la plataforma virtual Moodle como el “*sistema libre de gestión de cursos, que facilita la gestión de contenidos en todos sus aspectos: creación, mantenimiento, publicación y presentación. Permite a los educadores a crear nuevos ambientes de aprendizaje en línea*”. (Delgado & Solano, 2009)

Kahoot:

Kahoot es una herramienta que sale a la luz en el año 2013 y que permite elaborar cuestionarios para evaluar o para reforzar contenidos. La herramienta más usada de Kahoot es la diseñada para crear test en los que los alumnos compiten entre sí, pero además hay otras posibilidades para trabajar el debate en clase u obtener información sobre las preferencias de nuestros alumnos.

Uno de los aspectos importantes de esta plataforma es que el docente es quien puede crear el material de acuerdo con las necesidades que tenga el grupo específico, y apoyar de mejor manera su clase.

Google Docs Documentos:

Google Docs Documentos es un procesador de textos que permite crear, compartir y editar documentos en línea y forma parte del paquete de aplicaciones de Google Docs.

Es importante recalcar que este programa es de fácil acceso y gratuito, ya que solo se necesita tener una cuenta en Google y se puede acceder directamente a los programas de creación de documentos como: procesador de texto, hoja de cálculo y presentación. Cualquiera de ellos se puede manejar de manera colaborativa.

My Padlet:

Es un “tablero interactivo” el cual cuenta con varias opciones de fácil acceso, permitiendo manejar diversos usos de índole individual o colaborativo. Con esta herramienta la diversidad de técnicas para la enseñanza y aprendizaje son amplias ya que se suman y anexan videos, audios, archivos, links, imágenes y más.

Emaze:

Es un programa para la presentación de diversos proyectos, tanto académicos como laborales. Consta de tres funciones principales y son:

- Cuenta con editor, es decir, permite insertar textos y brindar diferentes formatos.
- Brinda una alternativa para insertar y manipular imágenes y gráficos.

- Cuenta con un sistema para mostrar el contenido en forma continua.

Con más frecuencia escuchamos sobre la utilización de diversos entornos de aprendizaje, los cuales no solamente se encuentran en un ordenador, ni tampoco en un software, sino, que estos fueron desarrollados y estructurados con el fin de adaptarse a las necesidades de grupos específicos, dentro de este, se presentan herramientas varias para apoyar las clases y el sistema metodológico en la Institución.

Para conocer un poco más es necesario hacer referencia a las plataformas de educación virtual, por lo que se debe destacar que la formación virtual hace uso de un software específico denominadas plataformas de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos de formación y estas son según la finalidad de estos y son los siguientes:

- Portales de distribución de contenidos.
- Entornos de trabajo en grupo o de colaboración.
- Sistemas de gestión de Contenidos (Content Management System, CMS).
- Sistemas de gestión del conocimiento (Learning Management System, LMS), también llamados Virtual Learning Environment (VLE) o Entornos Virtuales de aprendizaje (EVA).
- Sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento o aprendizaje. (Learning Content Management System, LCMS).

Cada uno de ellos cumple con un propósito dentro de la planificación del docente, y este tiene como objetivo que los estudiantes comprendan y apliquen sus conocimientos de manera exitosa, a partir de sus características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma de e-learning debe tener; estas son:

- Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
- Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de e-learning tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar, en relación con la estructura institucional, los planes de estudio de la institución y, por último, a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- Escalabilidad: capacidad de la plataforma de e-learning de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.

- Estandarización: Posibilidad de importar y exportar cursos en formatos estándar como SCORM.

En la actualidad encontramos una variedad extensa de plataformas, como las plataformas comerciales, plataformas de software libre y plataformas de código abierto (open source). Las plataformas más importantes de aprendizaje de código abierto son: Moodle, Canvas LMS, Chamilo, LMS, Sakai, LMS de Wordpress plugin, Blackboard, eDucativa, Firstclass, Saba, NeoLMS

Es importante destacar que esta investigación se enfoca en el trabajo de enseñanza por medio de la plataforma Moodle, la cual su sistema de gestión está permite la gestión de asignaturas junto con su diseño. La plataforma de Moodle está basada en el sistema metodológico del constructivismo. Por tanto, el docente está a cargo de desarrollar y construir el conocimiento del estudiante basado en sus habilidades y conocimientos previos.

Moodle se puede adaptar a las características de la asignatura, convirtiéndolo en un instrumento fundamental en la planificación y seguimiento de tareas y actividades. Además, procesa sin modificaciones bajo Unix, Linux, Windows, Mac OSX, Netware y otros sistemas operativos.

Se encuentra diseñado de manera modular (agregar y quitar) funciones de manera fácil y flexible en muchos niveles. La actualización es de fácil uso y puede ejecutarse desde una versión anterior a la siguiente. Cuenta de un sistema interno que le permite actualizar y reparar las bases de datos cada cierto tiempo. Sin embargo, hace énfasis en una seguridad sólida para toda la plataforma.

Por medio de las diferentes páginas de Moodle se pueden establecer canales de comunicación con el estudiante. Cuenta con varios módulos para determinar las actividades de acuerdo con la planificación o cuando el docente así lo requiera. Las actividades que se pueden planificar mediante esta plataforma son:

Tareas o actividades evaluativas: de acuerdo con lo dispuesto por el docente, el estudiante puede remitir la actividad en varios formatos ya sean estos documentos, ensayos, informes etc. Así, pues la plataforma cuenta con herramientas para la calificación.

Moodle permite cargar un solo archivo, el cual puede ser modificado las veces que sean necesarias hasta antes de la fecha de entrega dispuesta por el docente. Los docentes pueden calificar las actividades de modo on line, estos pueden emitir comentarios como retroalimentación a la actividad enviada por el alumno.

Chat: permite que los estudiantes mantengan una conversación a tiempo real por medio de mensajes escritos.

Foros: esta actividad consta en que el docente expone un tema principal y los estudiantes emiten sus criterios y valoraciones al respecto.

Consultas: el profesor emite una pregunta con varias respuestas y puede servir para reforzar el conocimiento, pueden usarse como cuestionarios breves por parte del docente.

Glosarios: permite que los participantes creen una lista de definiciones asociadas a la asignatura.

Cuestionarios: el docente puede presentar varias preguntas con diferentes tipos de respuestas ya sean estas de opción múltiple, verdadero/falso y respuestas cortas. Todo depende del estilo que desee presentar el docente.

Wikis: esta actividad permite ejecutar de manera colaborativa un documento.

SCORM: es un bloque con material web, y pueden incluir programas JavaScript, web, gráficos, presentaciones o cualquier programa que trabaje sobre la web.

Lección: esta puede ser simple o compleja y todo ello depende de la estructura del material que se esté presentando.

Taller: es una actividad para realizar en grupo, cuentan con varias opciones, permite a los demás participantes evaluar los proyectos de los demás.

Libros: aquí los estudiantes pueden anexar direcciones o materiales sencillos compuestos con algunas páginas para que tanto docentes o estudiantes puedan acceder a dicha información como material extra.

Recursos: consiste en la información brindada por el docente para que los estudiantes cuenten con el material necesario para reforzar sus conocimientos, pueden ser archivos cargados o preparados por el docente o material externo como páginas relacionadas al tema que corresponde al tema a tratar.

Los más importantes son:

Páginas de texto: son los archivos en texto plano.

Páginas HTML: son los enlaces directos a las páginas autorizadas por el docente para que los estudiantes puedan informarse de manera oportuna.

Etiquetas: corresponden a textos o páginas incrustadas dentro de la plataforma para un acceso rápido.

De acuerdo con el planteamiento de Vygostky, se asume que el aprendizaje colaborativo es una de las mejores estrategias de aprendizaje para el desarrollo de las capacidades cognitivas.

“El conflicto socio cognitivo constituye el factor determinante del desarrollo intelectual. Este se vehiculiza en el seno de la interacción social, fundamentalmente en contextos de cooperación entre pares. La multiplicidad de perspectivas que convergen en este tipo de situaciones sociales, siempre que sean intrínsecamente conflictivas y que den lugar a un desacuerdo social explícito, hace posible la descentración cognitiva del sujeto y con ello el progreso intelectual”. (Santrock, 2002)

En las actividades colaborativas encontraremos individuos con distintas perspectivas que aportarán con sus ideas y frente a las contra propuestas hallarán las respuestas más idóneas logrando desarrollar el conocimiento por medio de las valoraciones de su conocimiento frente a más ideas y concepciones de otras personas. Es por esto que el aprendizaje colaborativo contribuye a generar más capacidades a los alumnos que participan en las actividades grupales y colaborativas ya que los conceptos preconcebidos y los que se suman a la actividad, generan conocimiento y habilidades, así mismo se abre el espectro y el conocimiento a horizontes.

“El conectivismo describe el aprendizaje como un proceso de creación de una red de conocimiento personal, una idea coherente con la forma en la que las personas enseñamos y aprendemos en la web 2.0. Sin embargo, aunque constituye una opción interesante para lograr un aprendizaje centrado en el alumno, hay un conjunto de aspectos que dificultan su adopción como teoría de aprendizaje”. (Hernández & Lisama, 2015)

En la actualidad la educación ha sido apoyada con programas y plataformas digitales las cuales permiten que el estudiante indague y refuerce sus conocimientos con planteamientos distintos con orígenes infinitos, el obtener información de manera inmediata y comunicarse con el mundo al momento ha hecho que se adquieran nuevas herramientas para aprender y de esta manera el facilitador tiene que capacitarse constantemente con las nuevas herramientas y metodologías que involucran este nuevo acercamiento tecnológico.

En esta línea, el reciente informe NMC Horizon Report Europe resalta cómo *“el resurgir del e-learning ha estado impulsado, además de por la atención mediática a los MOOC, por un creciente reconocimiento de que el e-learning puede agregar valor a casi cualquier ambiente de aprendizaje. El modelo, ya casi un clásico, del blended learning se ha visto complementado por propuestas, más organizativas que didácticas, prometedoras. La clase invertida o Flipped Classroom es un ejemplo de modelo de enseñanza distribuido que requiere de los estudiantes que se adentren en contenido digital (muchas veces*

lecciones de video) fuera del aula, mientras que al tiempo de clase se le da una nueva utilidad como oportunidad muy valiosa para que los profesores orienten a individuos y grupos y para que los estudiantes resuelvan problemas junto a sus compañeros”. (Jhonson, et al., 2014)

En cuanto al sistema de enseñanza de Educación Superior cada institución se basa de acuerdo con los esquemas planteados por la institución. Sin embargo, el apoyo tecnológico como estrategias de aprendizaje se han hecho más frecuentes, como es el caso de la gamificación, este impulsa y estimula a los estudiantes a ser parte de manera más activa a las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje.

La participación por medio de foros, chats, reuniones virtuales, vinculan al estudiante a utilizar la tecnología con el fin de aprender y utilizar las diferentes vías para expresar sus interpretaciones, conclusiones e ideas sobre los temas planteados y previamente estructurados para dicha actividad.

Muchos de estos entornos conectivistas son especialmente fértiles para lo que algunos autores llaman habilidades blandas (soft skills), reconocidas como las capacidades que permiten al estudiante desenvolverse en ámbitos reales de acción. Por otra parte, también existen las habilidades duras, adquiridas en entornos académicos tradicionales conductistas, cognitivistas o constructivistas.

Teniendo en cuenta las ideas expuestas anteriormente se puede añadir que el proceso de enseñanza, por medio de la educación virtual ha sido imperante conocer y apoyar las clases con las TIC, tomando en cuenta que estas deben cumplir la función de nutrir el conocimiento por medio de herramientas previamente planificadas favorecedoras en el rendimiento del aprendizaje del estudiante.

El docente cuenta con variedad de actividades disponibles en la web para la aplicación en su clase, no obstante es necesario considerar que no todas las plataformas contribuyen para todos los estudiantes ya que se debe considerar los factores lingüísticos, sociales y generacionales.

El aprendizaje por medio de estos recursos implica que tanto docentes como estudiantes cuenten con acceso a internet y dispositivos tecnológicos que puedan acceder a estas plataformas de aprendizaje. Aún en la actualidad existen zonas donde sus habitantes carecen de varios servicios, incluido el acceso a internet ocasionando una brecha digital. Las estrategias de aprendizaje mediados por las TIC, se ilustra en la Figura 1.

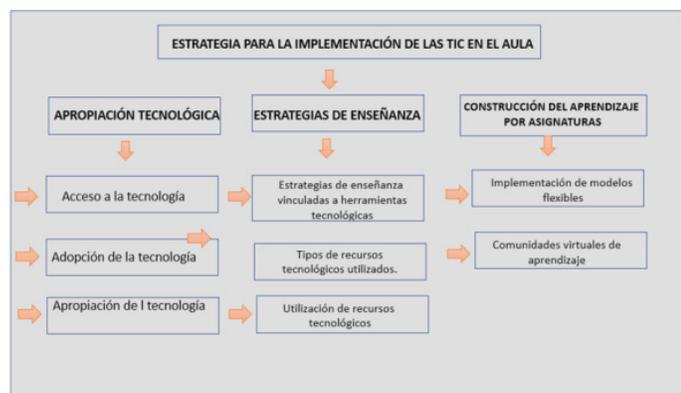


Figura 1. Aprendizaje mediado por TIC.

A partir de la experiencia de la autora en el trabajo de Redacción Científica para el curso de Nivelación en la Universidad Israel, se han detectado constantes falencias en la gran mayoría de estudiantes como: problemas en la comprensión lectora, faltas ortográficas, inconvenientes en la ejecución y redacción de textos académicos y científicos, no evidencian dominio de normas de redacción como las normas APA, presenta dificultades en la ejecución en resúmenes y síntesis de investigaciones bibliográficas, además de seleccionar la bibliografía correcta a la hora de realizar una investigación.

La Redacción Científica es la expresión clara y definida de nuestras ideas expuestas con el fin de comunicar un tema de interés profesional, por tanto, todo en cuanto mencionemos dentro de los textos científicos cumplirán con la función de aportar a nuestras ideas e investigaciones con el fin de presentar una postura sobre un tema o propuesta en particular, sin lugar a disyuntivas en el mensaje.

Lo esencial en la redacción científica es la comunicación formal y elocuente, sin necesidad de que esta sea de difícil comprensión, pero no hay opción a modismos o términos coloquiales, los cuales obstruyen el sentido de la intención del emisor. Para desarrollar textos científicos, es necesario conocer sobre Redacción Científica, ya que así podrán emitir las ideas, conceptos e información sobre la investigación realizada de manera clara y concisa.

En la actualidad, existen muchos inconvenientes al momento de redactar textos de esta índole, ya que no manejan una estructura ordenada y esto puede llegar a causar inconvenientes al momento de la comprensión de lo que se propone en el documento. Se debe recordar que la transmisión de toda la experiencia y proceso de su investigación por escrito ya es una publicación, la redacción sencilla es crucial. Entre los principales problemas

en la redacción de textos científicos y académicos se encuentran:

El uso del chat:

El chat a través de las diferentes aplicaciones en los teléfonos móviles ha sido uno de los factores fundamentales dentro de los problemas de la escritura, por motivos de optimización de tiempo y redacción se han suprimido las palabras y han agregado símbolos aritméticos o emojis para expresar las palabras, sentimiento o ideas de manera más corta.

Uso de correctores ortográficos:

Dentro de los procesadores de texto encontramos los correctores propios y nuevos para las plataformas utilizadas, esto ocasiona que el estudiante se confíe de ellos y su redacción se vea afectada ya que cualquier corrector se basa en normas ortográficas básicas pero no cumple con la intención de la comunicación, es decir que se basará en estructuras gramaticales generales y no se apegarán a la intencionalidad comunicativa.

Uso de expresiones coloquiales o muletillas:

Para llegar a este análisis se ha considerado verificar en varias tesis, las cuales manifiestan expresiones y palabras que no se encuentran aprobadas por la RAE. El uso frecuente de muletillas que no aportan al proceso de redacción, pero aun así las utilizan por la cotidianidad de su uso, por ejemplo *mismo que*.

Falta de experiencia:

No todas las personas conocen sobre cómo redactar textos científicos, ha ocasionado que en la ejecución del documento, este se encuentre si una estructura ordenada, o exceso de citas, cabe recalcar que este último punto es peligroso ya que al no cumplir con la bibliografía pertinente, el documento contará con un porcentaje alto de plagio.

De acuerdo con la Investigación realizada en Ibarra documentado en un artículo científico hacen énfasis en lo siguiente: *“La experiencia de los autores de este texto en la asesoría de trabajos investigativos estudiantiles, en las carreras que se imparten en la Universidad Regional Autónoma de los Andes (UNIANDES), extensión Ibarra, Ecuador, que constituyen la población de la presente investigación, les permite detectar deficiencias en la elaboración del texto científico en el cual plasman los resultados obtenidos en sus proyectos. Las insuficiencias que se evidencian están dadas, en lo fundamental, en el uso de estructuras gramaticales mal construidas, la repetición*

de palabras y en la no aplicación de algunas reglas ortográficas, lo que afecta la comunicación de las ideas; esta situación incide en que para los alumnos sea una tarea engorrosa la redacción de su proyecto integrador” (Camacho, et al., 2016)

La metodología de investigación que se emplea en el desarrollo de este proyecto será de tipo descriptiva ya que está dirigido a determinar el proceso de aprendizaje de las estrategias de la Redacción Científica en estudiantes que postulan para el ingreso a la educación superior. Se propone el desarrollo de diferentes actividades por medio de estrategias de aprendizaje de colaboración en línea en la que se van a evaluar ciertas variables que corresponden al aprendizaje correcto de la Redacción Científica como: Ortografía, Coherencia y cohesión, tipologías textuales y uso de normas APA.

Este proyecto pretende caracteriza el desarrollo de las habilidades y destrezas en la creación de diferentes estructuras de Redacción Científica, para lo cual se emplearán herramientas tecnológicas digitales que actúen como facilitadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma tal, que los estudiantes estarán en capacidad de redactar diferentes tipos de textos académicos identificando los diferentes elementos que corresponden a cada uno de ellos, cumpliendo con las normativas narrativas.

Todo esto se llevará a cabo mediante un enfoque metodológico de tipo cuantitativo, se toma en cuenta un esquema establecido para cada clase que sigue un proceso de fase secuencial en la que para cada una de ellas se establecen recursos, rúbricas, estrategias metodológicas.

Para este proyecto se realizó un estudio de antecedentes, donde se tomaron en cuenta métodos y estrategias de colaboración en línea, empleadas por otros establecimientos de nivel nacional e internacional, valorando sus logros y limitaciones además de un estudio del nivel aprendizaje en semestres anteriores de los cursos de ajuste curricular de la Universidad Israel, sin el empleo de las nuevas estrategias que ahora se propone.

La propuesta está basada en el modelo constructivista y conectivista, el cual por medio de la metodología PACIE se desarrollan actividades para 5 clases utilizando de estrategias colaborativas en la plataforma MOODLE, para la red de nivelación de la Universidad Tecnológica Israel.

Cada clase explica diversos temas, enfocados al mejoramiento de la Redacción Científica, así también Se brindará información relacionada a lugares autorizados para verificar que los textos a realizar cuenten con bibliografías,

citas y se apeguen a las normas APA de acuerdo con el tipo de texto a presentar.

Las actividades colaborativas corresponden a una nueva propuesta de para este módulo, teniendo en cuenta el análisis previo con tesis de estudiantes de últimos niveles coinciden en el mal uso de los signos de puntuación, errores ortográficos, deficiencia en el esquema del proyecto en general y desconocimiento de las normas a aplicar para este tipo de textos, como se muestra a continuación.

Actividades para la clase 1

Contenidos:

- Comunicación, lenguaje y textos científicos.
- La comunicación científica.
- Fundamentos teóricos.
- Lenguaje científico. Texto científico.
- La diversidad textual. El estilo del texto.
- Clasificación de los textos. Tipos de estilos

Objetivos:

- Identificar los elementos de la comunicación.
- Determinar los tipos de comunicación.
- Identificar los textos más relevantes en el desarrollo de la comunicación.
- Conocer el significado y la intención de los textos científicos.

Recursos de aprendizaje:

- Material de diapositivas explicativas del contenido a abordar en esta semana.
- Video de apoyo de YouTube sobre la historia de la comunicación. Enlace: <https://youtu.be/TVfOPxhwxf0>

Este video explica el origen de la comunicación y la evolución hasta llegar a nuestros tiempos. A través de este video se pretende reflexionar la importancia de la comunicación y el alcance que tiene y tendrá.

- Videoconferencia mediante aplicación Zoom por medio de Moodle.

Retroalimentación:

Dentro de las estrategias de aprendizaje se realizarán trabajos de índole colaborativo durante todo el módulo, por medio de la plataforma de Moodle de la Universidad Israel. Se hará una pequeña evaluación en Kahoot. Se asignarán los grupos con los que trabajarán durante todo

el módulo para que ingresen a manera de equipos a la plataforma y participen del cuestionario el cual consistirá en 10 preguntas sobre el tema aprendido. A manera de actividad lúdica se pretende atraer la atención y la participación de los estudiantes para que presenten actitud y predisposición positiva en el aprendizaje.

Evaluación:

Consiste en la realización de un ensayo de 300 palabras sobre el video presentado de YouTube en recursos de aprendizaje.

Actividades para la clase 2

Contenidos:

- Texto expositivo.
- Texto comparativo.
- Texto argumentativo.
- Ejemplificación.

Objetivos:

- Caracterizar los tipos de textos más importantes
- Desarrollar diversos tipos de textos de acuerdo con su intención.
- Identificar la intención del texto y a qué grupo pertenece.

Recursos de aprendizaje:

- Diapositivas explicativas
- Videoconferencia mediante aplicación Zoom por medio de Moodle.

Retroalimentación:

Foro abierto, en el que consiste una introducción entre 50 y 100 palabras sobre la importancia de la escritura.

Evaluación:

La clase inicia con la temática de "Comic" la cual presenta una actividad a cumplir por medio de Google Docs. Las indicaciones constan en que el estudiante previamente debe descargarse en su celular un lector de código QR, para ello debe ir a Play Store y descargarse esta aplicación.

Los estudiantes ingresarán a la parte de actividades de la plataforma Moodle y darán clic al enlace que dice "INGRESA AQUÍ", se le direccionará a una página de Google Docs realizada por docente en ella se encuentra

determinado el grupo al que pertenece y el tema será descubierto utilizando el lector de código (Figura 2).



Queridos estudiantes, ya conformados los grupos, tienen una misión.

Paso 1. Descarga un lector de código QR.

Paso 2: Cada grupo realizará un ensayo sobre el tema asignado.

Paso 3: Este ensayo lo deben realizar todos los integrantes, por tanto, debes tener tu cuenta en Gmail y cada representante de cada grupo permitirá la edición en su archivo para que cada uno aporte con sus ideas.

Tienes una semana para cumplir con tu misión!

Por favor envíame tu link a la plataforma que tendrá asignada una sección de tareas para revisar la actividad.

INGRESA AQUÍ

Figura 2. Descripción de clase 2.

Para realizar esta actividad los estudiantes de cada grupo deben contar con su correo de Gmail el representante de cada grupo reenviará el enlace del documento realizado por su grupo en la tarea asignada por el docente en la plataforma Moodle (Figura 3).

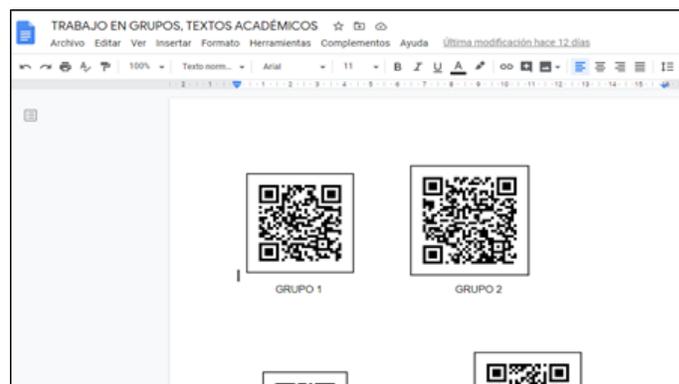


Figura 3. Trabajo colaborativo por temas en códigos QR.

Actividades para la clase 3

Contenidos:

- Géneros discursivos, textos académicos: ensayo, monografía, informe, artículo científico.

Objetivo:

Desarrollar cada uno de los géneros de manera exitosa en sus actividades cotidianas.

Recursos de aprendizaje:

- Diapositivas explicativas.
- Enlace a video de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=R0QFBKYB6YY>
- Enlace artículo científico http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0459-12832009000300001

- Videoconferencia mediante aplicación Zoom por medio de Moodle.

Retroalimentación:

Dentro de clase se realizará una dinámica en que de manera aleatoria se inventará un texto y cada uno de los estudiantes nombrados apoyará la idea del compañero que participó con anterioridad.

Evaluación:

Por medio de un enlace dentro de la plataforma Moodle y manteniendo la temática de "Comic" continuarán los equipos y los trabajos colaborativos en una nueva herramienta My Padlet (Figura 4).

ACTIVIDAD



ACTIVIDAD

Última modificación: viernes, 12 de junio de 2020, 19:38

Figura 4. Acceso a la actividad a realizar.

Al ingresar al enlace de ACTIVIDAD los estudiantes ingresarán automática al sitio web, allí tendrán un video explicativo, junto con mensajes de voz con las indicaciones de las actividades a llevarse a cabo en esta ocasión.

Dentro de los puntos explicativos se menciona que cada estudiante de grupo debe adjuntar un video de un minuto a la presentación como evidencia de su actividad participativa y colaborativa (Figura 5).

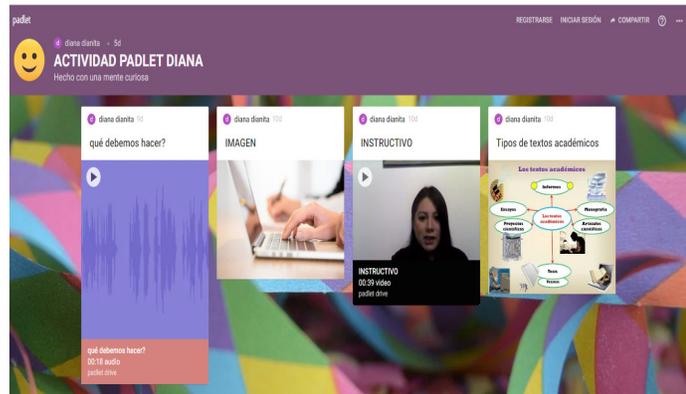


Figura 5. Actividad en My Padlet.

Los estudiantes por medio de la cuenta de Gmail antes creada, pueden acceder a esta plataforma y pueden desarrollar y adjuntar los archivos enfocados a los textos académicos relacionados a los contenidos de la semana.

Actividades para la clase 4

Contenidos:

- Gestión del texto científico. Normas APA sexta edición
- Citas, referencias bibliográficas y bibliografía

Objetivo:

- Redactar diversos textos científicos con el uso de normas APA.

Recursos de aprendizaje:

- Diapositivas explicativas
- Enlace para descarga PDF

<https://www.um.es/documents/378246/2964900/Normas+APA+Sexta+Edici%C3%B3n.pdf/27f8511d-95b6-4096-8d3e-f8492f61c6dc>

- Enlace para redacción Word Reference: <https://www.wordreference.com/sinonimos/buscar>

- Enlace para mejorar el estilo de la redacción: <http://www.estilector.com/index.pl>

- Enlace de corrector ortográfico de la RAE: <https://dle.rae.es/corrector>

- Videoconferencia mediante aplicación Zoom por medio de Moodle.

Retroalimentación:

Mediante un foro se conocerán las opiniones sobre el uso de las normas APA y su correcto uso.

Evaluación:

La actividad para realizar será por medio de la plataforma Moodle, con la herramienta de actividad colaborativa denominada Taller, la cual servirá para que cada grupo presente un emprendimiento.

La presentación constará de la explicación de la razón social del emprendimiento:

Nombre, misión, visión y valores de la empresa.

Objetivo General y Objetivos específicos.

En esta actividad los participantes cargarán el archivo y por medio de los comentarios del docente se harán los arreglos necesarios para una presentación final.

Actividades para la clase 5

Contenidos:

- Análisis y redacción de textos científicos.
- Ejemplos de textos científicos.

Objetivo:

- Escribir con claridad y objetividad distintos tipos de textos científicos según la intención del emisor.

Recursos de aprendizaje:

- Diapositivas explicativas.
- Enlace a video de apoyo al tema en YouTube: <https://youtu.be/h3lr6mk9atk>
- Videoconferencia mediante aplicación Zoom por medio de Moodle.

Retroalimentación:

Charla sobre el tema visto y ejemplificaciones de los textos académicos más utilizados.

Evaluación:

Por medio de un enlace en la plataforma Moodle denominada ACTIVIDAD desarrollaremos la última presentación en la plataforma Emaze, la cual se necesita la cuenta de Gmail para poder ingresar y de esta manera acceder a los diversos diseños de presentación de manera colaborativa en la que pueden insertar, imágenes, archivos y gráficos (Figura 6).

El enlace es el siguiente: <https://www.emaze.com/@AOWOCRFFW/la-profe-diany>



Figura 6. Actividad en Emaze.

Para la discusión y el análisis de los resultados fue diseñada la matriz de articulación conformada por los siguientes elementos:

- Ejes o partes principales.
- Sustento teórico.
- Sustento metodológico.
- Estrategias o técnicas.
- Descripción de los resultados.
- Clasificación de las TIC.

A continuación se describe cualitativamente cada uno de los elementos presentados anteriormente, teniendo en cuenta los tres ejes o partes principales propuestos: recursos de estudio, recursos de aprendizaje y la evaluación.

Eje o parte principal 1: Recursos de estudio.

Sustento teórico:

Por medio de la teoría del Constructivismo de Vygotsky, en el desarrollo del aprendizaje por medio de actividades colaborativas, permite que el docente sea un facilitador del conocimiento, mientras que el estudiante es el actor principal en el desarrollo de la formación e interpretación de las impresiones diversas y definiciones que brindan quienes conforman las actividades grupales para formar el nuevo conocimiento.

Conectivismo, el aprendizaje por medio de variables tecnológicas que permiten acceder al conocimiento.

Aprendizaje colaborativo, promueve el desarrollo del conocimiento por medio del aporte de cada uno de los integrantes con sus definiciones preconcebidas para generar un nuevo concepto o definición en la que los integrantes contribuyeron para el desarrollo de este.

Sustento metodológico:

Metodología PACIE, permite un aprendizaje a través de medios virtuales de aprendizaje, sin dejar a un lado el lado humano junto con la intercomunicación afable con los estudiantes, logrando desarrollar un acercamiento más fraterno dentro de las actividades interactivas de gestión del aprendizaje.

Metodología ERCA, con la Experiencia, Reflexión Conceptualización y Aplicación por medio de cada una de las clases a través de la implementación de estas.

Estrategias o técnicas:

MOODLE, para el desarrollo sistemático de cada tema, con la guía del docente. Por medio de ZOOM se realizan las videoconferencias para las clases virtuales y conceptualizaciones de los temas a tratar así también resolver cualquier inquietud.

Descripción de los resultados:

Redacta textos académicos. Respeta estructura y cohesión cada tipo de texto. Interpreta textos de diferentes temas

Clasificación de las TIC:

- Herramientas de aprendizaje.
- Multimedia.
- Hipermedia.
- Aplicación Lector código QR.

Eje o parte principal 2: Recursos de aprendizaje.

Sustento teórico:

PADLET es una pizarra digital que permite a cada estudiante redactar y presentar por medio de recursos anexos como voz, video, audio, URL.

Google Docs, por medio de este recurso se puede desarrollar la actividad de manera colaborativa, este puede ejecutarse ya sea para edición de textos, presentación de proyectos.

EMAZE Plataforma la cual permite realizar blogs, o presentaciones de manera colaborativa, la cual pueden adicionar varios recursos, como imágenes, videos, archivos con opción de que la presentación tenga diferentes efectos.

Sustento metodológico:

Permite utilizar diferentes recursos para la redacción adecuada, haciendo énfasis en la participación colaborativa, la cual les permite integrar recursos para sustentar su proyecto.

Estrategias o técnicas:

Videos de YouTube, Wikis y Chats.

Descripción de los resultados:

Redacta ensayos. Cumple con signos ortográficos. Utiliza herramientas autorizadas para redacciones óptimas.

Clasificación de las TIC:

- Correo electrónico.

- Páginas web

- Blogs

Eje o parte principal 3: Evaluación.

Sustento teórico:

Multidimensionalidad de la evaluación en entornos virtuales, confiabilidad, autenticidad y validez.

Sustento metodológico:

Diagnóstica, formativa y sumativa.

Estrategias o técnicas:

Kahoot, foros, rúbricas y exposición virtual.

Descripción de los resultados:

Evidencia habilidad para redactar sin errores ortográficos. Demuestra claridad en exposición oral y escrita.

Clasificación de las TIC:

- MOODLE.
- Herramientas web 2.0.
- Zoom

CONCLUSIONES

Se diseñaron 5 clases de estrategia de aprendizaje colaborativo por medio de plataformas de entorno virtual, las cuales brindaron un apoyo indispensable en la formación del conocimiento de los estudiantes en la asignatura de Redacción Científica.

Se logró diagnosticar las fortalezas y falencias de los estudiantes mediante actividades lúdicas en Kahoot las cuales reflejaron el nivel de conocimientos sobre ortografía, interpretación de textos y normas APA.

Los ensayos fueron otro soporte para conocer el estilo de redacción con el que cuentan, junto con el nivel de coherencia y cohesión en la comunicación escrita.

El diseño de cada clase y las estrategias por medio del EVA cumplieron el propósito de aprendizaje de manera colaborativa, aprendiendo el adecuado uso de plataformas autorizadas para la correcta redacción en textos académicos.

El diseño de las clases fue puesto a consideración de expertos en el curso de ajuste curricular, para lo cual aportaron con criterios y experiencias al proyecto planteado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Basante, A., Naranjo, M., & Ojeda, V. (2017). Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Formación universitaria*, 2(2), 5-21.
- Camacho Zúñiga, M., Lara Alemán, Y., & Sandoval Díaz, G. (2016). *Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales*. Universidad Técnica Nacional. <https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf>
- Delgado Fernández, M., & Solano González, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), 1-21.
- Hernández Infante, R., Rivadeneira Enriquez, F., Galeano Páez, C. J., Rosero Bolaños, M. A., & Infante Miranda, M. E. (2019). Herramientas informáticas de apoyo al texto científico. *Cuaderno de pedagogía universitaria*, 16(31), 71-82.
- Hernández, M., & Lisama, A. (2015). Constructivismo y conectivismo: factor clave para la enseñanza en entornos virtuales. *Signos universitarios*, 2, 27-39.
- Jhonson, A., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *Enseñanza Primaria y Secundaria*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado.
- Revelo Sanchez, O., Collazos Ordóñez, C., & Jiménez Toledo, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *TecnoLógicas*, 21(41), 115-134.
- Santrock, J. (2002). *Psicología de la Educación*. Mc Graw Hill.