



15 al 30 de septiembre de 2015

DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA Y ESCRITURA MEDIADA POR TIC PARA EL ÁMBITO ACADÉMICO Y PROFESIONAL

Eje temático 3: Blended learning

Autores: Tapia, M. Mercedes; Pianucci Irma G.; Jofre Ana M.

Universidad Nacional de San Luis

San Luis, Argentina

mariamercedestapia@gmail.com; pianucci@gmail.com;
anijof@gmail.com



15 al 30 de septiembre de 2015

Resumen

El presente trabajo se basa en la experiencia institucional llevada a cabo en la asignatura “Taller de expresión oral y escrita” para alumnos de 1° año de la carrera de Ingeniería en Minas, de la Facultad de Cs. Físico, Matemáticas y Naturales de la Universidad Nacional de San Luis.

El objetivo del curso es, mediante trabajos de investigación y escritura, desarrollar en los alumnos competencia oral y escrita situada al contexto de su primera oferta laboral. Se propone el logro de autonomía en el desarrollo de estrategias de redacción de los alumnos, como un aprendizaje estratégico.

El curso se dictada bajo modalidad mixta (blended learning) utilizando el campus virtual como espacio de interacción entre pares y docentes, seguimiento del ritmo de aprendizaje del alumno, utilizando rúbricas para las instancias de evaluación.

El equipo docente está integrado por profesionales del área de educación e informática, cuya prioridad es llevar adelante una propuesta de aprendizaje disruptiva, inclusiva, atractiva y situada al contexto laboral de la carrera.

La innovación disruptiva, en educación, implica un cambio en las prácticas educativas desarrollando modelos pedagógicos que posibiliten la generación de estrategias de enseñanza-aprendizaje personalizadas y ofreciendo a cada estudiante retroalimentaciones permanentes y claras con el propósito de mejorar sus procesos de aprendizaje.

En este trabajo, se relata la experiencia de utilizar la técnica del role playing en una entrevista laboral profesional, a la que los alumnos llegaban próximo a finalizar el curso, y luego de realizar un trabajo de investigación sobre ofertas laborales acorde a sus preferencias profesionales y elaboración de trabajos escritos para su postulación.



15 al 30 de septiembre de 2015

Palabras claves: expresión oral y escrita, blended learning, aprendizaje disruptivo, Moodle, e-rubricas, role playing.

Introducción

En esta comunicación se pretende relatar la experiencia llevada a cabo en la asignatura “Taller de expresión oral y escrita” para alumnos de 1° año de la carrera de Ingeniería en Minas, dictada bajo modalidad mixta (blended learning) utilizando el campus virtual como espacio de interacción entre pares y docentes, propiciando un aprendizaje personalizado acorde al ritmo de aprendizaje del alumno y realizando evaluación de proceso individuales y entre pares.

Esta propuesta está basada en varios años de experiencia de utilizar el campus virtual como espacio de extensión del aula presencial y de la enseñanza de escritura académica en alumnos de primer año del profesorado en cs. De la Computación en la Universidad Nacional de San Luis.

Además, desde la carrera de Ingeniería en Minas, se presentó la necesidad de brindar a los alumnos la oportunidad de adquirir competencias en expresión oral y escrita para insertarse en el mercado laboral, dado que se observaban falencias al momento de postularse a una primera oferta de trabajo.

1- Construcción de la metodología

El objetivo era desarrollar una propuesta de aprendizaje disruptiva, inclusiva, atractiva y situada al contexto laboral de la carrera.

La innovación disruptiva, en educación, implica un cambio en las prácticas educativas desarrollando modelos pedagógicos que posibiliten la generación de estrategias de enseñanza-aprendizaje personalizadas y ofreciendo a cada



15 al 30 de septiembre de 2015

estudiante retroalimentaciones permanentes y claras con el propósito de mejorar sus procesos de aprendizaje.

Una propuesta inclusiva, porque actualmente la universidad cuenta con una amplia población estudiantil que trabaja o que no vive en la misma localidad donde se encuentra la sede central de la universidad, por lo cual, la utilización de un campus virtual extiende el aula y evita la exclusión por imposibilidad de asistir a la clase presencial.

Una propuesta atractiva y situada al contexto laboral, porque la práctica de expresión oral y escrita, no es algo que en general consideren relevantes los alumnos de la facultad de Cs. Exactas. Se presentaron actividades de investigación y aprendizaje situado al contexto laboral, lo que motivó la participación y compromiso por parte de los alumnos. La evaluación fue de proceso, por lo que no se tomaron evaluaciones parciales ni finales.

1.1- Educación disruptiva

Acaso (2013) propone iniciar lo que desde hace algún tiempo se conoce como la revolución educativa a través de cinco ejes: Aceptar que lo que enseñamos no es lo que los estudiantes aprenden, Cambiar las dinámicas de poder, Habitar el aula, Pasar del simulacro a la experiencia y Dejar de evaluar para pasar a investigar.

1.2- Clase invertida

El avance de las TIC ha promovido cambios en las prácticas educativas, necesarios para adecuarlas a las demandas actuales.

La clase invertida se presenta como un método que pretende redefinir el modelo de educación tradicional, centrada en el docente y de estructura rígida por un



15 al 30 de septiembre de 2015

modelo centrado en el alumno y flexible, tanto en el tiempo que implica el proceso de aprendizaje de cada uno como en el acceso a los contenidos educativos.

Esta metodología consiste en que los alumnos aprendan los contenidos académicos fuera de la clase mediante lectura de documentos, visualización de lecciones grabadas y/o materiales multimedia. El objetivo de esta metodología es ocupar el tiempo de la clase presencial en evacuar dudas sobre el tema estudiado, realizar actividades relacionadas con el contenido estudiado, reflexionar sobre el propio aprendizaje, entre otras actividades que se pueden desarrollar. De esta manera el docente invierte mayor tiempo en resolver dudas y guiar a los estudiantes en la resolución de las diferentes tareas y éstos adquieren un rol más activo en la clase.

Otra característica de la clase invertida es que promueve la autonomía y la responsabilidad en los estudiantes puesto que son ellos quienes regulan tanto su ritmo como el modo y el momento en que llevan a cabo su aprendizaje.

1.3- Evaluación por competencias

La evaluación tradicional se ha centrado en la comparación entre estudiantes, midiendo de forma cuantitativa el desempeño de los mismos sin indicar, en general, el propósito que persigue la evaluación ni especificar los criterios que serán utilizados para evaluar cada actividad.

Si se considera la evaluación como un elemento importante en el proceso de formación, que debiera orientar a los estudiantes y brindarles una apropiada retroalimentación que les permita mejorar o modificar sus procesos de aprendizaje entonces la evaluación debe ser repensada. En este sentido han surgido nuevas concepciones de evaluación, siendo la evaluación por competencias una de ellas.

La evaluación por competencias implica establecer las competencias que se pretende que los alumnos desarrollen o alcancen, criterios de evaluación y



15 al 30 de septiembre de 2015

diferentes niveles en que esas competencias pueden ser alcanzadas. Establecer las competencias ayuda a los estudiantes a ser conscientes sobre lo que se espera de ellos en cada actividad. Fijar criterios de evaluación facilita a los docentes la corrección haciendo que esta tarea sea más objetiva y a los alumnos les explicita la manera en que van a ser evaluados. Determinar diversos niveles de desempeño para una misma actividad refleja que esta manera de evaluar tiene presente que cada alumno tiene su propio ritmo de aprendizaje.

1.4- Modalidades e instrumento de evaluación

La evaluación por competencias requiere de instrumentos adecuados para evaluar el progreso de los alumnos frente a diferentes situaciones de aprendizaje. Si bien existen numerosas herramientas que se pueden emplear con este fin, las rúbricas se han transformado en las más utilizadas.

Las rúbricas se definen como instrumentos de evaluación que permiten medir los logros de los estudiantes teniendo en cuenta ciertos criterios especificados previamente. Para cada actividad que los alumnos deben realizar se establecen los criterios de evaluación indicando cuales son las competencias que deben ser alcanzadas y los diferentes niveles de logro para cada una de ellas.

La plataforma Moodle, que es la plataforma utilizada para la experiencia, ofrece la posibilidad de crear e-rúbricas. Esta herramienta, además de facilitar la corrección de las actividades, permite que los alumnos puedan disponer de los criterios a ser evaluados, favoreciendo de esta manera el rol activo de los estudiantes en tanto identifican claramente que es lo que se espera que logren con cada tarea.

¿Por qué y para qué usar rúbricas?

Proporcionan un escenario positivo para fomentar la autorregulación del aprendizaje de los estudiantes y se ajustan a las exigencias de la evaluación de competencias.



15 al 30 de septiembre de 2015

En esta experiencia se utilizaron tres modalidades de evaluación a lo largo del curso:

- Evaluación individual
- Evaluación de pares
- Evaluación de role playing (de pares y equipo docente)

1.5- Role playing

“Rol playing consiste en representar una situación de manera que parezca real, que se pueda comprender mejor la situación y ver cómo se actúa ante ella. Esta dinámica de grupo está comprendida no sólo para quien representa el papel sino también para el grupo observador participante.

En una entrevista de trabajo, esta dinámica de grupo puede consistir en representar un papel e imaginar la situación como real, para ver qué decisiones tomaría la persona representando este papel. En esta dinámica pueden ser dos personas las que representen un papel, por ejemplo en una entrevista de telemarketing o ventas una persona puede jugar el papel de vendedor y otra persona la del potencial cliente. El resto del grupo verá las impresiones y las compartirá también. De esta manera, todos participan en la dinámica aportando algo.

El role playing no es sólo representar un papel sino sentirse dentro de él. El participante debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa. De esta manera, el entrevistador conoce cómo actuará la persona no porque se lo diga sino porque lo está viviendo en ese momento.” (Soto Beatriz, s.f.).

Para que los alumnos se prepararan, la cátedra ofreció material pedagógico on line que consistían en páginas de información sobre cómo prepararse para una



15 al 30 de septiembre de 2015

entrevista laboral, simuladores de entrevista, tips para tener en cuenta y guía de preguntas y respuestas usuales en este tipo de entrevistas.

2- Propuesta para desarrollar competencias oral y escrita para el ámbito laboral

2.1- Educación disruptiva

El modelo de enseñanza disruptiva que se aplicó en la materia fue consecuencia de logros poco satisfactorios a nivel de competencias adquiridas por parte de los alumnos.

En el modelo de enseñanza tradicional universitario que se aplicaba anteriormente, quienes lograban las competencias de expresión oral y escrita, eran generalmente, alumnos que ya tenían estos saberes incorporados; mientras que aquellos alumnos que presentaban dificultades, con este modelo de enseñanza, no lograban alcanzar estos saberes.

La referencia al modelo de enseñanza tradicional está vinculada a la clase expositiva separada de la clase práctica y evaluaciones y trabajos prácticos con vencimientos inamovibles.

A partir del 1° cuatrimestre del 2014 se diseñó una propuesta diferente donde el objetivo principal era el desarrollo de las competencias oral y escrita partiendo de los conocimientos previos individuales pero sin proponer un punto de llegada idéntico para todos los alumnos. Es decir, que lo que se evaluó fue el progreso individual y el trabajo metacognitivo de cada alumno respetando el proceso individualmente realizado tendiente a la autonomía y autoregulación del aprendizaje. Se podría decir que la materia les sirvió para trabajar el



15 al 30 de septiembre de 2015

autoconocimiento de las propias competencias y la adquisición de saberes que les permitiese seguir trabajándolas en el futuro.

Los elementos de cambio que se tuvieron en cuenta para el diseño de la materia fueron:

- la clase invertida
- plataforma para el aprendizaje mixto (presencial y virtual).
- tutorización individual
- flexibilización de tiempos de entrega de trabajos prácticos (TP)
- cambio de la evaluación de producto final por evaluación de proceso
- utilización de e-rúbricas para la evaluación de TP
- reflexión metacognitiva en cada TP a través de la evaluación
- personalización de la enseñanza respetando los tiempos individuales del logro de habilidades y conocimientos específicos.

2.2- Clase invertida: de la clase de escuchar a la clase de hacer

Las clases expositivas, introductorias y teóricas fueron sustituidas por clases prácticas donde se abordaba la teoría desde los conocimientos previos de los alumnos. A partir de un breve debate con ellos se indagaba qué conocimientos reconocían tener o no, se trabajaba el marco teórico a desarrollar para llevarlos a la práctica donde pondrían en juego sus habilidades. Los trabajos prácticos se diseñaron sobre 3 pilares o ideas fuerza: pensamiento crítico, investigación y producción escrita.

Este proceso era adecuado para la conducción de las clases debido a que el contenido de la materia lo permite.

2.3- ¿Qué competencias se evaluaron?



15 al 30 de septiembre de 2015

El objetivo central de la materia era el desarrollo de las competencias oral y escrita para el ámbito laboral.

Con cada nuevo tema, el punto de partida eran los conocimientos previos de los alumnos; a través de las actividades prácticas se desarrollaron las habilidades de escritura necesarias en los alumnos. En ese proceso, cada uno de ellos fue detectando sus propias falencias y desarrollando tareas para mejorar el nivel de competencia. Es decir, que el ritmo de logro era individual. Esto fue posible gracias a la tutorización personalizada, tanto presencial como virtual.

La competencia oral, por pedido del director de la carrera de Minería, se orientó al desarrollo de habilidades para una entrevista laboral. Se propusieron dinámicas de grupo que finalizaron con un role-playing de entrevista de trabajo. Para presentarse al role playing, los alumnos debieron investigar una propuesta laboral a la debían postularse y preparar un curriculum, una carta de presentación y un informe sobre las características técnicas, económicas, producción y seguridad de la opción elegida.

La evaluación fue de proceso, siguiendo los tiempos personales de progreso. Esto permitió la contención de los alumnos en el sistema. Alumnos que dejaron de asistir por la demanda de evaluaciones parciales de otras materias, fueron recuperados ya que los tiempos fueron más flexibles a la hora de la entrega de los TP.

2.4- ¿Qué se evaluó y por qué?

En este modelo de educación disruptiva se utilizó como instrumento de evaluación la e-rúbrica. Este instrumento permitió a los alumnos saber que se les pedía para aprobar los trabajos prácticos. Con ello pudieron ver qué sabían y qué les faltaba aprender o desarrollar.



15 al 30 de septiembre de 2015

En la figura 4 se puede observar una rúbrica utilizada para evaluar una actividad individual y en la figura 5 la devolución realizada que acompaña a la rúbrica:

Calificación: En este trabajo práctico se tendrán en cuenta las siguiente habilidades:

Redacción: claridad, organización y corrección de las ideas(IP y S).

Corrección ortográfica.

Utilización adecuada de técnicas de estudio: detección de ideas principales y secundarias.

Habilidad para redactar una síntesis a partir de varios textos

Redacción: Corrección de las ideas (se corresponden con el texto de referencia)	La mayoría de ideas no se corresponden con el texto de referencia <i>0.5 puntos</i>	La mayoría de las ideas se corresponden con el texto de referencia <i>1 puntos</i>	Las ideas se corresponden con el texto de referencia <i>1.5 puntos</i>	
Redacción: Organización de las ideas	Texto desorganizado <i>0.5 puntos</i>	Texto medianamente organizado <i>1 puntos</i>	Texto correctamente organizado <i>1.5 puntos</i>	
Redacción:Claridad en el texto	Poca claridad en el texto <i>0.5 puntos</i>	Texto medianamente claro <i>1 puntos</i>	Texto muy claro <i>1.5 puntos</i>	
Ortografía	Presenta muchos errores ortográficos <i>0.5 puntos</i>	Presenta algunos errores ortográficos <i>1 puntos</i>	No presenta errores ortográficos <i>1.5 puntos</i>	
Elaboración de síntesis	Dificultades en incluir y relacionar las ideas. Falta de claridad. Es necesario trabajar sobre este punto. <i>1 puntos</i>	Redacción aceptable, falta claridad o faltan algunas ideas importantes <i>3 puntos</i>	Buena redacción, clara, concisa. Incluye las ideas importantes. Correcta ortografía <i>4 puntos</i>	

Calificación actual en el libro 79,00
de calificaciones:

Figura 4: Pantalla de una rúbrica utilizada en la materia



15 al 30 de septiembre de 2015

Calificación actual en el libro 79,00
de calificaciones:

Retroalimentación

Comentario:

Nota: 8.50

Buena redacción: debes trabajar en el registro. Suelen utilizar lenguaje coloquial mezclado con el formal.

Buenos argumentos acompañados de relatos de experiencias.

Buena ortografía.

Ruta: p

Figura 5: Pantalla de devolución que acompaña la rúbrica

Se pudo observar un salto cualitativo del hacer para cumplir al hacer para aprender. Este cambio fue gradual ya que al tener devolución con nota dentro de las 48 hs de entrega de los TP y observaciones en los indicadores de logro creados en e-rubricas, pudieron generar mecanismos metacognitivos de reflexión sobre su propia práctica.

2.5- Trabajo de investigación para una entrevista laboral

Se llega a esta experiencia por una demanda de los docentes y alumnos de la carrera de Minería respecto de la dificultad que presentaban a la hora de escribir y postularse a su primer trabajo. Para lograr el objetivo desde la cátedra se diseñaron actividades pedagógicas para simular la situación de búsqueda y postulación a una entrevista laboral.

En esta experiencia, los alumnos debían realizar 3 tareas:



15 al 30 de septiembre de 2015

1. Búsqueda en sitios web de bolsas de trabajo y selección de una empresa minera para postularse laboralmente
2. Investigación sobre la empresa para la elaboración de un informe técnico y antecedentes de seguridad
3. Elaboración de un curriculum vitae ficticio y una carta de presentación.

2.6- "Hacer como si...."

Para llegar a la simulación de una entrevista de trabajo se diseñó un sistema de representaciones y evaluación de pares utilizando las rúbricas.

Por otro lado, se designaron roles de entrevistadores y entrevistados. Para que los alumnos supieran qué rol se les asignaba, fue publicada una lista con la distribución de estos con el objetivo de que se prepararan para representar dicha tarea. Cada grupo se organizó con 3 entrevistadores y un entrevistado o postulante.

Los entrevistadores debían elaborar una serie de preguntas para realizar en el momento de la entrevista, tarea que coordinaron de manera on line.

El proceso de entrevista se realizó durante una clase de 2 hs. Se organizó el ambiente acorde a una situación de entrevista empresarial con una mesa y sillas enfrentadas para el encuentro.

Durante cada entrevista, los docentes y los alumnos que observaban fueron evaluando a través de una rúbrica con criterios como: la postura, el tono de voz, la seguridad de las respuestas, la capacidad de situarse en el rol, la fluidez en las preguntas y respuestas, la pertinencia de éstas, entre otros aspectos.

3- Conclusiones

En la indagación de conocimientos previos, los alumnos creían poseer habilidades que al trabajar los prácticos demostraban no tener. En este aspecto la reflexión



15 al 30 de septiembre de 2015

metacognitiva fue crucial para que pudieran visualizar lo que les faltaba y construir conductas que les permitiera aprender eso que les faltaba. Esto se pudo dar por la tutorización individual, las consultas en clases y las devoluciones a partir de las e-rúbricas.

La actividad de búsqueda de información, investigación y elaboración de documentos propios del mundo laboral de la Ingeniería en Minas y la simulación de una entrevista de trabajo, fue una actividad relevante en términos de aprendizaje vivencial, desde el punto de vista de los alumnos. Uno de los elementos didácticos clave fue el trabajo con la clase invertida ya que al tener los materiales con suficiente anticipación, los alumnos pudieron acceder a ellos, leerlos, oírlos y consultarlos a medida que realizaban las actividades. El seguimiento en la tutorización fue un elemento de apoyo en el aprendizaje personalizado, ya que ante las dudas que les surgieron se les fue evacuando de forma casi inmediata, tanto durante las clases como presenciales como en las consultas realizadas a través del campus virtual.

El objetivo último de la materia fue que los alumnos lograran un alto nivel de reflexión metacognitiva de sus propios procesos de aprendizaje y desarrollo de ambas competencias y se plantearan tareas concretas para mejorarlas. Esto implicó que el punto de llegada o desarrollo de las mismas, no fuese igual para cada alumno.



15 al 30 de septiembre de 2015

Bibliografía

ACASO, M. (2013) rEDUvolution. Hacer la revolución en la educación. Paidós. 224 páginas. ISBN: 978-84-493-2950-0. Colección: Contextos

MORAN, L. (2012). "Blended-learning. Desafío y oportunidad para la educación actual". Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 39.

TOVAR-GÁLVEZ, J. C. GARCIA CONTRERAS, G. A. CÁRDENAS PUYO, N. FERNÁNDEZ MALAGÓN, Y. P. (2012). "Concepción, formación y evaluación por competencias: Reflexiones en torno a posibles alternativas pedagógicas y didácticas". Revista Educação&Sociedade. Vol. 33, Núm. 121, pág. 1257-1273.

VALDEVERE BERROCO, J. REVUELTA DOMÍNGUEZ, F. I., FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, M. R. (2012). "Modelos de evaluación por competencias a través de un sistema de gestión de aprendizaje. Experiencias en la formación inicial del profesorado". Revista Iberoamericana de Educación. Núm. 60, pág. 51-62.

FERNÁNDEZ MARCH, A. (2010). "La evaluación orientada al aprendizaje en un modelo de formación por competencias en la educación universitaria". Revista de Docencia Universitaria. Vol. 8, Núm. 1, pág. 11-34.

CARRIZOSA PRIETO, E. GALLARDO BALLESTERO, J. I. (2011). Rúbricas para la orientación y evaluación del aprendizaje en entornos virtuales [en línea]. [Fecha de consulta: 28/05/2014].

http://www.uoc.edu/symposia/dret_tic2011/pdf/4.carrizosa_prieto_esther_gallardo_ballestero_jose.pdf

REDECKER, C. ALA-MUTKA, K. BACIGALUPO, M. FERRARI, A. PUNIE, Y. (2009). Learning 2.0: The impact of web 2.0 Innovations on Education and Training in Europe. [en línea]. [Fecha de consulta: 05/09/2014].

SOTO, BEATRIZ. Gestion.org: Que es el role playing en selección de personal. Recuperado de: <http://www.gestion.org/recursos-humanos/seleccion-personal/29564/que-es-el-role-playing-en-seleccion-de-personal> (sin fecha)



15 al 30 de septiembre de 2015

Curriculum autores

Tapia, María Mercedes:



Profesora en Ciencias de la Educación, egresada de la Universidad Nacional de San Luis (UNSL). San Luis, Argentina.

Prof. en Enseñanza Primaria. San Rafael, Mendoza.

Profesora auxiliar en la carrera Profesorado en Ciencias de la Computación, UNSL, Argentina.

Integrante del Centro de Informática Educativa, Proyecto de Investigación en Informática educativa: “Herramientas informáticas avanzadas para gestión de contenidos digitales para Educación” y proyecto de extensión: “Puertas a la cultura digital”. Departamento de Informática, UNSL.

Pianucci, Irma Guadalupe:



Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Otorgado por virtual Educa, Organización de Estados Iberoamericanos y El Centro de Altos Estudios Universitarios (2012).

Licenciada en Ciencias de la Computación. UNSL, Argentina

Becada por Santander Fellowships at the Open University. Inglaterra (2009)

Profesor adjunto en la carrera Profesorado en Ciencias de la Computación, UNSL, Argentina.

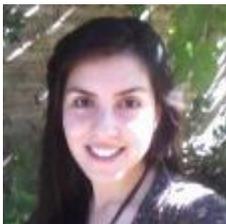
Integrante del comité directivo del Centro de Informática Educativa. Integrante del Proyecto de Investigación en Informática educativa: “Herramientas informáticas



15 al 30 de septiembre de 2015

avanzadas para gestión de contenidos digitales para Educación” y co-directora del proyecto de extensión: “Puertas a la cultura digital”. Departamento de Informática, UNSL.

Jofré, Ana María:



Profesora en Ciencias de la Computación. UNSL. San Luis, Argentina.

Alumna de 5º año de la Lic. en Cs. De la Computación.

Profesora auxiliar en la carrera Profesorado en Ciencias de la Computación, UNSL, Argentina.

Integrante del proyecto de extensión: “Puertas a la cultura digital”. Departamento de Informática, UNSL.