

Trabajo Final

A. Nombre de los integrantes del grupo: Edith Noemí Lovos, Alejandra MarinAranda, Pablo Enrique Argañarás, Beatriz Marrufo Pachano

B. Nombre de la Carrera: Licenciatura en Sistemas

C. Nombre del curso: Introducción a la Lectura y Escritura Académica (ILEA)

D. Modalidad del curso: B-learning (mixto)

E. Contexto de aplicación: se propone utilizar un juego de simulación denominado EVONG que necesita ser descargado e instalado en una PC. El uso del simulador será personal y en el espacio que el estudiante elija.

F. Estrategia didáctica:

Apoyada en un Juego de simulación

Enlace: <http://evong.evalfor.net/>.

Objetivo/Uso. EVONG es un juego de aventura en primera persona que utiliza simulación. El jugador durante el juego tiene que realizar tareas de evaluación y de esta forma desarrollar habilidades de trabajo autónomo en un contexto laboral simulado en una ONG.

Fecha de creación: 2016

Acceso: Gratuito para descargar desde <http://evong.evalfor.net/>.

Tipo de licencia: Creative Commons Reconocimiento – Compartir Igual 3.0

Autoría: Proyecto de Investigación de origen español denominado: “DevalS - Desarrollo de la e-Evaluación sostenible. Mejora de la competencia evaluadora de los estudiantes universitarios mediante simulaciones virtuales”. Financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Convocatoria del Plan Nacional I+D+i. Referencia: EDU2012-31804.

Requerimientos Técnicos. Contar con una computadora con acceso a internet para la descarga y con Java instalado para la ejecución del juego.

Escenas del Juego

1.- Preguntar por qué le gustaría trabajar en ese puesto
 2.- Preguntar por sus habilidades
 3.- Preguntar por sus estudios
 4.- Pedir que deje su carta de presentación

5. Como acordamos, no gastaremos más de 200 M mensuales en limpieza del local y 100 M mensuales en suministros de oficina.

6. Para cubrir los desplazamientos tendremos en cuenta que cada uno de los tres trabajadores debemos hacer al menos cuatro salidas al año a las que destinaremos no más de 80 M a cada una.

7. La reserva para imprevistos y gastos varios será siempre del 8,33% del presupuesto general disponible.

Concepto	Gasto anual				
	1000M	5000M	8000M	30000M	45000M
1. Gastos de personal: Sueldo de los 3 trabajadores de la ONG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Gastos de oficina: Alquiler, mantenimiento, limpieza, suministros de la oficina	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Gastos en comunicaciones y servicios: Luz, agua, teléfono e internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Gastos para desplazamientos y dietas: transporte, alojamiento, comida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Gastos varios: consultoría, imprevistos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Leer directrices económicas
 Confirmar distribución

Propuesta Didáctica

El curso de Introducción a la Lectura y Escritura Académica (ILEA) que se dicta en la UNRN, busca generar un espacio que les permita a los estudiantes ingresantes desarrollar habilidades de lectura y escritura de textos académicos, necesarias para transitar una carrera universitaria. Las carreras vinculadas a la Informática, no son la excepción por el contrario, la lectura es fundamental para trabajar en asignaturas como matemáticas y programación donde los estudiantes se vinculan con diversos lenguajes, necesitan conocer y expresarse siguiendo determinada sintaxis. Por otra

parte, un tema desafiante para los estudiantes ingresantes es la evaluación, en este sentido, se propone trabajar siguiendo una estrategia didáctica que incluye aspectos lúdicos y la posibilidad de simular situaciones de evaluación.

La estrategia didáctica, se enfoca en el trabajo con ingresantes a la Lic. en Sistemas de la UNRN que cursan ILEA. Se propone trabajar en equipos de hasta 3 participantes. Dentro del aula virtual de la asignatura, cada grupo dispone de un espacio de trabajo en un foro de grupo. Los grupos de trabajo se generan en forma automática haciendo uso de las funcionalidades del aula virtual, de manera de agilizar su conformación.

A continuación se describen los 3 momentos que contempla la propuesta.

1° Momento. A cada grupo, se le solicitará que comenten entre sus integrantes una situación de evaluación vinculada a los propios recorridos educativos transitados que les resulte significativa por algún aspecto. Luego desarrollarán el motivo de dicha selección. Cuando los integrantes hayan terminado de contar su propia experiencia, seleccionarán una y dejarán registro de la misma, especificando el motivo de su elección grupal. Posteriormente, agregarán a esa relatoría los “mitos”, “temores”, sugerencias, “representaciones” que circulan entre los estudiantes, acerca de la evaluación en la universidad. Esta actividad quedará registrada en el foro del grupo que se propone en formato grupos separados y visibles, de manera de compartir con el resto del curso. Esta actividad se realizará durante la semana 1.

2° Momento. Durante la primera semana, se propone también que cada grupo, descargue y explore el juego EVONG. La exploración implica probar cada mini-juego es decir “*actuar como si fuera*” : Coordinador de Economía y Calidad, Coordinador de Proyectos y Coordinador de Relaciones Institucionales. Al finalizar, cada grupo elaborará y compartirá un resumen de la experiencia dentro del foro de grupo en el aula virtual. En el mismo, se indicará para cada rol trabajado un resumen de las decisiones/acciones que los llevaron a alcanzar los objetivos y en qué medida las mismas se relacionan con acciones/decisiones que toman en su vida diaria en relación con esta práctica educativa y/o habilidades metacognitivas y de alfabetización académica. Para el desarrollo deben poner en práctica los conceptos trabajados durante el curso en relación a la escritura de este tipo de textos, así como utilizar un documento compartido en GoogleDrive para realizar la escritura colaborativa. Fecha entrega: semana 2

3° Momento. Luego de transitar la exploración del simulador, durante la semana 3, volverán a la actividad inicial y enriquecerán el relato a partir de preguntas, nuevas interrogantes, aportes de sus pares extraídos del foro de grupo. Se pide que diseñen una síntesis del trabajo realizado y la compartan en el foro de grupo.

4° Momento . Una vez que realizaron la entrega de la actividad en el foro de grupo, se habilitará una encuesta de valoración de la experiencia dentro del aula virtual. La misma es de carácter individual. La encuesta tiene como objetivo revisar/reflexionar sobre el trabajo realizado y conocer cuál es el impacto que como estudiantes perciben que este tipo de actividades pueden tener en el aprendizaje.

En la tabla 1 se presentan en detalle los componentes de la propuesta.

Tabla 1. Basada en Moreno & Ibañez (2018)

Elementos	Detalle
Contexto	<ul style="list-style-type: none"> ● Estudiantes ingresantes a la Lic. en Sistemas que cursan Introducción a la Lectura y Escritura Académica (ILEA) en modalidad b-learning. ● Estudiantes mayormente jóvenes recién egresados de nivel medio, y con pertenencia a la región en la que se inserta la UNRN.
Momento de Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividad de acercamiento a las competencias/habilidades que demanda la vida universitaria. ● Se espera que a través del uso del simulador puedan acercarse a la lectura comprensiva, análisis de información y resolución de problemas (metacognición). ● Articulación con otras asignaturas (Programación, Matemáticas).
Elementos instruccionales del simulador	<ul style="list-style-type: none"> ● El uso de aspectos lúdicos para realizar tareas de evaluación. La posibilidad de situarse en un contexto profesional simulado. ● El juego permite ver el nivel de éxito alcanzado y los objetivos planteados en cada reto (rol a experimentar) durante toda la exploración. ● Accesibilidad del juego en términos del idioma. ● Permite la interacción con objetos como carpeta de tarea, celular y desplazamientos en escenarios.
Roles	<p>Estudiante</p> <ul style="list-style-type: none"> - Socializa y comparte conocimiento con otros estudiantes a través del uso de un juego. - Pone en práctica sus habilidades de comprensión lectora, de análisis y toma de decisiones. - Reflexiona sobre la experiencia, a nivel individual, de equipo y de curso. <p>Docente</p> <ul style="list-style-type: none"> -Acompaña y asiste a los estudiantes durante todo el desarrollo de la estrategia didáctica (consigna, consultas, intercambios, dudas, socialización). -Identifica fortalezas. -Presenta herramientas que permitan el trabajo en equipo (GoogleDrive por ejemplo).
Los mecanismos	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración grupal de un resumen de la experiencia. En

de verificación	<p>el mismo, se indicará para cada rol (mini-juego explorado) una síntesis de las decisiones/acciones que los llevaron a alcanzar los objetivos y en qué medida las mismas se relacionan con acciones/decisiones que toman en su vida diaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación del resumen en un foro de trabajo grupal. - Responder a una encuesta de evaluación de la propuesta didáctica.
------------------------	---

G. Enlace a la infografía :

<https://view.genial.ly/6299fc72a96824001034f794/interactive-content-rp-jugando-y-evaluando>

H. Evaluación de los aprendizajes. ¿Cómo van a evaluar los conocimientos adquiridos por el estudiante al usar el simulador?. Deben definir cómo será evaluada esa actividad y cómo obtendrán indicios de aprendizaje. En este punto se trata de definir si será con nota, escala, si será un informe, una exposición de lo trabajado, si es individual o grupal o si se suma a otra evaluación mayor, si será luego corroborado en el espacio físico real, o la forma que adquiera y definan para la evaluación.

En la tabla 1 se presentan en detalle los mecanismos de verificación de los aprendizajes de los estudiantes. Como docentes, realizaremos una devolución de la actividad desarrollada por los grupos siguiendo la rúbrica de evaluación que se presenta en la tabla 2. Se propone así mismo, presentar en el espacio presencial de trabajo una devolución a modo general.

Tabla 2 - Rúbrica de evaluación. Basada en Material Curso ILEA - Alasio (2022)

Criterios / Grado de alcance	Totalmente Logrado	Parcialmente Logrado	No Logrado
Trabajo	Trabajan constantemente y con buena organización	Trabajan aunque se detecta falta de organización	Apenas trabajan y no muestran interés
Participación	Todos los integrantes del equipo participan activamente. Se observa entusiasmo	Al menos la mitad de los estudiantes presentan ideas propias	Sólo uno de los integrantes participa activamente
Escritura			
De los	Cada párrafo tiene	El párrafo tiene	El párrafo no tiene

<p>párrafos</p>	<p>unidad temática, se corresponde con una parte del tema general del apartado, contiene más de una oración, organiza la información con una estructura lógica (de lo general a lo particular, de varios ejemplos a la generalización, etc.), incluye conexiones adecuadas (guían al lector en la interpretación de las informaciones, en cómo se relacionan unas con otras).</p>	<p>unidad temática pero consta de una sola oración (por lo general un párrafo de una sola oración necesita revisión), no se desprende una organización lógica de la información o bien no se hace explícita a partir de las conexiones que se incluyen (las conexiones no son totalmente adecuadas para guiar al lector).</p>	<p>unidad temática, puede incluir una o varias oraciones pero no hay coherencia informativa. No se incluyen elementos de conexión o bien se usan erráticamente (aparecen pero no cumplen su función, es un uso "como si". Por ejemplo, luego de 'es decir' no aparece una paráfrasis)</p>
<p>De las oraciones</p>	<p>Frases breves, directas, preferentemente con orden básico de palabras (sujeto-verbo-objeto y todo lo demás), frases completas (con un verbo conjugado), uso adecuado de conectores para marcar las relaciones entre las informaciones, ausencia de lenguaje formulístico como "lo cual, el cual, etc.", ausencia / uso correcto de gerundios.</p>	<p>Las oraciones están completas pero hay frases excesivamente largas o "enredadas" (ver "Método para desenredar oraciones" en el comentario), los conectores están usados adecuadamente pero aparecen fórmulas vacías como "lo cual, el cual, etc.", aparecen gerundios usados incorrectamente.</p>	<p>Además de oraciones "enredadas" hay oraciones incompletas, uso incorrecto o ausencia de conexiones, abundancia de usos formulísticos, abundancia de gerundios.</p>

Bibliografía

Alasio Maria. Grilla de evaluación informe. Material tomado del curso Lenguaje, Interpretación y Escritura Académica. (LEIA) . Lic. En Sistemas – UNRN. Plan 2021

Moreno, J. B. A., & Ibáñez, J. M. S. (2018). Simular en el aula para construir modelos mentales, un estudio de investigación basada en el diseño. In *EDUcación con tecnología: un compromiso social. Aproximaciones desde la investigación y la innovación* (pp. 135-141). Edicions de la Universitat de Lleida.