



Revista EDUCATECONCIENCIA.

Volumen 29, No.30

CD-ISSN: 2007-6347

E-ISSN: 2683-2836

Periodo: enero- marzo 2021

Tepic, Nayarit. México

Pp. 69- 89

DOI: <https://doi.org/10.58299/edu.v29i30.278>

Recibido: 03 de octubre 2020

Aprobado: 19 de marzo 2020

Publicado: 20 de marzo 2020

Desarrollo de Habilidad de Pensamiento a través de la Redacción de Argumentos en la Plataforma de Classroom con Estudiantes de la Universidad Autónoma de Nayarit.

Development of Thinking Ability through the Writing of Arguments in the Classroom Platform with Students of the Autonomous University of Nayarit.

Sofoula Kyriacou de Plascencia

Universidad Autónoma de Nayarit, México

kyriacou@uan.edu.mx

María del Carmen Llanos Ramírez

Universidad Autónoma de Nayarit, México

llanoscarmen@gmail.com

Rene Jaime Negrete Robles

Universidad Autónoma de Nayarit, México

rene.negrete@uan.edu.mx

Petra de Jesús Cortés García

Universidad Autónoma de Nayarit, México

chuyita@uan.edu.mx

Desarrollo de Habilidades de Pensamiento a través de la Redacción de Argumentos en la Plataforma de Classroom con Estudiantes de la Universidad Autónoma de Nayarit.

Development of Thinking Abilities through the Writing of Arguments in the Classroom Platform with Students of the Autonomous University of Nayarit.

Sofoula Kyriacou de Plascencia

Universidad Autónoma de Nayarit, México

kyriacou@uan.edu.mx

María del Carmen Llanos Ramírez

Universidad Autónoma de Nayarit, México

llanoscarmen@gmail.com

Rene Jaime Negrete Robles

Universidad Autónoma de Nayarit, México

rene.negrete@uan.edu.mx

Petra de Jesús Cortés García

Universidad Autónoma de Nayarit, México

chuyita@uan.edu.mx

Resumen

Este estudio tuvo como propósito fortalecer las competencias en la redacción de argumentos utilizando la plataforma de Classroom con estudiantes de la Unidad Académica de Contaduría y Administración de la Universidad Autónoma de Nayarit. Para lograrlo se implementaron dos instrumentos y un tratamiento. La muestra en este estudio fueron 63 estudiantes. El primer instrumento midió los datos descriptivos y demográficos y un pretest los conocimientos previos del estudiante. Después se aplicó un tratamiento con el tema de la redacción de argumentos utilizando la plataforma Classroom con un ensayo corto como resultado. Al final del tratamiento se aplicó el postest excluyendo el inciso 1 que son los datos demográficos. La investigación es cuasi experimental y mixta, ubicada dentro del paradigma mixto. Los resultados obtenidos afirman el logro de las competencias para la redacción de argumentos como buenos, pero no excelentes igual que el uso de classroom para este fin.

Palabras clave: Argumentos, classroom, competencias, educación a distancia.

Abstract

The purpose of this study was to strengthen competences in writing arguments using the Classroom platform with students from the Academic Unit of Accounting and Administration of the Universidad Autónoma de Nayarit. To achieve this, two instruments

and one treatment were implemented. The sample in this study was 63 students. The first instrument measured descriptive and demographic data and a pretest the student's prior knowledge. Afterwards, a treatment with the topic of writing arguments was applied using the Classroom platform with a short essay as a result. At the end of the treatment, the post-test was applied, excluding item 1, which is the demographic data. The research is quasi-experimental and mixed, located within the mixed paradigm. The results obtained affirm the achievement of competencies for writing arguments as good, but not excellent, as is the use of classroom for this purpose.

Keywords: Competences, arguments, Classroom, distance education.

Introducción

Las escuelas y universidades del mundo a causa de la pandemia *COVID-19* están funcionando gracias al internet y las aplicaciones de acceso libre. Las instituciones educativas confiaron a la única opción de seguir con la formación de millones de niños y jóvenes usando plataformas, aplicaciones, bases de datos donde se involucra el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Las TICS inmersas en el proceso de enseñanza aprendizaje se consideran Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) en un ámbito formativo y didáctico (Valarezo y Santos, 2019).

Las plataformas educativas están centradas en la teoría del conectivismo, la cual se basa en las teorías de la educación a distancia como son el cognitivismo conductual, el constructivismo y el constructivismo social (Smith y Eng, 2013).

Siemens (2004) aporta las siguientes características del conectivismo: el aprendizaje y el conocimiento descansa en la diversidad de opiniones, el aprendizaje es un proceso de conexión de nodos o información, fuentes especializadas, el aprendizaje puede residir en humanos no aparatos, la capacidad para saber más es más crítico que lo que es conocido, es necesario nutrir y mantener conexiones para facilitar el aprendizaje continuo, la capacidad para ver conexiones entre campos, ideas y conceptos es una habilidad básica, y el conocimiento preciso y actualizado es la intención de todos los conectivistas con las actividades de aprendizaje.

La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje. Elegir qué aprender y el significado de la información entrante se enfoca a una realidad cambiante. Mientras que hay una respuesta correcta ahora, mañana puede ser mal debido a las alteraciones en la información, el clima que afecta la decisión (Smith y Eng, 2013, p.245).

Entonces el enfoque del aprendizaje conectivista requiere la participación del individuo en la selección del contenido que desea, quien estudia y fomenta el posterior intercambio de este contenido con otros estudiantes.

La Universidad Autónoma de Nayarit (UAN) tiene el compromiso y responsabilidad social de generar condiciones que permitan a los universitarios definir y expresar su postura de conciencia ética que aporte a la construcción de una sociedad democrática dentro del proceso de formación. Como comenta Villa y Poblete (2007) que la principal característica de los universitarios es pensar. Que todas las personas tienen libertad de pensamiento, y la manera de pensar a la que nos referimos es pensar con bases, con fundamentos científicos, de forma crítica. En palabras de Villa y Poblete (2007), desarrollar el pensamiento crítico significa ejercitar la mente y comprender lo que se lee, ser capaces de expresar ideas con claridad en un escrito y cuando se habla, tener un pensamiento ordenado, lógico que lleve una metodología y ayude a pensar y así se logre una comunicación asertiva bajo los principios de libertad, tolerancia y respeto.

El estudiante para poder comprender textos de divulgación científica, y lecturas disciplinares debe trabajar el proceso cognitivo de la paráfrasis - resumen, de la paráfrasis - análisis y síntesis de la lectura así, podrá pasar de la etapa de aprender a aprender, a aprender a pensar. A través de la argumentación se hacen explícitos los procesos del pensamiento y razonamiento. A su vez la argumentación se vincula con la formación de personas responsables quienes son participes en la toma de decisiones sociales a través del pensamiento crítico.

Los estudiantes del primer semestre de la Unidad Académica de Administración y Contaduría después de recibir la unidad de aprendizaje llamada Desarrollo de Habilidades de Pensamiento (DHP), presentaron un bajo rendimiento por lo que se retomó la clase inicios del 2020 bajo la nueva normatividad sanitaria. Su principal dificultad fue la creación de argumentos en sus ensayos. Por lo anterior, esta investigación buscó fortalecer las competencias en la redacción de argumentos en la plataforma de Classroom con los

estudiantes del primer semestre de la Unidad Académica de Comercio y Administración de la Universidad Autónoma de Nayarit.

Los estudiantes después de recibir el conocimiento como construir argumentos presentaron deficiencias, surgiendo los siguientes objetivos específicos para la presente investigación: conocer sobre el acceso de los estudiantes a la plataforma Classroom, conocer sobre el grado de dificultad del uso de la plataforma Classroom, identificar las partes de un ensayo y crear argumentos fundamentados.

Marco Teórico

Educación a Distancia

La evolución veloz de las tecnologías impulsa cambios tanto en la sociedad como en la educación. Autores como García (2014) y Chávez (2012) ofrecen un sin fin de conocimientos en un lenguaje fácil para comprender temas complejos, como el tema de Educación a Distancia (EaD). García (2014) tanto en su libro “Bases mediaciones y futuro de la EaD en la sociedad digital”, como en sus artículos publicados, da a entender que la existencia de la EaD no es un capricho de este siglo en la era de la sociedad del conocimiento, sino una manera de cubrir las necesidades emergentes en el proceso de enseñanza aprendizaje. La EaD no es algo novedoso sino es algo en evolución ya que el siglo pasado existía el estudio por correspondencia. García (2014) en palabras de Moore (1972) quien señala que la EaD es el tipo de método de instrucción en que “las conductas docentes acontecen aparte de las discentes, de tal manera que la comunicación entre el profesor y el alumno pueda realizarse mediante textos impresos, por medios electrónicos, mecánicos, o por otras técnicas” (p.18).

Con el uso del internet y los medios sociales, con los cuales, los alumnos son muy familiarizados hoy en día, nace la necesidad de pasar de la interacción a la colaboración en el espacio formativo (Espuny *et al.*, 2011). Dabbagh y Bannan-Ritland (2005) destaca la importancia del espíritu colaborativo, ya que la única manera de no caer en el riesgo de aislamiento es familiarizarse con las tecnologías de aprendizaje en línea como telecomunicaciones, hipermedia entre otros para poder dar soporte a la interacción, negociación social, y colaboración. También se destaca la evolución de software de acceso abierto como son los libros electrónicos, los cuales resultan hoy en día un gran apoyo para

la educación. Dichos libros electrónicos cuentan con la facilidad de ser compartidos. Las aplicaciones antes comentadas son compuestas de conjuntos de orientaciones lógicas para encontrar solución a problemas y desarrollar cursos basados en tecnologías.

Prensky (2015) subraya la importancia de la tecnología y diferencia la conceptualización de la tecnología por parte de los jóvenes empoderados, quienes definen la tecnología no como herramienta, sino como un eje que sostiene toda actividad de los jóvenes de hoy. Por otra parte, el autor destaca que la educación hoy en día necesita una reforma acorde a la evolución de nuestros tiempos, independiente que valor le agrega o no a la tecnología. En otras palabras, la educación no necesita actualización por la evolución tecnológica nada más, sino la educación necesita actualizarse porque se basa en las necesidades del pasado. En el caso de la actualidad bajo las condiciones de pandemia la educación se resurgió refugiándose a la tecnología y modificando y actualizando el proceso enseñanza aprendizaje. La verdadera meta del aprendizaje es convertir al alumno a una persona buena, capaz para mejorar el mundo. En sí, la postura que el resultado para la educación es notar la evolución de los alumnos y no evaluar qué aprendieron y qué no aprendieron. La educación del hoy, es mover al alumno del cómo aprender a resolver problemas al compromiso con el mundo real como coincide con Silva y Maturana (2017) y UNESCO (2009).

El cambio en la educación se hace mediante el uso poderoso de la tecnología, usar bases de datos, programas simulaciones, trabajar en mundos virtuales entre otros, indica Prensky (2015). Por su parte García (2014) hace un análisis de definiciones cronológicamente dispersas por distintos autores sobre la temática y expone las partes medulares para comprender y definir las funciones de cada parte activa. Las características extraídas de las definiciones son la separación de alumno profesor, donde la herramienta de comunicación es la tecnología (redes sociales, videoconferencias, audio conferencias, internet, email, teléfono), el rol del maestro como guía y facilitador, un aprendizaje independiente y flexible donde la autonomía y la toma de decisiones por parte del alumno crecen por deslindarse del control del maestro en el aula. Otra característica, la comunicación bidireccional o multidireccional la cual se refiere a la comunicación entre alumnos incluyendo al maestro de una manera horizontal. El enfoque tecnológico está estrechamente ligado con la pedagogía, la calidad e inmediatez. La comunicación masiva,

una característica que tiene que ver con las tecnologías avanzadas y hoy en día suple la presencia del profesor en el aula. El alumno generará proyectos reales para resolver problemas reales con base en las necesidades locales y globales.

El uso de tecnologías y la educación superior

ANUIES (2012) orienta a las instituciones de educación superior mexicanas, a coadyuvar en garantizar la inclusión de los jóvenes en programas de formación avanzada, incrementar la calidad y responsabilidad social de las instituciones y sus actores en los procesos de transmisión, generación y divulgación del conocimiento, promover la seguridad, los derechos humanos y el cumplimiento de sus obligaciones, así como priorizar el desarrollo sustentable. Sin duda alguna, la educación superior actual, tiene la encomienda de constituirse en un sistema internacional, que considere las demandas del contexto, participe en la solución de problemas sociales, aporte a continuar produciendo nuevo conocimiento y a preservar el planeta en condiciones que aseguren la calidad de vida.

Para Ramírez (2005) la importancia de las estrategias del aprendizaje para que el estudiante sea capaz de proceder de manera autónoma, es decir, desde un enfoque constructivista, las estrategias deben contar con procedimientos flexibles en los que el papel del docente es de intermediario, un guía que los conduzca a la solución de problemas.

Lehman, *et al.*, (2000) afirman que los contenidos de un curso que son combinados, es decir, presencial y con uso de foros de discusión virtual, deben verse como algo integral y no percibirla como una actividad extra, ese es el desafío de los docentes en su papel de instructor del foro, quien debe presentar un diseño e implementación realmente efectivos, que promueva el aprendizaje y la colaboración de los estudiantes en entornos de este tipo de cursos combinados.

Los foros electrónicos virtuales, según Gros y Adrián (2004) son un entorno que pretende promover un cambio metodológico en la enseñanza presencial, dando oportunidad a la participación, la interacción, la colaboración, la interdependencia positiva entre los participantes, al diálogo entre iguales y a un nuevo rol del profesor como asesor.

Sierra y Covarrubias (2002) señalan que el uso de herramientas tecnológicas en la educación promueve valores que son significativos en la labor pedagógica, como es la participación y el trabajo colaborativo. Arango (2003) abunda que el usar herramientas

tecnológicas que impliquen el uso de las redes, resulta beneficioso para el estudiante, por su característica asincrónica, que permite al estudiante interactuar de forma respetuosa y articular sus opiniones en espacios y tiempos diferentes, fomentando con estas acciones la tolerancia y la disciplina.

William y Murphy (2002) indican que en espacios virtuales se generan nuevas y distintas formas de comunicación, en ambientes de aprendizaje democráticos y dinámicos que motivan a los estudiantes a expresar sus opiniones de forma argumentada, con el diseño de este tipo de dinámicas que buscan que la experiencia del aprendizaje pueda mejorarse.

Classroom plataforma educativa gratuita

Google Apps para la educación, ha diseñado la aplicación de Classroom, la cual es completamente gratuita. Con el objetivo de proporcionar a los profesores y estudiantes la oportunidad de mejorar su comunicación, porque un espacio virtual otorga la facilidad de horarios a los jóvenes, quienes organizan de una mejor manera su tiempo porque cuentan con esta herramienta tecnológica las 24 horas (Google, 2020).

Para dar inicio con esta actividad, el profesor debe contar con las estrategias pedagógicas apropiadas para el diseño de tareas, actividades, diseño de clases a través de diapositivas o material audiovisual, así como exámenes en línea. Posteriormente, se procede a invitar a través del registro colectivo de los estudiantes a la clase, el profesor tendrá el papel de administrador de este dominio, el cual está interconectado a otras aplicaciones de Google como son: Gmail, Google Drive, Google Sites y por supuesto Classroom (G Suite, 2020).

Esta sin duda, es una de las ventajas principales, la interconexión entre dichas aplicaciones educativas, tal es el caso de que, en cada ocasión que el profesor programe una tarea e incorpore algún tipo de documento, se crea de manera automática y de forma paralela, una nueva carpeta en Google Drive lo que permitirá tener organizado todos los documentos compartidos con esta aula virtual.

Otra virtud del uso de Classroom, es el ahorro de tiempo para ordenar, examinar y corregir los trabajos, mencionando el ahorro de papel. Se mejora la organización de documentos y tareas a través de las carpetas de Google Drive. Se optimiza la comunicación en el aula virtual porque el profesor y el alumno pueden compartir noticias, realizar foros,

facilitándose, además, el trabajo colaborativo. Cabe señalar, que Classroom como aplicación digital se encuentra disponible para dispositivos móviles, Android e IOS, por supuesto puede accederse también a través de tabletas y computadoras portátiles.

Para hacer un registro para un curso o clase virtual en Classroom, se debe ir a la siguiente dirección: <http://classroom.google.com>, para crear una cuenta debe iniciar sesión en Google y es recomendable tener Gmail. El profesor es quien, al diseñar su clase virtual, les otorga una clave de clase, con está, pueden inscribirse sus estudiantes o pudiera mandarles invitación a sus correos de forma manual.

El profesor para diseñar su clase cuenta con diversas herramientas, luego de iniciar sesión, lo que prosigue es otorgar el nombre a su clase y el tema a abordar en las clases. En la pantalla de inicio se invita al profesor a realizar dicha actividad, en el botón que indica crear clase. El profesor puede crear las clases como quiera y necesite, además puede inscribirse en la clase de otro profesor o inscribir como colaborador a sus colegas. Luego de poner el encabezado, la portada y nombre de la clase virtual se procede al siguiente punto.

Existe en la plataforma lo siguiente:

Novedades: Es el espacio donde el profesor puede escribir avisos que son importantes y el estudiante puede preguntar sobre sus dudas. Los avisos son publicados para notificar sobre tareas o actividades que el profesor va a dejar.

Alumnos. Es el espacio donde el profesor administra a sus estudiantes y la participación que estos tengan en este sitio, autorizando de forma personalizada a sus alumnos o limitándolos a no opinar. Con el código de la clase que comparte a sus estudiantes el profesor, ellos mismos se pueden inscribir a la clase.

Tareas. Este es uno de los espacios principales, aquí se pueden compartir documentos, diapositivas, material audiovisual entre otros. El profesor deja de manera muy clara y precisa la tarea a realizar con el material compartido. El estudiante por su parte puede enviar el trabajo aquí mismo y el sistema le avisa sobre las tareas que ya ha cumplido y las que les resta por hacer. El profesor puede marcar la fecha límite de entrega, si el estudiante no cumple con la fecha establecida el sistema lo marca como enviado a destiempo. De esta manera una vez marcada la tarea, al profesor le aparece un cuadro de próximas tareas pendientes con el título y la fecha de entrega, además le va marcando el número de estudiantes que han enviado tarea. El profesor puede enviar avisos para recordar

la fecha de la tarea que ya está por vencer en plazo de entrega, lo que ayuda al estudiante a recordar sus obligaciones con la clase.

Examen en línea. El profesor diseña a través la aplicación de Google Drive, la cual permite tener espacios virtuales en la nube. De iniciar sesión en Google, se entra a Google Drive, a través de la aplicación de creación de formulario se puede generar el examen en línea. Como primer punto se selecciona el título del examen, se capturan las preguntas, la cual puede tener respuesta de opción múltiple, de tipo abierta, cuadrícula de respuestas entre otras.

Compatibilidad con otras aplicaciones. Se pueden compartir diapositivas, material audiovisual, audios, entre otros, para hacer que el estudiante pueda verlo las veces que quiera y cuando pueda.

Foro. El docente diseña a través de preguntas, un foro entre sus alumnos para compartir ideas y opiniones, de esta manera se enriquece la participación y el aprendizaje colaborativo.

La educación se ha visto interesada en la aplicación de las tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, docentes e investigadores han desarrollado diversas investigaciones para evaluar su uso en actividades de aprendizaje asincrónicas (Ligorio & Spadaro citados en García y Pineda, 2010). A través de dichos procesos de investigación y evaluación se han encontrado las siguientes ventajas: “favorece el desarrollo del pensamiento crítico, al exigir la evaluación previa de los materiales discutidos para fundamentar una toma de decisiones” (Páez, 2008, p.152). El uso de la tecnología y el diseño de foros virtuales promueven el aprendizaje significativo y colaborativo; contribuye a la reflexión y aportación de reflexiones críticas y argumentos (Colmenares y Castillo, 2009).

Competencia argumentativa

Según Cruz y Carmona (2014) la argumentación tiene sus orígenes en la antigua Grecia bajo los principios de la democracia donde los ciudadanos tenían el derecho de libre expresión. Como comenta Cademartori y Parra (2000) la argumentación se estudia bajo la perspectiva de la lógica, de la pragmadialéctica y la nueva retórica. La lógica aborda la argumentación realizando juicios y con la validez de las proposiciones. En la nueva retórica

persuade con el discurso tratando de convencer con razones dependiendo con el contexto de interés. Para la pragma-dialéctica, la argumentación pretende empatar diferencias de opinión mediante acuerdos para los involucrados utilizando el análisis crítico y conducirse a la toma de decisiones. Un argumento es producto del proceso dialógico (Kuhn y Udell, 2003). La argumentación es parte del proceso de comunicación entre individuos o grupos que intercambian opiniones acerca de una opinión distinta (Van Eemeren, Houtlosser y Snoeck, 2007).

Una de las ocho competencias básicas propuestas por la Comisión Europea es la de aprender a aprender. Esta competencia contiene “dimensiones cognitivas, afectivas o emocionales, meta-cognitivas o de autorregulación del aprendizaje y sociales, como son aprender a pensar, estrategias de aprendizaje, meta-cognición, autoeficacia y motivación” (Cruz y Carmona, 2014). Como comenta Jiménez- Alexander (2010) por medio de la argumentación se hacen explícitos los procesos de pensamiento y razonamiento. Los estudiantes por medio de pruebas o evidencias sostienen sus afirmaciones y evalúan distintas posturas, aportando así a la construcción del conocimiento.

Método

Para determinar el método y el diseño de la investigación se tomó en cuenta el planteamiento del problema y el propósito del estudio. Por lo que en este estudio se realizó una investigación cuasi experimental, descriptiva.

Por lo anterior, se realizaron reuniones con los docentes de la Academia de DHP para socializar el uso e importancia de esta plataforma, donde se hizo una mesa de diálogo, se sugirió la aplicación de un examen diagnóstico para observar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, además se diseñó una rúbrica para la evaluación de los ensayos argumentativos, misma que fue aplicada al término del semestre septiembre-diciembre de estudiantes de nuevo ingreso primer semestre de la UAN. Los criterios e indicadores que sobresalen en la rubrica

Según Ross (2007) afirma que la muestra es una pequeña parte del universo, categorizada por alguna característica. La población en el presente estudio fueron 63 estudiantes de nuevo ingreso, quienes estuvieron inscritos en la UAN, Unidad Académica de Administración y Comercio (UACyA) aproximadamente entre 21 a 25 años de edad.

Durante el primer semestre entre otros cursos, los estudiantes ingresados a UACyA tuvieron en su plan de estudios la unidad de aprendizaje de DHP. La muestra no requirió algún proceso estadístico ya que la asignación de los sujetos no fue al azar, ni se homogenizaron. Hernández, Bautista y Fernández, (2010) y Creswell (2012) los denominan como grupos intactos. Los grupos intactos son creados por razones ajenas e independientes del estudio. Como comentan Otzen y Manterola (2017) las muestras no probabilísticas son de tres tipos a) intencional; b) por conveniencia y c) accidental. En el presente estudio la muestra fue no probabilístico por conveniencia fundamentado en la conveniencia a la proximidad y accesibilidad de los sujetos que aceptaron ser incluidos al estudio del investigador.

La confiabilidad de los instrumentos se realizó por medio del cálculo del coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach para cada instrumento donde su consistencia interna para una escala unidimensional de un valor entre 0.70 y 0.90.

Los instrumentos a aplicar en este estudio fueron dos. El primero es un cuestionario con el fin de obtener información sobre los conocimientos previos que tenían sobre la redacción de un ensayo. El cuestionario se compuso de dos partes considerada como un pretest. La primera recolecta datos demográficos y la segunda parte se conformó de tres incisos. El primer inciso trata sobre los conocimientos previos que tenían sobre la redacción de un ensayo incluyendo el uso de sinónimos, citar el APA, diferenciar entre paráfrasis y resumen y hacer uso de conectores.

El segundo inciso del instrumento es un cuestionario sobre las características de una cita textual mayor que 40 palabras y una cita parafraseada, sobre el uso de sinónimos y de conectores y el uso de las reglas de APA.

El tercer inciso del cuestionario pretest es sobre el reconocimiento del problema de investigación, sobre la capacidad del estudiante de identificar el objetivo general, la discusión y las conclusiones de un ensayo. El pretest se aplicó mediante la herramienta de Google Forms.

Después de recolectar los resultados de primer instrumento pretest y en base los resultados del mismo se aplicó un tratamiento utilizando la plataforma de Classroom mediante un diseño instruccional con contenidos alineados con estrategias para la creación de los argumentos en un ensayo, haciendo uso la plataforma de Classroom. Después de

realizarse el ensayo por cada uno de los estudiantes se evaluó la creación de los argumentos en su ensayo. Entonces, para medir el aprendizaje sobre la temática de los argumentos se creó un ensayo que fue evaluado con el apoyo de una rúbrica. La validez de la rúbrica fue respaldada por el Cuerpo Colegiado de la Academia de Desarrollo de Habilidades del Pensamiento.

El segundo instrumento nombrado postest fue igual que el primero excluyendo el apartado demográfico, con sus tres incisos igual que el primero.

Resultados y discusión

Los resultados aquí presentados son derivados de la aplicación de los instrumentos antes descritos. Para cada instrumento se presenta el resultado del cálculo del coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach.

Pretest: Datos Demográficos de los Participantes del Estudio

Inciso 1. Las variables demográficas se presentan mediante la estadística descriptiva y muestran el perfil del estudiante participante, el género, la edad y su preparación académica. De acuerdo con los datos en la Figura 1 se muestra que la mayoría de los estudiantes son del sexo femenino. Las 52 estudiantes representan el 80% de la muestra y los 11 hombres representando el 20%.

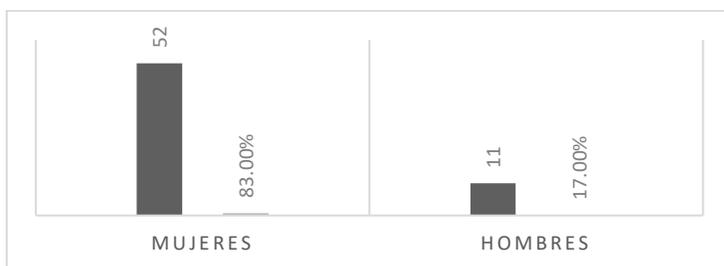


Figura 1. Distribución de Frecuencia y porcentaje por Sexo. Fuente: Elaboración Propia.

Los 63 participantes en su mayoría se ubicaron en el rango de edad de 21 a 23 años con una frecuencia de 60 estudiantes, con una representación proporcional de 95.38% (Figura 2). En el rango de 30 y más, se ubica el 3.08 % con una frecuencia 2 y finalmente en el rango de 24 a 29 se tiene nada más el 1.54 % con una frecuencia 1.

Los estudiantes en su mayoría poseen celular móvil con acceso a internet para su acceso a la plataforma Classroom (67%). El 87% de los estudiantes poseen laptop o computadora de escritorio. Del 87% de los estudiantes nada más el 58% tiene acceso a internet en casa. Sobre el uso de la Plataforma Classroom el 87% de los estudiantes esta familiarizado con sus funciones.

Inciso 2. En la Figura 2 se reflejan los resultados obtenidos por medio del cuestionario sobre el reto de escribir ensayo de los estudiantes sobre el uso de los sinónimos, citar en APA, diferenciar entre paráfrasis y resumen y usar correctores, regularmente.

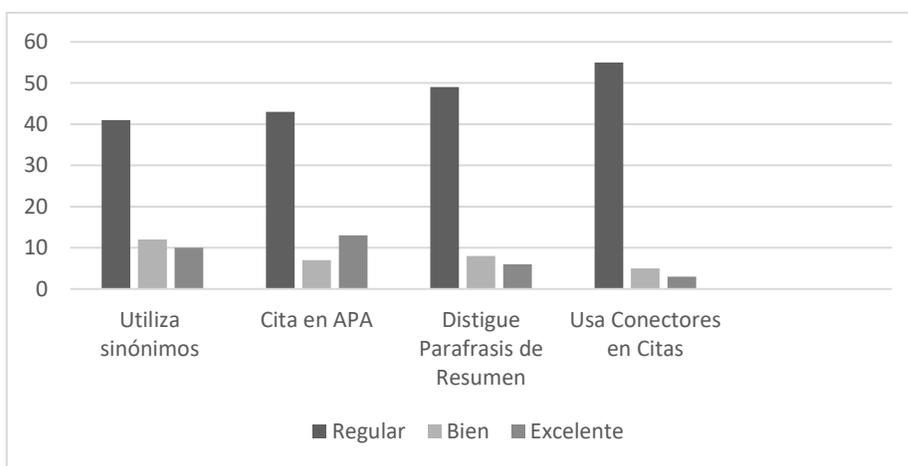


Figura 2. Reconocer parafraseo. Fuente: Elaboración propia

En la Figura 3 son los resultados del inciso 2 del Pretest sobre el conocimiento del uso de sinónimos, conectores, parafraseo y citas textuales, menor y mayor de 40, el uso de las reglas de APA. Los resultados con mayor frecuencia son en la que los estudiantes saben redactar de manera regular las actividades planteadas.

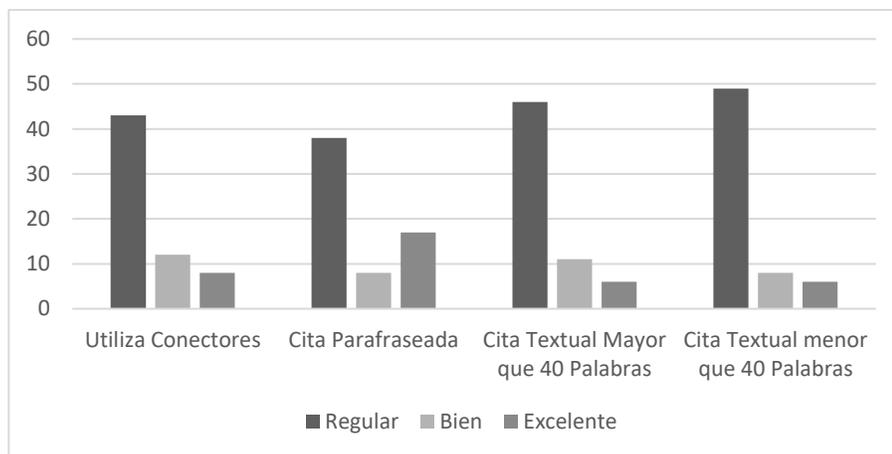


Figura 3. Reconocer la forma correcta las Normas APA. Fuente: Elaboración Propia

Posteriormente, los estudiantes mediante los grados de regular, bueno y excelente identificaron las características del problema de investigación; reconocieron el término de la discusión, identificaron el objetivo y reconocieron los componentes de las conclusiones en un texto científico (Figura 4).

Inciso 3. En el inciso 3 se cuestionó a los estudiantes si conocían las partes de un texto científico, como son el reconocimiento de un problema de investigación, la discusión, el objetivo general y las conclusiones. Los resultados arrojados fueron del grado regular (Figura 4).

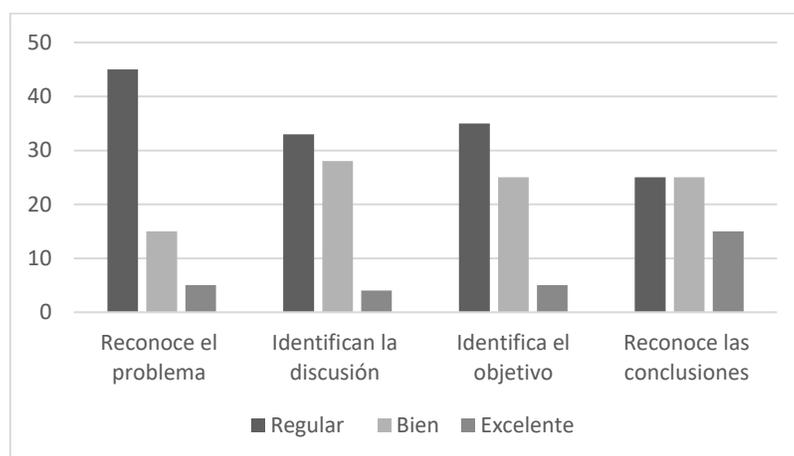


Figura 4. Las partes de un texto científico. Fuente: Elaboración propia.

Después del pretest se procedió al tratamiento donde los estudiantes redactaron un ensayo corto, creando argumentos consultando otras fuentes de información, así se reflejó si el desarrollo de la competencia en la formulación de un argumento, la capacidad de parafrasear usar sinónimos y conectores fue efectiva. Para evaluar lo anterior se revisó que en cada argumento los estudiantes realizaran una tesis o afirmación y la sustentaran con una cita del autor del mismo texto proporcionado aplicando la rúbrica.

El instrumento Postest

Los resultados del instrumento postest arrojaron los siguientes resultados después de la aplicación del pretest y tratamiento: en el inciso 1 (Figura 5) se observa que después del tratamiento los resultados son buenos.

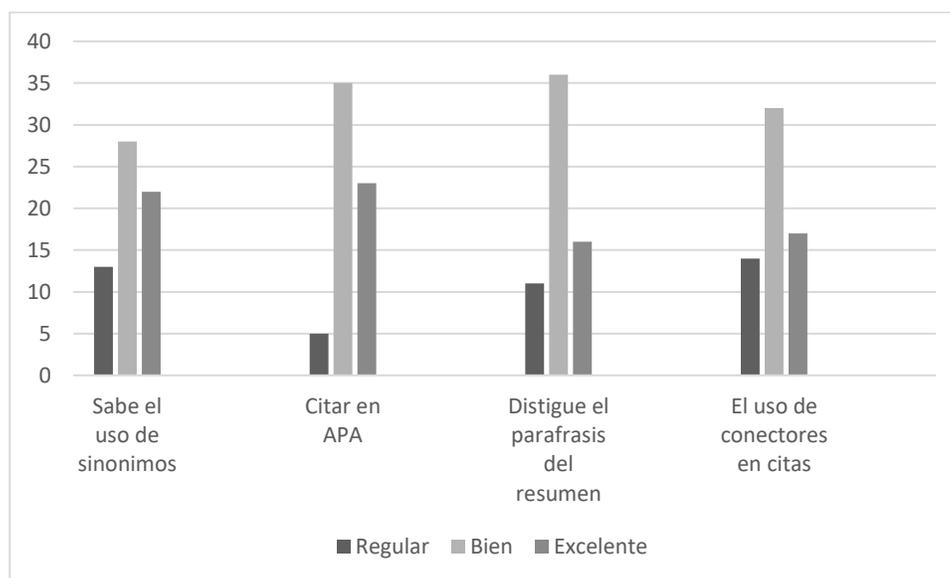


Figura 5. Postest reconocer parafraseo. Fuente: Elaboración propia

En el caso de identificar una cita textual menor e igual a 39 palabras y mayor de 40 y una cita parafraseada los resultados fueron buenos (Figura 6).

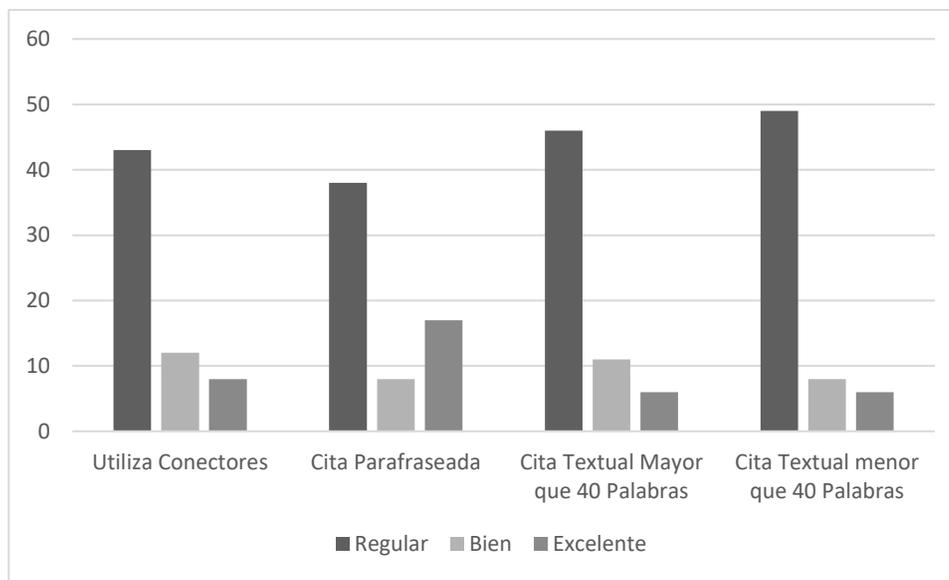


Figura 6. Posttest reconocer la forma correcta las Normas APA. Fuente: Elaboración Propia

El inciso 3 del posttest se representa por la figura 7 representando el conocimiento de los estudiantes en reconocer el problema, la discusión el objetivo y las conclusiones de un ensayo considerando dichos resultados buenos.

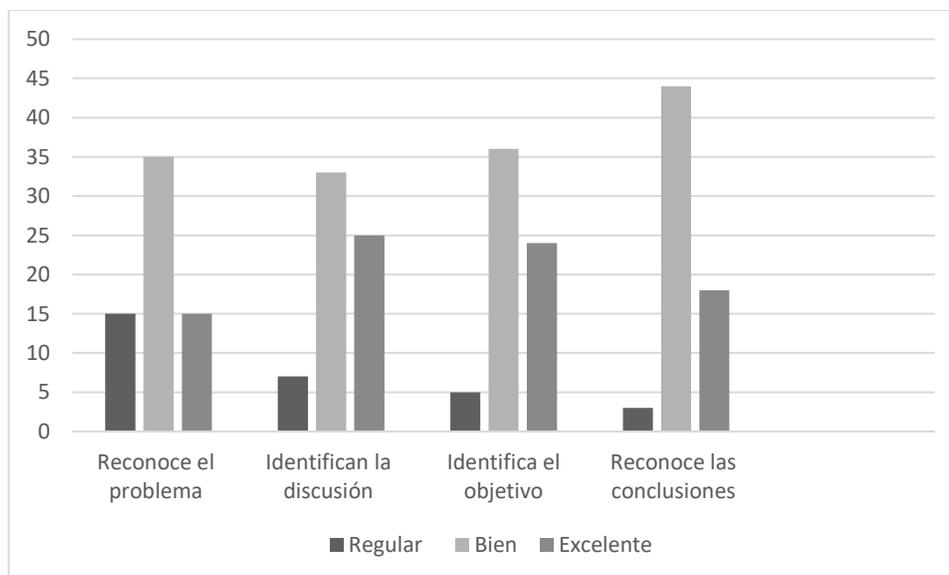


Figura 7. Posttest las partes de un texto científico. Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

Tomando en cuenta que el propósito del presente estudio que es el fortalecimiento de las competencias en la redacción de argumentos se considera que a partir del comparativo de los resultados entre el pretest y el posttest es notoria la mejora desde el punto de vista de los estudiantes. Sin embargo, los resultados no fueron excelentes sino buenos. La capacidad de elaborar un ensayo y crear argumentos fue regular, pero no buena, considerando fallas a la conexión al internet y frecuentes ausencias de los estudiantes de sus clases online. En la creación del ensayo durante del tratamiento los estudiantes el 82% fue capaz de redactar un argumento de manera regular, 10% excelente y el 8% bien. Del total de los estudiantes el 25 por ciento fue capaz de redactar un argumento acompañando de una cita para fundamentar su idea y el resto lo hizo de forma regular donde se reflejó el desarrollo de las competencias.

Los resultados logrados por el presente estudio coinciden con el punto de vista con los autores como Cademartori y Parra (2000), Van Eemeren *et al.*, 2007) y Páez, (2008) donde se pronuncia la lógica, de la pragmadialéctica y la nueva retorica haciendo efectivo el pensamiento crítico. Un proceso complicado ya que los estudiantes nada más el 10% pudo redactar con excelencia un argumento y el 25% confeccionó un argumento acompañado de una cita.

Con respecto a los resultados del Pretest y Posttest, se consideran significativos, donde el resultado del segundo arroja que el 82% de los estudiantes fue capaz de identificar las características y el proceso de un argumento. También en base del 82% de resultado se confirma que el uso de Classroom como medio a distancia en el caso del objetivo alcanzado en la creación de argumentos por los estudiantes de la Unidad Académica de UACyA es óptimo, pero no excelente.

Los resultados del presente estudio dan una respuesta positiva de grado regular considerando que las evaluaciones y el tratamiento aplicado fue favorable para el fortalecimiento de competencias en la redacción de argumentos utilizando la plataforma de Classroom.

Referencias

- ANUIES (2012). *Inclusión con responsabilidad social. Una nueva generación de políticas de educación superior*. México: Dirección de Medios Editoriales. Recuperado de <https://crcs.anui.es.mx/wp-content/uploads/2012/09/Inclusion-con-responsabilidad-social-ANUIES.pdf>
- Arango, M. (2003). *Foros virtuales como estrategia de aprendizaje*. Bogotá, Colombia: Universidad de Los Andes. Obtenido de http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/virtuami/file/ext/practica_comunidades_activ_forosvirtuales.pdf
- Cademartori, Y. y Parra, D. (2000). Reforma educativa y teoría de la argumentación. *Revista signos*, 33(48), 69-85. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342000004800006>
- Chávez, M. (2012). Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education. *Revista de Mexicana Investigación Educativa*, 16(48), 301-306. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/140/14015561014.pdf>
- Colmenares, A. y Castillo, A. (2009). Aproximación a un modelo metodológico para el análisis de las interacciones discursivas en línea. *Apertura*, I (1). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68820815004>
- Creswell, J. (2012). *Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Nebraska: University of Nebraska–Lincoln.
- Cruz, M. y Carmona, M. (2014). Competencias Argumentativas en Estudiantes de Educación Superior. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, 24 (2), 115-137. Recuperado en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=654/65452531005>
- Dabbagh N., Bannan-Ritland, B. (2005). *Online learning: concepts, strategies, and application*. USA: Pearson
- Espuny, C., González, J., Lleixá, M. y Gisbert, M. (2011). Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. 8(1), p. 171-185. UOC. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3666719>
- Fernández, J. y Rodríguez, C. (2015). *Aplicación y validación de un Aprendizaje Basado en Problemas en estudiantes universitarios en ingeniería de la construcción*. Valencia: Universidad de Valencia. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/280802769_Aplicacion_y_validacion_de_un_Aprendizaje_Basado_en_Problemas_en_estudiantes_universitarios_en_ingenieria_de_la_construccion
- García, B. y Pineda, V. (2010). La construcción de conocimiento en foros virtuales de discusión entre pares. *Revista mexicana de investigación educativa*, (44).

Recuperado de:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100006

- García, L. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Madrid, España: Síntesis.
- Gros, B. y Adrián, M. (2004). Estudio sobre el uso de los foros virtuales para favorecer las actividades colaborativas en la enseñanza superior. *Education in the knowledge society*, 5(1). Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/14357/14743>
- G Suite (2020). *Trabaje en equipo con G Suite*. Recuperado de: https://gsuite.google.com.mx/intl/es-419_mx/
- Google, (2020). *Get more time to teach and inspire learners with Classroom*. Recuperado de: https://edu.google.com/products/classroom/?modal_active=none
- Hernández R, Baptista, P. Fernández, C. (2010) *Metodología de la Investigación*. (Quinta Edición) México: McGraw Hill/Iberoamericana S.A de C.V
- Jiménez-Aleixander, M. (2010). *10 ideas clave. Competencias en argumentación y uso de pruebas*. Barcelona: GRAÓ
- Kuhn, D., & Udell, W. (2003). The Development of Argument Skills. *Child Development*, 74(5); p.1245-1260.
- Lehman, J., Richardson, J., Ertmer, P., Newby, T., Cheng, X., Mong, C. y Sadaf, A. (2000). Uso de debates asincrónicos en línea en cursos combinados: comparación de los impactos en los cursos en tres áreas de contenido. *Academia*, 1-11. Recuperado de https://www.academia.edu/12772754/Using_Asynchronous_Online_Discussions_in_Blended_Courses_Comparing_Impacts_Across_Courses_in_Three_Content_Areas
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Páez, G. (2008). Pensamiento crítico en el foro electrónico de discusión. *Investigación y posgrado*. 23 (2), p.145-174. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/658/65815752006.pdf>
- Prezsky, M. (2015). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. España: Albatros, S.L.. Recuperado de [https://www.marcpresky.com/writing/Prezsky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcpresky.com/writing/Prezsky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Ramírez, A. (2005). Reseña de "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo". *Tiempo de Educar*, 6(12), p. 397-403. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/311/31161208.pdf>

- Ross, S. (2007). *Introducción a la estadística*. Editorial REVERTE S.A. España
- Siemens G. (2004). *Conectivismo: Una Teoría de Aprendizaje para la Era Digital*. Recuperado en: www.comenius.cl
- Sierra, J. y Covarrubias, H. (2002, 2-6 Noviembre). *¿Qué necesito hacer para construir mi aula virtual en Internet?* XVII Simposio Internacional de Computación en la Educación. SOMECE 2002. Zacatecas, Zac. México. Recuperado de <http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1KS9N5PS9-11TXG9H-39Z>
- Silva, J., y Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa*, 17(73), 117-131. Recuperado, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117&lng=es&tlng=es.
- Smith, B. y Eng, M. (2013). MOOCs: A learning journey. In S. K. S. Cheung, J. Fong, W. Fong, F. L. Wang, y L. F. Kwok (Eds.), *Hybrid Learning and Continuing Education* (pp. 244-255). Berlin: Springer Berlin Heidelberg.
- UNESCO (2009). *Comunidades de Práctica/Educación para Todos*. Uruguay Montevideo: UNESCO Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000182698>
- Valarezo J. W., & Santos, O. C. (2019). Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en la formación docente. *Revista Conrado*, 15(68), 180-186. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Van Eemeren, F., Houtlosser, P. y Snoeck, F. (2008) Dialectical profiles and indicators of argumentative moves. *Journal of Pragmatics*. 40, (3). <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2007.12.002>.
- Villa y Poblete (2007). Aprendizaje basado en competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas. Bilbao: Editorial Mensajero, Colección Estudios e Investigación del ICE. Universidad de Deusto. Recuperado en: <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/23342/19130>
- William, C. y Murphy, T. (2002). Electronic discussion groups: How initial parameters influence classroom performance. *EDUCAUSE QUARTERLY* (4), 21-29. Recuperado de <https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/eqm0244.pdf>