Análisis de artículo científico

Autores

Ricardo José Pino Carreño,

Camilo José Pedraza Guio,

Gerson Danilo Rincón Álvarez y

Rubén Darío Cañas Galeano

Mgtr. Jonnathan González

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas

Ingeniería de sistemas

Taller de Lenguaje (PF1)

Bucaramanga

2025

**INTRODUCCIÓN**

La gran variedad de normas en la escritura es un ejemplo evidente de la diversidad que existe a la hora de redactar y dar a conocer ideas, aportes o resultados de investigaciones. El objetivo de éste análisis es detectar la estructura de un artículo científico y compararlo con una guía entregada por la Universidad de los Andes y elaborada por Sharon Sánchez, que aporta algunas recomendaciones a la hora de redactar para mejorar en diversos sentidos.

El artículo seleccionado se titula: “Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso Ingeniería de Sistemas Universidad de Medellín” de la revista chilena de ingeniería, Ingeniare, vol. 25 Nº 4, (2017). Elaborado por María Clara Gómez-Álvarez, Jaime Alberto Echeverri y Liliana González-Palacio, con la ayuda y referencia de otras fuentes. El cuál, describe los resultados de la utilización de un videojuego/juego de computadora como actividad evaluativa en una asignatura del programa de pregrado en Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Medellín.

**REVISIÓN GENERAL**

En revisión general de las recomendaciones según Sharon Sánchez en la guía “Lectura, escritura y oralidad en español” podemos definir que:

La estructura del texto es clara, se encuentra organizado en dos columnas las cuales distribuyen el contenido, cabe mencionar que no es muy común que cada página se distribuya de aquella manera. Sin embargo, mantiene el orden. Cada uno de los apartados expresa de manera fluida y comprensible la intención del artículo. Únicamente en secciones como la introducción las oraciones podrían ser más concisas para mantener la brevedad.

Se enfoca en comunicar directamente propuestas y hallazgos. En ciertas ocasiones es evidente información repetitiva, pero que no afecta el sentido del artículo. El lenguaje expresado mantiene la formalidad necesaria y trabaja bien la estructura de sus expresiones sin agregar coloquialismos. No está tan basado en subtítulos como es común y los títulos importantes son muy evidentes, pero presenta varios párrafos bajo el mismo título cosa que lo hace perder un poco su orden. A pesar de esto, implementa diversas figuras y gráficas para apoyar el contenido y los resultados.

Al inicio del artículo encontramos el resumen en español e inglés, sin embargo, a medida que se desarrolla se lleva a cabo en español, dando a entender que busca un público amplio, pero parte de la población a la que llegará con su publicación está definida en la región de estudio. Frecuentemente se citan los aportes tanto de autores como de fuentes externas, lo que quiere dejar en claro que reconoce y respeta la propiedad de las ideas presentes apoyándose de ellas.

**TÍTULO**

“Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso Ingeniería de Sistemas Universidad de Medellín”

El título del artículo cumple casi totalmente con los requisitos. Iniciando con que sintetiza la idea e incluye el tema “evaluación basada en juegos”. Aclara los aspectos teóricos y demuestra la población tomada “Ingeniería de Sistemas, Universidad de Medellín”. Además, cumple con la prohibición de abreviaturas y contiene las variables de estudio “Estrategia de evaluación” (variable principal), “Juegos” (variable secundaria). Lo único que no se adapta a la guía de Sánchez es la extensión recomendada de máximo 12 palabras, ya que realizando el conteo se excede por una.

**AUTORES**

María Clara Gómez-Álvarez1\* Jaime Alberto Echeverri1 Liliana González-Palacio1

La sección de autores, aunque no parezca muy completa cumple con lo que propone la guía. Aparecen en un orden definido, sin títulos y con uniformidad de escritura del nombre de los tres. Mediante un superíndice se identifica su afiliación institucional y se incluye el correo electrónico principal.

**RESUMEN**

El resumen del artículo está de acuerdo con lo exigido, ordenando y presentando tanto el objetivo “describir resultados de la evaluación mediante un videojuego”, como el contenido: cambios, metodología y hallazgos. Proporciona una síntesis de 151 palabras que cumplen con los límites establecidos. Conjunto a ello incluye las palabras clave “Evaluación formativa, motivación, proceso de enseñanza-aprendizaje, juegos de computador”. Manteniendo el uso de un lenguaje preciso.