

EL IMPACTO DEL DISEÑO DE ACTIVIDADES EN EL PLAGIO DE INTERNET EN EDUCACIÓN SUPERIOR

María Gómez-Espinosa, Virginia Francisco y Pablo Moreno-Ger

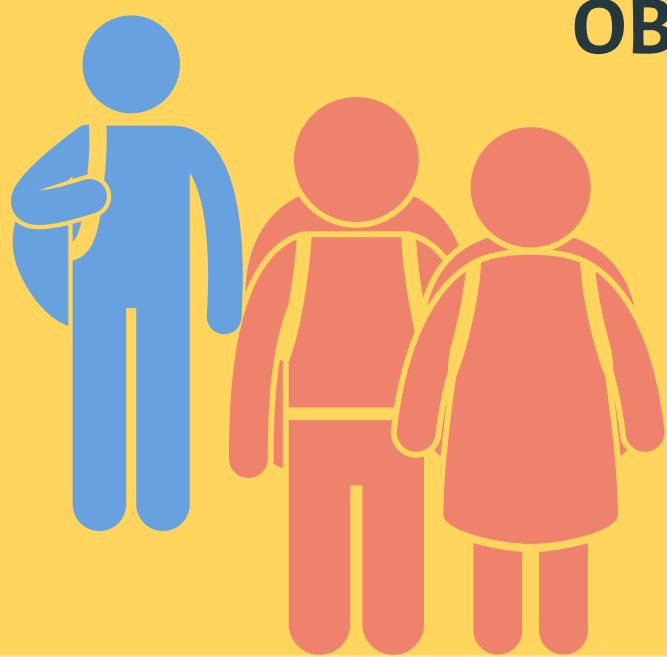
<http://dx.doi.org/10.3916/C48-2016-04>

INTRODUCCIÓN

Desafortunadamente, el plagio se ha convertido en un problema común y generalizado a todos los niveles, y es fácil encontrar en los medios de comunicación casos de plagio en niveles educativos superiores.



OBJETIVO



Comprender las razones que llevan a los estudiantes a cometer plagio y estudiar si un cambio en el diseño de las actividades que tienen que realizar puede tener un impacto sobre las tasas de plagio.

MÉTODO

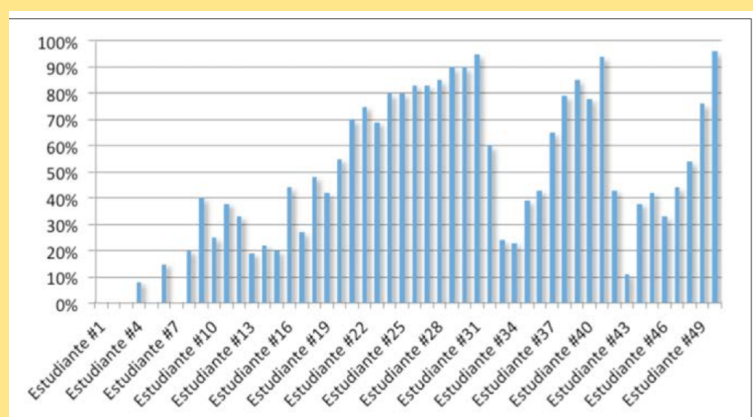


Figura 1. Tasas de plagio en el grupo de control.

El estudio se organizó en dos fases: 1) Un estudio preliminar para detectar las actividades que presentaban un mayor índice de plagio a lo largo de un curso; 2) Una intervención específica dirigida a reducir las tasas de plagio en aquellas actividades en las que el plagio era más significativo.

CONCLUSIÓN

Este estudio muestra que es posible reducir la incidencia de plagio mediante el diseño de actividades de tal manera que los estudiantes se sientan motivados para proponer sus propias ideas utilizando la información disponible en Internet como vehículo para sus soluciones en lugar de como soluciones en sí mismas.



Comunicar

www.revistacomunicar.com

© 2020 Revista Científica en Comunicación y Educación