



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO**

---

---

**CENTRO UNIVERSITARIO UAEM TEXCOCO**

**“AULAS VIRTUALES COMO HERRAMIENTAS DE APOYO A NIVEL BÁSICO EN  
LA ESCUELA PRIMARIA ‘INDÍGENA NETZAHUALCÓYOTL’”**

**T E S I N A**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA**

**PRESENTA**

**EDITH XOHALAMI ELIZALDE CORNEJO**

**ASESORA**

**M. EN C. ED. JANET ESPINOZA PÉREZ**

**REVISORAS**

**M. EN C.C. ANA LUISA MARTÍNEZ ÁVIDA**

**M. EN A. MARÍA DEL ROSARIO SAN MARTIN GAMBOA**

**TEXCOCO, ESTADO DE MÉXICO, DICIEMBRE 2017.**



**Universidad Autónoma del Estado de México**

Centro Universitario UAEM Texcoco

Texcoco, México a miércoles 8 de noviembre de 2017

M. EN C ED. VIRIDIANA BANDA ARZATE  
SUBDIRCTORA ACADEMICA DEL  
CENTRO UNIVERSITARIO UAEM TEXCOCO  
PRESENTE.

AT'N: L en D. Marco Rodrigo López Gonzales  
RESPONSABLE DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

Con base en las revisiones efectuadas al trabajo escrito titulado **"AULAS VIRTUALES COMO HERRAMIENTA DE APOYO A NIVEL BÁSICO EN LA ESCUELA PRIMARIA INDÍGENA NEZAHUALCÓYOTL"** que para obtener el título de Licenciado en **Informática Administrativa** presenta el (la) sustentante **Edith Xohalami Elizalde Cornejo**, con número de cuenta **0823355**, se concluye que cumple con los requisitos teórico-metodológico por lo que se le otorga el voto aprobatorio para su sustentación, pudiendo **continuar con la etapa de digitalización** del trabajo escrito.

ATENTAMENTE

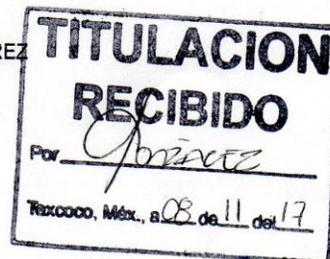
M. EN A. MARIA DEL ROSARIO SAN MARTIN GAMBOA

M. EN C. ANA LUISA MARTÍNEZ ÁVIDA

M. EN C. Ed. JANET ESPINOZA PÉREZ

c.c.p. Sustentante: Edith Xohalami Elizalde Cornejo

c.c.p Director de trabajo terminal: M. EN c. Ed. Janet Espinoza Pérez



Centro Universitario UAEM Texcoco  
Av. Jardín Zumpango s/n. Fracc. El Tejocote  
C.P. 56259 Texcoco, Estado de México.  
Tels. (595) 9211216 - 9211247 - 9210368 - 9210493  
e-mail: cutex.uaem@gmail.com.

**CUTex**

# AGRADECIMIENTO

Primero que nada quiero dar gracias adiós por haberme dado todas las herramientas necesarias para poder llegar aquí.

A mis padres, por apoyarme incondicionalmente ya que sin su apoyo y tenacidad no lograría llegar hasta aquí, por hacerme una mujer responsable y ser capaz de hacerlas cosas por mí misma, enseñarme que el que persevera alcanza gracias los amo ustedes son una razón más para vivir y salir adelante.

A mis hermanos Omar, Rebeca, Josué, Yesenia, Bibiana y Alexis, por llenar de luz tantos años de mi vida y hacerla divertida y feliz, con enojos y alegrías pero al final del día siempre juntos, por preocuparse por mí en momentos de enfermedad y tristeza, los amo con toda el ama.

A mi sobrino Erick, que es la luz de la familia, sus risas y presencia alumbra nuestras vidas y nos motiva para seguir adelante, te amo eres un pedacito de cielo que dios nos permitió tener, eres mi vida entera.

A mis maestras Janet, Rosario y Ana Luisa, por brindarme su apoyo incondicional y dame fuerza para llegar hasta aquí, que todo en la vida se puede mientras uno quiera salir adelante, no tengo palabras para agradecer tanto apoyo que me han dado, Gracias.

A mi novio Arturo, que me ha dado su apoyo durante toda la carrera y confianza en mí que puedo lograr todo lo que me propongo, gracias por tu consistencia y perseverancia y la voluntad te amo

A mi Universidad Autónoma del Estado de México, que me ha entregado las herramientas y el preciado conocimiento para ser profesional, a mis profesores que a lo largo del camino me enseñaron llegar hasta aquí, a mis amigas que me dieron su amistad a lo largo de la carrera y supimos llegar al final gracias.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
DELIMITACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	2
¿CUÁL ES LA RELEVANCIA DEL PROBLEMA? .....	4
¿QUÉ PASA?.....	5
¿Por qué estará pasando?.....	5
¿Qué puede pasar si continúa así? .....	6
¿Qué se puede hacer para evitar que pase? .....	6
JUSTIFICACIÓN .....	7
OBJETIVO GENERAL .....	8
Objetivos Específicos.....	8
Pregunta de investigación .....	8
HIPÓTESIS .....	9
VARIABLE INDEPENDIENTE .....	10
Variable dependiente .....	10
Participantes o sujetos .....	10
HERRAMIENTAS.....	11
Tipo de estudio o diseño .....	11
CAPÍTULO I .....	12
CAPITULO I. MARCO TEÓRICO .....	13
1.1 Internet en la Educación Virtual .....	13
1.2 Las tecnologías de información en las nuevas eras.....	15
1.3 Antecedentes .....	16

1.4 Enseñanza de Operaciones Automáticas para la programación lógica .....	18
1.5 Tecnologías de la información y la comunicación (Tics) .....	18
1.5.1 Las TIC en la Educación .....	19
1.5.2 Ventajas del uso de las TIC en el Sistema Educativo .....	20
1.5.3 El nuevo Modelos Educativo .....	21
1.6 Aulas Virtuales .....	22
1.6.1 Educación Virtual .....	22
1.6.2 Nuevo Rol del Docente como tutor Virtual .....	23
1.6.3 El nuevo Rol del estudiante Virtual.....	24
1.7 La implementación de las aulas virtuales en la educación primaria.....	25
Estructura lógica de Aula Virtual .....	26
CAPÍTULO II .....	27
CAPITULO II. PLATAFORMAS VIRTUALES .....	28
2.1 ¿Qué es una plataforma Virtual? .....	28
2.1.1 Tipos de plataformas virtuales: .....	28
2.1.2 ¿Cómo funciona una plataforma virtual?.....	29
2.1.3 Ventajas de las plataformas virtuales.....	30
2.1.4.1 Desventajas de las plataformas virtuales .....	31
2.2 ¿Cómo pueden ayudar las plataformas virtuales a la educación presencial? .....	31
2.3 Plataforma diseñada para las aulas Virtuales en la educación primaria .....	32
Schoolology .....	32
2.3.1 Herramientas que ofrece.....	34
2.3.2 Requisitos para usar Schoology.....	35
2.3.3 Ventajas .....	35

2.3.4 Desventajas .....	35
2.4 Instalación de Schoology .....	36
2.4.1 Como utilizar Schoology.....	38
2.3 Implementación de capacitación .....	47
2.3.1 Temario .....	48
GLOSARIO.....	49
BIBLIOGRAFÍA .....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estructura lógica de Aula Virtual .....	26
Figura 2 Instalación de Schoology .....	36
Figura 3 Datos del Usuario.....	37
Figura 4 Página Principal .....	38
Figura 5 Menú .....	39
Figura 6 Crear Curso.....	40
Figura 7 Código de Acceso .....	41
Figura 8 Mensajes, solicitudes, notificaciones.....	42
Figura 9 Perfil.....	43
Figura 10 Menú de cuenta (Escuela) .....	44
Figura 11 Fechas de vencimiento de tareas pendientes .....	45
Figura 12 Actividad Reciente.....	46

## INTRODUCCIÓN

El proyecto está dirigido a la educación virtual, en el cual se presenta una plataforma para la mejora del aprendizaje del alumno utilizándolo en la Escuela Primaria Indígena Nezahualcóyotl, para cumplir con el requerimiento de cada grado educativo.

Al comenzar este proceso se analiza el tipo de aprendizaje de cada alumno y se toma en cuenta los diferentes tipos de grados.

El conocimiento de cada estudiante, nos lleva a investigar las maneras adecuadas de brindarles una plataforma donde ellos se sientan identificados y muestren interés en el estudio a su vez que no afecten la forma que ellos ya trabajan.

Las tecnologías de la información y la comunicación estas desempañadas en un papel fundamental en la configuración de la sociedad y la cultura.

El objetivo de este proyecto es para la mejora del alumno, en la actualidad la tecnología ha abarcado mucho, en llamar la atención de los niños y desviarse un poco, ¿para qué sirve el internet? Se hace con una finalidad, para que los estudiantes tengan un avance en sus conocimientos educativos, pues no le hemos permitido a los alumnos conocer la información adecuada y por ese motivo es que se distraen con diferentes cosas y no con el contenido preciso.

Esto se debe a que la educación no es precisamente un ambiente en el que la tecnología tenga un papel relevante, para las tareas que allí se realizan, si no saber ocupar la información adecuada que el estudiante requiere.

La información que los niños deben adquirir debe ser la necesaria y la conveniente, para que ellos tengan presente que el internet es una herramienta que les puede apoyar a mejorar, pero sin descuidar la forma en los maestros les han enseñado.

## **DELIMITACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

El incremento de uso de las nuevas tecnologías ha creado diversos problemas como lo es la falta de atención e interés en los libros, en participar en clase o realizar tareas en la escuela Primaria Indígena Nezahualcóyotl.

El sistema educativo tradicional en la mayoría de la educación básica no ha cambiado en décadas, para un mundo que se transforma cada vez más rápido.

Los materiales didácticos no digitales, son aquellos que han sido desarrollados con una finalidad claramente educativa, pero que no alienta al estudiante a mostrar interés. La intención de proponer una plataforma virtual, es para mejorar en los estudios de la escuela primaria Indígena Nezahualcóyotl ubicada en la comunidad de Santa Catarina del Monte, Texcoco, Estado de México.

Esto se hace para poder lograr que más de 200 alumnos sean beneficiados, ya que la tecnología ha abarcado mucho en los estándares educativos y si nosotros no permitimos darles a conocer como se utiliza la tecnología, los alumnos no tendrán la noción de cómo se debe de trabajar.

### **¿Cuál es la situación actual?**

La situación actual en el sistema educativo que existe en la escuela Primaria Indígena Nezahualcóyotl habitualmente se siente tan tedioso, esto hace que los alumnos no muestren interés, ni obtenga mejores resultados ya que no se sienten motivados por las dinámicas que se manejan, esto hace que no adquieran un mejor aprendizaje, ni nuevas formas de enseñanza, porque sienten que siempre es lo mismo y no cambian las dinámicas en la forma que les imparten clases.

## **¿CUÁL ES LA RELEVANCIA DEL PROBLEMA?**

El problema que habitualmente se muestran en la escuela primaria Indígena Nezahualcóyotl es por falta de interés en clase por los alumnos, esto nos lleva a que no participen o realicen trabajos porque sienten que muy pesado llevar la misma dinámica de estudio. Esto hace que no muestren rendimiento en las materias y no quieran trabajar.

## **¿QUÉ PASA?**

El estudiante ya no se siente motivado para estudiar ya que la práctica que manejan para tomar clases es muy habitual, lo mismo de siempre.

Esto hace que no se obtenga un mejor grado de educación.

## **¿Por qué estará pasando?**

En la actualidad la educación de la escuela Primaria Indígena Nezahualcóyotl es muy usual, y eso genera que los alumnos no se sientan motivados, para poder desempeñarse a nivel educativo. Esto entra en conflicto cuando el ya no muestra interés por participar o realizar trabajos en clase, cumplir con las tareas o trabajos en equipo.

## **¿CUÁL ES EL DIAGNOSTICO?**

Darles a conocer la tecnología de forma adecuada y demostrarles que existen varios tipos de páginas o ligas que nos ayudan con la enseñanza educativa y fomentarles que el Internet se hizo para poder mejorar el conocimiento y tener más información de lo que uno no sabía.

## **¿Qué puede pasar si continúa así?**

Algunos alumnos no concluirán sus estudios ya que no fomentan interés en clase o apoyo en casa para realizar tareas.

Esto hará que muchos niños no se impulsen a seguir estudiando ya que no sienten motivados para seguir en la escuela, y el ambiente en que trabajan se siente muy tedioso.

## **¿Qué se puede hacer para evitar que pase?**

Darles a conocer la forma adecuada de utilizar plataformas de aprendizaje en la Escuela Primaria Indígena Nezahualcóyotl y que se puedan realizar en clase para que no se les hagan muy tediosas, como habitualmente se utiliza. De igual manera enseñarles de una forma divertida como aprender en la plataforma ya que esto es solo un complemento de sus estudios.

## JUSTIFICACIÓN

Las aulas virtuales en la primaria Indígena Nezahualcóyotl, son una herramienta básica para la actualidad, ya que es una mejora para los alumnos.

Así mismo obtengan más información de la que se requiere y un mejor conocimiento.

Como se mencionó anteriormente la educación de aulas virtuales, es un utensilio que nos favorecen para lograr llamar la atención del docente y tengan una mejora en calificaciones anuales.

Esto no significa una tarea fácil, pero no es imposible, hacer que los alumnos nos pongan un poco de su atención.

Ya que en el terreno educativo es indispensable comprender el resultado del uso del Internet en la educación, sin embargo ha generado interés de diversos organismos nacionales e internacionales para concentrarse en propuesta educativas virtuales, las cuales se han incrementado desde 1994. La internet ofrece a profesores y estudiantes accesible, lo que ha ocasionado una elevada demanda de sistemas de correo electrónico, chat y videoconferencias.

En este caso el internet seguirá siendo muy atractivo para las instituciones educativas, ya que posibilita el acceso remoto a un cumulo de información, cuyo incremento es constante y también por ser un medio inédito para la comunicación remota. En este sentido la enseñanza virtual tiene grandes retos en relación con la información disponible en la red, así como con las innovaciones tecnológicas actuales y las que vendrán. El internet ha influido en el panorama actual principalmente en dos vertientes:

1.- En la manera de comulación

2.- En la forma de hacer llegar los recursos didácticos para el aprendizaje en consecuencia el internet ofrece a los profesores y estudiantes un ágil e innovador medio de comunicación, en el panorama actual (Vera, 2005, págs. 204-205)

## **OBJETIVO GENERAL**

Utilizar una plataforma virtual, para incrementar el nivel académico en los alumnos así mismo ellos se sientan más motivados para trabajar en clase. Y obtener un mejor rendimiento académico en la Escuela Primaria Indígena Nezahualcóyotl

### **Objetivos Específicos**

- ✚ Proponer la plataformas más convenientes para los alumnos
- ✚ Identificar tipo de plataforma virtual
- ✚ Instalar plataforma virtual
- ✚ Capacitar a los maestros en el manejo de la plataforma para que ellos solo sean los usuarios.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo diseñar una plataforma virtual para que los alumnos tengan más interés en participar en la Escuela Primaria Indígena Nezahualcóyotl?

## **HIPÓTESIS**

Para llevar a cabo la plataforma, es necesario enfocarla en la educación de los alumnos de cada grado, ya que se empezara a notar la mejora en calificaciones e interés en participar en clase y con las tareas encomendadas en la escuela Primaria Indígena Nezahualcóyotl

## **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Al implementar la plataforma virtual habrá avance en todos los grupos y disminuirá el problema que habitualmente se tenía ya que obtendremos mejores calificaciones en cada materia en la Escuela Indígena Nezahualcóyotl

## **Variable dependiente**

Principales causas de interés en los alumnos por cada clase

## **Participantes o sujetos**

-  Alumnos
-  Profesores
-  Padres de Familia

## HERRAMIENTAS

-  Internet
-  Pc
-  Plataforma

## Tipo de estudio o diseño

-  La implementación

# CAPÍTULO I

## **CAPITULO I. MARCO TEÓRICO**

### **1.1 Internet en la Educación Virtual**

La enseñanza virtual es un terreno educativo que es muy indispensable, ya que ha generado interés de diversos organismos nacionales e internacionales, en un mundo en el que las computadoras y las redes de telecomunicación respaldan cualquier actividad humana y en las escuelas virtuales. (Vera, 2005, pág. p.203)

La Internet ofrece a profesores y alumnos un medio innovador de comunicación ágil y económicamente accesible, lo que ha ocasionado una elevada demanda de sistemas de correo electrónico, chat y videoconferencias. En consecuencia uno de los retos de la enseñanza virtual es el diseño de herramientas de interacción orientadas a que el alumno tenga más posibilidades de aprendizaje al combinar las ventajas que cada canal de comunicación le ofrezca. Ya que la Internet seguirá siendo muy atractivo para las instituciones educativas, ya que posibilita el acceso remoto a un cumulo de información, cuyo incremento es constante y también por ser un medio inédito para la comunicación remota. (Vera, 2005, pág. p.205)

En este sentido la enseñanza virtual tiene grandes retos en relación con la información disponible en la red, así como con las innovaciones tecnológías actuales y las que vendrán.

La Internet ha influido en el panorama, actualmente indica que se amplía el uso de otros sistemas de comunicación interpersonal más complejos que el correo electrónico, como las videoconferencia y el aula virtual. Por eso es preferible cuidar que los recursos informativos estén suficientemente identificados, seleccionados, depurados y organizados, de tal forma que sean más bien un complejo de los objetivos y de la base de conocimientos (contenidos didácticos) fundamentales del programa o curso en cuestión. (Vera, 2005, pág. 206)

En la actualidad, se observa un uso frecuente de la Internet ámbito de la enseñanza virtual, en la generación de la oferta y distribución de cursos en diversos niveles educativos, en los que las posibilidades son múltiples. La educación apoyada en internet requiere una atención especial, cuyo propósito principal es la creación de aulas virtuales en las cuales los alumnos y tutores se comuniquen de manera remota, recurriendo a multimedios que permitan combinar texto, sonidos e imágenes con la computadora como soporte. Actualmente es muy notorio que estos elementos están presentes con más énfasis en la educación del presente siglo debido a las diversas posibilidades del uso de tecnologías de red, sobre ella la fuente de opiniones que se advierte que las tecnologías más recientes ofrecen diversas posibilidades de comunicación con el alumno. (Vera, 2005, pág. 206)

## **1.2 Las tecnologías de información en las nuevas eras**

El modelo de las nuevas tecnologías son las redes informáticas. Las computadoras, aisladas, nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectadas incrementan su funcionalidad en varios órdenes de magnitud. Formando redes, las computadoras no solo sirven para procesar información almacenada en soportes físicos (disco duro, disquete, CD-ROM, memorias, etc.) en cualquier formato digital, sino también como herramienta para acceder a información, a recurso y servicios prestados por computadoras remotas, como sistema de publicación y difusión del conocimiento, y como medio de la comunicación entre seres humanos. (Durán H, 1996, pág. 5)

Este es el entorno de los niños y jóvenes de hoy, el mundo para el cual debemos formarlos en las instituciones educativas, el mundo donde las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están jugando un papel de primerísima importancia. (Durán H, 1996, pág. 4)

La información y la disponibilidad de nuevos canales de comunicación tendrán efectos notables en las instituciones educativas superiores tradicionales. Las redes no solo servirán como vehículo para hacer llegar a los estudiantes materiales de autoestudio, sino para crear un entorno fluido y multimediático de comunicaciones entre profesores y alumnos (telementoría y teletutoría), y tal vez lo más necesario en la actualidad, entre los propios alumnos (el aprendizaje colaborativo). Clases a través de videoconferencias, entornos de trabajo en grupo, distribución por línea de materiales multimedia, y muchos otros que serán habituales en la educación. (Durán H, 1996, pág. 13)

### 1.3 Antecedentes

Hace aproximadamente unos 30 años empezaron a utilizar las computadoras con propósitos instruccionales. En los años sesenta y principalmente en los setenta, la computación tomo un lugar en las grandes computadoras conocidas como **mainframe** y ocasionalmente en computadoras de tamaño mediano. La computación educativa existía solo en las grandes universidades y eran restringidos su uso para leer y escribir textos; al desarrollar los materiales Instruccionales era necesario aprender programación computacional, usualmente en el lenguaje de bajo nivel inapropiado para su intención.

Los equipo de cómputo que se construyeron a finales de la década de los cincuenta y a principios de los sesenta, tuvieron como objetivo principal ser una máquina para enseñar, desde entonces estas computadoras han tenido un crecimiento exponencial, tanto en sus aplicaciones como en la transformación de sus componentes de *hardware* y *software*; de tal suerte que actualmente vivimos una cruzada permanente para mantenernos actualizados en esta área y sentir que somos competentes y que contamos con el equipo más moderno así como los programas más poderosos que nos permitirán hacer el software mejor estructurado, más eficiente y altamente amigable.(Durán H, 1996, págs. p.p48-49)

La tecnología aplicada en la educación, pronto se dará cuenta que en la mayoría de los casos las distinciones relativas a los materiales se plantean desde un punto tecnológico.

Desde esta perspectiva los materiales suelen distinguirse en dos criterios que se complementa:

- Por sus características técnicas o comunicativas
- Por sus posibles beneficios e inconvenientes educativos en base a estas características técnicas.

La perspectiva en la tecnología debe ser un medio para alcanzar fines educativos y no un factor concretado de antemano que va a regir toda la acción del docente. Ya que el profesor necesitara poder disponer de una clasificación de las tecnologías y los materiales didácticos desde una perspectiva primordialmente educativa.

Para tomar decisiones de adoptar los materiales didácticos para el docente, se debe abordar el desarrollo, del cargo para cada docente virtual y en ningún caso deba reducirse a un simple diseño.

Históricamente, el uso de la computadora en la educación se limitaba a enseñar a los alumnos de educación superior a programar “algoritmos” procedimientos en algún lenguaje como el *Fortran*, y en la mayoría de los casos a través de tarjetas perforadas, de manera que no existía el contacto directo alumno-maquina. Se enseñaba un lenguaje y una estrategia de programación. Por ese entonces, se realizaron los primeros intentos de establecer la relación directa entre máquinas y alumnos. Incluso se elaboraron programas y se modificaron teclados para apoyar la educación especial en niños y jóvenes con parálisis cerebral, deficiencia mental o impedimentos físicos. (Durán H, 1996, pág. p.48)

Al aparecer la computadora abre las posibilidades de llevar a cabo la premisa del alumno, para reforzar sus conocimientos de inmediato, sin tener que esperar al profesor que lo retroalimente mediante la evolución o la asesoría; este retraso provoca a veces el comportamiento del alumno, no sea modificado apreciablemente. Así la computadora se perfila como el instrumento a empelar como apoyo para la educación, debido al proceso de la *enseñanza-aprendizaje* comprende un flujo de información; y la computadora es un procesador de información. Para nosotros la educación asistida por computadora es el conjunto de tecnologías y de los dispositivos aplicados que se derivan de la computación y la informática, que pueden ayudar mediante un ambiente de interacción alumno-maquina al proceso de *enseñanza-aprendizaje*.

## **1.4 Enseñanza de Operaciones Automáticas para la programación**

### **lógica**

Fue en el laboratorio de Ciencias de la Universidad de Illinois, en colaboración con la empresa Control Data Corporation donde se desarrolló uno de los primeros sistemas iniciales de EAC (Enseñanza Asistida por Computadora) a cargo de Donald Bitzer en 1960; el cual ha sido reformulado a lo largo de los años y constituyen en la actualidad uno de los sistemas más completos.

El sistema PLATO en sus inicios estuvo dirigido por ingenieros lo cual permitió el desarrollo de una serie de dispositivos innovadores que facilitaron en gran medida las posibilidades de interacción del alumno con la computadora. El objetivo de este proyecto, fue, construir un gran sistema informático de tiempo compartido que contara con una computadora central y terminales gráficas, las cuales apoyan una comunicación interactiva entre el sistema y los estudiantes. Las terminales fueron objeto de un diseño especial con una pantalla gráfica de plasma; que fueron incorporadas diversas opciones de la proyección de microfibras, salida de audio, modificación de las representaciones presentadas y la posibilidad de concertarse con otros estudiantes (Durán H, 1996, págs. pp.49-50)

## **1.5 Tecnologías de la información y la comunicación (Tics)**

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación posibilitan la creación de un nuevo espacio social-virtual para las interacciones humanas, este nuevo entorno se está desarrollando en el área de la educación por que posibilita nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes modernas de comunicaciones. (Díaz, 2010)

### 1.5.1 Las TIC en la Educación

Sin embargo, esta transformación no es fácil, las escuelas que han sido tradicionalmente instituciones destinadas a preservar y a transmitir usos, costumbres, conocimientos, habilidades y valores ya establecidos, desarrollan actividades y ritmo que no coinciden con las disposiciones y características de los nuevos estudiantes, acostumbrados a; acceder a información digitalizada y no solo impresa en papel; si no de disfrutar las imágenes en movimiento y de la música, además del texto; sentirse cómodos realizando múltiples tareas simultáneamente; obtener conocimientos procesando información discontinua y no lineal.

La introducción de las TICs en las aulas ponen en evidencia la necesidad de una nueva definición de roles, especialmente, para los alumnos y docentes. Gracias a estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de *enseñanza-aprendizaje*, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento. Esto genera incertidumbres, tensiones y temores; realidad que obliga a una reducción creativa de la institución escolar. (Serverin, 2013, págs. 15-16)

La escuela como espacio formal de educación con sus asignaturas, aulas, y tiempos de *enseñanza-aprendizaje* requieren ser transformados para ser más transparentes y dinámicos. Las culturas de la sociedad del conocimiento obligan a tener la apertura necesaria para pensar de manera distinta la educación. En esta oportunidad de cambio cultural, los docentes tienen un rol central. Son los motores que tienen la función de acompañar a los estudiantes en el proceso de aprender a aprender. Los docentes son gestores de aprendizajes, construyen posibilidades de desarrollo a partir de las particularidades de las niñas, niños y jóvenes con los que trabajan. En esta lógica de hablar de educación y TICs habla más de equipos, computadoras, dispositivos, y programas, es la oportunidad de reflexionar acerca de cómo estamos pensando en la educación y como las personas y jóvenes y los docentes aprenden y enseñan. (Serverin, 2013, págs. 17-18)

### **1.5.2 Ventajas del uso de las TIC en el Sistema Educativo**

En la actualidad, hay tres grandes sistemas de información y comunicación conforman las TIC un espacio en el ámbito educativo mundial: video, la informática, y las telecomunicaciones unidas con un solo fin son herramientas valiosas para la materialización del conocimiento que adquirirá el educado.

La educación debe hacer frente a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir, controlar el saber y acceder al conocimiento. Debe garantizarse un acceso equitativo a estas tecnologías en todos los niveles de los sistemas de enseñanza.

Las tecnologías, en el campo educativo, la progresiva desaparición de las restricciones de espacio y de tiempo en la enseñanza y la adopción de un modelo de aprendizaje más centrado en el estudiante, favorece la comercialización y la globalización de la Educación Superior, así como un nuevo modelo de gestión de su organización. Los ambientes de aprendizaje tecnológico son eficaces, cómodos y motivantes y pueden ser preocupantes para aquellos, no hayan incursionado como usuario en ellas y/o que no los manejen con propiedad. En estos ambientes el aprendizaje es activo, responsable, constructivo, intencional, complejo, contextual, participativo, interactivo, reflexivo y permite que interactúe con ellas las posibilidades de sacarles ventajas, pero también puede tener desventajas por mal uso o por descontextualización.

(Castro, Santiago, Guzmán, Belkys, Casado, & Dayanara , 2007, pág. 220.)

Las TIC ofrecen, al docente ser participante de la creación de entornos formativos en los cuales es eminente la interacción multidireccional entre los participantes, aumentando así la construcción de aprendizajes. Ya que las funciones de las TIC, desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: favorece y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupo de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y alumnos.

Todo conlleva una buena guía por parte del docente, sin la orientación los estudiantes pueden presentar limitaciones tales como: distracciones, dispersión, pérdida de tiempo, la recopilación de información no confiable, aprendizajes

incompletos y superficiales, diálogos muy rígidos, visión parcial de la realidad, ansiedad y dependencia de los demás. Se considera que si el docente maneja la tecnología y ha realizado buena selección y evaluación de esta, se puede minimizar muchas de estas limitaciones. (Castro, Santiago, Guzmán, Belkys, Casado, & Dayanara , 2007, págs. 220-221)

### **1.5.3 El nuevo Modelos Educativo**

Incorporarse a las Aulas Virtuales en la Educación Primaria, es un nuevo modelo educativo el cual se basa en un sistema de comunicación mediada por computadoras que posibilita la interacción entre los participantes. Para implementar la Educación Virtual en una institución, donde se debe tomar en cuenta el diseño curricular y las necesidades particulares; por tanto se requiere la reorganización del sistema educativo y el reacondicionamiento de sus centros, exige, nuevas acciones educativas, complementarias a las ya existentes, para crear un nuevo escenario para el aprendizaje, nuevas herramientas y métodos, aplicando procesos Elearning en ambientes Blearning. (López, pág. 4)

Esto se trata del pupitre, el pizarrón, el lápiz, el cuaderno, los lápices de colores, y los libros de texto, tengan una nueva expresión en la virtualidad; ya que estos son la pantalla de la computadora, el ratón, el teclado y el software. Y está demostrado que la utilización de estrategias educativas atractivas motivan al estudiante a conseguir mayor implicación en las tareas escolares. Un estudiante motivado en clase consigue mejores resultados, posee una visión mucho más positiva de la escuela, y ve a esta cómo un lugar para aprender y vivir nuevas experiencias. Con las TIC podemos tener una escuela para los niños, donde se tiene un mejor desplazamiento. (López, págs. 4-5)

## **1.6 Aulas Virtuales**

La aparición apresurada de la evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han transformado todos los ámbitos de la sociedad, y el ambiente educativo no escapa de ello. En las instituciones educativas, estas nuevas tecnologías se han hecho indispensables en todos los niveles y modalidades, haciendo posible el desarrollo de entornos educativos donde condicen lo presencial y lo virtual para facilitar o completar los contenidos programáticos, transformando los procesos de aprendizaje e impulsando el nuevo conocimiento a través de herramientas modernas y atractivas, aplicadas, además, tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes y fomentando el constructivismo y el conectivismo. (López, págs. 1-3)

### **1.6.1 Educación Virtual**

La educación virtual es aquella que virtualiza los procesos de interacción social de la educación, mediante la tecnología de Internet y las comunicaciones, no sus procesos ni metodologías. El uso de las nuevas tecnologías en la educación transforma procesos de aprendizaje y, que por tanto, los comportamientos de los que enseñan y los que aprenden. Se modifican los roles tradicionales del docente y el alumno. La enseñanza bajo esta modalidad supone una disminución de la jerarquía y la directivita, al tiempo que estimula el trabajo autónomo del alumno y exige que el profesor sea un animador y un tutor del proceso de aprendizaje del alumno.

Aprender en un entorno con estas características supone, por una parte, la flexibilidad en los tiempos y espacios destinados al aprendizaje y por otra, el protagonismo de la interacción entre los participantes del proceso para la construcción de conocimientos significativos. De este modo, un aprendizaje virtual interactivo debe diseñar estrategias que posibiliten la interacción sincrónica y asincrónica efectiva entre: alumno-contenido; tutor-alumno; alumno-alumno.

Este modelo interactivo se concreta y se evidencia en el diseño de los materiales, en desarrollo de propuesta de trabajo cooperativo, en el accionar de los tutores y en las instancias evaluativas. (Bailey & Martínez, 1985)

## 1.6.2 Nuevo Rol del Docente como tutor Virtual

El docente pasa a desempeñarse como mediador del aprendizaje de los estudiantes. Debe guiar los procesos de búsqueda, análisis, selección, interpretación, síntesis y difusión de la información; la labor del docente o tutor es enseñarle a los niños a manejar la información y a comunicarse en entornos diversos con criterio, esto no se puede dejarse librado al aprendizaje intuitivo; y la mejor opción para tomar esta responsabilidad en la Educación Primaria, es aprovechando el impulso natural de aprender que tienen los niños. (López, pág. 6)

Promover el interés de los participantes en el estudio de las temáticas propuestas. Guía y/o reorientar al alumno en el proceso de aprendizaje, atendiendo a sus dudas o dificultades. Es promover una participación interactiva del alumno con relación a los materiales, los tutores y los otros alumnos. Ampliar la información sobre todo en aquellos temas más complejos. Evaluar el proceso de aprendizajes de los estudiantes en los espacio de comunicación (Chat, Foro, mail) Participar en el diseño de las evaluaciones del aprendizaje. Coordinar las tutorías grupales

Formación del docente en el uso de las TIC, ya que el papel que tienen los docentes en la actuación de implantación de las “aulas virtuales” en la educación es estelar. (Bailey & Martínez, 1985)

Para poder cumplir esta función es necesaria una buena información del docente y buenos contenidos educativos, donde predomine el trabajo en equipo, la cooperación, la coordinación y que el nuevo conocimiento se extienda al ámbito familiar.

Entre las funciones que deberán asumir los docentes que desarrollen su actividad en entornos tecnológicos de formación está en:

- ✚ Buscar materiales y recursos para la formación
- ✚ Apoyar a los alumnos para el acceso a la información
- ✚ Utilizar, como expertos, las herramientas tecnológicas para la búsqueda, los accesos y la recuperación de la información.
- ✚ Favorecer planteamientos y resolución de problemas mediante el trabajo colaborativo, tanto en espacios formales como no formales

- ✚ Facilitar el aprendizaje, en tanto que las aulas virtuales y los entornos tecnológicos se centran más en el aprendizaje que en la enseñanza, entendida es sentido tradicional.
- ✚ Permitir que el estudiante sea hacedor de su propio conocimiento.
- ✚ Incentivar el trabajo en equipo
- ✚ Facilitar la formación de alumnos críticos, de pensamiento creativo dentro de un entorno de aprendizaje colaborativo, capaces, entre otras cosas, de decidir por si mismo cual es el camino más indicado para conseguir sus objetivos personales, académicos y profesionales.
- ✚ Generar los materiales educativos adecuados para el espacio digital, y no solo para el aula presencial.
- ✚ Llevar a cabo el seguimiento y supervisión de los alumnos para poder realizar la realimentación correspondiente, que ayudara a mejorar los procesos y las diferentes actividades de formación.

Para todo esto es necesario la formación de educadores especializados en la enseñanza en el nuevo espacio social para que ejerzan como relatores, conjuntamente con la elaboración de los nuevos materiales docentes para el entorno digital.

Las TIC también pueden cambiar la posición del alumno que debe enfrentarse, de la mano del profesor, a una nueva forma de aprender, al uso de nuevos métodos y técnicas. (López, págs. 8-10)

### **1.6.3 El nuevo Rol del estudiante Virtual**

El alumno, desde una posición más crítica y autónoma deber:

- ✚ Ser protagonista y responsable de su propio aprendizaje
- ✚ Pasar de un rol pasivo a activo
- ✚ Aprender a buscar la información y a procesarla, es decir seleccionarla, evaluarla y convertirla en conocimiento.
- ✚ Debe organizar el tiempo en los que realizara las actividades solicitadas, deberá acostumbrarse a la lectura en pantalla, al intercambio virtual, entre pares y con el docente.
- ✚ Buscar y evaluar información significativa
- ✚ Ser autónomo y capaz de construir el nuevo conocimiento a través de la comparación, análisis, síntesis y experimentación.

- ✚ Debe tener habilidades y conocimientos en el manejo de herramientas virtuales. (López, págs. 11-12)

## **1.7 La implementación de las aulas virtuales en la educación primaria.**

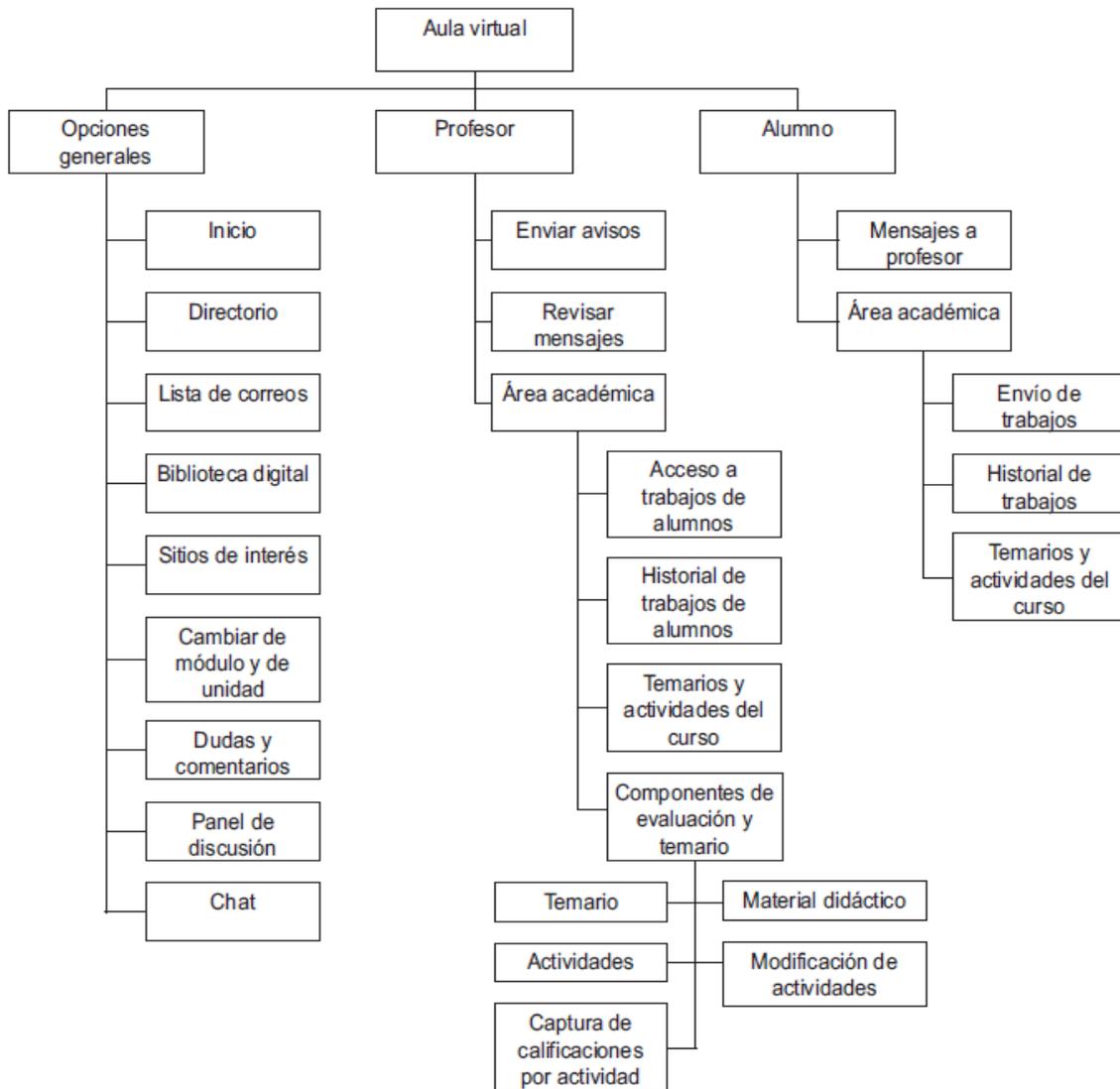
Para que los alumnos reciban los contenidos por medio de Internet es solo parte del proceso, pero también debe existir un mecanismo que permita la interacción y el intercambio de información.

Es necesario que en el “Aula Virtual” tenga previsto un mecanismo de comunicación entre el alumno y el facilitador o entre los mismos alumnos se sientan involucrados en la clase que están tomando.

Ya que debe estar acorde con la edad de los aprendices y estar estructuradas de manera sencilla, de manera que el acceso a la misma represente una experiencia maravillosa y divertida para los estudiantes. Debe estar presente la metodología **PACIE** (Presencia, Alcance, Capacitación, interacción, E-Learning), en sus diferentes fases, ya que representa un modelo educativo que permite el uso de las TICs como un soporte a los procesos de aprendizaje y auto aprendizaje. El estudiante debe percibir que las actividades en el aula virtual son un complemento del aula convencional y que están construyendo conocimiento de forma divertida y agradable. El lenguaje utilizado en el aula debe ser claro, fluido y preciso, tomando en cuenta que lo que se busca es la construcción de estructuras sólidas. (Bailey & Martínez, 1985)

## Estructura lógica de Aula Virtual

Figura 1 Estructura lógica de Aula Virtual



(Vera, 2005, pág. 230)

# CAPÍTULO II

## CAPITULO II. PLATAFORMAS VIRTUALES

### 2.1 ¿Qué es una plataforma Virtual?

Son programas (software) orientados a la Internet, se utiliza para el diseño y desarrollo de cursos o modelos didácticos en la red internacional. Permite mejorar la comunicación (alumno-docente; alumno-alumno) y desarrollar el aprendizaje individual ya colectivo.

Algunos aspectos son:

- ✚ La gestión administrativa (matriculación del alumnado, asignación de personal de la retroalimentación, configuración de cursos, etc.).
- ✚ La distribución de los contenidos formativos.
- ✚ La comunicación entre alumnado y equipo tutorial.
- ✚ El seguimiento de la acción formativa de los participantes.

#### 2.1.2 Tipos de plataformas virtuales:

1. **Plataformas comerciales.** Hay que pagar para poder utilizar. Un ejemplo de este tipo de plataformas virtuales tenemos la e-educativa que es utilizada por la Universidad de Panamá.
2. **Plataformas de software libre.** Son plataformas gratuitas. Una de las más populares es Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment o Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), y que actualmente ha sido instalado en más de 24500 instituciones y en 75 idiomas.
3. **Plataformas de software propio.** Son plataformas que se desarrollan e implementan dentro de la misma institución educativa (Ejemplo: Foro Virtual).

### 2.1.3 ¿Cómo funciona una plataforma virtual?

Una plataforma virtual es un software sencillo de utilizar y cuenta con una interfaz gráfica amigable al usuario; los usuarios pueden adoptar un rol de alumno, docente, administrador y otros. En la plataforma virtual Moodle existen los siguientes roles para el usuario<sup>1</sup>.

**Administrador.** Normalmente los administradores pueden hacer cualquier cosa en el sitio, en todos los cursos.

**Creador de curso.** Los creadores de cursos pueden crear nuevos cursos y enseñar en ellos.

**Profesor o Tutor.** Los profesores pueden realizar cualquier acción dentro de un curso, incluyendo cambiar actividades y calificar a los estudiantes.

**Profesor sin permiso de edición.** Los profesores sin permiso de edición pueden enseñar en los cursos y calificar a los estudiantes, pero no pueden modificar las actividades.

**Estudiante.** Los estudiantes tienen por lo general menos privilegios dentro de un curso.

**Invitado.** Los invitados tienen privilegios mínimos y normalmente no están autorizados para escribir.

**Usuario autenticado.** Todos los usuarios autenticados.

Al docente o alumno se le entrega un nombre de usuario y contraseña para poder acceder a la plataforma virtual, el docente o tutor entrega a sus estudiantes una contraseña del curso que imparte.

## 2.1.4 Ventajas de las plataformas virtuales

- ✚ **Fomento de la comunicación profesor/alumno:** La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual.
- ✚ **Facilidades para el acceso a la información:** Es una potencial herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar.
- ✚ **Fomento del debate y la discusión:** El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los alumnos. Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.
- ✚ **Desarrollo de habilidades y competencias:** este modelo educativo promueve el espacio para la transmisión de conocimientos así mismo el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.
- ✚ **El componente lúdico:** El uso de las tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, Chats en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano a los lenguajes de las nuevas generaciones.
- ✚ **Formato de la comunidad educativa:** El uso de plataformas virtuales está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos conjuntos.

#### 2.1.4.1 Desventajas de las plataformas virtuales

- ✚ **Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor:** El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.
- ✚ **Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos:** El empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura.
- ✚ **El acceso a los medios informáticos y la brecha informática:** La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos.

#### 2.2 ¿Cómo pueden ayudar las plataformas virtuales a la educación presencial?

Los docentes podemos utilizar las plataformas virtuales para desarrollar y fortalecer nuestras clases presenciales, por ejemplo en un curso presencial de Inglés Técnico el docente puede escoger o crear sus materiales didácticos (texto, videos, sonidos, imágenes, animaciones, entre otros) y luego subirlos (guardarlos) en la plataforma virtual de su institución, los materiales estarán con libre acceso a los alumnos del curso. Las actividades pueden ser enviadas a la plataforma, también se pueden realizar consignas de foro relacionados al tema desarrollado.

## 2.3 Plataforma diseñada para las aulas Virtuales en la educación primaria

### Schoology

Schoology, fue fundado por Jeremy Friedman, Ryan Hwang, Tim Trinidad y Bill Kindler en el 2008, cuando estudiaban en la Universidad de Washington en San Luis, con una única misión: reinventar la forma en la que la tecnología está siendo implementada en el aprendizaje y las aulas de clase.



La motivación para crear Schoology nació de la inconformidad de sus creadores con la plataforma virtual de la universidad, pues era poco funcional y estaba mal diseñada; algo que no se aleja mucho de la realidad colombiana, pues son pocas las universidades que cuentan con interfaz virtual realmente útil. Entonces decidieron crear un espacio más amigable y práctico, que se adaptara a la forma como están creciendo los nativos digitales; de ahí carácter de red social.

La iniciativa integra muchas de las características de una red social, en este caso de educación, donde maestros, padres y estudiantes, pueden tener un perfil, un homepage y contactos; hacer parte de diferentes grupos de discusión y trabajo; enterarse de eventos y recibir notificaciones, y por supuesto, compartir contenido.

Esto ayuda a instituciones educativas de cualquier tipo a conocer las necesidades individuales del uso estudiantes con herramientas potentes para dar instrucciones, calificar y comunicarse.

Es una plataforma gratuita para establecer un contacto organizado con un grupo de personas que compartan intereses, básicamente contiene herramientas que pueden servir para estar en línea con un colectivo y programar actividades, compartir ideas, material educativo o administrar un curso virtual 100% o que sirva como complemento de un curso presencial.

(Perez, 2015).

### 2.3.1 Herramientas que ofrece

Schoology es una plataforma de aprendizaje, sencilla y fácil de usar, pero también es una red social de docentes y estudiantes que comparten opiniones, recursos etc.

La plataforma ofrece dos paquetes:

- ✚ **El básico**: permiten a los maestros realizar innumerables tareas para mejorar la dinámica del curso y ver el progreso académico de cada estudiante: añadir usuarios a respectivos cursos; crear perfiles para cada materia; organizar grupos de discusión y trabajo; agendar un calendario sincronizado con todos los estudiantes ; corregir y hacer anotaciones de las tareas de los alumnos, sin necesidad de repeticiones; manejar las calificaciones de una forma sencilla, con escalas personalizadas, conectarse con educadores de todo el mundo e intercambiar ideas; integrar otras plataformas y aplicaciones de educación con Schoology.
- ✚ **Paquete empresarial**: este ofrece estas mismas opciones y herramientas adicionales que permiten subir publicaciones propias con un editor de texto sencillo; ver la carga académica que tiene cada estudiantes, para asegurar que nunca se vaya a llenar de tareas que no puede cumplir en el tiempo requerido; rastrear la actividad del alumno en cuanto al uso de Schoology.

Esto brinda la oportunidad de construir una academia con un ambiente personalizado, en donde los nativos digitales puedan conectarse con experiencias interactivas hechas a su medida para mejorar su proceso de aprendizaje y donde los profesores adquieran herramientas para dominar mejor su campo de acción.

(Vélez, y otros, 2013)

### 2.3.2 Requisitos para usar Schoology

- ✚ Es gratuito
- ✚ Lo único que se necesita para acceder es un registro previo
- ✚ Es ese primer acceso, el idioma por defecto de la plataforma es el inglés, pero esto se puede modificar. De momento se pueden elegir entre español, malayo, inglés, británico y francés.
- ✚ Es fácil de usar.

### 2.3.3 Ventajas

- ✚ Es atractiva
- ✚ Sencilla de utilizar
- ✚ Integra muchas posibilidades en torno a un curso de formación y la opción de incluir recursos propios y externos alojados en otras plataformas
- ✚ Se puede instalar aplicaciones de terceros.
- ✚ Al igual que otras muchas herramientas online, es posible instalarle la App en dispositivos móviles tanto en sistemas operativos o Android.

### 2.3.4 Desventajas

- ✚ No se tiene control sobre qué es lo que pasa con nuestros datos, lo que para mucho puede resultar un inconveniente, aunque a estas alturas la fiabilidad y seguridad de las aplicaciones en la nube creo que debería ser un debate ya cerrado (aunque hay opiniones para todos los gustos)
- ✚ Solo administradores o instructores de una institución pueden crear cursos.
- ✚ Para que un estudiante se registre debe poseer un código de invitación que solo un instructor o administrador puede enviarle vía correo electrónico.

(Herramientas de Aprendizaje Social, 2014)

## 2.4 Instalación de Schoology

Para descargar la plataforma Schoology solo es necesario entrar a la siguiente liga.  
<https://www.schoology.com/home.php>

De inmediato sale la siguiente pantalla donde se puede descargar la plataforma y tenemos dos opciones, solo descargar el demo o de inmediato la original.

(<https://app.schoology.com/home>, 2008)

Figura 2 Instalación de Schoology

schoology

Gira Cuentos Conectar Recursos Blog Acerca de schoology Iniciar sesión Regístrate Solicitar una demostración

**NEXT**

LIMITED TICKETS RESERVE YOURS NOW

The McCormick Place, Chicago, IL  
Conference: July 24-26 | Preconference: July 23

Escultura / skoo -luh-jee /

El único sistema de gestión del aprendizaje (LMS) que conecta a todas las personas, contenido y sistemas que alimentan la educación.

K-12 Ed más alto Corporativo

AMP

Se da la opción de utilizar una demostración o registrarse donde nos solicita los siguientes datos. (<https://app.schoology.com/home>, 2008)

### Figura 3 Datos del Usuario

The screenshot shows the Schoology website's 'Solicitar una demostración' (Request a demo) page. The page has a blue header with the Schoology logo and navigation links: 'Gira', 'Cuentos', 'Conectar', 'Recursos', 'Blog', 'Acerca de', 'Iniciar sesión', and 'Regístrate'. A prominent orange button labeled 'Solicitar una demostración' is in the top right. The main heading is 'Solicitar una demostración'. Below it, a paragraph asks if the user is ready to see Schoology in action and offers to contact them for a demo. A link suggests that instructors, students, and parents can sign up for a free account. The form contains several input fields: 'Edcith' (last name), 'Elizalde' (first name), 'miyed.480@gmail.com' (email), '\*Phone', '\*Institution', '\*Institution Type' (dropdown), '\*Enrollment' (dropdown), '\*Job Function' (dropdown), and 'Mexico' (country dropdown). A 'Comment' text area is at the bottom. A blue 'Enviar' (Send) button is centered at the bottom of the form.

Nombre

- ✚ Apellido
- ✚ Correo electrónico
- ✚ Teléfono
- ✚ Nombre de la institución

Después de haber llegado todos los datos solicitados se le da la opción enviar y de inmediato saldrá el perfil principal del usuario

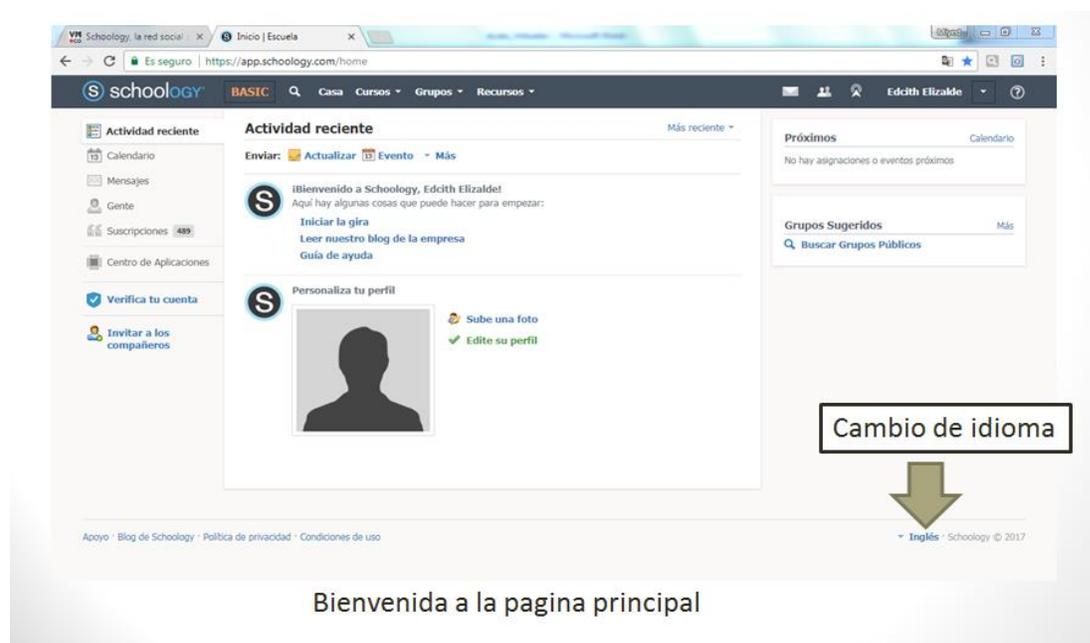
## 2.4.1 Como utilizar Schoology

De una manera muy sencilla y fácil de usar, Schoology funciona como una red social de docentes y estudiantes que permite crear foro de debate, grupos de alumnos, herramientas de evaluación, subir recursos propios.

Lo único que se necesita para acceder es un registro previo, en el que se deberá seleccionar el tipo de perfil a crear: docente o alumno.

Página principal.

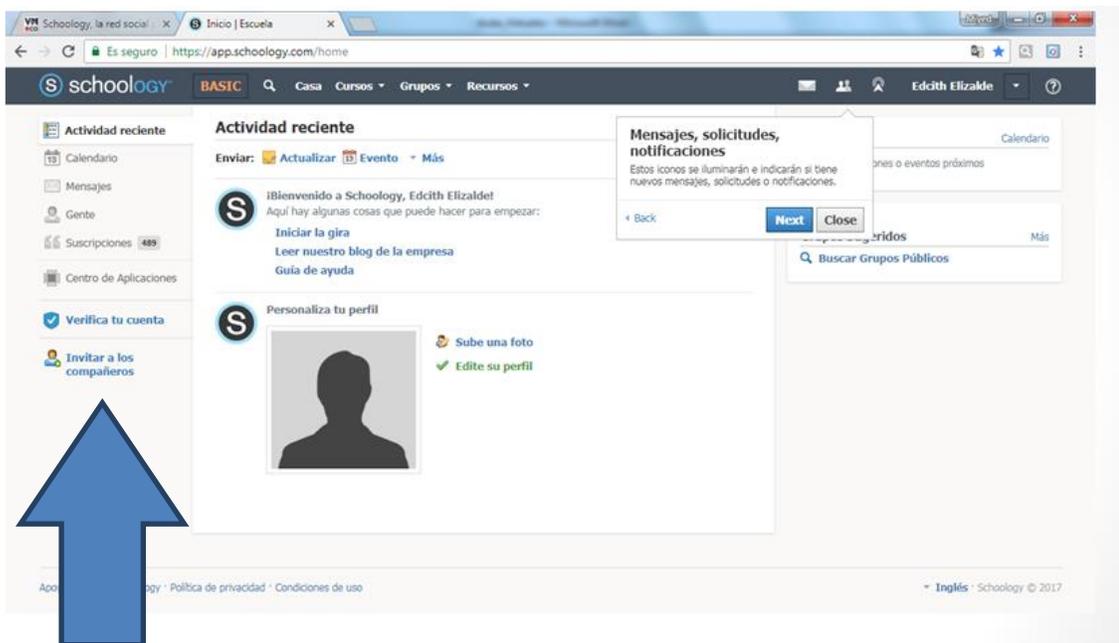
**Figura 4 Página Principal**



En ese primer acceso, el idioma por defecto de la plataforma es el inglés, pero este nos puede modificar a español, malayo, inglés, británico o francés. (Chavez, 2015)

Cuando se accede a Schoology, aparece un espacio de trabajo donde vemos las actualizaciones recientes de los grupos del usuario, notificaciones, etc. Al lado izquierdo aparece un listado de operaciones así como un menú, disponible en su parte superior.

Figura 5 Menú

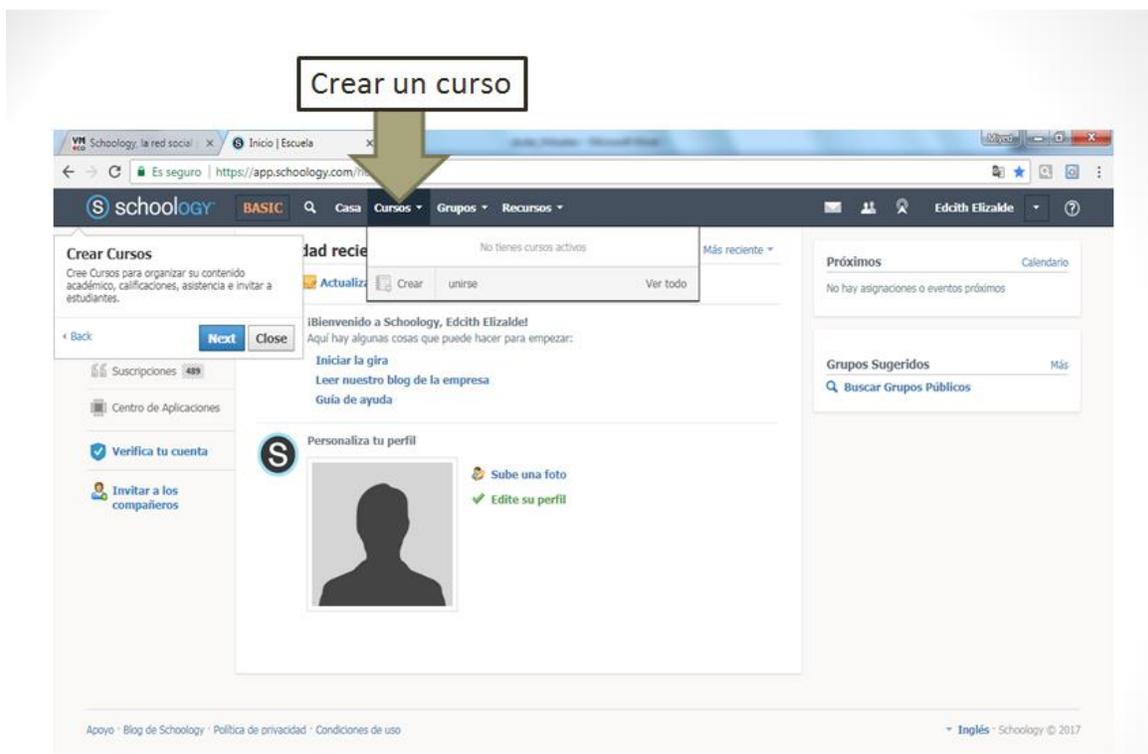


El menú izquierdo muestra:

- 📅 Actividad reciente
- 📅 Calendario
- ✉ Mensajes
- 👤 Personas
- 📄 Suscripciones
- 📁 Centro de aplicaciones. Es de especial interés este elemento del menú, ya que desde él se pueden añadir aplicaciones de terceros, localizándolas a partir de diferentes criterios: tipo, área, niveles, recomendados para o por los más populares. (Schoology, una plataforma gratuita de aprendizaje)

En la parte superior se encuentran las opciones relativas a la creación y/o unión de cursos y grupos. Se dispone de una tercera opción, la de recursos con la posibilidad de que un usuario pueda crear o subir los propios u otros compartidos por otros usuarios. (Schoology, una plataforma gratuita de aprendizaje)

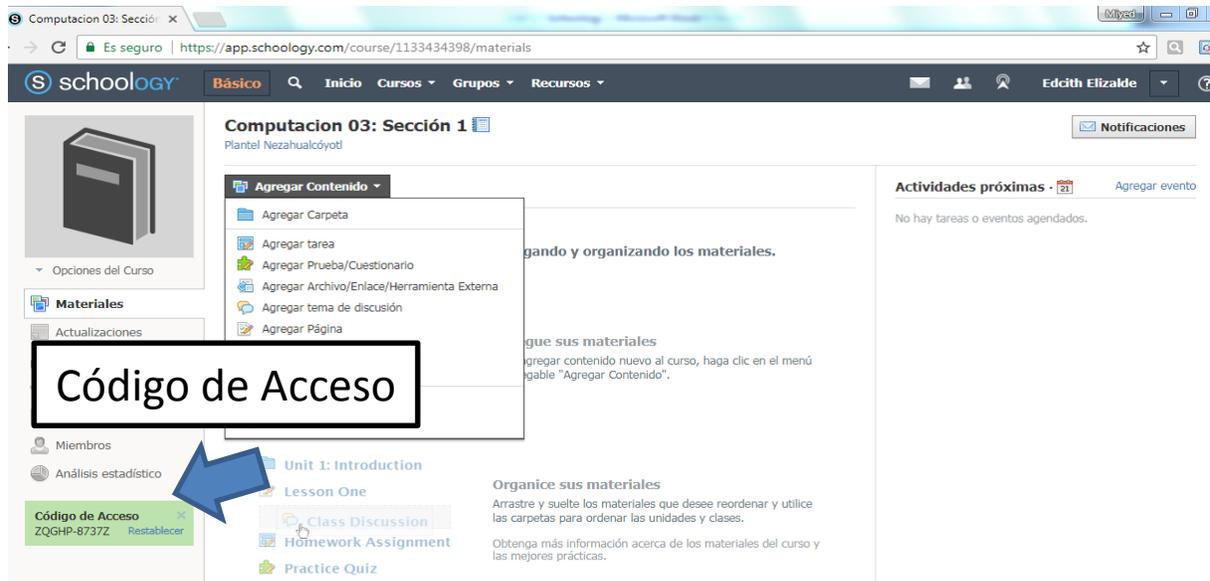
**Figura 6 Crear Curso**



Una opción muy interesante es la opción de incorporar materiales alojados en otras plataformas de aprendizaje. (Schoology, una plataforma gratuita de aprendizaje)

Crear un curso o grupo es muy sencillo, simplemente desde ese menú superior se escoge la acción deseada. A la hora de crearlo, automáticamente se asocia un código de acceso para que el alumno lo introduzca al incorporarse al mismo. Este código aparece permanentemente en la esquina inferior izquierda del espacio de trabajo del curso concreto (Schoology, una plataforma gratuita de aprendizaje)

Figura 7 Código de Acceso



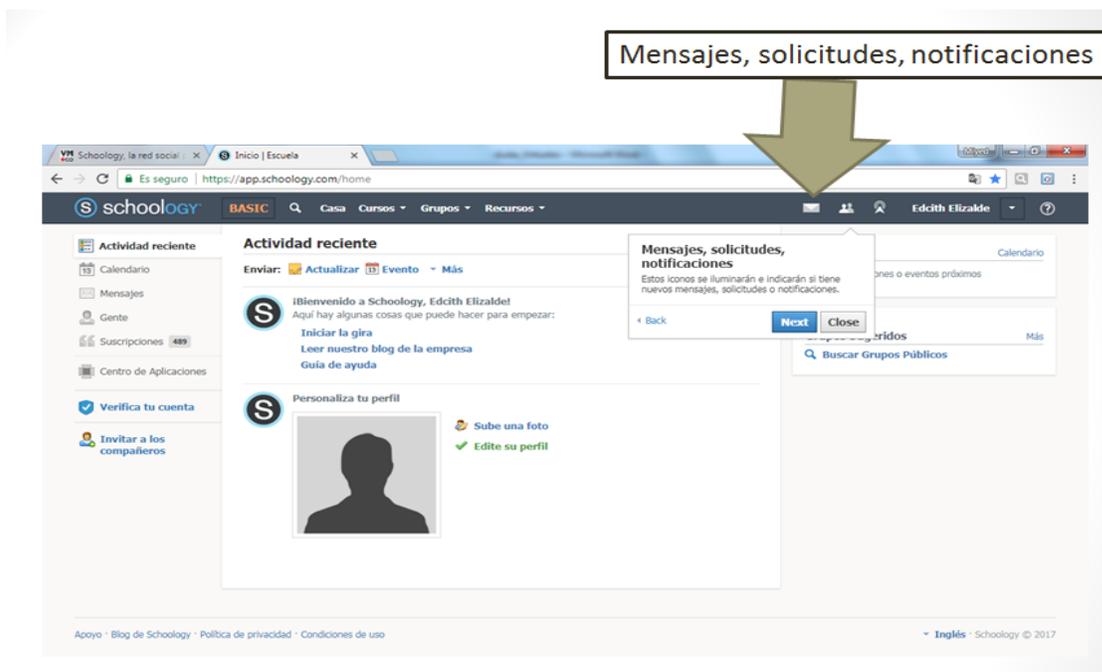
Las posibilidades dentro de un curso son enorme: se pueden añadir contenidos (asignar tareas, pruebas, archivos, enlaces, discursos, álbumes, paginas), actualizar el curso, configurar y consultar el libro de calificaciones de los alumnos, crear y asignar medallas a los alumnos a modo de recompensa por el esfuerzo y calificaciones, anotar las faltas de asistencia, consultar el listado de alumnos y ver las estadísticas (visitas, comentarios, usuarios, etc.).

En el caso de los grupos, se pueden configurar su privacidad así como su acceso, que puede ser abierto a todos o bien restringido mediante solicitud o invitación. (Schoology, una plataforma gratuita de aprendizaje)

En el lado superior derecho, aparecen los mensajes, solicitudes, notificaciones, con ellos podemos trabajar para saber que los alumnos han trabajado en las tareas o actividades en clase.

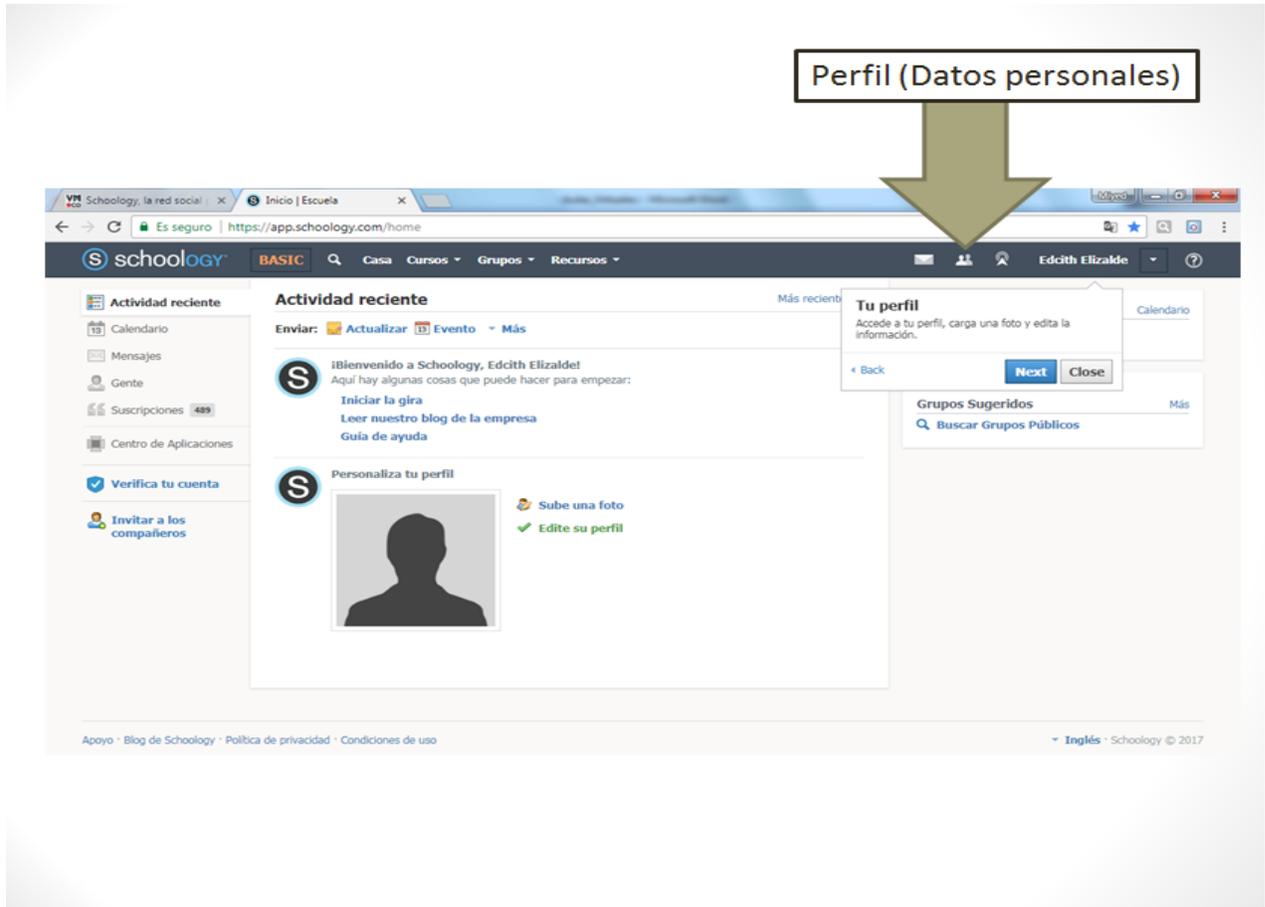
De igual manera se puede checar si todos tus alumnos ya se inscribieron al grupo o en su caso si mandaron solicitud para poder incorporarse. (<https://app.schoology.com/home>, 2008)

**Figura 8 Mensajes, solicitudes, notificaciones.**



En este icono, podemos actualizar los datos personales del docente o alumno, donde se accede al perfil y se carga una foto del usuario de su agrado y edita su información si lo desea. (<https://app.schoology.com/home>, 2008)

Figura 9 Perfil



En menú de cuenta nos aparece el siguiente listado:

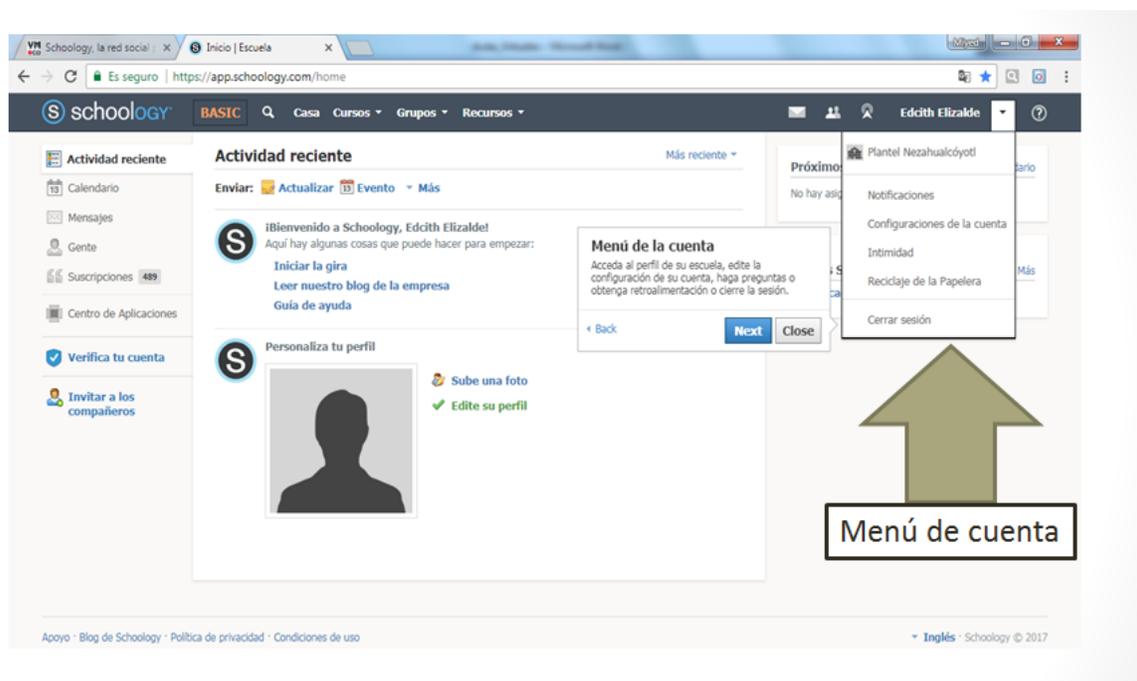
- 🚩 Nombre del plantel
- 🚩 Notificaciones
- 🚩 Intimidad
- 🚩 Reciclaje de la papelería
- 🚩 Cerrar sesión

Donde nos permite realizar los siguientes cambios:

Menú de la cuenta, accede al perfil de su escuela se puede editar la configuración de la cuenta.

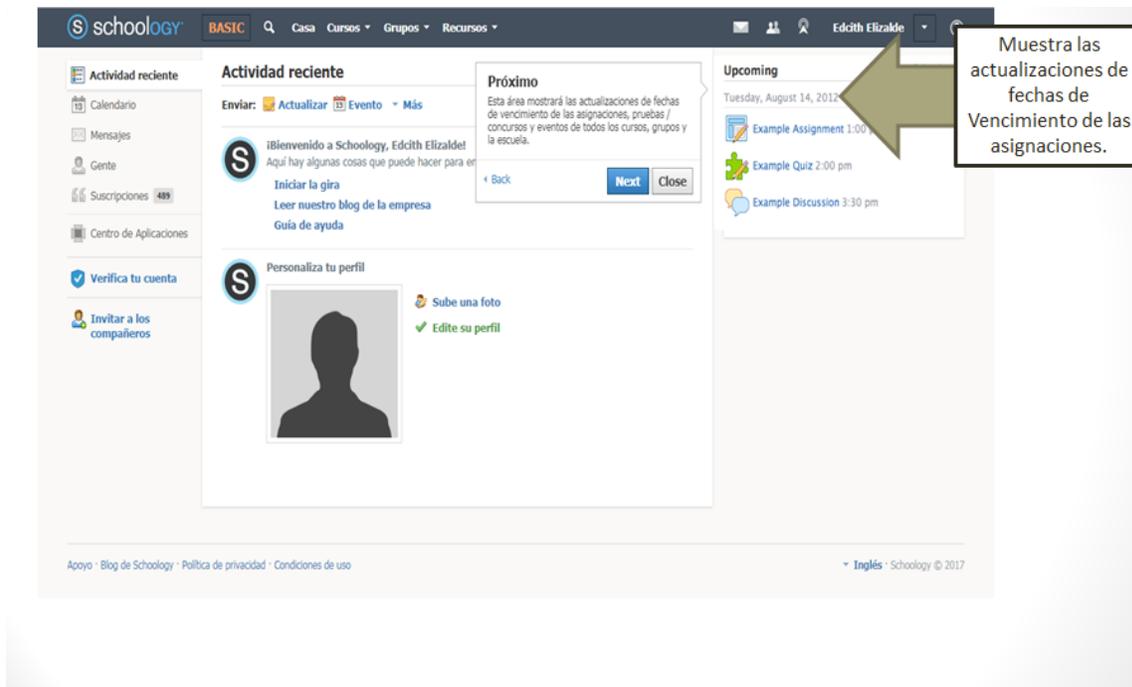
Se pueden realizar preguntas u obtener retroalimentación o cerrar sesión. (<https://app.schoology.com/home>, 2008)

**Figura 10 Menú de cuenta (Escuela)**



En la parte superior derecha nos muestra las actualizaciones de fechas, de vencimiento de las asignaciones de pruebas, concursos y eventos de todos los cursos, grupos y la escuela así mismo podemos mandar notificaciones a los alumnos para informales que pronto vencerán algunas tareas asignadas o unos trabajos en clases. (<https://app.schoology.com/home>, 2008)

**Figura 11 Fechas de vencimiento de tareas pendientes**

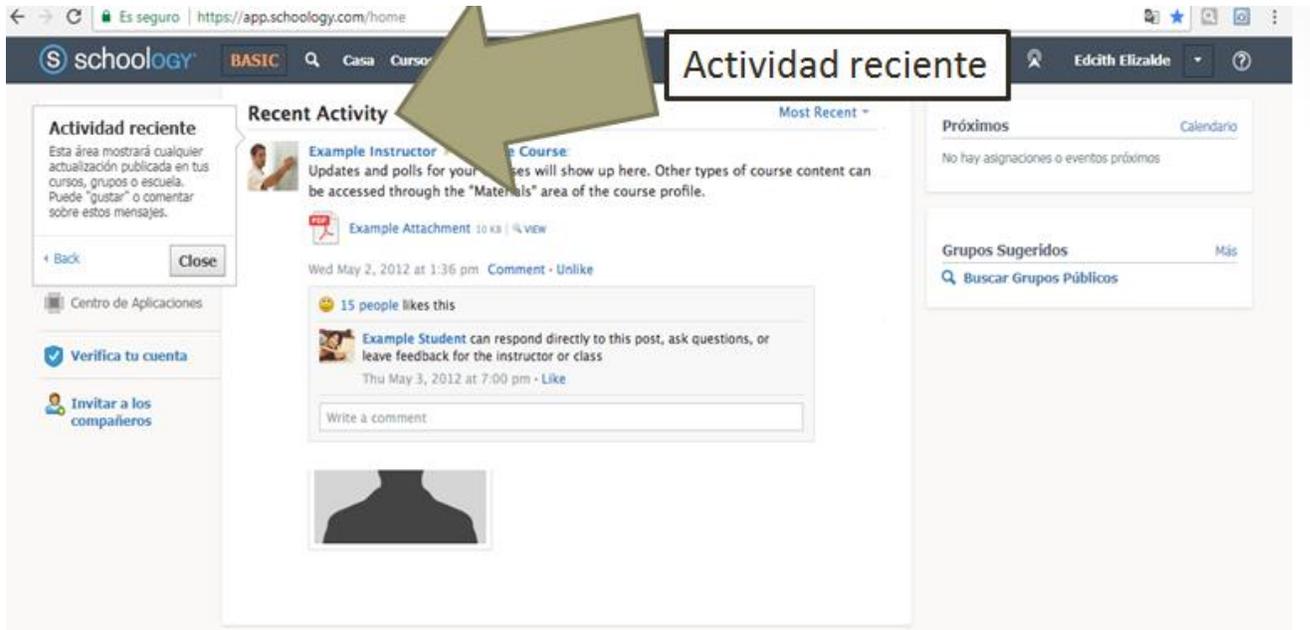


### Actividad reciente

En esta área mostrara cualquier actualización publicada en los cursos, grupos o escuela.

Pueden dar la opción de “gustar” o comentar sobre estos mensajes o descargar archivos para realizar los trabajos en clase o tareas designadas.

Figura 12 Actividad Reciente



En esta opción es muy amigable ya que los alumnos pueden opinar y hacer un debate, para resolver dicho problema y su vez sentirse motivados en clase.

Ya que estarán platicando por medio del chat.

## 2.3 Implementación de capacitación

En la escuela Primaria indígena Nezahualcóyotl, ubicada en la comunidad de Sta. Catarina del Monte Texcoco. Edo de México, se capacitara a los maestros y alumnos de 1er a 6to grado, para tener mejor conocimientos de como orientar a los alumnos de utilizar la plataforma Schoology, ya que esta herramienta que nos permite llamar la atención en clase y participar.

Esto es con la idea de que los alumnos tengan una mejor presentación de cómo trabajar en clase y no con lo que siempre se ha trabajado, ya que en décadas la forma de trabajar en ha sido la misma y no ha sufrido ningún cambio, es ahora poder realizar permutas y por qué no, con los niños que son muy inteligentes para aprender nuevas cosas. En la actualidad los alumnos se inclinan más a la tecnología, esto de ahí el por qué trabajar con plataformas ya que enseñándoles a manejar la educación virtual de un punto de vista, mejor preparados ellos se sentirán a gusto de poder interactuar con la internet y la educación.

La plataforma es muy fácil de usar y ahora los maestros estarán muy contentos de poder trabajar con ella, ya que tiene la atención de sus alumnos y pueden trabajar de la mejor manera, donde los alumnos interactúan con la educación y diversión a su vez, esto significa que los maestros están haciendo una buena tarea de cómo manejar la plataforma y enseñar de una forma divertida.

## **2.3.1 Temario**

### Capítulo I

#### 1 Introducción

##### 1.1 ¿Qué es una plataforma virtual?

##### 1.2 Tipos de plataformas

### Capitulo II

#### 2 Schoology

##### 2.1 Instalación de Schoology

##### 2.2 Capacitación (Se llevara a cabo en una semana 1 hora por día)

### Capitulo III

#### 3 Cuestionario Satisfactorio

##### 3.1 Alumnos

##### 3.2 Profesores

## GLOSARIO

**Tics:** Tecnologías de la información y la comunicación

**Cumulo:** Unión o suma de muchas cosas materiales o inmateriales

**Énfasis:** Intención específica que se da a lo que se dice o se comunica.

**Multimediativo:** El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales

**Telementoría:** Entrenamiento en línea

**Teletutoría:** Tutoría en línea

**Instruccionales:** Es la práctica de crear “Experiencias de instrucción que hacen la adquisición de conocimientos y habilidades”.

**Instruccional:** ayuda al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas

**Mainframes:** Es una computadora grande, potente y costosa, usada principalmente por una gran compañía para el procedimiento de una gran cantidad de datos

**EAC :** Enseñanza Asistida por Computadora

**Plato:** Es un sistema de reproducción del sonido del tipo electromecánico analógico, se conoce como fonochasis al conjunto formado por el plato giradiscos.

**Fonochasis:** Se conoce como fonochasis al conjunto formado por el plato giradiscos.

**E-Learning:** Consiste en la educación y capacitación a través del Internet. Este (Díaz, 2010) tipo de enseñanza permite la interacción del usuario con el material

**B-Learning:** Es referido de distintas formas: aprendizaje semipresencial, aprendizaje mixto, aprendizaje combinado y aprendizaje híbrido.

## BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

(Marzo de 2008). Obtenido de <https://app.schoology.com/home>.

<http://www.youngmarketing.co/schoology-la-red-social-para-estudiantes-y-profesores/#ixzz4nPeSpayb>. (Diciembre de 2013).

*Herramientas de Aprendizaje Social*. (20 de Marzo de 2014). Obtenido de <http://herramientasdeaprendizajesocial.blogspot.mx/2014/03/schoology-schoology-una-de-aprendizaje.html>

Anónimo. (s.f.). <http://educacion-primaria-y-aulas-virtuales-7-728>.

Arráiz, C. (Miércoles de Agosto de 2012).

Bailey, A., & Martínez, M. J. (1985). <http://aulacreativ.blioo.com/el-uso-de-las-tic-en-educacion-primaria>. Obtenido de <http://recursostic.educacion.es/buenaspracticas20/web/es/primaria/431-aula-virtual-y-actividades-tic-en-primaria-1333>.

Castro, Santiago, Guzmán, Belkys, Casado, & Dayanara . (2007). *Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje* . Caracas, Venezuela : Laurus Revista de Educación.

Chavez, N. (06 de Agosto de 2015). *Schoology, una nueva forma de aprender y enseñar*. Obtenido de <https://ineverycrea.mx/comunidad/ineverycreamexico/recurso/schoology-una-nueva-forma-de-aprender-y-enseñar/76cf4c40-61d4-45e8-9838-4e645301a8bb>

Durán H. (s.f.). *La internet como instrumento de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas virtuales*.

López, A. M. (s.f.). *Educación Primaria y Aulas Virtuales* .

Perez, A. (20 de Marzo de 2015). <https://alejandro301293.blogspot.mx/2015/03/schoology.html>.

R, V. (s.f.). *Enseñanza Virtual sobre la organización de recursos informativos digitales*.

*Schoology, una plataforma gratuita de aprendizaje.* (s.f.). Obtenido de <https://enmarchaconlastic.educarex.es/244-nuevo-emt/herramientas-2-0/1287-schoology-una-plataforma-gratuita-de-aprendizaje>

Serverin, E. (2013). *Enfoque estrategicos sobre las TICs en educacion en America Latina y el Caribe.* Unesco .

Vélez, M. S., Rodriguez , F., Cuadros, J., Muñiz, E., Calderón, J., Aragon, S., y otros. (6 de Diciembre de 2013). *Schoology, la red social para estudiantes y profesores.* Obtenido de <http://www.youngmarketing.co/schoology-la-red-social-para-estudiantes-y-profesores/#ixzz4nPeSpayb>