

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Resistencia

Licenciatura en Tecnología Educativa

Plan de Tesina

**“Implementación de la plataforma educativa Schoology
como un medio para el aprendizaje.”**

Tesista

Pedro Aníbal Caballero

Caballeropedro28@gmail.com

Director

Prof. María Graciela Fernández

Agradecimientos:

A Dios por acompañarme en todos los momentos.

A mi familia y en especial a mí hermana Caballero Blanca por su gran apoyo durante todo el trayecto de la carrera.

Al Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez”, por permitirme realizar todo el proceso de investigación.

A la profesora Margarita Ledezma Iza por su gran apoyo y comprensión en permitirme aplicar el proyecto junto a ella.

A mi directora de tesis María Graciela Fernández.

A la UTN por formar parte de su institución, el gran apoyo y comprensión en todo el proceso de la carrera.

Caballero Pedro Aníbal

Tesina de Investigación presentada dentro de la normativa del Programa de Estudios de la Universidad Tecnológica Nacional como requisito obligatorio para la obtención del Título de Licenciado en Tecnología Educativa.

Índice

Contenido

Agradecimientos:	2
Índice	4
Resumen.....	6
Fundamentación	6
Justificación	7
Formulación del problema de investigación	9
Preguntas de investigación:.....	9
Objetivos de la investigación	10
Marco Teórico	10
Teorías del aprendizaje y las TIC.	10
Los aportes de las TIC a la práctica pedagógica y las nuevas maneras de aprender.	10
Las plataformas educativas y el aprendizaje.	15
Contexto y calidad	15
Plataforma educativa Schoology como un recurso educativo en el aula.	21
Que es Schoology	21
Marco metodológico.....	23
Enfoque y tipo de investigación.....	23
Población y muestra.....	27
Muestra	27
Técnicas e instrumentos de investigación:.....	28
Fases o etapas:	28
Observación:	30
Encuesta	32
Entrevista	33
Impacto del proyecto.....	34
Recursos humanos y materiales.....	35
Análisis de los resultados.....	35
Descripción del contexto	36
Descripción de la institución	37
Descripción del espacio curricular donde se aplicará el proyecto.....	37
Observación de clase y desempeño de la Plataforma Educativa Schoology	37

Evaluación del Espacio virtual de enseñanza-aprendizaje implementado a través de la Plataforma Educativa Schoology en el espacio curricular del Taller de Introducción a las TIC.	50
Conclusión	60
Referencias bibliográficas:	62
Anexos	65

Resumen

La presente investigación tiene como propósito Conocer como influye en el aprendizaje la implementación de la plataforma educativa Schoology en los estudiantes de 2do año del Profesorado en Matemáticas del Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez” en el nivel terciario, de la Ciudad de Formosa con el objetivo de interpretar en qué medida este recurso puede ayudar a los estudiantes a mejorar la adquisición de capacidades en cuanto a la identificación, comprensión y aplicación de conceptos en el área de Introducción a las TIC. Además pretende aportar nuevas conceptualizaciones e informaciones sobre la aplicación de las plataformas educativas en el nivel terciario en particular sobre el uso de Schoology como un medio para complementar las clases presenciales. También es importante resaltar que con la aplicación del proyecto se apunta a que los estudiantes desarrollaran competencias específicas en el uso de la plataforma educativa Schoology en relación a las nuevas tecnologías. En este trabajo se abordan temáticas sobre Teorías del aprendizaje y las TIC donde se hace un repaso de las tres teorías principales sobre el aprendizaje y se menciona las dos más actuales, el Conectivismo y el aprendizaje Ubicuo, también se habla sobre las plataformas educativas y el aprendizaje en relación a la calidad de los mismos y por último se menciona a la Plataforma educativa Schoology como un recurso educativo en el aula resaltando sus características en función a su uso.

Fundamentación

La presente investigación es importante por los siguientes motivos:

Las tecnología de la información y las comunicaciones (TIC) han impactado en todos los ámbito de la vida cotidiana especialmente en la educación, si bien su uso es lento y progresivo y desde la teoría se habla mucho sobre su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje pero en la práctica no va más allá de

programas para realizar presentaciones y el uso de internet para buscar información. En este sentido es importante capacitar y concientizar tanto a los docentes como a los estudiantes en el uso eficiente de los recursos informáticos para que puedan utilizarlos como un medio tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. Los entornos virtuales de aprendizaje se presentan como una buena opción para ser utilizados como complemento a las clases presenciales. Martínez (2015) definen a los EVEA como los espacios de interacción sociocultural, generados, mediados y potenciados por las TIC, donde los sujetos en formación socializan y se apropian de nuevos conocimientos, habilidades, actitudes, valores, formas de comportamiento y experiencias.

Justificación

La finalidad de este trabajo es conocer como influye en el aprendizaje la implementación de la plataforma educativa Schoology en los estudiantes de 2do año del Profesorado en Matemáticas del Instituto Superior Privado Robustiano Macedo Martínez. La plataforma educativa que se utilizará es Schoology con el objetivo de mejorar la adquisición de capacidades en cuanto a la identificación, comprensión y aplicación de conceptos en el área de Introducción a las TIC, además de evaluar la calidad del curso virtual implementado por medio de esta plataforma y ver la aceptación del recurso por parte de los estudiantes como un medio para sus aprendizajes. Además el presente trabajo pretende aportar nuevas conceptualizaciones e informaciones sobre la aplicación de las plataformas educativas en el nivel Terciario en particular sobre el uso de Schoology como un medio para complementar las clases presenciales en el área de Introducción a las TIC en el 2do año del Profesorado en Matemáticas del Instituto. También es importante resaltar que con la aplicación del proyecto los estudiantes desarrollaran competencias específicas en el uso de la plataforma educativa Schoology en relación a las nuevas tecnologías.

En relación a los antecedentes para poder ubicarnos mejor sobre la temática de investigación, el uso y funcionamiento del recurso informático se presentan las siguientes experiencias sobre la plataforma Schoology.

1- Uno de los antecedentes más importantes en la implementación de la plataforma Schoology es la contratación del Estado Uruguayo en el año 2012 para brindar sus servicios como plataforma de aprendizaje en el plan CEIBAL. Uno de los factores que llevó a los funcionarios uruguayos a escoger Schoology es su

interfaz moderna y sumamente intuitiva que maximiza la participación del estudiante y minimiza el tiempo necesario para capacitar al personal en el uso del sistema. Además, Schoology supera posibles barreras del lenguaje ya que la plataforma cambia fácilmente de español a inglés y a varios otros idiomas.

2-Experiencia en el uso de la plataforma Schoology como estrategia de acompañamiento docentes en los cursos de Ciencias Básicas de la FUNLAM, Ocampo (2014) : Este es un trabajo de implementación de la plataforma Schoology llevada a cabo en el año 2014 en la Ciudad de Medellín Colombia, en una institución terciaria para fortalecer el acompañamiento a los estudiantes y promover el aprendizaje autónomo por medio de las TIC. En el trabajo realizado se le describe a la plataforma Schoology por su buen funcionamiento, su facilidad de uso además de ser gratuita.

3- El trabajo llevado a cabo en el año 2015 consistió en Selección e implementación de una plataforma tecnológica para mejorar el desempeño del pensamiento métrico y sistema de medidas en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa técnica agroempresarial Pozo Azul del municipio de san Pablo sur de Bolívar, Colombia, la plataforma tecnológica seleccionada fue Schoology para ser utilizada como estrategia didáctica para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el desempeño del pensamiento métrico y sistema de medidas, Salgado (2015). El trabajo arrojó como conclusión que la implementación de la plataforma despertó el interés total de los estudiantes , ya que los niños encontraron un sin número de alternativas de recursos, videos que les permitieron de manera interactiva alcanzar el objetivo de avanzar en el proceso del pensamiento métrico y sistema de medidas a través de las diferentes actividades y el entretenimiento que para esta edad es fundamental lo cual permite construcción de conocimiento de manera significativa.

4- Material didáctico realizado e implementado por medio de la plataforma Schoology en la Universidad de México D.F. Calderón, (2015): paraAdquirir una actitud crítica y reflexiva de los estudiantes ante los medios que lo lleven a tomar en cuenta a todos los elementos de la comunicación en el contexto de las Nuevas Tecnologías con compromiso y profesionalismo. Se afirma en el material que con el uso y práctica de la plataforma los alumnos generan un aprendizaje significativo que enriquece los distintos temas y conceptos de la clase.

5- Es un trabajo de investigación realizado para acceder al grado de Magister en Psicopedagogía. Castillo (2014). San José, Costa Rica, se plantea el siguiente problema de investigación: ¿Cómo una estrategia de aprendizaje a través de la plataforma virtual Schoology puede favorecer la Orientación vocacional de estudiantes del Colegio Marista de Alajuela de segundo año?. El resultado más relevante alcanzado con el estudio es que una estrategia virtual de Orientación vocacional analizada desde la psicopedagogía favorece el que un estudiante pueda elegir una carrera vocacional determinada de manera eficiente y eficaz.

6- Trabajo realizado para acceder a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Álvarez (2015), el trabajo consistió en el uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes del noveno año de Educación Básica de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del Cantón Cevallos Provincia de Tungurahua, México. A través de esta investigación se obtuvo como resultado que en la institución los docentes y los estudiantes no hacen uso de las plataformas virtuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por esta razón se plantea una propuesta, implementar la plataforma Schoology y así mejorar el aprendizaje de las ciencias sociales.

Formulación del problema de investigación

¿Cómo influye en el aprendizaje la implementación de la plataforma educativa Schoology, en el espacio curricular de Introducción a las TIC en el Profesorado en Matemáticas del Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez” de la Ciudad de Formosa durante el ciclo lectivo 2017?

Preguntas de investigación:

1- ¿El recurso informático podrá mejorar la adquisición de capacidades en cuanto a la identificación, comprensión y aplicación de conceptos en el área de Introducción a las TIC?

2- ¿El aula virtual configurada e implementada a través de la plataforma educativa en línea Schoology responde a los criterios de calidad sugeridos por la Licenciatura en Tecnología educativa?

3- ¿Qué grado de aceptación tienen los estudiantes de 2do año del Profesorado en Matemáticas del Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez” de la Ciudad de Formosa durante el ciclo lectivo 2017 sobre el uso de plataformas educativas como un recurso para el aprendizaje?

Objetivos de la investigación

Objetivo general:

- Conocer como influye en el aprendizaje la implementación de la plataforma educativa Schoology en los estudiantes de 2do año del Profesorado en Matemáticas del Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez”

Objetivos específicos:

1- Interpretar en qué medida el recurso informático podrá mejorar la adquisición de capacidades en cuanto a la identificación, comprensión y aplicación de conceptos en el área de Introducción a las TIC.

2- Precisar si el aula virtual configurada e implementada a través de la plataforma educativa en línea Schoology responde a los criterios de calidad sugeridos por la Licenciatura en Tecnología educativa.

3- Describir cual es el porcentaje de aceptación que tuvieron los estudiantes de 2do año del Profesorado en Matemáticas del Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez” al utilizar la plataforma educativa como un recurso para el aprendizaje en el espacio de Introducción a las TIC.

Marco Teórico

Teorías del aprendizaje y las TIC.

Los aportes de las TIC a la práctica pedagógica y las nuevas maneras de aprender.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) conllevan transformación y reestructuraciones que dan lugar a la creación e intercambio del conocimiento así como nuevas formas de adquirir, abordar y organizar el proceso

de formación. Las instituciones educativas están sufriendo en los últimos tiempos cambios tan fuertes como no había ocurrido en siglos pasados.

Se amplían los contextos donde se realiza la formación – empezando a tener fuerte significación las distintas modalidades de capacitaciones como las presenciales, semipresenciales y a distancia mediadas por las tecnologías. Estas transformaciones se deben al auge que las TIC han tenido en los últimos tiempos en el ámbito educativo como lo van exponiendo los sucesivos trabajos relacionados a la temática (García 2010, Durall 2012, Johnson y otros 2013 citado en Almanera 2015).

Lo verdaderamente importante del auge de las TIC no es la diversidad de herramientas con que cuentan los profesores y los alumnos, las cuales permiten trabajar con imágenes, sonidos o multimedia, sino la diversidad de escenarios de comunicación que han creado para la enseñanza, que permiten crear nuevos escenarios de formación que vienen caracterizados por: ubicar a los estudiantes en el centro del escenario formativo, sacar el aprendizaje de una concepción aislada e individual y dirigirlo hacia posiciones sociales colaborativas, ampliar la tipología de fuentes de información con las que podemos interaccionar, la utilización de una diversidad de herramientas para el aprendizaje, el poder trabajar con diferentes fuentes de sistemas simbólicos, y que el alumno se convierta en el productor de mensajes mediados (Almanera 2015).

Por lo tanto las TIC permiten crear escenarios para la observación de la información, así como para su producción y coproducción. Como llama la atención Siemens (2007, citado en Almanera 2015), aprender en estos momentos implica cosas distintas a como se aprendía en la sociedad industrial y posindustrial, que por ser la información estable y perdurable estaba marcado por el recuerdo y memorización, y por la igualación entre aprendizaje y repetición/memorización.

Antes estas nuevas situaciones creadas por las TIC, las teorías de aprendizaje que tradicionalmente se han movilizadas para fundamentar el aprendizaje se

presentan como parciales, y se requieren otras nuevas (Reigeluth 1999, Gil y Pereire 2011, citado en Almenera 2015)

Tres han sido las teorías que tradicionalmente han aportado elementos para la explicación del fenómeno humano y educativo del aprendizaje: el conductismo, el cognitivismo, y el constructivismo. De todas formas, no podemos perder de vista que no existe un acuerdo universalmente aceptado con respecto a cómo el aprendizaje se produce. Decir como un estudiante aprende es complicado ya que ellos aprenden de muchas formas; mirando, escuchando, viendo, haciendo, pero es importante resaltar que cuando más sentidos utilizan en el proceso de aprendizaje y el mismo está asociado al contexto y tiene en cuenta los conocimientos previos del estudiante será más significativo.

Mientras la primera estudia el comportamiento observable, y considera al entorno como un conjunto de estímulos y respuestas, y el aprendizaje se percibe como la modificación de la conducta; la segunda se basa en la idea que el aprendizaje se produce a través de la propia experiencia del sujeto, y es un proceso de adquisición y almacenamiento de la información; y en la tercera teoría la idea de que el aprendizaje es un proceso, donde la persona construye significativamente su conocimiento mediante la reflexión sobre su experiencia de aprendizaje.

Respecto a los docentes, desde la perspectiva conductista, se les percibe como los actores encargados de dirigir el proceso de enseñanza- aprendizaje, diseñando la aplicación de los refuerzos y castigos para potenciar determinadas conductas y extinguir otras. Por el contrario, desde la visión cognitivista, su función básica es la de confeccionar y organizar experiencias didácticas interesantes y motivantes para el estudiante. Y desde el posicionamiento constructivista, el profesor se convierte en el moderador, coordinador, facilitador, y mediador en ese proceso.

En el caso de los estudiantes, desde la posición conductista se le concede un papel pasivo, donde para aprender depende de los estímulos exteriores que se le presenten. En oposición, desde la posición cognitiva, se le atribuye un papel activo como procesador de información y con la capacidad de tomar decisiones respecto a su aprendizaje (Jonassen, Peck y Wilson, 1999; Winn, 1999, citado en Almenara 2015). Y en el caso de la posición constructivista, además de asignarle ese papel activo, desempeña un papel de constructor, tanto de esquemas como de estructuras operatorias, siendo él responsable último de su propio proceso de aprendizaje.

Desde la concepción conductista, se percibe a las TIC como estímulos que pueden favorecer el desarrollo de respuestas específicas mediante el refuerzo, destacando como tecnología la enseñanza programada (Best, 2001; Pozo, 1997, citado en Almenara 2015). Desde la posición cognitiva, son vistas como recursos válidos para favorecer el aprendizaje porque fomentan la participación entre estudiantes, y permiten crear programas y sistemas donde el alumno desarrolla sus capacidades cognitivas. Mientras desde la teoría constructivista sirven para potenciar el compromiso activo del alumno, su participación, la interacción, la retroalimentación y la conexión con el contexto real, de tal manera que son válidas para que el alumno pueda controlar y empoderar su propio proceso de aprendizaje. En este sentido Almenara aclara que:

“Las TIC en el siglo XXI, nos lleva también a cometer algunos errores, ya que si bien es cierto que ofrecen grandes oportunidades para la adquisición de aprendizajes informales y la conexión entre las personas, no se debe confundir los medios con los fines, ni los instrumentos de comunicación con el aprendizaje. Contar con un canal en YouTube, usar Twitter, o Skype, no garantiza por sí mismo el aprendizaje” .Almenara (2015).

Por otra parte, las TIC's con su desarrollo creciente propician la combinación y utilización de los diferentes sentidos lo que favorece la motivación, la memorización y de forma general el aprendizaje. Prieto (2011, P: 4).

En los últimos años se vienen formulando nuevas teorías en relación al aprendizaje y el uso de las nuevas tecnologías como un medio para dicho propósito. Uno de ellos es el Conectivismo el cual intenta explicar cómo se produce el aprendizaje en los entornos mediados por las tecnologías.

El Conectivismo supone para sus defensores una superación de los tres modelos anteriores ya que no tienen en cuenta el aprendizaje producido fuera de los individuos (es decir, el aprendizaje almacenado y manipulado por tecnologías) ni son capaces de describir cómo ocurre el aprendizaje en las organizaciones. Además, a diferencia del constructivismo, que establece que los alumnos intentan alcanzar la comprensión a través de tareas que confieren significado, se apuesta porque ese significado ya existe y el reto del aprendiz es reconocer los patrones que parecen estar ocultos. Decidir este significado y la formación de conexiones entre comunidades especializadas son, de forma primordial, las actividades centrales del aprendizaje (Siemens, 2004 citado en Almenara 2015).

Últimamente, a la teoría conectivista se le están haciendo distintas críticas. Una de ellas es que en realidad no es una teoría de aprendizaje, sino más bien una corriente educativa o una propuesta pedagógica acorde con las nuevas realidades derivadas de la web 2.0 y las redes sociales (Verhagen, 2006; Kop y Hill, 2008, citado en Almenara 2015). Otra crítica, es su fuerte visión tecnológica, ya que se refiere a un aprendizaje en constante contacto con Internet y las redes sociales, olvidándose de otros entornos más desfavorecidos tecnológicamente, pero reales y muy presentes todavía en la escuela actual. Por otra parte, la conexión de conocimientos exige un bagaje básico previo del estudiante. Por último, se le achaca el escaso análisis de la formación en valores, ya que no se analiza con detalle la formación en valores asociada al uso de las redes sociales, el cual es un factor crítico en el alumnado joven. Para Cochrane (2011, citado en Almenara 2015), las aportaciones realizadas por el conectivismo explican mejor lo que respecta a calidad del acceso al conocimiento distribuido, pero no tanto cómo se aprende.

La teoría más reciente es el del Aprendizaje Obicuo en cual consiste en el

aprendizaje por medios de las tecnologías en cualquier momento y en cualquier lugar.

La idea que subyace bajo esta teoría es que el aprendizaje no ocurre sólo en el aula, sino también en el hogar, en el lugar de trabajo, en el lugar de juego, en la biblioteca, en el museo, en el parque y en las interacciones cotidianas que se establecen con otros. De manera que la vida cotidiana se convierte en espacio para nuevas pedagogías y nuevas prácticas de aprendizaje. Tal como han sugerido algunos autores, existe un escenario del aprendizaje invisible (Cobos y Moravec, 2011, citado en Almenera 2015). De todas formas, no debe olvidarse que ello reclamará al estudiante la movilización de actividades cognitivas de orden superior y la autorregulación de su aprendizaje, para evitar que tales experiencias se conviertan en caóticas, desestructuradas y, quizás lo peor, actividades sin sentido. Almenera (2015, P: 7).

Es importante ver que la concepción que en la actualidad se posee del aprendizaje es necesariamente diferente a la que imperaba en la sociedad post industrial, de manera que frente a una concepción del aprendizaje como memorización de la información se abre la concepción del aprendizaje como conexión, mezcla y reestructuración de la información. Por otra parte es importante ver que todas las teorías del aprendizaje no abarcan todas las variables que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje pero sirven como orientadoras para la práctica educativa sumado a las TIC como un medio para el aprendizaje.

Las plataformas educativas y el aprendizaje.

Contexto y calidad

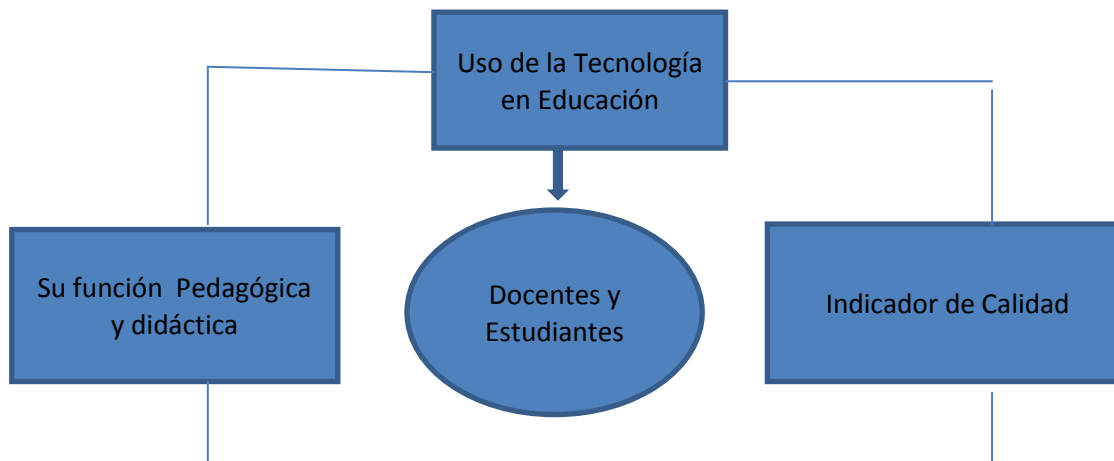
En esta sociedad de la información y las comunicaciones en la que estamos viviendo y considerando el desarrollo indiscutible de las tecnologías de la información y las comunicación, el potencial educativo que tienen las plataformas virtuales de aprendizajes en la sociedad de hoy son muy importantes debido a razones socioeconómicas y culturales . En la actualidad se pone énfasis si las plataformas de educación deben tener una determinada arquitectura, una estética definida en función del usuario o lo relevante de una plataforma educativa debe girar en cuanto a cómo presenta en su interacción los contenidos al estudiante. También se plantea que las dos cuestiones son importantes y que las plataformas deben despertar el interés del total de los usuarios, tanto de docentes como estudiantes.

No cabe ninguna duda que el interés didáctico y pedagógico está relacionado con la propia calidad pedagógica del producto según Gómez (2009):

(...) se sabe que una de las características más importantes que debe tener una herramienta tecnológica en el ámbito docente y estudiantil es su practicidad y facilidad de uso, es más su facilidad y practicidad de uso se relaciona directamente con las opiniones que al respecto tienen los profesores y estudiantes sobre su calidad y por ende, su interés didáctico y pedagógico que pueda despertar en ellos. Gómez, (2009).

Así pues es importante para una herramienta educativa que pretende ser un apoyo y complemento para las actividades escolares y acción docente, que sea capaz de generar interés y motivación a todos los usuarios, tanto de los docentes como en el estudiantado.

Según el trabajo de investigación realizado por Gómez, (2009) concluye que en situaciones convencionales de enseñanza aprendizaje la presencia de plataformas educativas en el nivel secundario; en relación a los elementos curriculares (profesor, currículum, estudiante, estrategias,...), son integrados en los modelos existentes enriqueciendo el proceso didáctico en dos direcciones: el acceso a la información y a la explotación de los recursos tecnológicos como medio de comunicación. En la educación superior un ambiente virtual comprende representaciones de procesos y objetos asociados a las actividades de enseñanza – aprendizaje, investigación, extensión y gestión, así como elementos cuya manipulación permitan al estudiante realizar diversas operaciones a través de internet, como aprender mediante la interacción de cursos electrónicos, inscribirse en un programa, consultar documentos en una biblioteca electrónica, comunicarse con estudiantes, profesores y otros compañeros.



Cuadro I: Uso de la Tecnología en la Educación

En la actualidad existen normas, procedimientos y estrategias que obedecen a un proceso sistemático de medición de la calidad de las nuevas tecnologías y de las plataformas virtuales en particular como lo señalan Van Dusen y Gerald (2009) en el trabajo de investigación realizado por Rodríguez en la República de Colombia (2011), También en su investigación indica que el precario desarrollo en ambientes virtuales obliga a ser muy cuidadosos al proponer los lineamientos mínimos que los cursos de formación en línea deben cumplir para ser considerados programas de formación en ambientes virtuales; es decir aquellos con diseños curriculares específicos, en los cuales el servicio docente estuviera mediado por sistemas de comunicación en red y sobre plataformas web, que identifican la institución y el curso en particular.

A todo esto la formación en ambientes virtuales surge como un nuevo paradigma metodológico impulsada principalmente por el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTIC) para la generación de nuevas estrategias y procesos educativos en un marco para desarrollo de competencias relacionadas a una determinada área del conocimiento y adquiriendo transversalmente conocimientos sobre el uso y manejo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Rodríguez (2011, P: 3). En este sentido las instituciones que implementan estos modelos a sus procesos educativos; están obligados a asumir el reto con lo que tiene que ver con la implementación.

También en el mundo académico se puede apreciar que los conceptos y apropiaciones que se hace sobre la formación en ambientes virtuales tiene una tendencia a referirse de una manera muy amplia al mismo, entendida la “virtualización”; según Silvio (2005, citado en Rodríguez, 2011) como “la representación electrónica y en forma numérica digital, de objetos y procesos que encontramos en el mundo real”.

En el ámbito educativo, esto hace referencia a la representación de procesos, actores y escenarios asociados a la actividad de enseñanza-aprendizaje, investigación, proyección social y gestión, también incluye toda acción que permita al estudiante realizar muchas tareas y acciones a través de internet, como aprender mediante la interacción con cursos electrónicos, anotarse en un curso, consultar documentos en una biblioteca electrónica, ver su estado académico, comunicarse con estudiantes, profesores y otros agentes de la comunidad académica, educativa, social y cultural. Las plataformas virtuales de aprendizaje en la educación se perfilan como aquellos espacios generados para crear y recrear los procesos de enseñanza – aprendizaje, espacios que exhiben y exigen

como características particular la apropiación de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones al contexto del aula, es decir, las plataformas virtuales tienen como propósito esencial contribuir al servicio docente como un complemento a sus clases, en términos de facilitar la comunicación didáctica y pedagógica en las acciones de ejemplificación, comunicación efectiva, eficiente y oportuna del profesor con los estudiantes, ampliar las posibilidades de consultas documental, bibliográfica y referencial para los actores del proceso educativo, docentes y estudiantes. Rodríguez (2011, P: 4)

Estudios muestran que existen variados tipos de plataformas educativas, algunos más simples que otros, con diferentes recursos y opciones que ayudan al aprendizaje.

Debido a esto se vienen realizando diferentes documentos o indicadores que ayudan a ver la calidad de los mismos. Un indicador es una medida cuantitativa que puede usarse como guía para controlar y valorar la calidad de diferentes actividades. Los indicadores de calidad pueden diseñarse a partir de la experiencia o del conocimiento sobre el área o campo en el que se trabaje. En este sentido los indicadores de calidad de los procesos de formación en ambientes virtuales están constituidos, fundamentalmente, por unas características que se traducen en variables a ser medidas. Para establecer la calidad de un curso o conjunto de cursos ofrecidos en ambientes virtuales se debe reconocer que la formación en ambientes virtuales es de calidad cuando potencia al estudiante en el desarrollo de sus capacidades para interactuar en el proceso de aprendizaje. Ruiz De Miguel (2002, citado en Rodríguez, 2011),

Resulta claro que cualquier metodología para el aprendizaje debe revelarse útil y positiva. En este sentido, existe iniciativa en todo el mundo que busca el establecimiento de estándares que permitan certificar la calidad de los proyectos basado en e-learning conforme a lo sugerido en el congreso Nacional Internet en el Aula (2008).

El problema a resolver consiste en dotar de conocimientos a personas que lo necesiten para vivir exitosamente en la sociedad actual. Unos educadores que proveen un conjunto de condiciones, instrumentos y metodologías para facilitarles a los educandos la tarea de adquirir los conocimientos que necesiten. Cabe aclarar que no solo los educadores poseen el conocimiento necesario, también se puede adquirir a través de otras fuentes o medios tecnológicos.

Dentro de los medios, cabe diferenciar entre los tradicionales (pizarra, libros de textos, etc.) y las nuevas tecnologías derivadas de la revolución de la informática y de las comunicaciones (recursos informáticos y audiovisuales).

En este sentido el empleo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTIC) en el ámbito educativo hace replantear los modos de enseñar y aprender en la escuela. Sin embargo no existe una revolución real en la educación formal con el uso de estas nuevas herramientas, sino más bien un cambio lento y progresivo que hace que poco a poco las nuevas tecnologías sean integradas a la educación; siguiendo lo dicho anteriormente la formación en ambientes virtuales va más allá de la demostración de habilidades en el empleo de las nuevas tecnologías en el salón de clases, no deben ser entendidas solamente como herramientas para los educadores y estudiantes, sino como objeto de una reflexión general de cómo se accederá al conocimiento en el futuro, es decir cómo afectarán las tecnologías nuestra forma de vivir, nuestros pensamientos, la forma de resolver problemas, toma decisiones y sobre todo al aprendizaje y a la educación en particular.

Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (NTIC) han creado las condiciones para que se desarrollen más y nuevos conocimientos y que estos circulen de manera rápida, el conocimiento se torna cada vez más dinámico como las sociedades y las mismas tecnologías, esto se trasladad al ámbito educativo también de una manera acelerada.

En este sentido el modo tradicional de impartir y difundir los conocimientos en educación están siendo sometidos al análisis y cuestionamientos como lo expresa *Duart (2000, citado en Rodríguez 2011)*.

“Mientras las tecnologías, sin duda, incrementa la accesibilidad de las personas a la información, este acceso por sí solo no se traducirá necesariamente y directamente en niveles más altos de aprendizajes. Es necesario poner las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación al servicio del estudiante y de su proceso de aprendizaje”.

También podemos rescatar las cuestiones a tener en cuenta por Manuel Area Moreira (2009) en cuanto a su decálogo de buenas prácticas para el uso de TIC proponiendo lo siguiente:

1. Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico. Por ello, un docente cuando planifique el uso de las TIC siempre debe tener en mente qué es lo que van a aprender los alumnos y en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad del proceso de enseñanza que se desarrolla en el aula.
2. Un profesor o profesora debe ser consciente de que las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa. El mero hecho de usar ordenadores en la enseñanza no implica ser

mejor ni peor profesor ni que sus alumnos incrementen su motivación, su rendimiento o su interés por el aprendizaje.

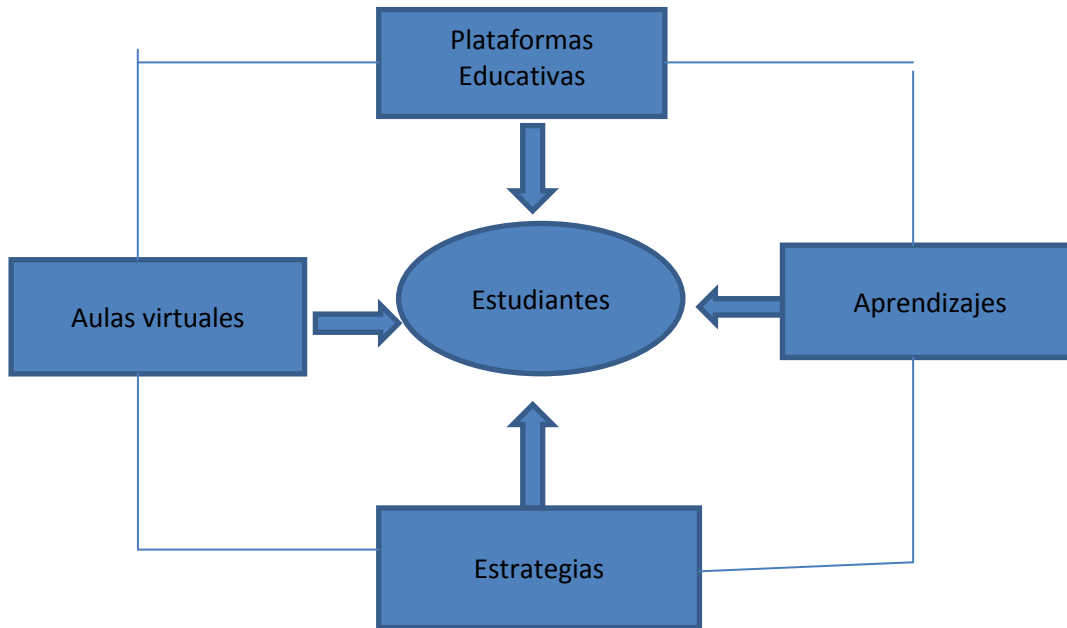
3. Es el método o estrategia didáctica junto con las actividades planificadas son las que promueven un tipo u otro de aprendizaje. Con un método de enseñanza expositivo, las TIC refuerzan el aprendizaje por recepción. Con un método enseñanza constructivista, las TIC facilitan un proceso de aprendizaje por descubrimiento.

4. Se deben utilizar las TIC de forma que el alumnado aprenda “haciendo cosas” con la tecnología. Es decir, debemos organizar en el aula experiencias de trabajo para que el alumnado desarrolle tareas con las TIC de naturaleza diversa como pueden ser el buscar datos, manipular objetos digitales, crear información en distintos formatos.

La posibilidad de que la tecnología resulte exitosa y que sus aportes sean significativos en cuanto al desarrollo de capacidades, es una responsabilidad compartida entre las políticas educativas, instituciones, técnicos, pedagogos, docentes y estudiantes

También a la hora de usar las plataformas educativas como un recurso para el aprendizaje no solo se debe mirar la calidad de la plataforma o del recurso informático sino que también se debe contemplar las estrategias docentes en el aprendizaje, capacitación docente en cuanto a las TIC, utilización de los recursos, planificación de las actividades, cuestiones relacionadas al fracaso escolar del estudiante y aspectos relacionados a lo social y económico del porque las tecnologías no se terminan de implementar en el sistema educativo.

Se debe reconocer a los ambientes virtuales de aprendizajes como un medio, un complemento, como una oportunidad para potenciar los aprendizajes en el aula de clases, se debe romper con las barreras culturales y socioeconómicas que impiden su implementación para que los docentes y estudiantes no vean a la tecnología como algo a “evitar” o como un recurso nulo sino como una buena opción para su real aplicación en la práctica educativa. A modo de resumen se presenta el siguiente gráfico:

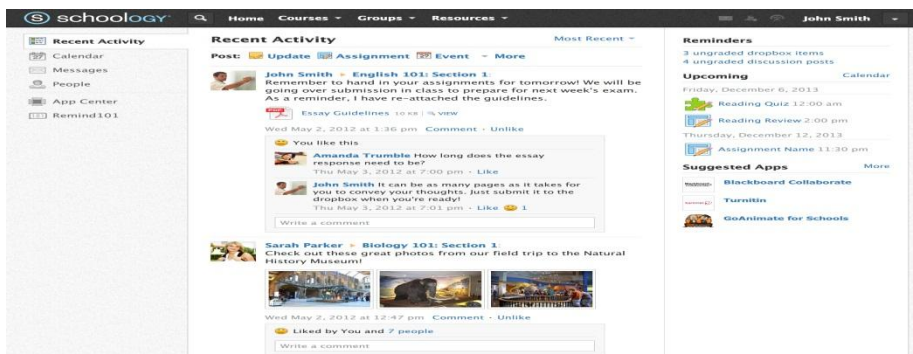


Cuadro II: Las plataformas educativas como estrategias de aprendizajes

Plataforma educativa Schoology como un recurso educativo en el aula.

Que es Schoology

Es una propuesta para gestionar mejor el aprendizaje a través de la integración de herramientas digitales en la nube. Una plataforma que promete convertirse en la red social de la educación. Cada miembro tiene un perfil con información personal, un blog que permite comentarios de los compañeros de los cursos a los que esté suscripto y facilita la creación de una red social a partir de los miembros de sus cursos y de la escuela. Álvarez (2015, P: 100).



Es una plataforma gratuita en línea 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 grupo de

estudiantes y programar actividades, compartir ideas, material educativo o administrar un curso virtual 100% o que sirva como complemento de un curso presencial y otro punto importante es que no ocupa recursos en la PC ni necesita servidores ya que es una aplicación que se basa en la nube. Según Salgado (2015, P: 38) las posibilidades que ofrece esta plataforma dentro del aula son enormes: se pueden agregar contenidos (asignar tareas, pruebas, archivos, enlaces, discusiones, álbumes, páginas), actualizar el curso, configurar y consultar el libro de calificaciones de los alumnos, crear y asignar *medallas* a los alumnos a modo de recompensas por el esfuerzo y calificaciones, anotar las faltas de asistencias, consultar el listado de alumnos y ver las estadísticas (visitas, comentarios, usuarios, etc.).

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Es atractiva. • Sencilla de utilizar. • Es gratuita. • Se puede instalar aplicaciones de terceros. • Se puede configurar el idioma en español o inglés. • Su interfaz gráfica es parecida a la de Facebook lo que resulta fácil y atractiva para los adolescentes. • Cuenta con una aplicación que aporta estadísticas sobre la actividad en el curso en general y por cada miembro lo que permite evaluar constantemente a los estudiantes. • Es posible instalar la App en dispositivos móviles tanto en sistemas operativos IOS o Android. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se necesita una buena conexión a internet para utilizar la plataforma.

A continuación se enumeran las funciones de los diferentes menús que permiten al estudiante trabajar en el aula.

Estructura temática: Se puede ingresar a los diversos temas

Materiales: Contiene archivos albergados en la plataforma o en internet como: pdf, word, power point, video, URL concernientes a los temas del programa.

Actividades: Se indican las actividades que el alumno tendrá que realizar durante el curso.

Tareas: (en donde almacena los trabajos del alumno)

Avisos: Permite que el profesor interactúe con los alumnos.

Correo: Permite que los integrantes de la comunidad (alumnos y maestros interactúan a través de correo electrónico.

Foro:Herramienta que permite realizar anuncio y compartir ideas sobre un determinado tema.

Chat: Herramienta que permite la comunicación sincrónica entre los integrantes de la comunidad.

Wiki: Herramienta que permite el trabajo colaborativo.

Las diferentes herramientas permiten que el alumno interactúe con los materiales y se mantenga en constante interacción con sus compañeros, con el contenido de la materia y con el docente.

Marco metodológico

Los problemas educativos en la actualidad son multicaúsales de ahí que sus soluciones son complejas. La realidad educativa está compuesto por varios aspectos, uno de ellos es la forma de cómo aprenden los estudiantes en nuestros días o porque no aprenden y que es lo que nos falta comprender para que los estudiantes puedan aprender lo que nosotros planificamos es decir el logro de las competencias y capacidades que queremos desarrollar en ellos.

Enfoque y tipo de investigación

En este sentido la actividad de investigación en la práctica docente cobra una real importancia en la actualidad ya que según Yuni y Urbano (2006, P 81) investigar supone tomar decisiones acerca de cómo resolver el problema de investigación.

Para ello el investigador (docente) debe ponderar y valorar diferentes caminos que le ofrecen las tradiciones científicas y los enfoques de investigación desarrollados en cada campo del saber científico. Las decisiones que se adoptan dan forma al diseño de investigación, entendido como un plan lógico en el que se ordenan los componentes ligados al trabajo de campo del estudio. La determinación de la cual se aborda el problema, la definición del tipo de investigación, la determinación de la población y los procedimientos de muestra son los elementos básicos del diseño de investigación.

Por lo dicho anteriormente nuestro enfoque de investigación está encuadrado dentro de la metodología de la investigación acción que es aquella metodología de orientación cualitativa que permite acercarnos de manera reflexiva a la práctica docente para producir conocimientos y a partir de este conocimiento generar mejor desempeño dentro del ejercicio docente; dentro del rol Licenciado en tecnología educativa el cual apunta a formar profesionales que desarrollen estrategias de intervención educativa con conocimiento teórico conceptual, de planificación y diseño y de intervención práctica, mostrando coherencia en sus lógicas estratégicas .

El término "investigación acción" proviene del autor Kurt Lewin y fue utilizado por primera vez en 1944. describía una forma de investigación que podía aligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación –acción, Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultánea avances teóricos y cambios sociales.

Los resultados y percepciones ganados desde la investigación acción no sólo tienen importancia teórica para el avance del conocimiento en el campo social sino que ante todo conducen a mejoras prácticas durante y después del proceso de investigación.

La investigación-acción educativa se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo.

Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Torrecilla (2011). No solo busca mejoras prácticas en la actividad docente dentro de las restricciones sociopolíticas dadas, sino también actuar como agentes de cambio críticos y autocríticos de dichas restricciones. La metodología de trabajo de la investigación acción y su condición cíclica es lo que permite que el docente se convierta en un investigador para su autodesarrollo profesional.

Como mencionamos anteriormente nuestro enfoque de investigación es de tipo cualitativo ya que como menciona Sampieri (2010) este tipo de estudio se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto.

Las metas de este tipo de investigación es describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes. La finalidad del análisis de los datos es comprender a las personas, los procesos, eventos y contextos. Lo importante son los resultados del análisis realizado y las lecciones aprendidas para comprender del porque se produce una cosa y no importa tanto los números. A todo esto Sabino (1992) indica que; en las ciencias sociales el objeto de estudio es, muchas veces, el propio sujeto humano, complejo y singular, cargado con su propia historia, irreductible casi a cualquier tipo de simplificación que no lo mutile arbitrariamente. En todo caso él es siempre el punto de referencia, directo o indirecto, imprescindible para la comprensión profunda de los problemas.

Los diseños cualitativos, exclusivos de este campo del conocimiento, intentan recuperar para el análisis parte de esta complejidad del sujeto y de sus modos de ser y de hacer en el medio que lo rodea. Lo íntimo, lo subjetivo, por definición difícilmente cuantificables, son el terreno donde se mueven por lo tanto los métodos cualitativos. También es importante resaltar las afirmaciones de Silva (2008) el cual agrega que el método cualitativo es el instrumento analítico por excelencia de quienes se preocupan por la comprensión de significados y Su objetivo no es definir la distribución de variables, sino establecer las relaciones y los significados de su objeto de estudio. Más adelante aclará:

La tradición reflexiva, privilegia valores, normas y crea pautas de conducta que favorece a una actitud analítica y crítica encaminada a revisar y evaluar la idea, los supuestos, las teorías y los métodos convencionales. “La reflexividad como parte del comportamiento, consiste en el examen y reformulación constante de prácticas convencionales a la luz de informaciones nuevas sobre ellas lo que altera su carácter constitutivo”(Giddens: 1990, citado en Silva 2008, P: 2).

Es por esto que esta investigación es de tipo cuasiexperimental el cual es muy utilizado en el ámbito educativo por utilizar menos recursos, desarrollarse en ambientes naturales e inferir cual es el efecto que tiene la variable independiente sobre la variable dependiente. Sampieri (2010: P: 151) agrega: Los diseños cuasiexperimentales también manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, sólo que difieren de los experimentos "puros" en el grado de seguridad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos.

Según Cardona (2003, P : 1) El método cuasiexperimental es particularmente útil para estudiar problemas en los cuales no se puede tener control absoluto de las situaciones, pero se pretende tener el mayor control posible, aun cuando se estén usando grupos ya formados. Es decir, el cuasiexperimento se utiliza cuando no es posible realizar la selección aleatoria de los sujetos participantes en dichos estudios. Por ello, una característica de los cuasiexperimento es el incluir "grupos intactos", es decir, grupos ya constituidos. Cardona (2003) y López (sf) indican algunas características de este tipo de investigación:

- ✚ La investigación se lleva a cabo en situaciones donde suele darse de forma natural la conducta objeto de estudio, por eso suele tener mayor validez externa (aunque, su validez interna sea más débil)
- ✚ Son de gran utilidad en la evaluación de programas de intervención psicológica o social, para mejorar su planificación y control.
- ✚ Sirven para evaluar la efectividad y eficacia de los programas en diversos ámbitos: salud, educación, bienestar y otros servicios sociales
- ✚ Son factibles dado que se pueden realizar en pequeñas unidades, por lo cual son más baratos y tienen menos obstáculos prácticos.
- ✚ Permiten realizar investigaciones dentro de un marco de restricciones, particularmente la falta de aleatorización.
- ✚ Facilitan el desarrollo de estudios en ambientes naturales.
- ✚ A través de los cuasiexperimentos es posible inferir relaciones causales entre la variable independiente y la variable dependiente, pero su

probabilidad de ser verdadera es relativamente baja en comparación con los diseños experimentales verdaderos.

Población y muestra

Según Urbani y Yuni (2006) la población de estudio representa “*el conjunto de elementos que presentan una característica o condición común que es objeto de estudio*”. Sampieri (2010) agrega que la delimitación de las características de la población no sólo depende de los objetivos de la investigación, sino de otras razones prácticas. Un estudio no será mejor por tener una población más grande; la calidad de un trabajo investigativo estriba en delimitar claramente la población (...). Esto nos permitirá hacer una investigación más costeable, al respecto Sabino (1994) indica que la operacionalización del universo consiste en reducir a proporciones factibles de investigar al conjunto de las unidades que nos interesan, en otras palabras, es la tarea de encontrar una forma de obtener información relevante sin necesidad de acudir a la medición de todo el universo posible de datos. Es el aspecto cuantitativo de la operacionalización y, para resolverlo, habrá de apelarse entre otras disciplinas a la estadística, mediante las técnicas de muestreo.

Es por esto que nuestra población está integrada por los estudiantes del 2do año del Profesorado de Matemáticas el cual sumarían un total de 14 alumnos del Profesorado en Matemáticas del Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez” de la Ciudad de Formosa, durante el tiempo comprendido entre los meses de Septiembre y Octubre del ciclo lectivo 2017.

Muestra

En la investigación científica la mayor parte de los estudios obtienen sus datos de muestras, entendiendo por tal a “una parte de un conjunto mayor seleccionada especialmente para extraer conclusiones”. Urbani y Yuni (2006). Más adelante indican que en la tradición cualitativa, el concepto de representatividad de la muestra se vincula más al de significatividad de los casos, en tanto cada uno de ellos presenta atributos y particularidades propias a partir de los cuales emergen las diferencias cualitativas. Sampieri (2010) también aclara que La muestra es, en

esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población.

Nuestra muestra está compuesta por los estudiantes de 2do año, los cuales integran una cantidad de 8 alumnos en el espacio curricular de Introducción a las TIC, los cuales también serían nuestra unidad de análisis. El tipo de muestra que utilizaremos es el muestreo no probabilístico ya que los elementos a estudiar se han seleccionado por algún criterio o situación en particular. Al respecto Urbani y Yuni aclaran que los muestreos no probabilísticos, tiene un alcance más limitado. Su finalidad es comparar los datos con otros casos similares y traducir en generalizaciones los descubrimientos realizados en base a la muestra, pero no permiten la extrapolación de los datos ni de sus conclusiones.

En esta investigación el tipo de muestra es de propósito o intencional ya que se seleccionó un subgrupo de aproximadamente 8 estudiantes. Según Urbani y Yuni (2006, P: 25) en este tipo de muestra se seleccionan aquellos casos que pertenecen a ciertos subgrupos de la población, con la intención de generar hipótesis comprensivas.

Los estudiantes fueron seleccionados ya que después de realizar un diagnóstico situacional se observó que tanto la institución como el docente muestran una buena predisposición y cuentan con los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto el cual consiste en valerse de la tecnología para el mejoramiento de la prácticas educativas y por otro lado en cuanto al espacio curricular de Introducción a las TIC podemos inferir que resultó beneficioso para el aprendizajes de los contenidos curriculares y la comprensión de los temas ya que como sabemos las NTIC despiertan el interés y facilitan el aprendizajes entre los estudiantes.

Técnicas e instrumentos de investigación:

Fases o etapas:

- 1- Presentación del recurso
- 2- Implementación
- 3- Observación de clases

4- Encuestas a los estudiantes y la docente

5- Análisis de la información

6- Conclusiones

Nota: se realizó encuestas tanto a los estudiantes como a la docente al final de la investigación para diagnosticar los conocimientos y saberes que poseen los estudiantes sobre el uso de plataformas educativas como un recurso para el aprendizaje y así constatar los conocimientos obtenidos por dicha investigación.

Las técnicas e instrumentos de investigación es, en principio, cualquier recurso de que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información (...) Sabino (1992, P: 88). Le permite al investigador dar respuestas a los interrogantes de dicha investigación. Urbani y Yuni (2006, P: 29) indican que en el campo de la metodología de la investigación científica el concepto de técnicas de recolección de información alude a los procedimientos mediante los cuales se generan informaciones válidas y confiables, para ser utilizadas como datos científicos.

La función primordial de las técnicas de recolección de información es la observación y registro de los fenómenos empíricos; registros a partir de los cuales se elabora información que permite generar modelos conceptuales (en la lógica cualitativa) o contrastarla con el modelo teórico adoptado (en la lógica cuantitativa). Más adelante explican que las técnicas de recolección de información científica comprenden los procedimientos para:

- 1) Realizar observaciones (en el sentido epistemológico) de la realidad.
- 2) Elaborar los instrumentos que posibiliten tal observación o medición (test, encuestas, entrevistas, protocolos proyectivos, aparatos mecánicos de registro de imágenes, etc.).
- 3) Evaluar la validez de esos instrumentos. Debe determinarse si esos instrumentos permiten observar y registrar los fenómenos que son objeto de la investigación; la cuestión clave es si los instrumentos miden lo que se quiere medir.

- 4) Aplicar esos instrumentos a los sujetos o fenómenos sociales bajo estudio siguiendo ciertos procedimientos y rutinas estandarizadas y de cuyo cumplimiento se deriva la calidad de los datos obtenidos.
- 5) Procesar y analizar la información sin introducir sesgos o distorsiones en su interpretación.

Después de abordar la problemática de investigación a través del marco teórico y teniendo en cuenta los aportes de diferentes autores y definido el tipo de investigación, a continuación indicaremos las técnicas de recolección de información los cuales nos permitió obtener datos e información de la realidad para así dar cumplimiento a los objetivos de la investigación. Las técnicas son las siguientes:

Observación:

Según Sabino (1992, P: 90) por ser fundamental en todos los campos de la ciencia la observación consiste en el uso sistemático de nuestros sentidos orientados a la captación de la realidad que queremos estudiar. Más adelante distingue entre observación cotidiana y observación científica y aclara que observar científicamente es percibir activamente la realidad exterior con el propósito de obtener los datos que, previamente, han sido definidos como de interés para la investigación.

La observación que se realiza cotidianamente, como parte de nuestra experiencia vital, no puede ser considerada como científica pues no está orientada hacia objetos precisos de estudio, no es sistemática y carece de controles o de mecanismos que nos pongan a cubierto de los errores que podemos cometer cuando la realizamos.

Yuni y Urbano (2006, P: 40) agregan que observar implica un acto total en el cual el sujeto que observa está comprometido perceptivamente en forma holística, es decir, que además de la vista utiliza el oído –la escucha-, el olfato, etc., y las categorías culturales internalizadas que le permiten ordenar y dar sentido a lo que

percibe. Indican también para que la observación sea considerada científica debe reunirlos siguientes requisitos:

- Que esté orientada por alguna teoría científica.
- Que sirva a un problema ya formulado de investigación.
- Que sea planificada y se realice de modo sistemático.
- Que guarde relación con proposiciones científicas más generales.
- Que emplee instrumentos objetivos, es decir, que aspire a observar, registrar e interpretar los hechos de tal forma que otras investigaciones puedan verificar sus hallazgos.
- Que esté sujeta a algún control para la comprobación de su Validez y confiabilidad.

Un buen observador cualitativo necesita saber escuchar y utilizar todos los sentidos, poner atención a los detalles, poseer habilidades para descifrar y comprender conductas, ser reflexivo y flexible para cambiar el centro de atención, si es necesario Sampieri (2010, P: 403).

El tipo de observación que se llevó a cabo es de tipo participante ya que supone un cierto distanciamiento del investigador respecto a los fenómenos de la realidad observada. Yuni y Urbani (2006) .

Por otra parte Sabino (1992, P: 93) indica que con esto se consigue ser testigo de los hechos desde adentro", y el observador no sólo puede percibir las formas más exteriores de la conducta humana sino también experimentar en carne propia las percepciones y sensaciones de los miembros del grupo, penetrando así en la comprensión de las actitudes y los valores que intervienen en el fenómeno en estudio.

Se añade así toda una dimensión emocional, una carga de sentimientos vividos directamente que redundan en el enriquecimiento de los datos obtenidos y que permite reunir un cuerpo de información variado y completo, muy importante para los estudios de tipo cualitativo.

También podemos decir que la observación que llevaremos a cabo será de tipo descriptiva que es una técnica de investigación que permite reconstruir la realidad observada en sus detalles significativos; detalles que adquieren sentido sólo si se los integra a la situación acontecida en su conjunto. En este tipo de observación el investigador no necesita partir de una hipótesis explícita previa, solo basta con que defina los aspectos del campo de observación que van a ser objeto de su atención. Yuni y Urbani (2006).

La observación que se realizó es a través de una grilla de observación el cual nos facilitó registrar tanto los hechos objetivos como los subjetivos lo cual permitió realizar el enriquecimiento de los datos y tener un cuerpo de información más variado y completo de como la plataforma educativa Schoology o en qué medida facilitó el aprendizaje, el trabajo autónomo y colaborativo y así evaluar la calidad del aula virtual a través de una grilla de evaluación.

Encuesta

Según Urbani y Yuni la encuesta es “la técnica de obtención de datos mediante la interrogación a sujetos que aportan información relativa al área de la realidad a estudiar”. El instrumento a través del cual se realiza esta indagación es el cuestionario que consiste en un proceso estructurado de recolección de información a través de la respuesta a una serie predeterminada de preguntas.

La finalidad del cuestionario es obtener información de manera sistemática y ordenada, respecto de lo que las personas son, hacen, opinan, piensan, sienten, esperan, desean, aprueban o desaprueban respecto del tema objeto de investigación. Sampieri (2010) agrega que los cuestionarios se utilizan en encuestas de todo tipo (por ejemplo, para calificar el desempeño de un gobierno, conocer las necesidades de hábitat de futuros compradores de viviendas y evaluar la percepción ciudadana sobre ciertos problemas como la inseguridad).

En esta investigación la encuesta que se realizó es de tipo de administración directa o autoadministrados, el cual son aquellos en donde los participantes en el estudio, contestan por escrito las preguntas contenidas en el cuestionario. La intervención del investigador o del encuestador se limita a presentar el

cuestionario, entregarlo y finalmente recuperarlo Yuni y Urbano (2006). La cual lo llevamos a cabo después de la aplicación del recurso tecnológico (Plataforma educativa en línea Schoology) para conocer las percepciones del estudiante sobre si la plataforma educativa facilita el aprendizaje a través de preguntas abiertas y cerradas.

Entrevista

La entrevista es una técnica de investigación muy utilizada en la mayoría de las disciplinas empíricas. Apelando a un rasgo propio de la condición humana - nuestra capacidad comunicacional- esta técnica permite que las personas puedan hablar de sus experiencias, sensaciones, ideas, etc. Yuni y Urbano (2006). Fairchild define la entrevista como “la obtención de información mediante una conversación de naturaleza profesional”. (Fairchild, citado en Yuni y Urbano 2006).

Como sostienen Pollit y Hungler (1998) “la vía más directa para saber lo que piensan, sienten, o creen las personas radica en preguntarlo”. La técnica de entrevista le permite al investigador acceder a hechos, descripciones de situaciones o interpretaciones de sucesos o fenómenos (internos o externos) a los que no se podría acceder de otro modo.

Sabino (1992) agrega, la ventaja esencial de la entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes y expectativas, cosa que por su misma naturaleza es casi imposible de observar desde fuera. Nadie mejor que la misma persona involucrada para hablarnos acerca de todo aquello que piensa y siente, de lo que ha experimentado o proyecta hacer.

En el desarrollo de la entrevista, se van planteando los interrogantes sin aferrarse a la secuencia establecida previamente, permitiéndose que se formulen preguntas no previstas pero pertinentes. Yuni y Urbano (2006). Se decidió prescindir de la entrevistas a la docente y los estudiantes ya que se consideró que los datos recabados durante la las observaciones y las encuestas por medio de un cuestionario resulto suficiente para responder a los interrogantes del problema planteado.

Impacto del proyecto

Podemos decir en cuanto al impacto del proyecto que tuvo un efecto positivo sobre el sistema educativo ya que el mismo nos permite tener una perspectiva sobre el impacto de la tecnología en la educación,

Nos permite estudiar la aplicación de la tecnología en el aula teniendo en cuenta no solo al recurso educativo sino también a otras variables como al sujeto que aprende (sus conocimientos previos, sus actitudes, la edades, sus estilos de aprendizajes), el contexto en el que se utiliza el recurso educativo (tipo de actividad que se realiza con el recurso, objetivos de aprendizajes, estrategias pedagógicas puestas en juego).

El mismo utiliza una metodología de investigación de carácter científico y argumentando desde la mirada de diferentes autores de la actualidad lo cual nos permite estar a la vanguardia desde lo conceptual para compararla con la realidad y la vida cotidiana, analizarla y reflexionar sobre la práctica educativa para así producir cambios y mejoras en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Desde el área de la Tecnología Educativa podemos decir que el beneficio que se obtuvo en esta disciplina es un mayor conocimiento sobre las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación.

Específicamente en cuanto a la aplicación de la plataforma educativa Schoology nos permitió observar y analizar su desempeño y funcionamiento y en qué medida favorece el aprendizaje en los alumnos del 2º año, en el espacio curricular de Introducción a las TIC. Al respecto Moreira (2009: P: 20), indica que el objeto de estudio de la Tecnología Educativa son los medios y las tecnologías de la información y las comunicaciones en cuanto a las formas de representación, difusión y acceso al conocimiento y la cultura en los distintos contextos educativos: escolaridad, educación no formal, educación a distancia y educación superior.

La aplicación del proyecto en la institución permitió a la comunidad educativa conocer esta herramienta o recurso educativo para ser utilizada en el proceso de

enseñanza-aprendizaje en años posteriores según evalúen e indiquen los directivos que se implemente. Se propone elaborar un informe a la institución y al docente con el propósito de informar sobre los resultados de la investigación en relación al desempeño del recurso educativo y a los aprendizajes alcanzados por la aplicación de dicho proyecto.

Por último en cuanto a los estudiantes podemos inferir que les permitió comprender, conocer que es una plataforma educativa y cómo utilizarla de manera adecuada conociendo sus funcionalidades y entornos virtuales para que así puedan utilizarla en sus aprendizajes; además les permitirá poder familiarizarse más con las nuevas tecnologías.

La aplicación del proyecto tiene en cuenta trabajar con las computadoras en la sala de informática de la institución lo cual potenciará no solo los conocimientos técnicos sobre las nuevas tecnologías sino también sobre el espacio curricular en cuestión y en este sentido puedan obtener un conocimiento significativo sobre el uso de las TIC como una muy buena herramienta para el aprendizaje.

Recursos humanos y materiales

- ✓ Docentes y alumnos
- ✓ Proyector de imágenes
- ✓ Notebook
- ✓ Sala de informática
- ✓ Plataforma educativa Schoology

Análisis de los resultados

En el presente informe de resultados, se mostró la información y el análisis del estudio cualitativo obtenidos de las técnicas e instrumentos de investigación aplicados en el trabajo de campo, también cabe aclarar que se realizará un análisis cuantitativo elemental con el objetivo de que queden mejor expuestas los resultados de los temas analizados, los cuales se encuentran esquematizados gráficamente más adelante.

Inicialmente se hizo el análisis de la observación de clase para describir como fue el desempeño, aceptación y la utilización del recurso como un medio de

aprendizaje. Se llevará a cabo teniendo en cuenta la observación realizada por el investigador en una clase típica, en el espacio curricular de Introducción a las TIC. Seguidamente se evaluará el aula virtual implementada a través de la Plataforma Educativa Schoology con el objetivo de precisar si el mismo responde a los criterios de calidad sugeridos por la Licenciatura en Tecnología educativa. Para el mismo se utilizará una planilla de evaluación EVEA el cual fue empleado también en la cátedra de Tecnología educativa 3 de la carrera , teniendo en cuenta aspectos como ser la estructura organizativa del aula, la presentación de los contenidos, recursos que ofrece la plataforma para el desarrollo de contenidos, las actividades y el diseño del aula.

En todo el análisis se tuvo en cuenta la información recopilada retomando las narraciones de la clase observada y las respuestas dadas por los estudiantes y la profesora , producto de la encuesta, la cual fue aplicado en un único momento, dos meses después aproximadamente de haberse empleado la Plataforma educativa Schoology como un recurso para el aprendizaje. El análisis abarcará todas las respuestas dadas por los estudiantes y la profesora en relación a los temas que tengan importancia con el planteamiento del problema.

Descripción del contexto

La Ciudad de Formosa, es una provincia ubicada al norte de la República Argentina fundada en 1879, con una extensión de 72.066 km² y una población de 573.823 habitantes. Tiene museos, Universidades, teatros, centros culturales y recreativos, estadios deportivos, amplias avenidas arboladas, grandes plazas y parques.



Imagen :Ubicación de la Provincia de Formosa en el mapa de la República Argentina

Descripción de la institución

El Instituto Privado “Robustiano Macedo Martínez”, es un instituto de educación terciaria ubicada en el centro de la ciudad sobre la calle España al 780, fundada en 1982, cuenta con una oferta académica de cuatro carreras las cuales dos son de orientación informática, Analista en Sistemas de Información y Tecnicatura Superior en Administración de Sistemas Informáticos y Redes, ambas de tres años de duración. También ofrece el Profesorado de Educación Secundaria en Matemática y el Profesorado de Educación Secundaria en Lengua y Literatura, que tienen un cursado de cuatro años.



Imagen: Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez”.

Descripción del espacio curricular donde se aplicará el proyecto

Específicamente el proyecto se aplicará en la Carrera del Profesorado de Educación Secundaria en Matemática, en el segundo año, en el curso de Introducción a las TIC el cual es de carácter promocional y tiene un tiempo de cursado cuatro meses, se dicta los Martes y Jueves de 16 a 18 horas y tiene una cantidad de 14 estudiantes.

Observación de clase y desempeño de la Plataforma Educativa Schoology

Se realizó una observación del uso de la plataforma durante una clase típica en el espacio curricular del taller de TIC y así hacer una descripción de los hechos objetivos y subjetivos durante la clase observada para describir y analizar su funcionamiento en relación al aprendizaje considerando diferentes aspectos que se nombran más abajo. Teniendo en cuenta que la observación es un instrumento muy importante en el análisis cualitativo y el investigador no puede prescindir de este como lo indica Hernández (2010.), la observación es formativa y constituye el único medio que se utiliza siempre en todo estudio cualitativo. Podemos decidir hacer entrevistas o sesiones de enfoque, pero no podemos prescindir de la observación. También indica que los papeles que permiten mayor entendimiento en la observación desde el punto de vista interno son la participación activa y la completa, pero también puede generar que se pierda el enfoque como observador.

Es un balance muy difícil de lograr y las circunstancias nos indicarán cuál es el papel más apropiado en cada estudio. A todo esto Yuni y Urbano (2006) indican las ventajas de la observación directa:

- ✓ Permite el estudio del fenómeno tal y como suceden dentro de sus escenarios naturales.
- ✓ Permite estudiar la acción humana en forma directa a través de la manifestación de los comportamientos.
- ✓ Permite al investigador la autonomía respecto de otros instrumentos de recolección de datos, ya que es él mismo quien se constituye en el propio instrumento de indagación.

Es importante resaltar también que se optó solamente por la observación, descripción y análisis de una clase por cuestiones prácticas y estratégicas en el sentido de poder analizar los datos. Yuni y Urbano (2006) mencionan que la dimensión estratégica es de fundamental importancia. El investigador tiene que tomar decisiones vinculadas al trabajo de campo, En este sentido es importante aclarar también que el investigador acompañó durante todo el proceso de implementación de la plataforma al docente y a los estudiantes para asesorarle sobre el funcionamiento y aplicación del recurso y así sacarle el mejor provecho posible.

Aspecto a tener en cuenta en la observación y análisis de clase.

Aspectos curriculares

¿Qué decisiones curriculares se tomaron para implementar el recurso?

- ¿Qué contenido, materiales y recursos se seleccionaron?
- ¿El recurso informático utilizado ayuda a la implementación del contenido curricular?
- ¿Cuál es la percepción de los estudiantes como del docente?

Aspectos pedagógicos

¿Qué decisiones pedagógicas se tomaron para implementar el recurso?

- ¿Qué tipos de actividades se propusieron en la plataforma?
- ¿Qué procesos cognitivos realizaron los estudiantes?
- ¿Qué rol asume el docente y qué rol cumplieron los estudiantes en las clases durante la aplicación de la plataforma?

Aspecto tecnológico

¿Qué decisiones tecnológicas se tomaron?

- ¿El recurso utilizado demuestra un buen funcionamiento y aporta al cumplimiento de los objetivos planteados?
- ¿Para qué se utilizó el recurso digital?
- ¿Cómo se usó el recurso?

Análisis

Aspectos Curriculares

¿Qué contenido, materiales y recursos se seleccionaron?

Las estrategias de enseñanza deben acompañarse de la elección crítica y de una preparación reflexiva de los recursos y materiales de enseñanza, ya que estos tienen como función el motivar, interesar e interpelar a los alumnos para una participación activa dentro del curso, así como también actuar como puentes entre nuevos aprendizajes y conocimientos previos.(Gonzales 2012).

En cuanto a este interrogante podemos decir que la profesora inicia la clase recordando la actividad del encuentro anterior e indicando el tema a dar, el cual consistió en la observación de dos videos sobre el aprendizaje Ubicuo y el aula aumentada.

Este recurso resulta muy interesante ya que como lo indica Ramos (sf) el vídeo es uno de los medios didácticos que, adecuadamente empleado, sirve para facilitar a los profesores la transmisión de conocimientos y a los alumnos la asimilación de éstos. Más adelante agrega que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje suponen un refuerzo del profesor en la fase de transmisión de información y del alumno en la fase de verificación del aprendizaje.

Posteriormente los estudiantes tenían que realizar su participación en el foro de discusión proponiendo temas.Cada estudiante debía observar los videos compartidos y proponer tema/as de discusión, en relación a lo que plantean los especialistas.Gonzales (2012) menciona que el foro posibilita el intercambio y aprendizaje entre pares corriendo al profesor / tutor del centro de la escena (y de la comunicación radial) y habilitando la red. A todo esto la profesora en la encuesta realizada indica la importancia del foro como recurso para el aprendizaje:

“Dicho recurso facilita el aprendizaje de los estudiantes suscitando al debate que no necesariamente se agota. Cumple el rol de situarlos ante una problemática, motivarlos a intervenir en la discusión y darle oportunidad de contribuir con su punto de vista, e intercambiar con otros”.

También los estudiantes en la encuesta realizada indicaron que los recursos utilizados como ser videos, documento, foros, les parecieron adecuados, de los 8 encuestados solo uno indicó que tanto los materiales y los recursos le pareció excesivo como se puede observar en el siguiente gráfico:

Sobre los materiales digitales, multimedia y otros recursos en la plataforma

8 respuestas

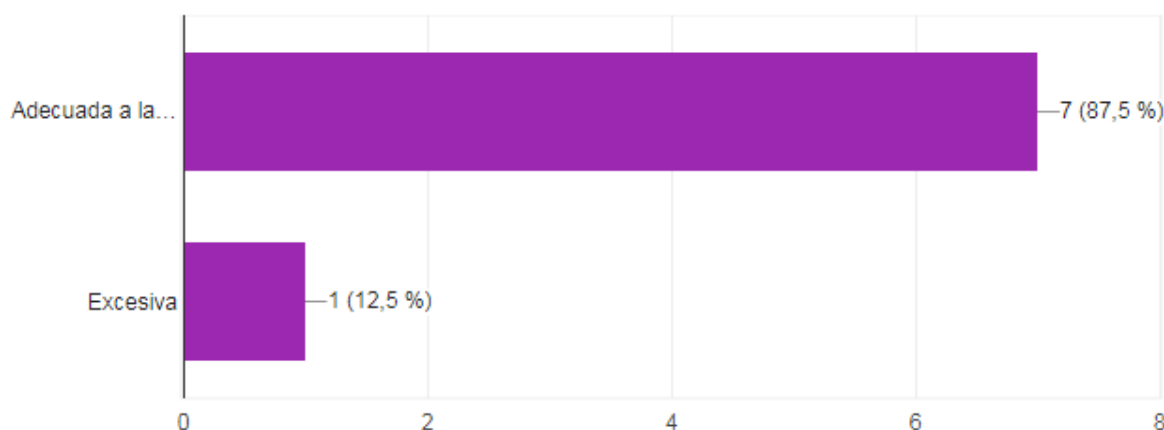


Gráfico: 1

Fuente: producción propia

En este fragmento de la narración de la clase podemos leer como la profesora invita y sugiere para ver el video y así poder realizar la actividad propuesta.

“ atiendan acá un momento, vamos a ver todos, dos videos en relación al nuevo concepto que se inició con la actividad de la clase anterior, recuerdan y que está en la plataforma en donde ustedes tienen que elegir unas imágenes o buscar otras y armar la actividad siguiendo unas preguntas, lo de la autoevaluación en el foro del eje uno es otra cosa y lo pueden hacer después, así es que dejen eso y vamos a mirar los video en donde los autores: Nicholas Burbules y Cecilia Sagol nos van a proponer el nuevo tema, estén atento y el que quiera registrar que registre, igualmente ya están subidos a la plataforma y la actividad también para que puedan realizar la propuesta”.

En este sentido la actividad profesional de los profesores tiene lugar en un contexto caracterizado por un elevado grado de complejidad y por un gran dinamismo, que les obliga a integrar conocimientos diversos que tienen que ver con el contenido curricular que enseñan, con la naturaleza de los procesos cognitivos y volitivos de sus alumnos y, en la actualidad, cada vez con mayor relevancia, con el conocimiento sobre el uso de tecnologías para el aprendizaje. (Berrocoso, Arroyo, Sánchez 2010).

¿El recurso informático utilizado ayuda a la implementación del contenido curricular?

En cuanto a este interrogante podemos inferir teniendo en cuenta los datos obtenidos que ayudo a la implementación del contenido curricular ya que permitió crear un espacio donde los estudiantes pueden ver los contenidos referidos al tema y realizar actividades basadas en la participación activa de los mismos. Como podemos ver en este fragmento narrado de la observación de clase:

Los estudiantes realizan la actividad propuesta, se observa como ingresan a la plataforma a ver nuevamente el video y a descargar la actividad.

Un estudiante realiza una consulta a la profesora:

Estudiante: profe yo la actividad anterior no la realice.

Profesora: realiza está actividad primero y después en tu casa completa la actividad anterior que está disponible en la plataforma también.

Por otra parte también los estudiantes en la encuesta realizada indicaron que el recurso implementados les ayudo a la identificación, comprensión y aplicación de los contenidos. A continuación se exponen las respuestas dadas por los estudiantes:

“si porque antes ni sabía ingresar a un correo” (M.C)

“Si bien la plataforma fue un medio de interacción más dinámico no fue de gran influencia a la hora de la comprensión, identificación y aplicación de conceptos en el área de las TIC, debido a que todo lo que se realizó en la misma se pudo haber logrado bien con otro medio, es decir, no fue decisivo al momento de apropiarnos de ciertos conocimientos, facilitó en cierta forma el contacto con el material pero no más de ello”.(L.G)

“y si considero que me fue de ayuda, ya que trabajar con esta plataforma es trabajar con un recurso tecnológico, brinda foros, materiales digitalizados, vídeos tutoriales cedidos por la profesora, que nos facilitó una rápida ubicación de los contenidos que se quieren trabajar”.(M.D)

“Esta plataforma me ayudo en la identificación, comprensión y aplicación de conceptos en el área de introducción a la TIC porque mediante la Plataforma contamos con todos los materiales, que al ser extensos se dificulta la impresión para llevarlos con nosotros constantemente, en mi caso particular que aprovecho los momentos disponibles para leerlos”. (M.E)

“Me ayudó muchísimo la plataforma implementada en las T.I.C de forma muy comprensible en poder buscar los materiales y trabajos realizados”. (M.D)

“Considero que el recurso implementado me ayudó en la identificación, comprensión y aplicación de conceptos en el área de introducción a la TIC, porque mediante los videos explicativos, los materiales teóricos y las consignas de

trabajo, a medida que iba observando y realizando los trabajos propuestos, fui aprendiendo e incorporando aquellos conceptos que me van a servir en un futuro para implementarlos o no en mi carrera docente”.(F.D)

“Útil en la facilidad de conseguir los contenidos” (M.L)

“Me ayudó mucho porque es la primera vez que uso una plataforma virtual, y verdaderamente me facilita muchas cosas, como mandar los trabajos por este espacio”. (M.P)

Como lo indican los lineamientos pedagógicos para la educación virtual (2009, P: 3), la mediación de las nuevas tecnologías ha permitido crear nuevos escenarios para que las personas vivan experiencias que les permitan apropiarse de nuevos conocimientos para transformar su interacción con el medio social y natural. Estos nuevos escenarios también promueven formas de socialización diferentes al diversificar las formas que interactúan los estudiantes entre sí y con los profesores, liberados de las restricciones espaciales y temporales.

¿Cuál es la percepción de los estudiantes como del docente en cuanto a la plataforma como un recurso para el aprendizaje?

Podemos decir en cuanto a este interrogante que la respuesta y la aceptación tanto de los estudiantes como del docente fueron muy positivas ya que durante todo el trayecto de la implementación del proyecto se utilizó de forma constante en todas las clases. Si bien no todas las actividades fueron entregadas por medio de la plataforma por la cuestión administrativas que la profesora solicito a los estudiantes en formato papel. En este fragmento de la observación se puede leer como los estudiantes utilizan la plataforma como un recurso para el aprendizaje.

“Los estudiantes realizan la actividad propuesta, se observa como ingresan a la plataforma a ver nuevamente el video y realizan la actividad”.

En la encuesta realizada a la docente sobre el recurso como un medio para el aprendizaje la misma respondió que:

“los recursos permitieron realizar innumerables tareas para mejorar la dinámica del curso y ver el progreso académico de cada estudiante: añadirlos como usuarios; crear sus perfiles; organizar grupos de discusión y trabajo; agendar un calendario sincronizado con todo; corregir y hacer anotaciones de sus tareas, sin necesidad de repeticiones; manejar las calificaciones de una forma sencilla, con escalas personalizadas; conectarse e intercambiar ideas”.

La docente también califico a la plataforma educativa en la escala del 1 al 10, con la puntuación más alta lo que demuestra su consideración sobre la misma como un recurso para el aprendizaje. También indico que la aceptación por parte de los estudiantes fue muy buena y que un factor determinante es la facilidad de uso.

Los estudiantes también calificaron a la plataforma como un buen recurso para el aprendizaje como se puede observar en el siguiente gráfico:

Si tuviera que calificar la plataforma como un buen recurso para el aprendizaje ¿Con cuanto lo calificarías siendo el 1 la puntuación mas baja el Y 10 la mas alta?



8 respuestas

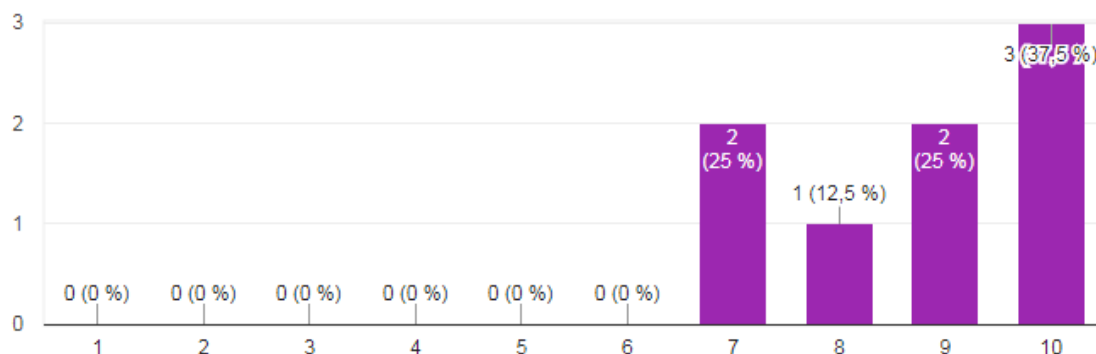


Gráfico: 2

Fuente: producción propia

Analizando el grafico, la puntuación más baja que señalaron los estudiantes es de 7 y la más alta es de 10.

A todo esto podemos decir que no cabe ninguna duda que el interés didáctico y pedagógico está relacionado con la propia calidad pedagógica del producto según Gómez (2009):

(...) se sabe que una de las características más importantes que debe tener una herramienta tecnológica en el ámbito docente y estudiantil es su practicidad y facilidad de uso, es más su facilidad y practicidad de uso se relaciona directamente con las opiniones que al respecto tienen los profesores y estudiantes sobre su calidad y por ende, su interés didáctico y pedagógico que pueda despertar en ellos. Gómez, (2009).

Aspectos pedagógicos:

¿Qué tipos de actividades se propusieron en la plataforma?

Las actividades que se propusieron por medio de la plataforma fueron propuestas en donde el estudiante debía realizar análisis y reflexión sobre el contenido del espacio curricular, otorgándoles un rol activo en sus aprendizajes.. En este fragmento de párrafo de la observación realizada por el investigador podemos ver la actividad que realizaron los estudiantes por medio de la plataforma que consistió en observar dos videos, uno sobre el aprendizaje Ubicuo y el otro sobre

el aula aumentada y a partir de la observación proponer temas de discusión en el foro. González (2012) señala que “Los foros incluidos en una plataforma educativa suelen constituir un espacio optativo u obligatorio en donde se promueven instancias pedagógicas de interacción para la construcción colectiva del conocimiento”.

Actividad:

Cada uno observará los videos compartidos en la plataforma y propondrá tema/as de discusión en el foro, en relación a lo que plantean los especialistas.

También la encuesta realizada a la profesora sobre el uso del foro en las actividades, la misma respondió que:

“dicho recurso facilita el aprendizaje de los estudiantes suscitando al debate que no necesariamente se agota. Cumple el rol de situarlos ante una problemática, motivarlos a intervenir en la discusión y darle oportunidad de contribuir con su punto de vista, e intercambiar con otros”.

En este sentido Gonzales (2012) señala las ventajas de utilizar el foro como estrategia educativa:

El intercambio de experiencias, reflexiones y análisis acerca de un tema determinado.

- La participación de los integrantes de un curso, aproxima la discusión sobre un tema o varios simultáneamente.
- El intercambio de experiencias, reflexiones y análisis acerca de un tema determinado.
- El contraste de opiniones y aportes de referentes conceptuales y metodológicos.
- La generación de nuevas formas de socialización entre los estudiantes y los demás participantes de la situación educativa.
- La producción de conocimiento de manera colaborativa, es decir la co-construcción de conocimiento.
- La reconfiguración de la propuesta comunicativa: el foro posibilita el intercambio y aprendizaje entre pares corriendo al profesor / tutor del centro de la escena (y de la comunicación radial) y habilitando la red.

¿Qué procesos cognitivos realizaron los estudiantes?

Como mencionamos en el interrogante anterior las actividades que se propusieron por medio de la plataforma fueron propuestas en donde el estudiante debía realizar análisis y reflexión sobre el contenido del espacio curricular, otorgándoles un rol activo en sus aprendizajes. La plataforma educativa se utilizó como un medio para los aprendizajes de los estudiantes ya que les posibilitó descargar los

contenidos teóricos, las actividades, poder realizarlas, facilito la comunicación entre los alumnos y el docente. Aquí vemos un ejemplo de la actividad dada por medio de la plataforma en el cual el tema es el aprendizaje ubicuo,

Actividad

A comenzar:

A partir de la observación de las imágenes, surgen algunas cuestiones:

- ❖ ¿En qué espacios tienen lugar estas situaciones de trabajo, de estudio?
- ❖ ¿Qué herramientas intervienen?
- ❖ ¿Se trata de actividades grupales o individuales?



Consignas:

1. Propongo que busquen otras imágenes que consideren modos de aprender o enseñar con TIC. (justifiquen su elección)
2. A diferencia de esos espacios y de esas herramientas que solíamos asociar exclusivamente a los espacios y a las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, desde que incorporamos las TIC a nuestra vida cotidiana, la misma herramienta tecnológica (una notebook, un celular, un reproductor entre otros) ¿para qué pueden ser utilizada?
3. Elaboren un texto argumentativo en forma colaborativa.

Gómez (2007) indica que no basta con proporcionar al alumno información digitalizada; es necesario garantizar que esta información facilite la adquisición de conocimientos significativos. Para el logro de este objetivo se precisa atender a principios psicopedagógicos básicos que garanticen una oferta de calidad a nuestros alumnos.

En este contexto, el proceso de aprendizaje se convierte en un proceso activo y no en una mera recepción-memorización pasiva de datos: el aprender implica un proceso de reconstrucción de la información, donde la información nueva es integrada y relacionada con la que uno ya posee. El docente adquiere un papel de facilitador del aprendizaje y desarrollo académico y personal.

¿Qué rol asume el docente y qué rol cumplieron los estudiantes en las clases durante la aplicación de la plataforma?

Después de haber realizado la observación de clase y de acompañar a la docente y a los estudiantes en la implementación de la plataforma educativa podemos decir que el rol de la profesora fue facilitar y guiar a los a los estudiantes en su proceso de aprendizajes.

Graells (2004) indica que hoy en día el papel de los formadores no es tanto "enseñar" (explicar-examinar) unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada y estarán siempre accesibles, como ayudar a los estudiantes a "aprender a aprender" de manera autónoma en esta cultura del cambio y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas que, aprovechando la inmensa información disponible y las potentes herramientas de las TIC, tengan en cuenta sus características (formación centrada en el alumno) y les exijan un procesamiento activo e interdisciplinario de la información para que construyan su propio conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva-memorización de la información

También es importante decir que la modalidad taller del espacio curricular propició también un rol activo por parte de los estudiantes. Bongarrá (2010) indica que el aula-taller se fundamenta en un aprendizaje activo, en una nueva forma de aprender que difiere de la "tradicional", donde es el alumno el que se apropia de los conocimientos, y el docente juega las veces de un coordinador u observador, un rol mucho más gratificante que el de la escuela tradicional.

Aspecto tecnológico

¿El recurso utilizado demuestra un buen funcionamiento y aporta al cumplimiento de los objetivos planteados?

En relación a este interrogante podemos afirmar que el recurso implementado (Plataforma educativa Schoology) en todo el proceso de aplicación del proyecto educativo demostró un excelente funcionamiento en cuanto a su funcionamiento, su facilidad de uso, las herramientas que posee el mismo para agregar contenidos y actividades, facilitó la comunicación entre el docente y los estudiantes, ayudó al docente a gestionar mejor el curso mediante diferentes herramientas que posee como ser el sistema de mensajería, la libreta de calificaciones, tomar asistencia de una forma sencilla, a través del menú estadísticas permite ver la participación del estudiante en el cursado de la materia. En la encuesta realizada a la docente la misma respondió que:

“los recursos permitieron realizar innumerables tareas para mejorar la dinámica del curso y ver el progreso académico de cada estudiante: añadirlos como usuarios; crear sus perfiles; organizar grupos de discusión y trabajo; agendar un calendario sincronizado con todo; corregir y hacer anotaciones de sus tareas, sin necesidad de repeticiones; manejar las calificaciones de una forma sencilla, con escalas personalizadas; conectarse e intercambiar ideas”

Por su parte los estudiantes también indicaron que los recursos como el foro y la plataforma en sí le ayudaron a gestionar mejor sus aprendizajes como se puede leer en las respuestas dadas:

Foros (M.C)

** Los foros * Lo fácil de la descarga de los materiales o visualización de las mismas dentro de la propia página. (L.G)*

La organización que tiene la plataforma me ayudo a gestionar mis aprendizajes. Teniendo todo en un mismo lugar y a mí alcance (M.D)

Los aportes realizados por la profesora constantemente, de acuerdo a lo que realizábamos de sus trabajos solicitados.(M.E)

Si me ayudaron a gestionar mi aprendizaje con la autoevaluación e interacción con mis compañeros.(M.D)

Los foros de debate (F.D)

Foros - rápida descarga de contenidos - contenidos a la vista - interacción con la docente.(M.L)

En este sentido Los lineamientos pedagógicos para la educación virtual indican (2012) que las TIC actúan a través de sus herramientas creando condiciones que permiten visibilizar el rol de los estudiantes como actores directos de sus procesos de aprendizaje.. A todo esto Saiz (2007) habla que entre la innovación y la utilización de las tecnologías digitales se encuentra la formación en un entorno virtual. Los participantes en esta formación encuentran comodidad y flexibilidad, debido a sus características de distancia y asincronía (no es necesario coincidir al mismo tiempo ni en el mismo lugar con el profesor y con los compañeros),

¿Para qué se utilizó el recurso digital?

El recurso digital se utilizó como plataforma principal del curso en donde los estudiantes de una forma muy sencilla podían ingresar a la misma, ver, descargar y realizar las actividades áulicas. También tenían la posibilidad de realizar consultas con la docente, ver sus calificaciones, asistencias, ver anuncios importantes en relación al cursado de la materia. En este sentido González (2012) señala que un entorno virtual de enseñanza es un espacio de comunicación que integra un extenso grupo de materiales y recursos diseñados y desarrollados para facilitar y optimizar el proceso de enseñanza y, por ende el aprendizaje de los alumnos mediados ambos por TIC.. Integra diversos soportes (textual, audiovisual, digital...), plantea nuevas interacciones entre los sujetos de la relación pedagógica (tutores- alumnos), favorece la comunicación inter e intra-áreas, crea nuevos

formatos de interacción y nuevas relaciones entre el contenido y la tarea correspondiente. Es un facilitador en tareas de evaluación y seguimiento.

En la encuesta realizada a la docente sobre el uso de la plataforma educativa como un medio para el aprendizaje la misma respondió que:

“Los recursos permitieron realizar innumerables tareas para mejorar la dinámica del curso y ver el progreso académico de cada estudiante: añadirlos como usuarios; crear sus perfiles; organizar grupos de discusión y trabajo; agendar un calendario sincronizado con todo; corregir y hacer anotaciones de sus tareas, sin necesidad de repeticiones; manejar las calificaciones de una forma sencilla, con escalas personalizadas; conectarse e intercambiar ideas”.

También podemos señalar que el mismo se utilizó como un medio para la comunicación. En la encuesta realizada los estudiantes consideraron que la implementación de la plataforma potenció y facilitó la interacción con sus compañeros y la docente como se puede observar en el gráfico:

¿Considera que la implementación de la plataforma potencia y facilita la interacción con tus compañeros Y la profesora:

8 respuestas

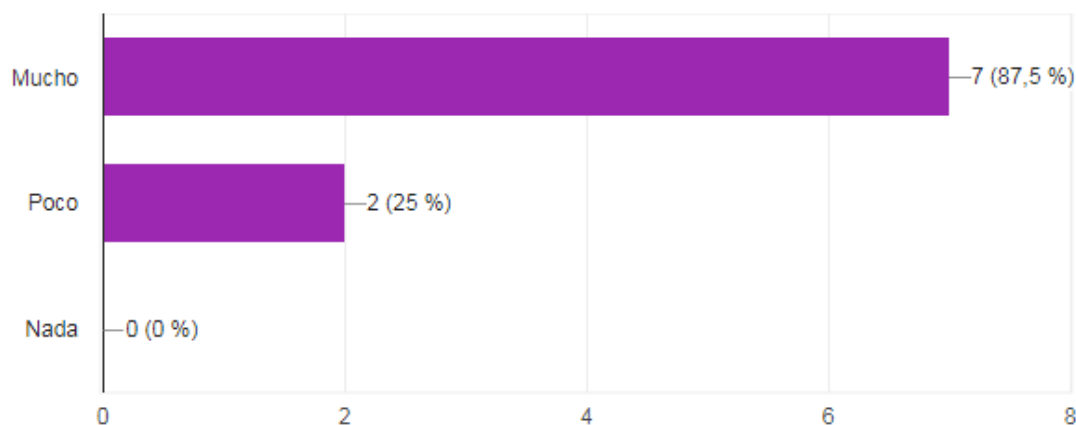


Gráfico: 3

Fuente: Producción propia

¿Cómo se usó el recurso?

El recurso educativo se utilizó como un medio para el aprendizaje, como un complemento a las clases presenciales con el objetivo de potenciar los aprendizajes de los estudiantes. En este sentido Gómez (2007) indica que los Entornos Virtuales

se caracterizan por ampliar el acceso a la educación, promover el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo, promover el aprendizaje activo, crear comunidades de aprendizaje, estar centrado en el estudiante y hacer los roles tradicionales del proceso de enseñanza/aprendizaje más fluidos.

Más hallazgos de los objetivos de esta investigación, una de las principales metas del proyecto implementado es que esta herramienta y que tecnología sea vista como un medio para el aprendizaje por los estudiantes. A partir de lo dicho anteriormente, Morán (2012, P: 10) se refiere a esto:

(...) si se quiere promover una formación blended de calidad en este ámbito, la apuesta debe ser por el uso de las TIC en función de la promoción del conocimiento de orden superior, la construcción colaborativa del conocimiento, la enseñanza basada en la solución de problemas y la conducción de proyectos situados de relevancia personal y social.

Después de haber implementado dicho proyecto durante todo el cursado del espacio curricular, haber acompañado a la docente en la implementación de la plataforma y realizar encuestas y observaciones podemos aseverar que dicho objetivo se cumplió considerando los instrumentos de investigaciones aplicadas, la observación y las encuestas realizadas tanto al docente como a los estudiantes. En este sentido la respuesta al calificar a la plataforma como un recurso para el aprendizaje siendo 1 la puntuación más baja y la 10 la más alta, la docente optó por la puntuación más alta.

Por otra parte la respuesta por parte de los estudiantes en cuanto a la implementación del proyecto fue muy positiva también. Los mismos opinaron que la implementación del mismo le permitió familiarizarse mejor con las TIC y conocer esta plataforma como lo indican en la encuesta realizada:

“Si el familiarizarme con el uso de las tecnologías” (M.C)

“Dejando de lado los materiales específicos de la cátedra, me enseñó que existen otros medios un poco más manejables para poder tener una relación más cercana con los alumnos, algo digno de ser utilizado en algún momento”. (L.G)

“no sé si la plataforma fue quien me la brindó, si puede ser utilizada como una herramienta de trabajo, pero fueron los materiales propuestos quienes me aportaron los conocimientos hacia la materia”. (M.D)

“La implementación del proyecto sobre la Plataforma me aportó nuevos conocimientos sobre las TIC, la importancia de ir acercando a los alumnos, que actualmente consumen todo lo que tenga que ver con la tecnología, es interesante para atraer su atención, interactuar constantemente mediante consultas, incluso fuera del aula, en otros dispositivos. Creo que es posible hacer que el uso de las tecnologías puede ser muy provechoso y útil para la formación de nuestros jóvenes, preparándonos para saber guiarlos y entusiasmarlos”. (M.E)

“Los nuevos conocimientos que me aportó esta plataforma son los FOROS, y la formas de comunicarme con este aula virtual”. (M.D)

“Considero que si me aportó nuevos conocimientos como ser el aula aumentada, el aprendizaje ubicuo, como recuperar las trayectorias escolares, etc.”.(M.L)

“Nuevos conocimientos no. facilidad en la entrega y presentación de los trabajos e interacción con la docente y los compañeros”. (M.P)

Evaluación del Espacio virtual de enseñanza-aprendizaje implementado a través de la Plataforma Educativa Schoology en el espacio curricular del Taller de Introducción a las TIC.

Morán (2012) define a un entorno virtual de enseñanza - aprendizaje (EVEA) como conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza - aprendizaje. En un EVEA interactúan, fundamentalmente, profesores y estudiantes. Gómez, (2007) menciona que los ambientes de aprendizaje no se circunscriben al espacio escolar o a la educación formal, ni tampoco a una modalidad educativa en particular, se trata de aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación.

Llamémosle virtuales en el sentido que no se llevan a cabo en un lugar predeterminado y que el elemento distancia (no presencialidad física) está presente. En este sentido Salinas (2007) indica que para que éste tenga lugar requiere ciertos componentes: una función pedagógica (actividades de aprendizaje, situaciones de enseñanza, materiales de aprendizaje,...), la tecnología apropiada a la misma (herramientas seleccionadas en conexión con el modelo pedagógico) y los aspectos organizativos (organización del espacio, del calendario, la gestión de la comunidad, etc.). Por último Szpiniak y Sanz (2010) señala que los EVEA funcionan utilizando redes telemáticas como soporte, principalmente Internet.

A continuación se evaluó el aula virtual implementada a través de la Plataforma Educativa Schoology con el objetivo de precisar si el mismo responde a los criterios de calidad sugeridos por la Licenciatura en Tecnología educativa. Para el mismo se utilizó una planilla de evaluación EVEA el cual fue empleado también en la cátedra de Tecnología educativa 3 de la carrera , teniendo en cuenta aspectos como ser la estructura organizativa del aula, la presentación de los contenidos, recursos que ofrece la plataforma para el desarrollo de contenidos, las actividades y el diseño del aula.

Cabe señalar que existen variados y diferentes formas de evaluación de un EVEA.

Los principales indicadores que pueden tenerse en cuenta a la hora analizar un entorno virtual están relacionados con el tipo de actividad educativa a desarrollar (cursos, carreras, comunidades virtuales), la modalidad, las características de los destinatarios y de las posibilidades y limitaciones técnicas disponibles (ancho de banda, equipamiento informático y disponibilidad de tiempo, entre otros). Szpiniak. Sanz (2010). Rodríguez (2011) menciona que la percepción sobre el funcionamiento del curso y la plataforma se relaciona con la satisfacción del estudiante o, más bien, se encadena, por cuanto se parte de la hipótesis de que no es conveniente medir la satisfacción de este sin auscultar primero el funcionamiento adecuado del curso y la plataforma, ya que entre funcionamiento y satisfacción debe haber una relación estrecha.

En este sentido la investigación en el terreno de la educación virtual ha recorrido diferentes etapas caracterizadas por intereses específicos y particulares. Buscando hacer una síntesis de ella podemos mencionar que las primeras investigaciones estuvieron directamente vinculadas con el impacto de las herramientas y la dotación de infraestructuras tecnológicas en las aulas, en un entramado que ponía de manifiesto la adecuación a las diversas instituciones y el interés de cada una de ellas de adaptarse en una época de grandes cambios.

Siguieron a este conjunto de investigaciones en las cuales todos los intereses se centraron en la búsqueda de ofertas integrales que deseaban poner a la educación virtual en funcionamiento, en el centro de la escena educativa, para impulsar su utilización. En este contexto las plataformas de formación y otras herramientas tecnológicas comenzaron a adquirir mayor valor. Un tercer conjunto de investigaciones que surgieron en forma posterior fueron las vinculadas con los contenidos, focalizando en el modo en que se presentaban, la organización de los mismos, las actividades propuestas y los materiales a utilizar.

Casi en forma paralela surgió el siguiente grupo de investigaciones vinculado con la evaluación y las estrategias de utilización que podía aplicarse en este campo nuevo. Por último, y en la etapa en la que actualmente nos encontramos, la investigación se desarrolla en tres vías: por una parte en el estudio de la combinación de acciones totalmente a distancia y presenciales, es decir, la combinación de acciones formativas presenciales y virtuales, lo que actualmente se denomina como blended learning; por otra parte en el estudio y diseño de propuestas sistémicas de articulación de un conjunto amplio de variables entre las cuales la interacción y la comunicación hipermedia y multimedial se constituyen en su centro.

Por último en el estudio de las prácticas de los docentes, responsables de llevar a cabo propuestas que integren todos los aspectos y dimensiones que integran dichas propuestas con una perspectiva clara hacia la calidad educativa. En este contexto de investigaciones el trabajo realizado por Morán (2012) busca poner de manifiesto los alcances y potencialidades de una formación de tipo blended que combina lo mejor de la formación presencial con las funcionalidades del e-learning

para potenciar las fortalezas de cada uno de los espacios y minimizar las debilidades de ambas modalidades.

Más adelante el mismo autor también indica que la formación blended learning, se convierte en un desafío y en una oportunidad para la conformación de un contexto formativo nuevo. Es un desafío porque demanda que los docentes se embarquen en nuevos modos de enseñar, que los alumnos aprendan a integrar diferentes espacios de formación y a aprender a través de diversas experiencias y que las instituciones re-estructuren sus tradicionales misiones de formación, investigación y extensión en un contexto nuevo en el cual la formación se encuentra en ella y más allá de ella.

Al mismo tiempo es una oportunidad dado que permite entre otras transformaciones incrementar la participación de los alumnos como responsables de su propio aprendizaje, desplegar en los docentes un conjunto de habilidades nuevas vinculadas con las cualidades de un docente tutor experto, desarrollar programas de formación que integren diversas actividades desde una perspectiva integral.

Esta investigación en particular tiene como objetivo general conocer como influye en el aprendizaje la implementación de la plataforma educativa Schoology en los estudiantes de 2do año del espacio curricular de Introducción a las TIC, en el Profesorado en Matemáticas del Instituto Superior Privado “Robustiano Macedo Martínez”. Para responder al segundo interrogante de nuestra investigación aplicaremos el instrumento de evaluación EVEA que se presenta a continuación.

Después de haber aplicado la planilla de evaluación EVEA (ver anexo) se puede afirmar que el aula virtual implementada a través de la plataforma educativa Schoology cumple con los criterios establecidos en dicha evaluación.

En cuanto al aspecto pedagógico tenido en cuenta en la planilla de evaluación EVEA podemos resaltar que la plataforma te permite y recomienda ordenar los contenidos curriculares por carpeta, en cada carpeta un tema, lo que resulta muy didáctico ya que permite al estudiante localizar rápidamente todos los contenidos sobre un determinado tema de una manera sencilla.

En la encuesta realizada a los estudiantes respondieron que el módulo de estudio por medio de la plataforma les resultó adecuado, didáctico y claro como se muestra en el gráfico que se presenta a continuación.

Sobre el módulo de estudio por medio de la Plataforma fue

8 respuestas

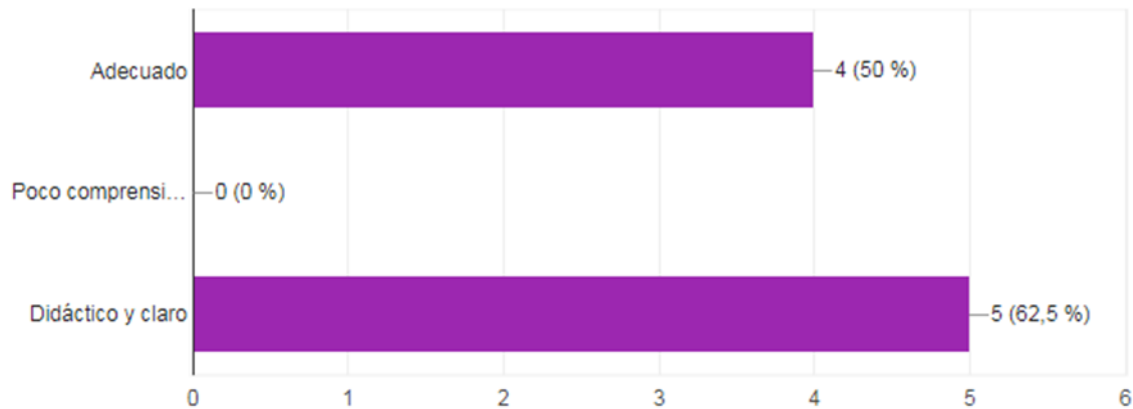


Gráfico: 4

Fuente: elaboración propia.

En relación a la presentación de los contenidos, esta plataforma te permite presentar los contenidos de una forma muy amigable ya que la interfaz para acceder a los materiales de estudio es muy sencilla, la misma te permite agregar materiales multimedia, documentos, foros, blog, wikis, según lo necesite el docente. Como se puede observar en el gráfico de la encuesta realizada a los estudiantes sobre la descarga de contenidos, siete de los ocho considera que es fácil la descarga de los contenidos y un estudiante considera que es medianamente fácil.

Descarga de contenidos

8 respuestas

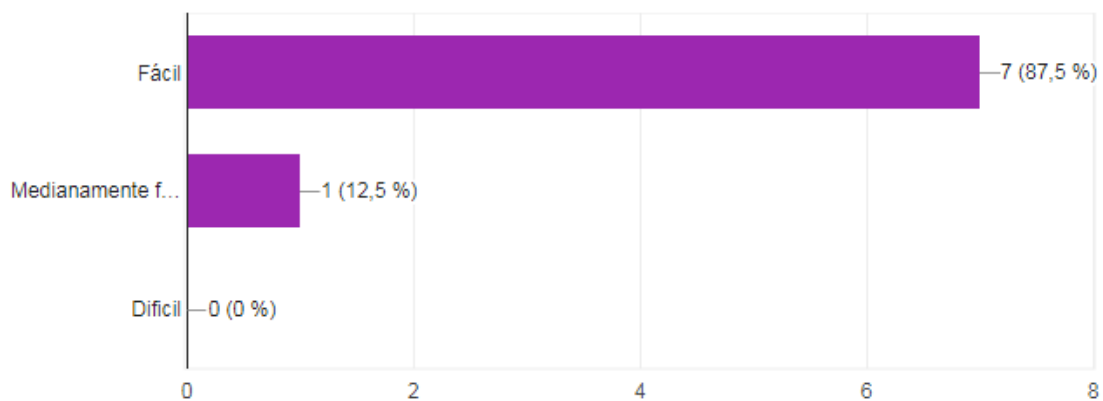


Gráfico: 5

Fuente: elaboración propia

El apoyo educativo que ofrece esta plataforma son varios, en el menú agregar contenidos te permite agregar tareas, crear foros, subir recursos como videos, audiovisuales, wikis de una manera muy sencilla para el docente. También ofrece esta plataforma tutoriales de ayuda sobre el funcionamiento del mismo, el cual se accede a través de la plataforma en el menú “ayuda” del mismo. En relación a este aspecto la profesora respondió que una de las ventajas más interesante que posee la plataforma es que su funcionamiento quese basa en el servicio de la nube de internet, como así también te permite crear tareas, foros, autoevaluaciones, etc. Se presenta a continuación la opinión de la docente en la encuesta realizada:

“La principal ventaja, al ser un servicio en la nube, es que no es necesario que instalar nada y con sólo registrarnos ya tenemos a nuestra disposición un interfaz desde el cuál podremos crear nuestros cursos e invitar a los potenciales estudiantes. -Crear tareas para que estos entreguen cierto tipo de documentos (y adjuntarles para la realización de la misma otros); -Crear autoevaluaciones; - Añadir archivos y enlaces; -Crear foros (que pueden ser puntuables); -Crear galerías de fotos; -Crear páginas (extractos de texto enriquecido disponibles a los estudiantes)”

También los estudiantes respondieron de manera positiva en cuanto al apoyo educativo que se les brindo por medio de la plataforma, y de los diferentes recursos como se observa a continuación:

“la verdad que muchísimo xq nunca aprendí a usar el aula virtual y con esta plataforma de muy fácil acceso, y con lo que me sentía motivada a la realización de los trabajos al poder ingresar muy fácilmente”(M.C.)

“Me permitió abrir la mente a nuevas posibilidades de enseñanza, el buscar siempre una solución alternativa y creativa por medio de las TIC”.(L.G)

“si en gran medida por el conocimiento que me brindo de las resoluciones con las cuales se están trabajando en la provincia que la verdad no tenía idea. Necesitaba comprender esto porque ya como futuro docente me gustaría poder aplicarlas en el aula”(M.D.).

“Estos recursos favorecieron mi aprendizaje en el espacio del Taller de TIC porque al tener disponibilidad y acceso a los distintos materiales en la plataforma, ya de manera específica y concisa, me ahorra tiempo de búsqueda y selección a la hora de realizar los trabajos solicitados, de la misma manera la continua comunicación con la profesora con los avances realizados para las correcciones en caso que fueran necesarias, sin tener que esperar a las clases áulicas. Es un recurso muy práctico al que pude acceder en el momento que disponía, incluso desde el celular.”(M.E.)

“Este recursos favoreció en mi aprendizaje de forma muy práctica y fácil de poder comunicarme con la mis compañeros y la profesora. Es un excelente medio para lograr objetivos claros y precisos.(M.D.)

Considero que estos recursos favorecieron mi aprendizaje de una forma positiva porque mediante ellas pude aprender muchas cosas que no conocía, ya sea las leyes, resoluciones, formas de dictar las clases mediante la incorporación de las TIC, etc”.(F.D.)

“Facilidad en la presentación de trabajos” (M.L.)

“Si me favorecen porque es práctico” (M.P.)

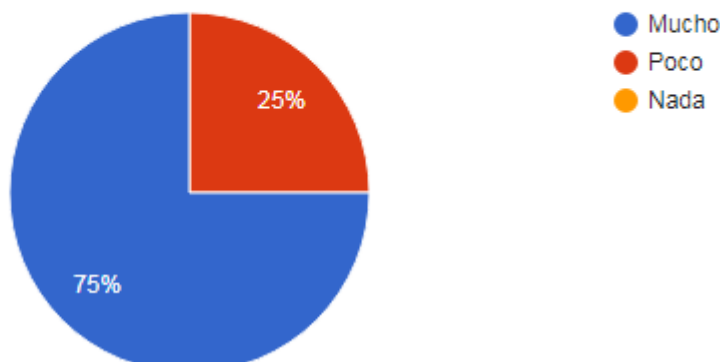
Los recursos para el desarrollo de contenido durante la implementación del proyecto en el curso fueron videos tutoriales y presentaciones, también se usaron otros recurso como el foro y la wiki para diferentes actividades durante la cursada del espacio curricular.Con respecto a esto la profesora señaló lo siguiente:

“Considero que los recursos ayudaron al aprendizaje de los contenidos a los estudiantes, puesto que ante lo nuevo, surge una visión integral donde cada uno se hace responsable de su propio aprendizaje y logran aplicar en proyectos reales y viables sus habilidades y competencias adquiridas durante los ejes desarrollados. Por otro, lado el trabajar con otros (forma colaborativa) los involucra en proyectos complejos apoyándose en conceptos o principios para la solución de problemas con la implementación de TIC”.

Por otra parte un 75 % de los estudiantes encuestados consideraron que los recursos implementados durante el proyecto incluyendo la plataforma educativa y los materiales digitales y multimedia le aportaron nuevos conocimientos en el espacio curricular cursado.

¿Le apporto nuevos conocimientos

8 respuestas



Actividades de aprendizajes: con respecto a estos ítems, las actividades que se realizaron fueron trabajos de análisis, identificación y comprensión de conceptos en

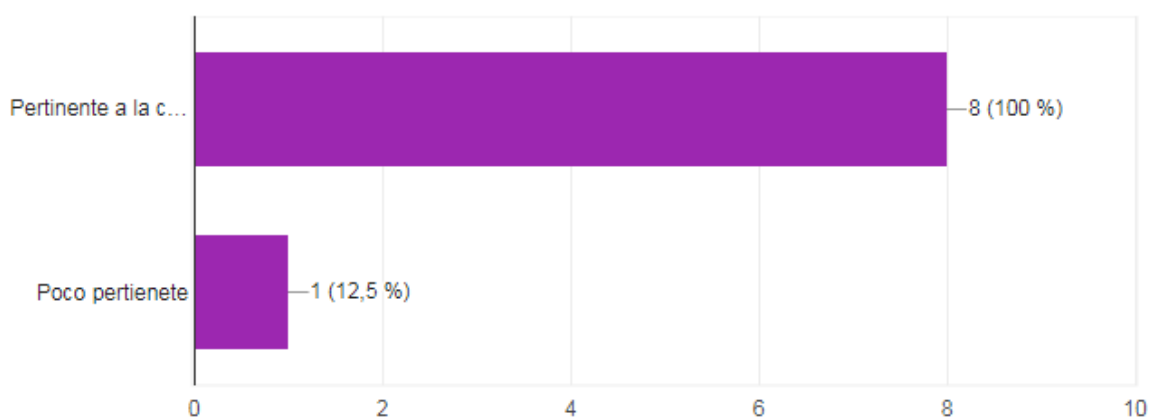
donde el estudiante teniendo en cuenta los materiales de estudio debía formular conceptos o dar su opinión sobre un determinado tema. En este sentido los recursos que más se utilizaron en relación a este aspecto que posee esta plataforma fueron los foros como espacio de reflexión compartida para abordar cuestiones específicas al contenido. Gonzales (2012) señala los diferentes tipos de foros entre los cuales menciona a este recurso como un espacio de reflexión compartida e indica que este tipo de foro debería desarrollarse en relación a los procesos mismos del aprendizaje, permitiendo una reflexión compartida que lleve a resolver los siguientes aspectos del aprendizaje:

- Conceptos
- Sistemas relacionales del contenido
- Estructuras conceptuales o metodológicas
- Usos y aplicaciones
- Otros.

Por otro lado en la encuesta realizada a los estudiantes, los mismos consideraron en su mayoría que las actividades por medio de este recurso fue pertinente a la cursada como lo muestra el gráfico a continuación:

Los trabajos en los foros le pareció

8 respuestas



También otro recurso utilizado fue la wiki en donde los estudiantes debían desarrollar conceptos en relación a los contenidos de la materia. En este sentido Moreira(2009) señala que la wiki se debe utilizar para que los estudiantes elaboren diccionarios sobre los contenidos de la materia de estudio o desarrollen proyectos de trabajo, investigación, o profesionales.

Correspondencia didáctica: en relación a este aspecto y teniendo en cuenta la planificación áulica, la planilla de evaluación EVEA y las actividades llevadas a cabo por los estudiantes, se observa correspondencia didáctica ya que se relacionan estrechamente tanto los objetivos de aprendizajes con los contenidos y las actividades llevadas a cabo.

Gonzales (2012) señala que las estrategias de enseñanza deben acompañarse de la elección crítica y de una preparación reflexiva de los recursos y materiales de enseñanza, ya que estos tienen como función el motivar, interesar e interpelar a los alumnos para una participación activa dentro del curso, así como también actuar como puentes entre nuevos aprendizajes y conocimientos previos. Más adelante indica también que debe haber congruencia entre las distintas variables y elementos del proceso de enseñanza y aprendizaje, esto es, entre objetivos, contenidos, actividades y evaluación.

En cuanto a los aprendizajes de los estudiantes en la Propuesta de Metodología para Transformar Programas Presenciales a virtuales O E-Learning realizado en Colombia (2007) señala que los aprendizajes de los estudiantes requerirá ser evaluado a partir de situaciones que se proponen en cada uno de los cursos y deben ser coherentes con la naturaleza del conocimiento y los objetivos de formación que se persiguen.

Diseño del aula: en cuanto a este aspecto la plataforma presenta una buena interfaz gráfica similar a la red social Facebook lo cual resulta muy amigable e interesantes para los para los estudiantes. Utilizando colores interesantes y tamaños de letras adecuados. Batista (2010) se refiere a la interfaz gráfica como la expresión visual y formal del ambiente virtual. Es el espacio virtual en el que han de coincidir los participantes. Más adelante agrega que uno de los aspectos clave en la vinculación entre la propuesta didáctica y el diseño de la interfaz es el esquema general de navegación expresado a través del menú que presenta el ambiente virtual e indica los siguientes elementos que deben estar presentes:

- a) PROGRAMA DEL CURSO, el cual describe los contenidos del curso.
- b) CALENDARIO DE ACTIVIDADES Y FORMAS DE EVALUACIÓN, en donde se establecen los avances programáticos del curso.
- c) VÍAS DE COMUNICACIÓN PARA EL ENVÍO, RECEPCIÓN Y RETROALIMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES, como correo electrónico, video-enlaces y el chat, entre otros.
- d) ESPACIOS PARA EL INTERCAMBIO DE IDEAS Y OPINIONES, como foros, grupos de discusión, enlaces sincrónicos y asincrónicos, entre otros.
- e) CENTRO DE RECURSOS, en donde se ponen a disposición lecturas, videos, gráficas y todo tipo de materiales que se requieren para el curso.
- f) RECURSOS ADICIONALES Y LIGAS DE INTERÉS, que pueden ser: la socialización virtual, información o apoyo para profundizar en un tema, eventos culturales o recreativos, información adicional sobre preferencias, gustos y pasatiempos, entre otros.

De todo esto podemos decir que la plataforma implementada cuenta con todos los elementos nombrados ya que permite poner a disposición el programa del curso a través del menú “agregar contenidos” como así también posee un calendario de actividades pendientes, el cual el estudiante puede observar cada vez que ingresa al aula virtual. En cuanto a las vías de comunicación que posee podemos nombrar el sistema de mensajería, actualizaciones, foros de comunicación. Los recursos que te permite agregar son variados como materiales digitales y multimedias,

tareas, álbum de medios entre otros, también te permiten agregar aplicaciones de terceros.

En cuanto al acceso a la plataforma y descarga contenidos resulta fácil ya que es igual o similar que acceder a la cuenta de un correo electrónico o de una red social. Gonzales (2012) indica que los entornos virtuales varían según “sus niveles, su grado de accesibilidad, opciones y recursos disponibles”, con el propósito de aumentar el nivel de eficiencia del curso o los cursos que se realicen en él, y dirigiendo su mirada hacia una mayor calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. En la encuesta realizada a los estudiantes en cuanto a las ventajas que tiene esta plataforma de otras que hayan utilizado las respuestas fueron las siguientes:

“fácil acceso” (M.C.)

“Comparándola por ejemplo con la plataforma de la UNAF es muchísimo más usable y dinámica a la hora de realizar cualquier cosa, sin mencionar que la plataforma de la Universidad está solo para ocupar un lugar en el internet y nada más. Otro ejemplo es la plataforma misma del Macedo, la cual tampoco es muy utilizada y tampoco es tan amigable como esta, ya sea por lo visual como por el manejo o el uso que se le pueda dar”.(L.G.)

“Como anteriormente, la ventaja que cuenta esta plataforma es su fácil utilización”.. (M.D)

“El fácil acceso y disponibilidad de materiales, manejo, comunicación por mensajes con la profesora. Respecto al Aula Virtual del Instituto que prácticamente ninguna interacción con los profesores. En escasas materias dejan el material”. (M.E.)

“La ventaja con respecto a otras plataformas es poder visualizar rápido las tareas a realizar”.(M.D).

“Las ventajas son: que es fácil usarlo, no es difícil a la hora de descargar los documentos o videos, siempre aparecen las notificaciones que informan los documentos subidos a la plataforma o lo que realizan los otros integrantes del grupo”. (F.D)

“Fácil en la utilización2 (M.L)

“No he usado otra plataforma”. (M.P.)

Como se puede observar en las respuestas de los estudiantes, una de las características que más resaltaron fue la facilidad de uso de la plataforma virtual. En el siguiente gráfico se puede observar las respuestas de los estudiantes sobre la facilidad de acceso al aula virtual.

Acceso al aula virtual

8 respuestas

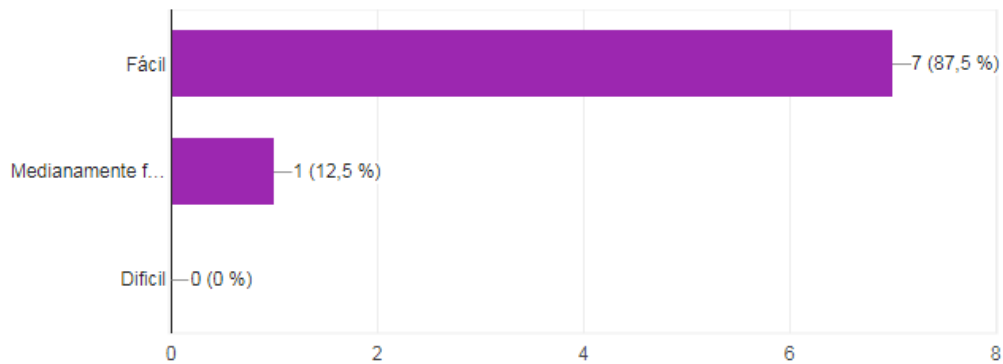


Gráfico: 6

Fuente: producción propia

Como se puede observar algunas características nombrados por los estudiantes fueron la facilidad de ingreso que posee la plataforma, disponibilidad de los materiales bibliográficos, la descarga de contenidos y de poder acceder rápido a las tareas y realizarlas.

En este sentido Szpiniak y Sanz (sf) indican que los EVEA sirven para distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.) y acceder a ellos, para realizar debates y discusiones en línea sobre aspectos del programa de la asignatura, para integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación de expertos o profesionales externos en los debates o charlas. Más adelante señalan que un buen entorno debe ser lo sumamente flexible como para no imponer un estilo docente en particular sino posibilitar la mayoría de ellos a fin de que los docentes y los estudiantes lo experimenten como un aumento de posibilidades y no como una limitación, un elemento distorsión o un freno a su creatividad y a su capacidad de innovación.

Conclusión

A partir de haber implementado el recurso y de la información recolectada, se puede concluir que la Plataforma educativa Schoology resulto de gran ayuda para los estudiantes como un medio para el aprendizaje porque los mismo manifestaron un mejoramiento en la gestión de sus aprendizajes por la facilidad de uso de la plataforma y la posibilidad que la misma otorga de poder descargar el contenido de la materia en cualquier momento y lugar, de presentar los trabajos prácticos y no tener que gastar en impresiones, consultar sus notas, de aprender los contenido de la materia de una manera diferente, por medio de materiales digitales y multimedia.

También el docente por su parte indicó que la plataforma educativa representa un muy buen recurso como complemento a las clases presenciales porque el mismo le permitió ordenar mejor los contenidos y ponerlo a disposición del estudiante como así también hacer uso de las diferentes herramientas, como ser la libreta de calificaciones, dar actividades, subir material multimedia y hacer anuncios.

En cuanto a los interrogantes de la investigación podemos dar cuenta de los siguientes resultados:

1- Según los datos obtenidos podemos inferir que la plataforma educativa Schoology representa un muy buen recurso para mejorar la adquisición de capacidades en cuanto a la identificación, comprensión y aplicación de conceptos en el área de Introducción a las TIC del profesorado de Matemáticas ya que pone a disposición de los estudiantes una serie de herramientas como ser materiales digitales, multimedias, facilita la comunicación, amplía los límites de tiempo y espacio, lo que redundo en mejores aprendizajes.

La totalidad de los estudiantes manifestaron en la encuesta realizada que el uso de la plataforma educativa representa una ventaja para sus aprendizajes ya que permite mayor facilidad en el acceso de los materiales, su visualización, la descarga en cualquier momento y lugar, ahorro en impresiones y el recurso es gratuito.

Otra característica que resaltaron es la interactividad y facilidad de uso de la herramienta, los estudiantes se mostraron motivados a causa de ello y además hicieron mención a su parecido con la red social Facebook.

2- El instrumento de evaluación EVEA permitió determinar la buena calidad del aula virtual implementada teniendo en cuenta diferentes aspectos como ser la estructura organizativa del aula, la presentación de los contenidos, recursos que ofrece la plataforma para el desarrollo de contenidos, las actividades y el diseño del aula.

3- El resultado en cuanto a la aceptación de los estudiantes sobre el software fue bastante positivo ya que el 100 % de los estudiantes indicaron en la encuesta realizada su conformidad con el uso de la plataforma.

Es importante señalar entre los alcances o elementos potencializadores de la presente investigación fue la buena predisposición por parte de los directivos, del docente y los estudiantes para que la investigación estuviera en beneficio directo de la institución educativa, del espacio curricular y de los estudiantes .

Finalmente, otros de los alcances muy puntuales fue que los estudiantes lograron familiarizarse mejor con las TIC y conocer esta nueva plataforma como un recurso para el aprendizaje , el proyecto educativo por medio de la plataforma se ejecutó de principio a fin, sin embargo hay que mencionar también que la muestra solo fue de 9 estudiantes, primeramente era de 14 estudiantes pero por cuestiones personales,5 estudiantes debieron dejar el curso, todos los demás lograron terminar, y se logró realizar un análisis a partir de los datos recolectados para alcanzar conclusiones y en último lugar, el estudio respondió al problema y los objetivos de la investigación.

El trabajo permitió aprender un conjunto de pasos o métodos para realizar una investigación de carácter científica en el ámbito educativo y así comprender mejor el rol de la tecnología en la educación actual. Con la aplicación del proyecto educativo se ha conseguido conocer esta muy buena herramienta para usar como complemento a las clases presenciales y así tener una mirada más amigable hacia la tecnología.

Entre las limitación que se encontraron para la aplicación del proyecto fue la falta de tiempo por momentos de la docente para la capacitación en cuanto al funcionamiento de la plataforma y la deserción de 5 estudiantes del curso por cuestiones personales.

Para concluir podemos afirmar que la plataforma educativa Schoology influye de una manera positiva en el aprendizaje ya que permite poner a disposición del estudiante y del docente una serie de herramientas que potencian y amplían las posibilidades para el logro de aprendizajes significativos, en este sentido se recomienda a la docente y la institución su uso en la medida que sea necesario.

Referencias bibliográficas:

-Mireya Ardila-Rodríguez 2011. Indicadores de calidad de las plataformas educativas. *Educación y educadores*, ISSN-e 0123-1294, Vol. 14, Nº. 1, 2011

-Gómez, J. I. A., Rodríguez, M. A. P., & Palomo, M. M. (2010). Hacia una integración curricular de las TIC en los centros educativos andaluces de Primaria y Secundaria. *Bordón. Revista de pedagogía*, 62(4), 7-24.

- Ocampo, M. A. L. (2014). Experiencia en el uso de la plataforma Schoology como estrategia de acompañamiento docente en los cursos de ciencias básicas de la Funlam. *La investigación*, 1, 383.

- Luisa, M. A. M. M. (2015). Comunicación, Cultura y Nuevas Tecnologías.

- Castillo Castillo, P. M. (2015). Análisis psicopedagógico desde el paradigma constructivista de una estrategia de aprendizaje a través de la plataforma virtual Schoology para favorecer la Orientación vocacional de estudiantes del Colegio Marista de Alajuela.

- Nuñez, D. T. Plataformas virtuales que utilizan en el siglo xxi las instituciones de educación superior en el Ecuador durante el proceso de enseñanza-aprendizaje caso de estudio: Moodle, Schoology y Sidweb.

- Hoyos Salgado, E. A., Guette Oliveros, J., Campo Rojas, J. J., & Pérez Ospino, J. (2015). Selección e implementación de una plataforma tecnológica para mejorar el desempeño del pensamiento métrico y sistema de medidas en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa técnica agro empresarial pozo azul del municipio de san pablo sur de bolívar.

- Barona Alvarez, A. I. (2016). El uso de la plataforma virtual en el aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes del noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos provincia de Tungurahua.

-Colli Suárez, Á. F. (2015). Plataforma e-learning para familias inmigrantes.

- Rodríguez Muñoz, F. J., & Níkleva, D. G. (2015). Recursos educativos TIC para la enseñanza/Aprendizaje del español como lengua materna, segunda y extranjera. *Didácticas Específicas*.

Cabero Almenara Julio, Llorente Cejudo María del Carmen. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Rev. LasallistaInvestig.* [Internet]. 2015 July [cited 2016 Sep 28] ; 12(2): 186-193. Available from:

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492015000200019&lng=en.

García Martínez, Andrés, Guerrero Proenza, Rey Segundo, & Granados Romero, Jesús María. (2015). Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Educación Superior*, (3), 76-88. Recuperado en 28 de septiembre de 2016, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142015000300006&lng=es&tlng=es.

13- PrietoDíaz Vicente, Quiñones La Rosa Ileana, Ramírez Durán Giselle, Fuentes Gil Zoe, Labrada Pavón Tahimí, Pérez Hechavarría Orlando et al . Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo. *EducMedSuper* [Internet]. 2011 Mar [citado 2016 Sep 28] ; 25(1): 95-102. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000100009&lng=es.

SampieriHernanade Roberto, F. C. (2006). *Metodología de la Investigación*. Mexico D.F.: Sexta edición.

Sabino, C. (1992). *El proceso de la Investigación*. Bogotá, Colombia: Panapo.

Ángela María Segura Cardona. *Diseños Cuasiexperimentales*. Facultad Nacional de Salud Pública. Universidad de Antioquia Julio de 2003.

Modesto Sánchez Silva (2008). *La metodología en la investigación cualitativa*.

Yuni José; Claudio Urbano (2006). *Técnicas para Investigar*. Volumen (2º Edición). Argentina.

Bollati, Piana (2015). *Instrumento de evaluación EVEA*, Universidad Tecnológica Nacional de Resistencia. Argentina.

Hacia un modelo de evaluación de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. La importancia de la usabilidad. Szpiniak, Sanz (Sf). Facultad de Informática - Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Buenos Aires, Argentina.

Lineamientos pedagógicos para la educación virtual (sf).

BORGES, Federico (2007). «El estudiante de entornos virtuales. Una primera aproximación». En: Federico BORGES (coord.). «El estudiante de entornos virtuales» [dossier en línea]. *Digithum*. N.º 9. UOC. [Fecha de consulta:25/10/2016].<http://www.uoc.edu/digithum/9/dt/esp/borges.pdf>

Propuestas educativas mediadas por tecnologías digitales. González, Esnaola . Editado el día 27 de diciembre del año 2012 en Ciudad de La Plata, Buenos Aires, Argentina Dirección de Educación a Distancia Innovación en el aula y TIC ISBN n° 978-950-34-0937-4 .Editorial: EUNLP.

BATISTA. (2010). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F.

Salinas (2007) Análisis de elementos que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje en un entorno virtual de formación: Propuesta de un modelo didáctico.

Documento preparado para el Ministerio de Educación Nacional por el Bucaramanga, Febrero de 2007. Convenio de asociación e-learning 2.0 Colombiapropuesta de metodologíapara transformar programas presenciales a virtuales o e-learning.

Anexos 1

Encuestas a estudiantes:

Modelo de encuesta: <https://goo.gl/forms/rcFbPTXBcjAY5qTC2>

Respuestas de los estudiantes: <https://goo.gl/forms/cltgpWcayfSc0r132>

Encuesta a la docente: <https://goo.gl/forms/WEliJtLPoPI4QAC3>

Respuesta del docente: <https://goo.gl/forms/WEliJtLPoPI4QAC3>

Anexo 2

Plan de tareas	
Secuencia de actividades	
1	Búsqueda y sistematización de antecedentes y referencias de investigaciones similares.
2	Búsqueda de bibliografías referido al tema de investigación.
3	Construcción del marco teórico desde la mirada de diferentes autores.
4	Diseño de la investigación de tipo cualitativa y cuasiexperimental. Determinar población y muestra. Determinar las técnicas e instrumentos de investigación: observación, encuestas y entrevistas. Realizar los guiones de las entrevistas e encuestas.
5	Trabajo de campo: aplicar las técnicas e instrumentos de investigación, observaciones, encuestas, entrevistas.

6	Implementación de las técnicas de investigación: Observación participante de tipo descriptiva, encuestas autoadministrada.
7	Analizar y describir los datos e informaciones obtenidas y relacionarla con la teoría desde la mirada de diferentes autores de la actualidad. Realizar una conclusión final de las lecciones y aprendizajes alcanzados.
8	Presentar la investigación en el marco de la Licenciatura en Tecnología Educativa.

Anexo 3: Cronograma de actividades de investigación

	ACTIVIDADES	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9
1	Revisión bibliográfica	X								
2	Construcción del marco teórico		X	X	X					
3	Programación de actividades de campo.				X					
4	Diseño de la investigación				X					
5	Trabajo de campo.				X	X	X	X		
6	Implementación de las técnicas de investigación.					X	X	X		
7	Análisis y conclusiones de los datos obtenidos.								X	
8	Presentación de la investigación.									X

Anexo 4: Planilla de observación de clase

Hora	Hechos objetivos (desgravaciones y notas)	Hecho subjetivos (impresiones personales)
Hora: 15: 47	<p>Ingreso a la sala de informática donde ya estaban presentes 3 estudiantes, los cuales ya tenían prendidos sus computadoras y completando actividades pendientes en la plataforma, los saludos: buenas tardes.</p> <p>Estudiantes: buenas tarde profe.</p> <p>Observo que la conexión a internet por momentos se torna lento.</p> <p>Al momento, ingresa la profesora con el registro de clase en sus manos y algunos materiales de estudio, y saluda a la clase: buenas tardes , como están</p> <p>Estudiantes: bien profe.</p> <p>Se sienta en la parte de atrás de la clase, en donde está ubicada la última computadora, y comienza a completar el registro de clase, van llegando los demás estudiantes a la clase.</p>	<p>Mi primera impresión que percibí en clases es la buena relación que tiene la profesora con los estudiantes, también la facilidad con la que los alumnos comprendieron el funcionamiento de la plataforma de una forma muy rápida.</p> <p>Otra cosa que me llamo la atención es la muy buena aceptación sobre el uso de la plataforma para el cursado del taller de tic tanto por parte del docente como de los estudiantes</p>
Hora: 16: 05	<p>La profesora me llama y me muestra los videos que los estudiantes tiene que observar para realizar la actividad de clase y me pide si le puede ayudar a conectar el proyector:</p> <p>Profesora: Pedro mira estos son los videos que los chicos tienen que mirar para la actividad de hoy, puedes conectar el proyector así lo miramos en clase y poner en la plataforma.</p> <p>Pedro: bueno profe enseguida conecto el proyector y subo los videos.</p> <p>Termino de conectar el proyector y subir el video y le aviso a la profe.</p>	<p>Otra cuestión es la conexión a internet, el cual por momentos se torna lento, lo cual hace que los estudiantes tarden mayor tiempo en observar el video y hacer las actividades.</p>
Hora: 16: 15	<p>Pedro: profe ya está el proyector para mirar los videos</p> <p>Profesora: bueno gracias Pedro.</p> <p>La profesora se dirige en la parte de al frente del curso y se dirige a los estudiantes para comunicar la actividad de clase.</p> <p>Profesora: atiendan acá un momento, vamos a ver todos, dos videos en relación</p>	

	<p>al nuevo concepto que se inició con la actividad de la clase anterior, recuerdan y que está en la plataforma en donde ustedes tienen que elegir unas imágenes o buscar otras y armar la actividad siguiendo unas preguntas, lo de la autoevaluación en el foro del eje uno es otra cosa y lo pueden hacer después, así que dejen eso y vamos a mirar el video en donde los autores: Nicholas Burbules y Cecilia Sagol nos van a proponer el nuevo tema, estén atento y el que quiera registrar que registre, igualmente ya están subidos a la plataforma y la actividad también para que puedan realizar la propuesta.</p> <p>Video: El aprendizaje Ubicuo, Nicholas BurbulesDR. En filosofía de la Educación:, investigador sobre aprendizaje ubicuo en la Universidad de Illinois, explica en qué consiste el aprendizaje ubicuo y qué retos plantea a los sistemas educativos. El video es un extracto de una entrevista para Educ.ar en un Seminario sobre el Modelo 1:1 del Programa "Conectar igualdad" en Argentina, disponible íntegra en: http://www.conectarigualdad.gob.ar/no...</p> <p>Transcripción del audio: Mi principal foco de trabajo desde la última vez que estuve aquí es la noción que yo y otros llamamos "Aprendizaje Ubicuo" (Ubiquitous learning), esto significa que el aprendizaje, en especial con la conectividad wireless y la tecnología, ya no es más una experiencia que se limita a las instituciones educativas formales, sino que se da en muchos lugares, en el hogar, en el lugar de trabajo, en las confiterías, etc., y para los jóvenes especialmente, la movilidad y la portabilidad de estos dispositivos significa que el aprendizaje pasó a ser una actividad que se da en cualquier lugar, en cualquier momento. Tradicionalmente se piensa en la distinción entre educación formal y la informal, lo que pasa en las escuelas y lo que pasa en otras partes, y yo creo que cada vez más tenemos que pensar en una educación como una relación entre ambos</p>	<p>Algunos estudiantes realizan su participación en el foro de la actividad de la clase anterior en la plataforma.</p> <p>La profesora me comenta como se relaciona la implementación de la plataforma con el tema de la clase y me dice que está muy buena la plataforma.</p> <p>En este video uno de los principales investigadores del aprendizaje ubicuo explica el concepto y sus implicancias en la educación actual.</p>
--	--	---

	<p>contextos. Y habría que repensar las actividades de la escuelas en relación con lo que sucede en estos y otros contextos, y que las escuelas lleven las enseñanzas que se adquieren en estos otros contextos al aula, especialmente cuando se trata de estudiantes de la escuelas secundarias y adolescentes, la idea de una rueda cuyo centro es la escuela y los rayos otros entornos de aprendizajes informales. Estos otros espacios son diferentes, la escuela es el único contexto que comparten.</p> <p>La increíble oportunidad de investigación que se presenta, es decir, estudiar que está pasando en este entorno de aprendizaje transformado y buscar nuevas formas de aprendizaje, que permitan la colaboración de los estudiantes entre sí, lo que en realidad significa cambiar el proceso de aprendizaje al insertarlo en esta suerte de contexto Ubicuo, de múltiples facetas.</p> <p>A medida que el aprendizaje se vuelve más social y más colaborativo cambia la motivación de los estudiantes, que ya no piensan en aprender algo para sí, o porque quieren ser los mejores en algo; buscan ahora aprender juntos, con un sentido de mayor colaboración, de compartir de lo que se aprende con los demás. Esto es lo que está pasando en términos generales en la web, y por lo que tengo entendido no ha habido muchas investigaciones sobre cómo el proceso del aprendizaje en sí mismo y la motivación cambian para los jóvenes, que piensan ahora el aprendizaje como una forma de relación social.</p> <p>La segunda pregunta motivacional tiene que ver con – no sé cómo se dice en español con lo que llamaría “aprendizaje situado” (Sitúate learning) , el aprendizaje en contexto de situaciones o problemas que uno enfrenta, y en donde aplica lo inmediato lo aprendido a ese problema o situación específica que uno enfrenta. Creo que eso también lleva a otro tipo de estructura motivacional diferente, porque</p>	<p>Los estudiantes observan el con atención video el cual tiene una muy buena calidad tanto de audio como de sonido.</p>
--	---	--

<p>Hora: 16: 25</p>	<p>no estoy aprendiendo algo en contexto A y luego lo aplico en el contexto B, sino que a veces lo aprendo directamente en el contexto, ya sea en el trabajo o donde sea, donde necesito esa información de inmediato.</p> <p>El segundo video trata el concepto del aula aumentada de la autora Cecilia Sagol coordinadora de contenidos del Portal educ.ar. Documental.</p> <p>Transcripción del video: Estudiante de conectar igualdad: En mi casa la única computadora que hay, entonces mi abuelo es la que está más pegado a mí con la computadora y quiere que le enseñe, pero es medio lento, le tengo que explicar todo, pero bueno, me pongo con paciencia nomas. Me hace ver inteligente, le enseñó algo a él, algo que no sabe y yo voy aprendiendo más mientras más le enseñó al él. Y usted, señora, ¿alguna vez a tenido contacto con esto o simplemente los chicos los manejan? -No ellos nomas, pero por ahí me hacen ver cosas, que dónde han ido a hacer el trabajo, cómo es la elaboración de los quesos, todo tiene ella ahí. - ¿Y qué le pareció a usted? - y a mí me ha parecido una ayuda más por aquí no hay donde recurrir para buscar. Si usted le manda para sacar información, no hay, tiene que bajar a Tilcara. El impacto de la netbooks en los chicos rurales porque de alguna forma tiende a equilibrar o a achicar las distancias que hay competencia y manejo de las tecnologías en cuanto a un chico urbano.</p>	<p>El segundo video de la clase me pareció muy interesante y útil para el tema ya que la autora Cecilia Sagol explica con claridad el concepto del aula aumentada. También me pareció valioso los testimonio tanto de los docentes, padres y alumnos en cuanto al uso de las netbooks en las escuelas.</p>
<p>16: 47</p>	<p>Valle viejo – Catamarca- ESC. N ° 72. Estudiante: Nosotros, a veces, cuando salimos temprano no venimos acá, algunas veces nos compramos un helado o cualquier cosa, nos ponemos a jugar, cuando tenemos alguna tarea para resolver acá, la hacemos en grupo. Estamos un rato acá, escribimos. Si hay redes wi fi inalámbrica, alguna vez nos conectamos a esa red.</p>	

<p>17: 20</p>	<p>Cecilia Sagol: en primer lugar una saludo a todos los participante de este evento, a los compañeros que estamos trabajando por la educación y por la educación con tecnología, nosotros desde el staf educ.ar queremos aprovechar para comentarle sumar al intercambio alguna de nuestras ideas sobre educación con tecnología, sobre las potencialidades que las tic tienen para incorporar nuevas formas de enseñanza aprendizaje que es lo que venimos haciendo siempre desde el portal educ.ar a cada uno de los proyectos que hacemos , de los contenidos que realizamos, los cursos, las convocatorias, las noticias que ponemos todos los días en el portal, tienen por detrás un hilo conductor que es nuestras ideas sobre enseñanza aprendizaje que se pueden llevar a cabo a partir de las tecnologías pero que superan la mera instrumentalidad de las tecnologías.</p>	
<p>18: 05</p>	<p>Nosotros creemos que la educación con tecnologías, la sociedad de la información lo que a hecho es poner en juego nuevas condiciones de producción, circulación y consumo de discursos educativos, de discursos académicos, de saberes, hay nuevas formas de circulación digamos, los conocimientos, los datos, la información crece de forma exponencial es muy dinámico es muy cambiante, trabaja por flujos, hoy nos enteramos de las cosas de forma más fragmentarias y eso tiene un fuerte impacto en la comunidad educativa y digital, por otro lado tenemos nuevas formas de consumo, en información hay consumos muy sofisticados, por supuestos que los jóvenes son como digamos la vanguardia de estas nuevas formas de consumo de contenidos porque mesclan los formas, usan distintas herramientas para consumir y producir sentidos pero en general también los adultos y toda la sociedad estamos consumiendo información de forma más sofisticada, o sea esa nuevas condiciones de producción, circulación y consumo entran de alguna</p>	<p>Los estudiantes realizan su participación en el foro. Percibo como este tipo de actividad les gusta a los estudiantes ya que les permite dar su parecer sobre el tema de clase ya que noto una muy buena respuesta por parte de ellos.</p> <p>De un total de 14 estudiantes asistieron 8, todos realizaron su participación en el foro.</p>

	<p>manera en las escuelas y a las aulas, entonces los educadores tenemos muy en cuenta eso cuando hacemos nuestra oferta a la comunidad educativa tanto a los docentes, a los directivos, a los padres y a los estudiantes, nosotros creemos que hoy el aula es un espacio diferente, es como hoy el aula aumentada, como la realidad aumentada en el aula aumentada, nosotros tenemos el aula como un espacio físico, material, de fuerte contacto interpersonal y presencial pero hoy se ve intervenida de alguna manera por la tecnología, por programas como conectar igualdad o como educ.ar que colabora con capacitación y seguimiento y por otros programas provinciales que han incorporado tecnologías en el aula, entonces el aula se ve materialmente afectada y también interactivamente se ve afectada, y esto es interesante si lo tomamos como una oportunidad de aumentar de discursos y algunos de los testimonios que queremos mostrarle con este material, como de forma muy sencilla un docente nos dice antes íbamos al corral y ahora vamos y filmamos y ahora con ese material lo ampliamos y señala cuatro o cinco fuentes de información que se puede contrastar, todo eso tiene que ver con eso de movernos en un terreno presencial y aprovechar como un entorno de aprendizaje que convive, que se involucra, que potencia lo mejor, sirve para documentar, para ampliar lo que se da en el aula, esta aula ampliada, aumentada es un espacio presencial y un espacio virtual, donde se puede guardar documentos, donde se puede guardar información, en donde se pueden producir discursos de forma más sofisticada con las herramientas que da internet, entonces hay espacio donde se pueden colaborar, en el material que vamos a ver hay una profesora que dice que con las herramientas de las computadoras todos nos podemos ayudar, y eso es muy interesante para el proceso de aprendizaje</p>	
--	--	--

<p>y estas cosas se hacen cuando lo digital y lo presencial se combinan.</p> <p>Profesora: bueno hasta ahí- ¿Qué les pareció el video?</p> <p>Estudiantes: muy bueno</p> <p>Profesora: de eso se trata de lo impacto de lo visual y de los nuevos conceptos que aparece en relación a lo Ubicuo y esto de lo que se plantea ahora del aula aumentada que son como neologismo que ya están en circulación y tiene que ver entonces con lo que venimos haciendo en el taller con el uso de la plataforma por ejemplo.</p> <p>Ahora van a realizar la actividad que ya está en la plataforma así vamos avanzando hacia el trabajo final que tiene que realizar.</p> <p>Actividad: Analizar Cada uno observará los videos compartidos en la plataforma y propondrá tema/as de discusión, en relación a lo que plantean los especialistas. ¿Quién se toma la posta? Nos leemos...</p> <p>Los estudiantes realizan la actividad propuesta, se observa como ingresan a la plataforma a ver nuevamente el video y a descargar la actividad.</p> <p>Un estudiante realiza una consulta a la profesora: Estudiante: profe yo la actividad anterior no la realice. Profesora: realiza está actividad primero y después en tu casa completa la actividad anterior que está disponible en la plataforma también.</p> <p>Los estudiantes realizan su participación en el foro de discusión.</p> <p>La profesora ingresa en la plataforma y observa la participación de los estudiantes y me comenta que aquellos que no realizan su participación, la clase que viene lo va a volver a indicar para que participen.</p> <p>Profesora: viste pedro que hay estudiantes</p>	<p>Cuando finaliza la proyección de los dos videos la profesora explica el objetivo de la observación de los mismos y resalta los conceptos más importantes.</p> <p>Esto me parece muy bueno desde el punto de vista pedagógico ya que es necesario para que el estudiante comprenda la finalidad de la clase y oriente sus aprendizajes en ese sentido.</p>
---	--

	<p>que solamente opinan sobre los temas que proponen otros compañeros y ellos no proponen sus temas, la clase que viene eso voy a volver a recalcar para que hagan su participación como corresponde.</p> <p>La profesora realiza el cierre de la clase recalcando lo dado e indicando a los estudiantes presentes que avisen a sus compañeros sobre el tema dado.</p> <p>Profesora: bueno hasta que llegamos, con la propuesta de hoy sobre el aprendizaje Ubicuo. Avisan a sus compañeros que faltaron sobre la actividad para que puedan realizarla en la plataforma.</p> <p>Hasta el martes.</p> <p>La profesora se retira del curso.</p>	<p>Cuatro estudiantes no asistieron a la clase y quedaron pendientes su participación en el foro.</p>
--	---	---

Anexo 3

Instrumento de Evaluación EVEA (Espacio virtual de enseñanza-aprendizaje)

Título de la propuesta:	Implementación de la Plataforma Educativa Schoology como un medio para el aprendizaje.
Responsables:	Profesora : Margarita Ledezma Iza Tesisista: Caballero Pedro Aníbal
Temática:	Implementación de la Plataforma educativa Schoology
Tiempo de Duración:	Dos meses
Destinatarios de la propuesta:	Estudiantes del 2do año del Profesorado de Matemáticas, en el espacio curricular del Taller de Introducción a las TIC.
Modalidad:	Presencial
Cronograma (semanas-meses-días)	Meses

Aspectos pedagógicos:

Estructura organizativa de la aula:

Objetivo de aprendizaje Enunciado por:	Marcarla que corresponda
Tema:	X
Bloque:	
Unidad didáctica:	
Contenido:	
Semana:	
Contenidos de aprendizaje Enunciado por:	Marcarla que corresponda
Tema:	X
Bloque:	
Unidad didáctica:	
Contenido:	
Semana:	
Actividades de aprendizaje Enunciado por:	Marcarla que corresponda
Tema:	X
Bloque:	
Unidad didáctica:	
Contenido:	
Semana:	

Presentación del contenido:

Tipos de materiales/recursos:

Categoría	Tipos	
<p><u>Informativos:</u> Integran documentos de autoría propia que contienen datos de utilidad y que explican o aclaran desde una teoría hasta datos específicos y concretos, pasando por conceptos clave. Sumario de referencias temático.</p>	Marcar	
	Libro digital	
	Audiovisuales	X
	Apuntes	
	Cuadernos	
	Instructivos de Talleres	
	Multimedia	X
	Blogs	
	Podcasts	
	Documentos	X
Revistas/periódicos científicos		

<p><u>Apoyo educativo:</u> Incluyen contenidos que favorecen la incorporación de conocimientos, cuentan con actividades para el estudiante y están encaminados a un grado y especialidad específicos.</p>	<p>Nombrar: Documentos Multimedia Wikis</p>	
<p><u>Tratamiento educativo:</u> Incluyen contenidos que median el acceso a la información para procurar un aprendizaje formativo significativo con un lenguaje apropiado según el usuario al que va dirigido; cuentan con un diseño instruccional didáctico implícito.</p>	Marcar	
	Tutoriales instruccionales audiovisuales	X
	Polilibros	
	SCROM	
	Simulador virtual	
	Juegos Educativos	
	Juegos de secuencia	

Recursos para el Desarrollo del contenido

(Marcar según corresponda)

Libros digitales	
Artículos científicos, periodísticos o reportes de investigación Online	X
Noticias periodísticas online	
Protocolo de actividades experimentales	
Presentaciones (Powerpoint, Pezi, Google drive, etc.)	X

Simuladores	
Materiales y equipo de laboratorio Virtual	
Pizarra digital	
Videos Tutoriales	X
Películas	
Audio	
Video	X
Animaciones Flash	
Organizador Gráfico	
SCROM	
Videoconferencias	
Microclases	
Web 2.0	X
Otros	

Actividades de aprendizaje

(Marcar según corresponda)

Trabajo individual	X
Trabajo en equipo colaborativo	X
Investigaciones bibliográficas, electrónicas y hemerográficas (individuales o en equipo)	X
Lectura y análisis de entrevistas, artículos científicos y Periodísticos	
Resúmenes	
Participación individual o en equipo en Foros	X

Exposiciones individuales o en equipo (orales o escritas) mediante el entorno Virtual	
Sesiones plenarias	
Mapas conceptuales	
V de Gowin	
Mapas mentales	
Glosario de términos	
Cuestionarios guiados	
Actividad experimental en simuladores	
Actividad experimental en laboratorios Virtuales	
Prácticas de campo guiadas	
Reportes de las actividades experimentales o prácticas	
Presentaciones electrónicas	X
Rubricas para evaluar los aprendizajes logrados	
Exámenes orales o escritos	
Actividades de autoevaluación	X
Actividades de reconocimiento	
Actividades de producción en la web 2.0	X
Cambios de roles	
Lecciones	
Talleres	X
PLE (Personal Learning Environment)	
PLN (Personal Learning Network)	
Otras.	

Correspondencia didáctica:

(Marcar lo que corresponda)

Categoría	Preciso	Poco preciso	Impreciso	Ambiguo	Otros...
Formulación de los objetivos de aprendizaje	X				
Pertinencia de los contenidos mediante los diferentes soportes en función del objetivo y actividad de aprendizaje	X				
Actividades de aprendizaje acorde a los objetivos de aprendizaje planteados.	X				
Ejemplificación del contenido desarrollado	X				
Criterios de evaluación en función del aprendizaje	X				

Criterios de evaluación en funcionalidad, participación y responsabilidad					
---	--	--	--	--	--

Diseño del Aula:

Aspecto	Marcar lo que corresponda
Existe una armonía visual en el aula.	X
Las imágenes o fotografías utilizadas representan el bloque o texto con el que se relacionan.	X
Los íconos utilizados representan el bloque o texto con el que se relacionan.	X
La tipografía (fuente, tamaño, color) son adecuados teniendo en cuenta al destinatario de la capacitación.	X
Los colores utilizados son adecuados.	X
Calidad	Marcar lo que corresponda
Se puede leer con facilidad.	X
Los recursos son completamente accesibles.	X
El tiempo de acceso a los recursos es el adecuado.	X
La secuencia de acceso es clara.	X
Los bloques (semanas, temas) están visualmente definidos	X

Caballero Pedro Aníbal

Anexo 4

Nota a la institución:

Formosa,..... Agosto de 2017.-

Sr/a. Rector/a

Lic. Marta Silva

Su Despacho:

Me es grato dirigirme a Ud. a fin de comunicarle que soy estudiante de la Licenciatura en Tecnología Educativa, de la **Facultad Regional de Resistencia UTN**, actualmente estoy realizando mi trabajo de tesis final titulado: **“Implementación de la plataforma educativa en línea Schoology como un medio para el aprendizaje.”** el cual requiere realizar un trabajo de campo en una institución educativa.

Por este motivo le solicito, tenga a bien autorizarme a visitar la Institución **“Robustiano Macedo Martínez”** que usted dirige y realizar dicho trabajo de campo durante un tiempo aproximado de dos meses.

Sin otro particular, agradeciendo desde ya su colaboración y quedando a su disposición para cualquier consulta, lo saludo muy atentamente.

Nombre: Caballero Pedro Aníbal

Firma:

DNI:

Cel.:

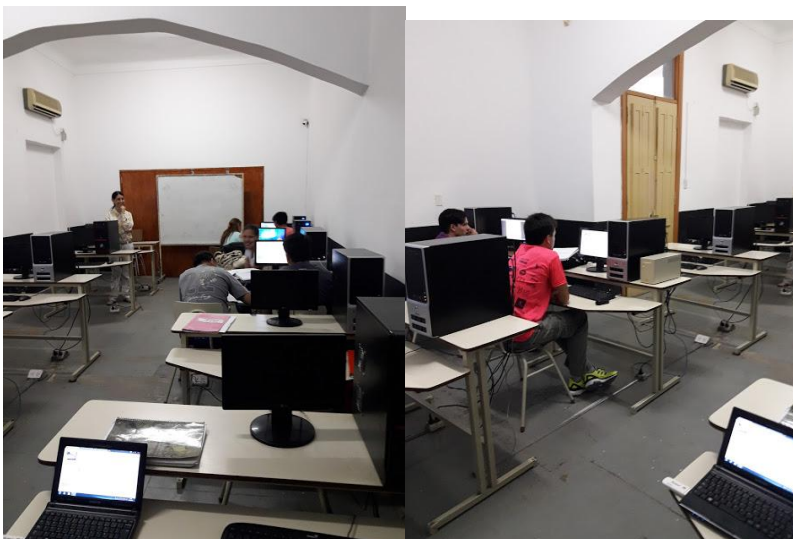
Anexo 5

Evidencias sobre el contexto

Imágenes: Sala de informática de la institución:



Imágenes: estudiantes en el curso de Introducción a las TIC utilizando la Plataforma educativa Schoology



Imágenes: Exposición de los estudiantes en el cierre del curso contando sobre su proceso de aprendizaje en el curso de Introducción a las TICy la experiencia con la plataforma Schoology



Imagen: La rectora de la institución junto con la docente y los estudiantes en el cierre del curso.



The screenshot shows the Schoology interface for a course titled "Taller de Introducción a las TIC: 2 AÑO" at the "Instituto Superior Privado 'Robustiano Macedo Martínez'". The user is logged in as "Margarita Ledesma L...".

Course Header: Taller de Introducción a las TIC: 2 AÑO (Instituto Superior Privado "Robustiano Macedo Martínez")

Navigation: Inicio, Cursos, Grupos, Recursos, and a search icon.

Course Options: Opciones del Curso, Opciones, and Agregar Contenido.

Materials List:

- Bienvenidos al Taller de Introducción a las TIC
- Programa: Taller de Introducción a las TIC
- Carpeta de Interés General del Curso
En esta carpeta encontrarán el programa de la asignatura, materiales didácticos de como ingresar la plataforma y videos tutoriales.
- Encuesta a estudiantes
Encuesta dirigida a los estudiantes del 2º año del Profesorado de Educación Secundaria en Matemática del Instituto, con el fin de evaluar el uso de las TIC en su vida académica.
- Trabajo Práctico Nº 1
Objetivo: Reflexionar acerca de la incorporación de las TIC como mediadoras del proceso de aprendizaje y respecto a la eficacia de la enseñanza.
- Trabajo Práctico Nº 2

Left Sidebar (Materials): Actualizaciones (1), Libreta de calificaciones, Medallas, Asistencia, Miembros, Análisis estadístico. Código de Acceso: ZCV28-JQ4FT. Información: Periodo de evaluación, Trabajo Final.

Right Sidebar (Recordatorios): 14 publicaciones de temas de discusión sin calificar. Actividades próximas (Agregar evento). No hay tareas o eventos agendados.

Anexo 7

Plataforma educativa Schoology: Material didáctico para estudiantes

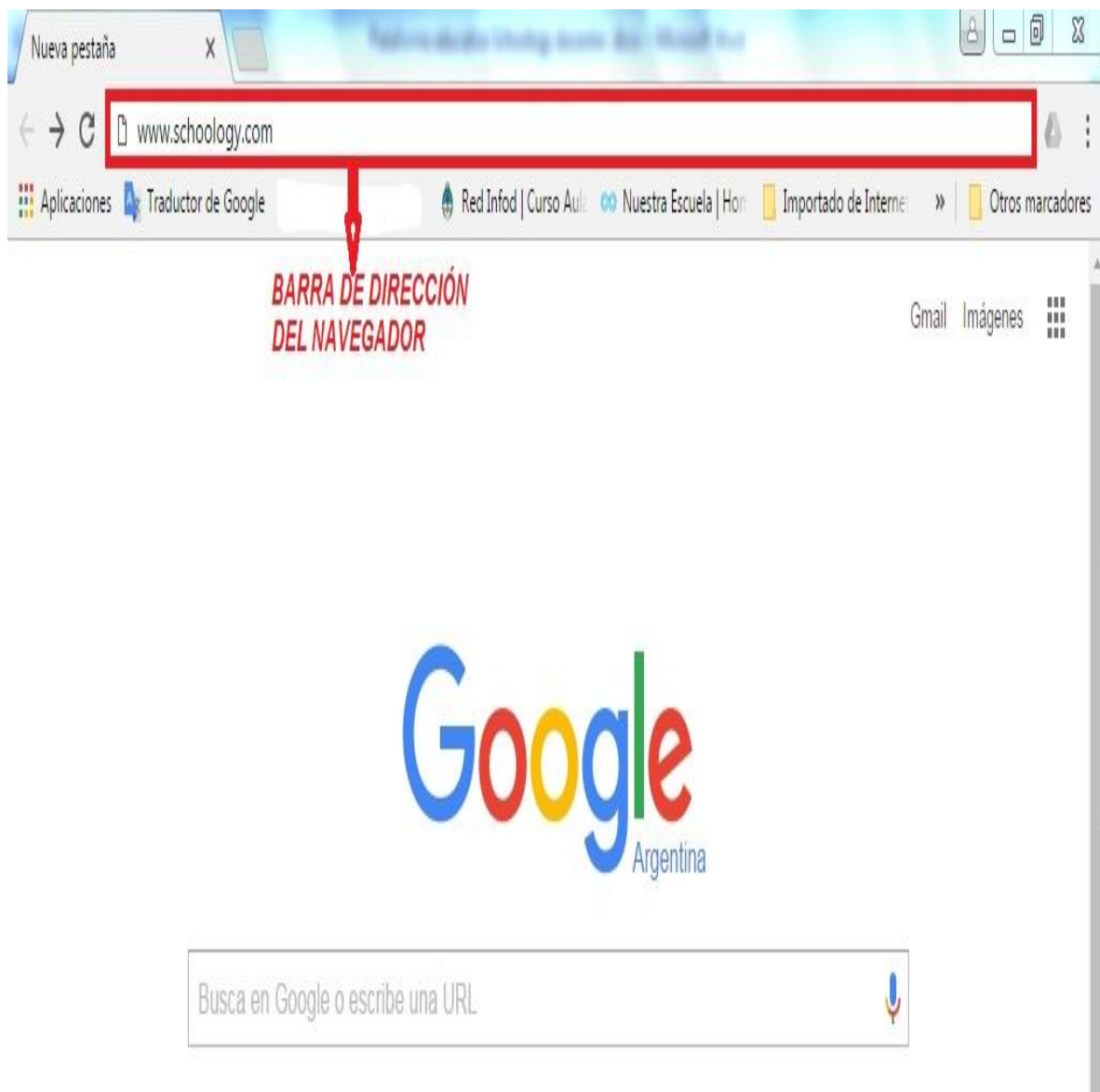
1- ¿Cómo ingresar en la plataforma educativa?

Paso 1:

Para registrarse en la plataforma educativa Schoology:

Ingrese en su navegador preferido. (Internet Explorer, Google Chrome).

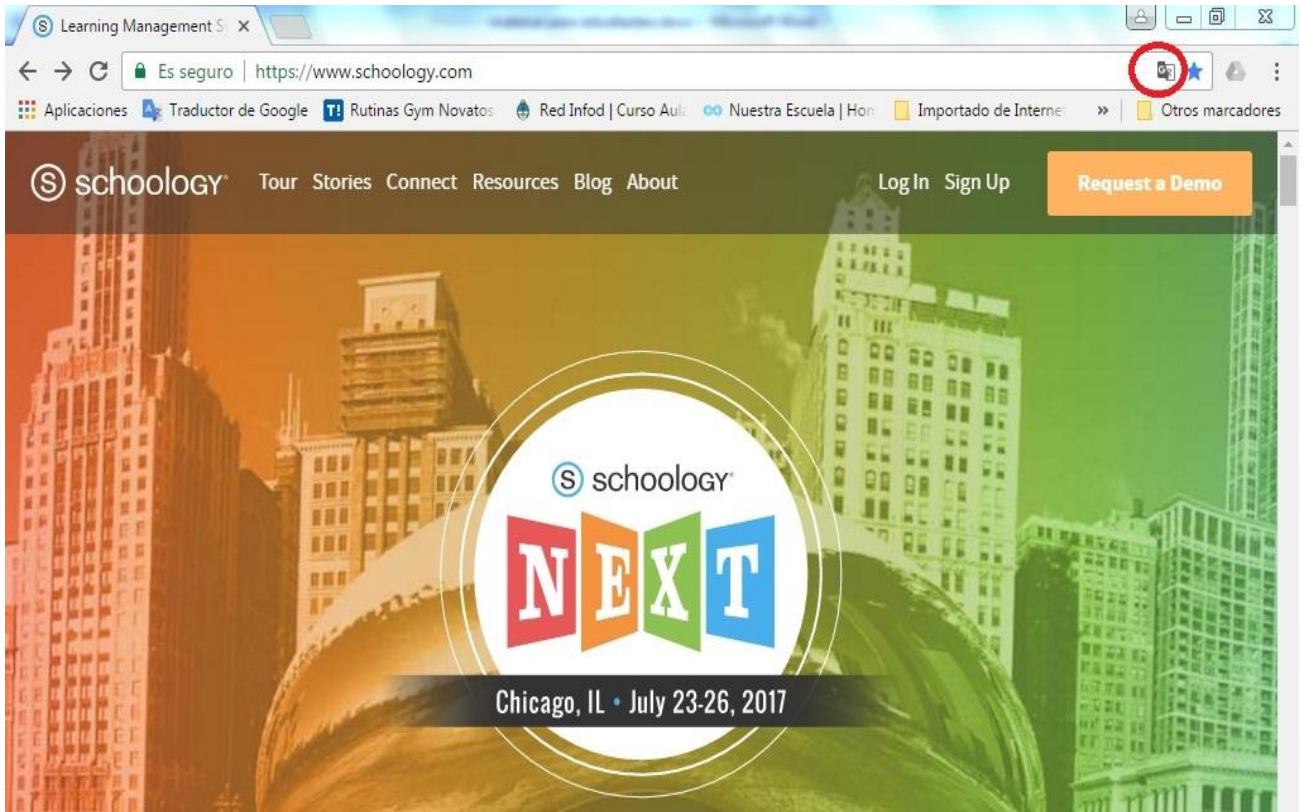
En la barra de dirección de su navegador debe escribir: www.schoology.com



Luego dar clic en la tecla **ENTER**, para acceder a la página principal de la Plataforma.



La página le aparecerá en inglés. Para traducir la página al español deberá hacer clic en la esquina superior derecha de la pantalla. Como lo indica la imagen.



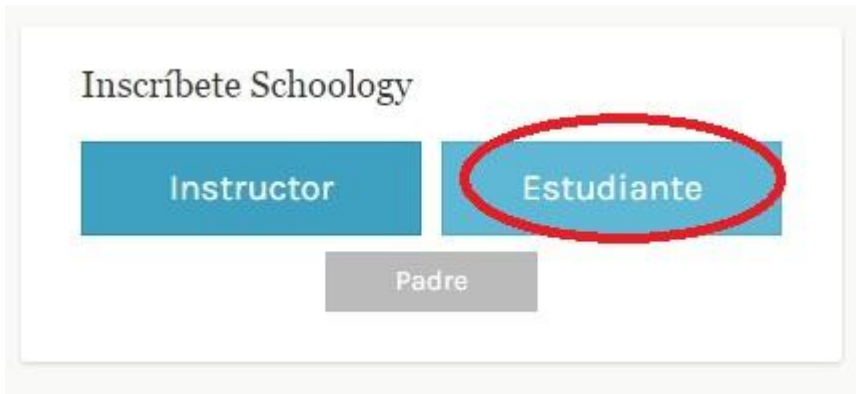
Paso 2:

Una vez traducido la página debe hacer clic en registrarse.

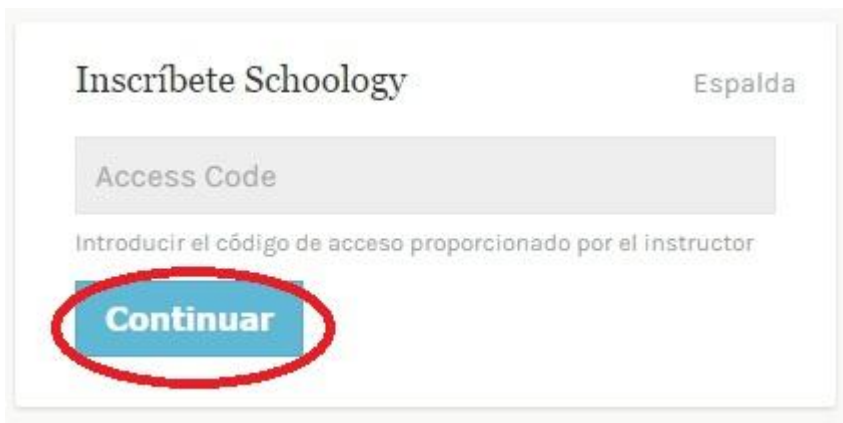


Te aparecerá un cuadro con dos opciones (instructor y estudiantes).

Debe hacer clic en estudiante.



Seguidamente te pedirá el código de acceso del curso el cual es el siguiente: **zcv28-jq4ft** y darle clic en **continuar**.



A continuación debes completar el siguiente formulario con tus datos personales: nombre, apellido, correo electrónico, contraseña (se recomienda usar como contraseña el DNI para no olvidarse y destildar la opción recibir actualizaciones como lo muestra la imagen) y hacer clic en **REGISTRO**.

Inscríbete Schoolology Espalda

xxqsc-9fbzc

First Name Last Name

Email address

Password

Confirm Password

Cumpleaños: Mes ▼ Día ▼ Año ▼

Recibe actualizaciones periódicas Schoolology

Registro Al registrarse, usted está de acuerdo con nuestra política de privacidad y Términos

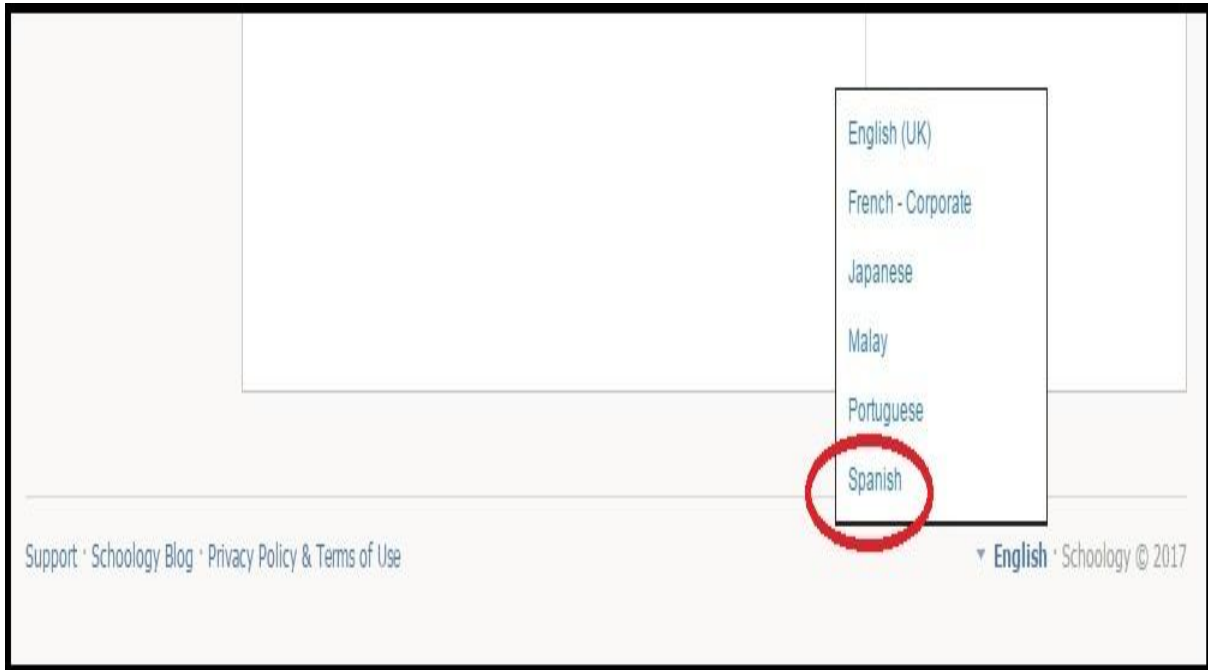
Nota: Una vez hecho esto ya quedarás registrado y la siguiente vez que quieras entrar a la plataforma solo tendrás que ir a la página principal de la plataforma (www.schoolology.com) e iniciar sesión colocando nuevamente tu correo y contraseña.

The image shows a login form titled 'Iniciar sesión en Schoology'. Below the title is the text 'Todos los campos son obligatorios'. There are two input fields: 'Email or Username' and 'Password'. Below the 'Email or Username' field is a blue button labeled 'Iniciar sesión'. To the right of the button is a link that says 'Olvidaste tu contraseña Inicio de sesión SSO'.

Al registrarse por primera vez, te aparecerá la página principal de la plataforma educativa como también un mensaje de bienvenida al cual le debe dar siguiente para hacer un recorrido de los menús de la plataforma.

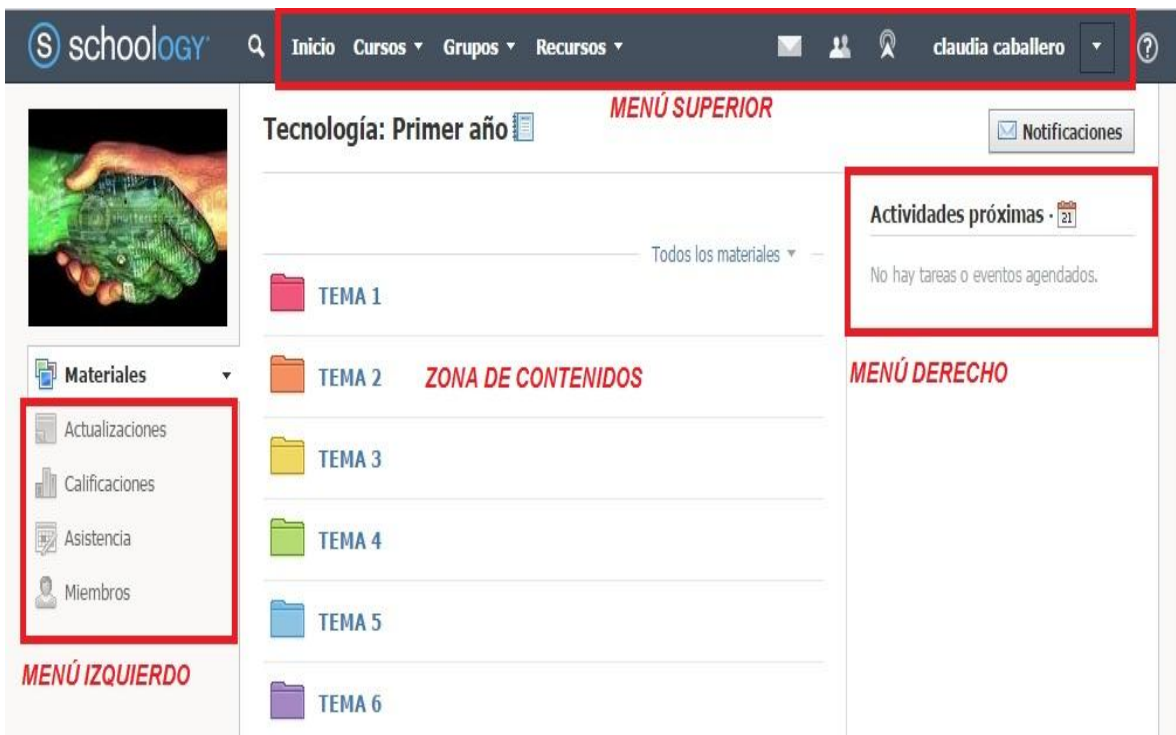
The screenshot shows the Schoology user interface. At the top, a welcome banner reads "Bienvenido a Schoology!" with a "Siguiente" button. Below this is a dark navigation bar containing the Schoology logo, a search icon, and menu items: "Inicio", "Cursos", "Grupos", and "Recursos". On the right of this bar, there are icons for mail, a user profile, and the name "claudia caballero" with a dropdown arrow. A red box highlights this entire navigation bar. Below the navigation bar, the main content area is titled "Tecnología: Primer año" and "MENÚ SUPERIOR". A "Notificaciones" button is visible. On the right side, a box titled "Actividades próximas" shows "No hay tareas o eventos agendados." Below this is a "MENÚ DERECHO" section. On the left side, there is a "Materiales" dropdown menu with a red box around it, containing options: "Actualizaciones", "Calificaciones", "Asistencia", and "Miembros". Below this is a "MENÚ IZQUIERDO" section. The main content area lists six topics: "TEMA 1", "TEMA 2 ZONA DE CONTENIDOS", "TEMA 3", "TEMA 4", "TEMA 5", and "TEMA 6".

Un dato muy importante es que cada vez que accedas a la plataforma deberás configurar el idioma ya que por defecto vienen en inglés en la esquina inferior derecha de la pantalla.



Paso 3:

Cuando te registres accederás a la página principal de la plataforma virtual.



Menú superior:



Inicio: aquí podrás editar tu perfil, ver un mensaje de bienvenida y además observar los anuncios y novedades.



Curso: desplegando este menú y haciendo clic en el nombre del curso podrás acceder a él. También a través del menú “Unirse” podrás unirte a otros cursos.



Grupos: desplegando el menú “Grupos” podrás unirte y explorar grupos que sean de tu interés.



Recursos: podrás agregar aplicaciones o recursos para utilizarlas en tu actividad académica.



Mensajes: en este menú podrás enviar correos electrónicos a los integrantes del curso



Solicitudes: Aquí verás las solicitudes pendientes.



Notificaciones: aquí recibirás notificaciones sobre actividades pendientes.



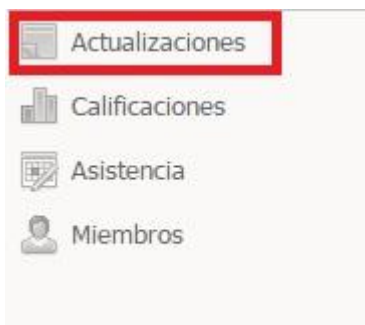
Usuario: desplegando este menú te permitirá cerrar sesión después de utilizar la plataforma.



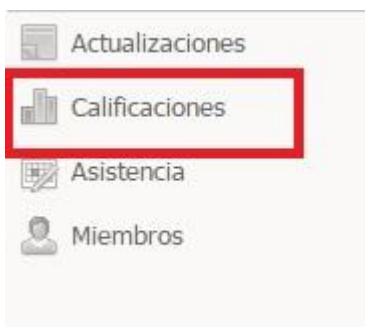
Menú izquierdo:



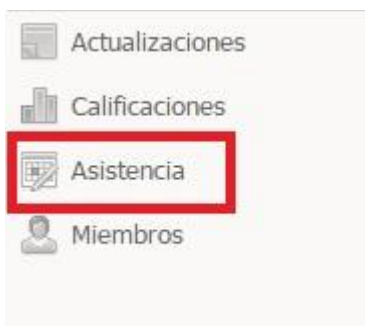
Actualizaciones: en este menú podrás ver y realizar consultas.



Calificaciones: podrás observar tus calificaciones en las distintas actividades dadas por el profesor.



Asistencia: podrás observar tus faltas como tus tardanzas.



Miembros: aquí podrás ver los integrantes del curso.



Zona de contenidos: en este espacio encontrarás todos los contenidos relacionados a la materia, en cada carpeta encontraras material digital (documentos word, pdf, etc.) y multimedia (videos explicativos, presentaciones power point ,imágenes, etc.) que te ayuden a comprender mejor el tema.



The screenshot shows a digital interface for 'Tecnología: Primer año'. At the top, there is a title 'Tecnología: Primer año' with a document icon. Below the title is a horizontal line, followed by a dropdown menu labeled 'Todos los materiales'. Below this, there is a list of six topics, each represented by a colored folder icon and the text 'TEMA' followed by a number (1 to 6). The topics are: TEMA 1 (pink folder), TEMA 2 (orange folder), TEMA 3 (yellow folder), TEMA 4 (green folder), TEMA 5 (blue folder), and TEMA 6 (purple folder). Each topic is separated by a horizontal line.

Menú derecho: aquí te indica las actividades pendientes por hacer.

Actividades próximas ·  21

No hay tareas o eventos agendados.

Anexo 8

Plataforma educativa Schoology: Material didáctico para docentes

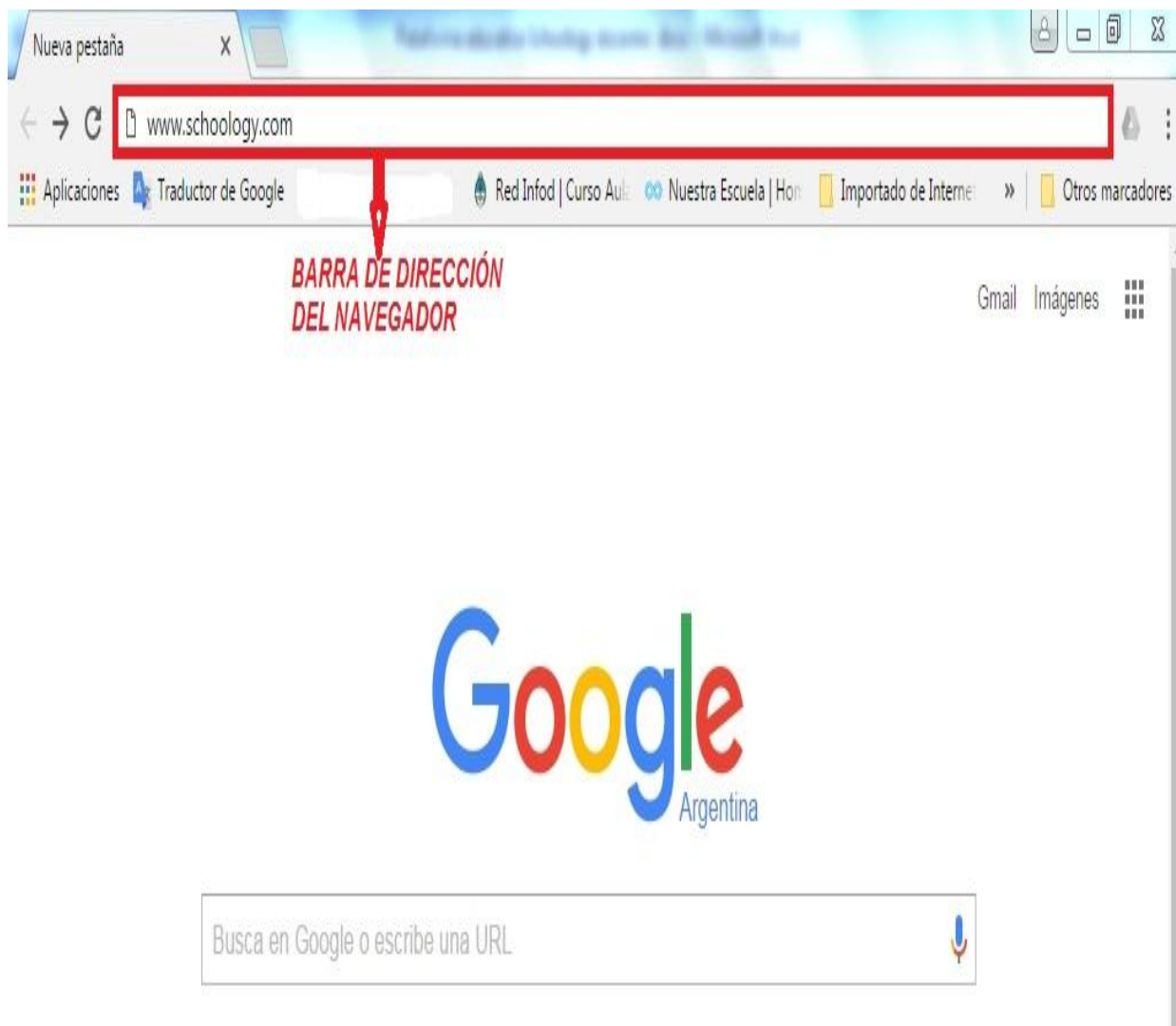
1- ¿Cómo ingresar en la plataforma educativa?

Paso 1:

Para registrarse en la plataforma educativa Schoology:

Ingrese en su navegador preferido. (Internet Explorer, Google Chrome).

En la barra de dirección de su navegador debe escribir: www.schoology.com



Luego dar clic en la tecla **ENTER**, para acceder a la página principal de la Plataforma.



La página le aparecerá en inglés. Para traducir la página al español deberá hacer clic en la esquina superior derecha de la pantalla. Como lo indica la imagen.



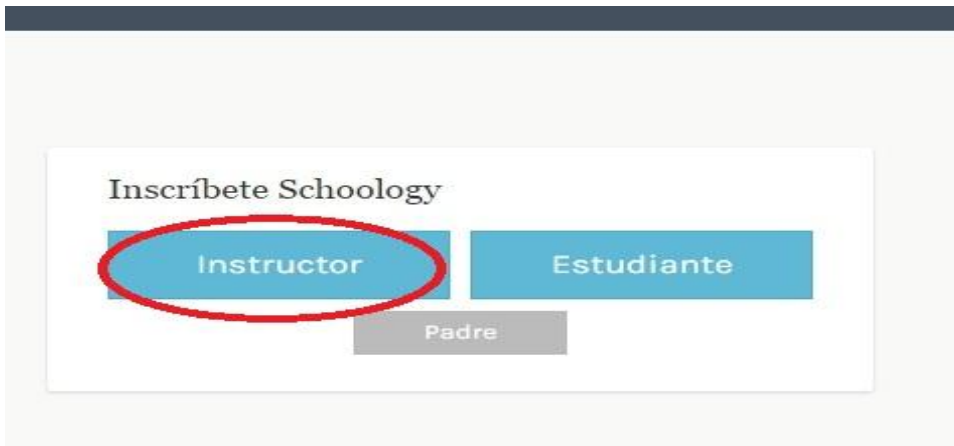
Paso 2:

Una vez traducido la página debe hacer clic en registrarse.



Te aparecerá un cuadro con dos opciones (instructor y estudiantes).

Debe hacer clic en instructor (profesor).



A continuación debes rellenar el formulario con tus datos personales: nombre, apellido, correo electrónico, contraseña y hacer clic en **registrarse**

Inscríbete Schoolology Español

First Name Last Name

Email address

Password

Confirm Password

No soy un robot reCAPTCHA
Privacidad - Condiciones

Recibe actualizaciones periódicas Schoolology

Al registrarse, usted está de acuerdo con nuestra política de privacidad y Términos

Nota: Una vez hecho esto ya quedarás registrado y la siguiente vez que quieras entrar a la plataforma solo tendrás que ir a la página principal de la plataforma (www.schoolology.com) e iniciar sesión colocando nuevamente tu correo y contraseña.





Iniciar sesión en Schoology

Todos los campos son obligatorios

Email or Username

Password

Iniciar sesión [Olvidaste tu contraseña](#)
[Inicio de sesión SSO](#)

Paso 3:

Cuando te registres accederás a la página principal de la plataforma virtual.

The screenshot shows the Schoology interface for a course titled "Tecnología: Primer año". At the top, there is a navigation bar with the Schoology logo, a search icon, and menu items for "Inicio", "Cursos", "Grupos", and "Recursos". The user's name "anibal caballero" is displayed in the top right corner. On the left side, there is a sidebar with "Opciones del Curso" and a "Materiales" section containing links for "Actualizaciones", "Libreta de calificaciones", "Medallas", "Asistencia", "Miembros", and "Análisis estadístico". The main content area features a "Agregar Contenido" button and a central instruction: "Ponga en marcha su curso agregando y organizando los materiales." Below this, there are two columns of text. The left column, titled "Agregue sus materiales", explains that users should click the "Agregar Contenido" menu to add new content. The right column, titled "Organice sus materiales", instructs users to drag and drop materials to reorder them and use folders to organize units and classes. A list of materials is shown, including "Unit 1: Introduction", "Lesson One", "Class Discussion", "Homework Assignment", and "Practice Quiz". On the right side of the main area, there is a "Notificaciones" button and an "Actividades próximas" section showing "15" activities and a note that no tasks or events are currently scheduled.

Un dato muy importante es que cada vez que accedas a la plataforma deberás configurar el idioma ya que por defecto vienen en inglés en la esquina inferior derecha de la pantalla.

This screenshot shows a language selection dropdown menu. The menu is open, displaying a list of languages: "English (UK)", "French - Corporate", "Japanese", "Malay", "Portuguese", and "Spanish". The "Spanish" option is circled in red, indicating it is the selected language. At the bottom of the page, there is a footer with links for "Support", "Schoology Blog", and "Privacy Policy & Terms of Use", along with the current language "English" and the copyright notice "Schoology © 2017".

La pantalla principal de la plataforma lo podemos dividir en cuatro menús: menú superior, menú izquierdo, menú derecho y menú principal.

The screenshot shows the Schoology interface for a course titled "Tecnología: Primer año". The top navigation bar includes "Inicio", "Cursos", "Grupos", and "Recursos" menus, along with a search icon and a user profile "anibal caballero". The left sidebar contains a "Materiales" menu with options like "Actualizaciones", "Libreta de calificaciones", "Medallas", "Asistencia", "Miembros", and "Análisis estadístico". The main content area features a "MENÚ SUPERIOR" section with an "Agregar Contenido" button, a "MENÚ PRINCIPAL" section with a list of course materials (Unit 1: Introduction, Lesson One, Class Discussion, Homework Assignment, Practice Quiz), and a "MENÚ DERECHO" section with "Actividades próximas" and "Agregar evento".

Menú superior:



Inicio: aquí podrás editar tu perfil, ver un mensaje de bienvenida y además observar los anuncios y novedades.



Cursos: podrás crear tus cursos que vas a dictar a través de la plataforma desplegando el menú "Cursos" y dando clic en "crear cursos".



Grupos: aquí podrás crear y unirte a grupos que sean de tu interés desplegando el menú “Grupos”.



Recursos: podrás agregar aplicaciones o recursos para trabajar con los estudiantes.



Mensajes: en este menú podrás enviar correos electrónicos a los integrantes del curso.



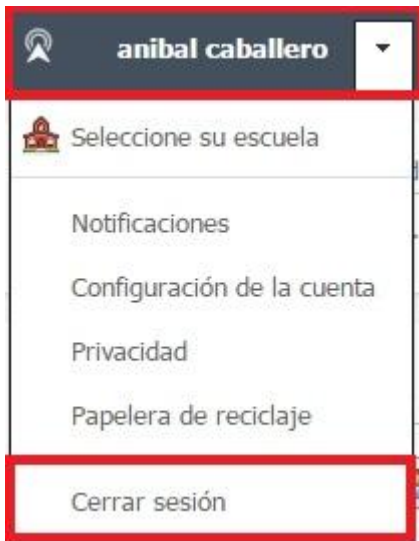
Solicitudes: Aquí verás las solicitudes que realizan los estudiantes para ingresar al curso.



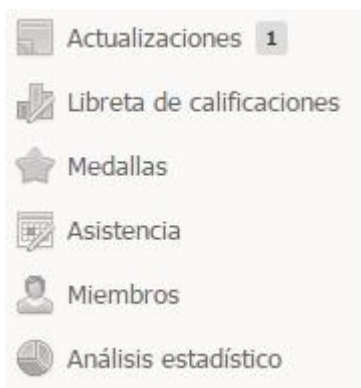
Notificaciones: aquí recibirás notificaciones de las actividades del estudiante.



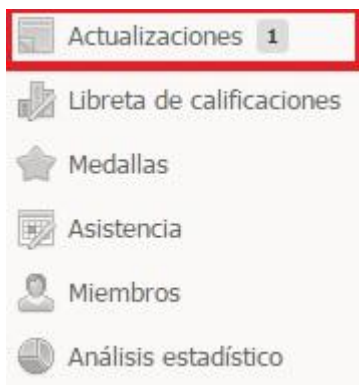
Usuario: desplegando este menú te permitirá cerrar sesión después de usar la plataforma para que no se puedan realizar cambios en el curso sin tu autorización.



Menú izquierdo:



Actualizaciones: en este menú podrás realizar anuncios como ver las consultas de las estudiantes hechas en el curso.



Libreta de calificaciones: es el lugar donde se puede registrar y observar el desempeño académico de los estudiantes.



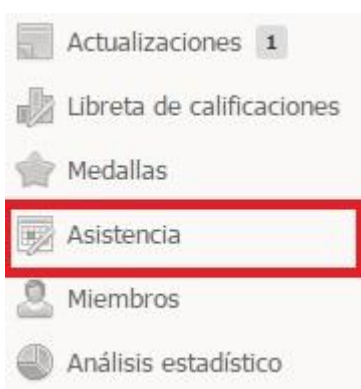
Configuración de calificaciones: se fija la forma de calificar a los estudiantes.



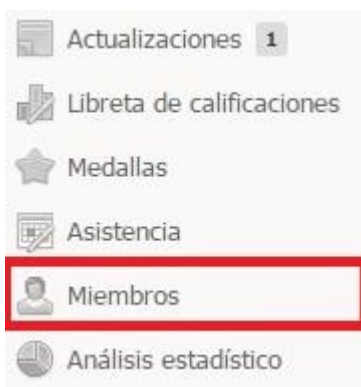
Medallas: para realizar un seguimiento y reconocimiento a los estudiantes por su desempeño académico.



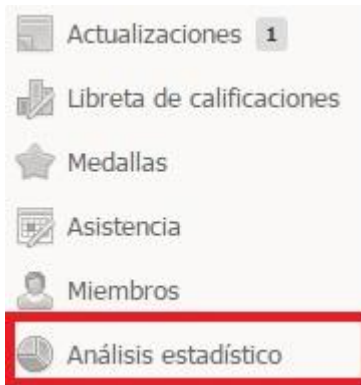
Asistencia: te permite registrar y ver las asistencias de los estudiantes.



Miembros: aquí te permite observar los miembros o integrantes del curso.

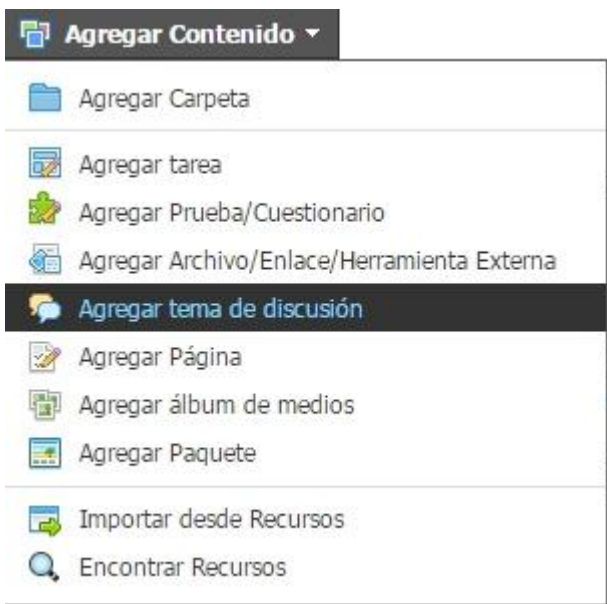


Análisis estadístico: te permite obtener un informe detallado de las visitas y participaciones de los estudiantes en el curso.



Menú principal:

Agregar contenidos: aquí podrás agregar contenidos a tu curso desplegando el menú “agregar contenidos” el cual te permitirá de una forma práctica insertar contenidos como ser. Carpetas, tareas, pruebas/cuestionarios, archivos, tema de discusión, álbum de medios, recursos.



Nota: se recomienda ordenar los temas o contenidos por carpetas como lo muestra la imagen. En cada carpeta estarían los materiales digitales

(documentos word, pdf, etc.), y multimedia (presentaciones power point, videos explicativos, imágenes, mapas conceptuales, etc.)

The screenshot shows the Schoology interface for a course titled "Tecnología: Primer año". The top navigation bar includes the Schoology logo, a search icon, and menu items for "Inicio", "Cursos", "Grupos", and "Recursos". The user's name "anibal caballero" is displayed in the top right. The course page features a header with the course title and a "Notificaciones" button. Below the header, there are two buttons: "Agregar Contenido" and "Opciones". The main content area is a list of six topics, each represented by a folder icon and labeled "TEMA 1" through "TEMA 6". Each topic has a gear icon for settings. To the right of the topics, there is a section for "Actividades próximas" with a calendar icon and a date "22", and a sub-section stating "No hay tareas o eventos agendados." The left sidebar contains various course management tools such as "Opciones del Curso", "Materiales", "Actualizaciones", "Libreta de calificaciones", "Medallas", "Asistencia", "Miembros", and "Análisis estadístico".

Menú derecho:

Actividades próximas: aquí aparecerán todas las actividades pendientes.

Actividades
próxim



Agregar evento

No hay tareas o eventos agendados.