

RESUMEN

El presente trabajo evidencia el estudio de la importancia de aplicar nuevas tecnologías educativas web 2.0 en la plataforma MOODLE para medir el rendimiento académico de los estudiantes, mediante la aplicación práctica de un curso virtual en el colegio “Benito Juárez”. Para llevar a cabo este trabajo, se siguió el lineamiento de dos metodologías: ADDIE metodología para el diseño instruccional interactivo y OOHDM metodología para el diseño de aplicaciones multimedia y para la web. Además se utilizaron objetos de aprendizaje los cuales permitieron estructurar contenidos educativos de la materia programación Visual Basic 6.0. Se realizó el análisis de especificación de requerimientos para el sistema virtual educativo con la Norma IEEE 830, el cual fue para identificar de manera clara y exacta las necesidades educativas y de contenidos. El estudio se realizó con dos grupos de estudiantes, uno el paralelo “H” quienes utilizaron la plataforma virtual y el paralelo “G” con educación tradicional. Los resultados muestran que la utilización de la plataforma virtual mejora el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia desarrollada.

Palabras Clave:

**EDUCACIÓN,
OBJETOS DE APRENDIZAJE,
TECNOLOGÍAS,
VISUAL BASIC.**

ABSTRACT

This paper presents a study about of the importance of implementing new educational web 2.0 technologies in MOODLE platform to measure the academic performance of students through the practical implementation of a virtual course at school, "Benito Juarez". To perform this work, the guideline of two methodologies are followed: ADDIE [Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation] methodology for interactive instructional design and OOHDM [Hypermedia Design Method Oriented Object] methodology for the design of multimedia applications are followed and the web. Besides learning objects which allow the structuring of the contents of educational study of matter Programming Visual Basic 6.0 is used. Analysis of requirements specification for virtual education system was performed with the IEEE Standard 830, and it was useful to identify clearly and accurately educational needs and content. The study was conducted with two groups of students: parallel "H" which used the virtual platform and parallel "G" with traditional education. The results show that the use of the virtual platform improves the process of learning in this subject.

Keywords:

EDUCATION,
OBJECTS LEARNING,
TECHNOLOGIES,
VISUAL BASIC.