



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA

PLATAFORMAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN DE JÓVENES Y ADULTOS CON
ESCOLARIDAD INCONCLUSA EN LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO.

Autor/es:

JOSÉ ORLANDO JÁCOME BONE

Tutor/a:

FELIX AGUSTIN BRAVO FAYTONG

ECUADOR

2024

UBE



La Universidad para todos



DEDICATORIA

A mi mamita Vivi, por todo su apoyo en toda mi vida, a todos mis colegas que supieron darme el ánimo necesario durante todo este proceso. A mis docentes por contribuir con toda su sabiduría en el camino de este nuevo conocimiento. Y, sobre todo a Tanya, por creer en mí y ser la motivación para seguir adelante en todo momento. El presente proyecto es reflejo de todas las enseñanzas y el apoyo recibido por todos ustedes. Siempre agradecido por tenerlos junto a mí.

José Orlando Jácome Bone



AGRADECIMIENTO

A la Universidad Bolivariana del Ecuador por brindarme la oportunidad para continuar con mis estudios. Al MSc. Félix Agustín Bravo Faytong por su valioso aporte y guía para realizar la presente investigación y a la Unidad Educativa Juan Montalvo, en especial al Programa de jóvenes y adultos quienes me ayudaron durante la realización de la presente investigación.

José Orlando Jácome Bone



RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo explicar como el uso de las plataformas digitales se ve limitada en la educación virtual de los estudiantes, ya que requieren de una capacitación permanente y el acompañamiento de personas que manejan distintas plataformas digitales, debido a que muchas veces no pueden realizar las actividades que se encuentran en cada curso, lo que trae como consecuencia su deserción escolar o abandono definitivo de sus estudios. Al analizar el impacto en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, la investigación se sustenta con varias teorías relevantes en el campo de la educación y la tecnología donde se aborda los problemas que se presentan para mejorar su utilización, además que en el constructivismo el papel activo del estudiante es la construcción de su propio conocimiento mediante la interacción del entorno de aprendizaje. Es así que para realizar el presente trabajo se utilizó una metodología con un enfoque mixto el cual combina los métodos cuantitativos y cualitativos. La parte cualitativa del estudio se genera a partir de la necesidad de aplicar encuestas a los estudiantes de manera inicial para analizar como enfrentan su realidad tecnológica y el cuantitativo se refleja por medio de la tabulación de los datos obtenidos. La intervención de expertos en la temática es fundamental para poder estructurar la propuesta que es la guía de usuario siendo una alternativa que ayuda a dar solución al problema y así orientar de manera efectiva a los docentes y estudiantes en el uso de estas herramientas, porque esta proporciona instrucciones claras y prácticas sobre cómo aprovechar al máximo estas plataformas desde el inicio de su navegación hasta las estrategias implementadas de enseñanza y aprendizaje, logrando así la utilización idónea de la tecnología en el proceso educativo para que cada uno pueda cumplir las metas propuestas.

Palabras claves: Plataformas digitales; escolaridad inconclusa; educación virtual; tecnología; estudiantes



ABSTRACT

The objective of this research is to explain how the use of digital platforms is limited in the virtual education of students, since they require permanent training and the support of people who manage different digital platforms, because many times they cannot carry out the activities found in each course, which results in their dropping out of school or definitively abandoning their studies. When analyzing the impact on the education of young people and adults with unfinished schooling, the research is supported by several relevant theories in the field of education and technology where the problems that arise are addressed to improve its use, as well as constructivism. The active role of the student is the construction of his or her own knowledge through the interaction of the learning environment. Thus, to carry out this work, a methodology with a mixed approach was used which combines quantitative and qualitative methods. The qualitative part of the study is generated from the need to initially apply surveys to students to analyze how they face their technological reality and the quantitative part is reflected through the tabulation of the data obtained. The intervention of experts on the subject is essential to be able to structure the proposal that is the user guide, being an alternative that helps to solve the problem and thus effectively guide teachers and students in the use of these tools, because it provides clear and practical instructions on how to make the most of these platforms from the beginning of navigation to the implemented teaching and learning strategies, thus achieving the ideal use of technology in the educational process so that each one can meet the proposed goals.

Keywords: Digital platforms; unfinished schooling; virtual education; technology; students



ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS	x
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS	xv
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xvii
LISTADO DE ANEXOS	xx
Encuesta	5
Los métodos teóricos empleados fueron:.....	6
Método Mixto	6
Métodos Matemáticos Estadísticos.....	6
Tabulación.....	6
Análisis descriptivos	6
Análisis interpretativos	6
Categorías de la Investigación	7
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	11
Antecedentes	11
1. Acceso y Uso de Plataformas Digitales en Educación.....	14
1.1 Disponibilidad y acceso a plataformas educativas.....	14
1.2. Uso efectivo de plataformas digitales.	14



1.3. Ventajas y desventajas en el uso de las plataformas digitales en la educación-de-jóvenes y adultos	14
1.4. Desafíos Socioeconómicos y Educativos.....	16
1.4.1. Factores socioeconómicos en el acceso a Plataformas Digitales.	16
1.5. Dificultades educativas para jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa.....	17
1.6. Experiencias en la utilización de las Plataformas Digitales en la UEJM.....	17
1.6.1. Implementación de plataformas digitales.....	17
1.6.2.Estrategias metodológicas	18
1.6.2.1. Aprendizaje basado en problemas (ABP)	18
1.6.2.2.Estudios de caso interactivos.....	18
1.6.2.3.Aprendizaje colaborativo	18
1.6.2.4 Gamificación	19
1.6.2.5.Aprendizaje autodirigido.....	19
1.6.2.6. Simulaciones y escenarios virtuales	19
1.6.2.7. Video clases interactivas	19
1.6.2.8. Portafolios electrónicos	19
1.6.2.9. Foros y discusiones en línea.....	20
1.6.2.10.Feedback y evaluación formativa.....	20
1.6.2.11.Flipped Classroom (Clase Invertida)	20
1.7. Resultados observados.	20
1.8. Impacto en la Educación Continua en los jóvenes y adultos	21
1.8.1. Desarrollo de habilidades para obtener un empleo	21
1.8.2. Contribución a la educación continua de jóvenes y adultos	21
1.8.3. Relación entre el uso de plataformas-digitales y oportunidades laborales.....	22



1.9. Rol de los Docentes.....	22
1.9.1.Capacitación del personal para la enseñanza en entornos digitales.	22
1.10.Evaluación del Proceso Educativo Digital	23
1.10.1.Rendimiento académico en los estudiantes jóvenes y adultos	23
1.10.2.Forma de evaluación de las actividades en la modalidad virtual	24
1.10.3. Consideraciones específicas para la evaluación final de personas jóvenes, adultas y adultas mayores con Escolaridad Inconclusa.	24
1.11. Evaluación de la participación y compromiso	25
1.12.Retroalimentación continua y ajustes necesarios	25
1.13.Plataforma Moodle	27
1.13.1. ¿Qué es la plataforma MOODLE?	27
1.13.2.Historia de la plataforma MOODLE.....	27
1.13.3. Características de la Plataforma MOODLE	28
1.13.4. Como funciona MOODLE	28
1.13.5. Modelo Pedagógico de la Plataforma MOODLE	28
1.13.6.Ventajas y Desventajas de la Plataforma MOODLE	29
1.13.7. Principales módulos de la Plataforma MOODLE.....	30
1.14. Microsoft Teams	30
1.15.Microsoft Outlook.....	30
1.15.1.Características de Microsoft Outlook.....	31
1.15.2.Funciones de Microsoft Outlook.....	31
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	32
2.1.Operacionalización de variables.....	32
2.2. Enfoque de la investigación	35



2.3. Alcance de la investigación.....	35
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.....	36
2.5. Los métodos científicos de la investigación.....	36
2.6. Métodos Empíricos	37
2.7. Encuesta	37
2.9. Métodos Estadísticos Matemáticos	38
2.10. Declaración de la población y muestra	38
2.11. Muestreo no probabilístico.....	39
2.12. Metodología general de la investigación.....	39
2.12.1. Análisis de datos.....	40
2.13. Cuestionario para recolectar información acerca de las complicaciones del uso de las plataformas digitales para los jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la UEJM.....	40
2.13.1. Análisis de resultados.....	41
CAPITULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	54
3.1. INTRODUCCIÓN	54
3.2. Presentación	54
3.3. Objetivo General	55
3.4. Objetivo Específicos	55
3.5. Fundamentación	55
3.6. Guía de usuario de las plataformas digitales para el primero de bachillerato de la UEJM	56
3.7. Principales aspectos de la Plataforma MOODLE	56
3.7.11. Requerimientos metodológicos y/o tecnológicos.....	84
3.9. Validación de la propuesta realizada a través del criterio de expertos.....	94
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	101



ANEXOS 105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Precisión del tema y líneas de investigación 4

Tabla 2. Porcentajes para aprobar - convocatorias 24

Tabla 3. Parámetros para la retroalimentación de los estudiantes jóvenes y adultos con EI. 25

Tabla 4. Ventajas y Desventajas de la Plataforma MOODLE..... 29

Tabla 5. Variable: Plataformas Digitales 33

Tabla 6. Variable: Educación-de-jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa 34

Tabla 7. Población y muestra..... 38

Tabla 8. Tu opinión sobre el estudio a distancia virtual en comparación con la educación presencial 41

Tabla 9. Consideras que las Plataformas Digitales son útiles en la actualidad para completar la educación 42

Tabla 10. Tipo de Plataformas Digitales que se han utilizado para acceder a recursos educativos. 43

Tabla 11. Cómo valoras tu desenvolvimiento al utilizar las plataformas digitales 44

Tabla 12. Desafíos que enfrentan al utilizar las plataformas digitales para la educación 45

Tabla 13. Has recibido alguna capacitación previa sobre el uso de las plataformas digitales..... 46

Tabla 14. Con qué frecuencia utilizaría la plataforma educativa para acceder al curso y actividades..... 47

Tabla 15. Tipo de apoyo o recursos que necesitarías para mejorar tus habilidades en el uso de las plataformas digitales 48

Tabla 16. En qué medida ha sido beneficiado por la utilización de las plataformas digitales como contribución al aprendizaje y comprensión de los contenidos..... 49



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Población y muestra	39
Figura 2. ¿Cuál es tu opinión sobre el estudio a distancia virtual en comparación con la educación presencial?	42
Figura 3.¿Consideras que las Plataformas Digitales son útiles en la actualidad para completar la educación?.....	43
Figura 4. ¿Qué tipo de Plataformas Digitales ha utilizado para acceder a recursos educativos ?	44
Figura 5.¿Cómo valoras tu desenvolvimiento al utilizar las Plataformas Digitales?	45
Figura 6.¿Qué desafíos enfrentas al utilizar las plataformas digitales para tu educación?	46
Figura 7.¿Has recibido alguna capacitación previa sobre el uso de plataformas digitales?	47
Figura 8.¿Con qué frecuencia utilizaría la plataforma educativa para acceder al curso y actividades?.....	48
Figura 9.¿Qué tipo de apoyo o recursos crees que necesitarías para mejorar tus habilidades en el uso de plataformas digitales?	49
Figura 10. En qué medida ha sido beneficiado por la utilización de las plataformas digitales como contribución al aprendizaje y comprensión de los contenidos.....	50
Figura 11.¿Has consultado la guía de usuario de Moodle para resolver dudas o aprender a utilizar alguna función específica de la plataforma?.....	87
Figura 12.¿Qué tan clara y completa encontraste la guía de usuario de las plataformas digitales?	87
Figura 13.¿La guía de usuario de Teams te ha sido útil para entender cómo utilizar las funciones de colaboración y comunicación en la plataforma?.....	88
Figura 14.¿Hubo algún aspecto de la guía de usuario de Outlook que no quedó claro o necesitaste más ayuda para comprender?.....	89

Figura 15.¿Cómo calificarías la organización y estructura de la guía de usuario de las Plataformas Digitales? 90

Figura 16.¿Te sentirías más confiado al utilizar estas plataformas si la guía de usuario estuviera más detallada o incluyera ejemplos prácticos? 90

Figura 17.¿Has consultado la guía de usuario de alguna de estas plataformas mientras realizabas una tarea académica? 91

Figura 18.¿Cuál es tu nivel de satisfacción general con la guía de usuario de Moodle, Teams y Outlook?..... 92

Figura 19.¿Recomendarías la guía de usuario de estas plataformas a otros estudiantes?..... 93



ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Ideas Principales de la Historia de MOODLE.....	27
Ilustración 2. Modelo Pedagógico que plantea (Arribi 2013).....	28
Ilustración 3. Buscador Google.....	56
Ilustración 4. Entorno de la Plataforma MOODLE	57
Ilustración 5. Ingreso a la plataforma MOODLE	57
Ilustración 6. Ingreso de credenciales	58
Ilustración 7. Vista principal del curso	58
Ilustración 8. Bloque de navegación.....	59
Ilustración 9. Área personal	59
Ilustración 10. Inicio de sitio	60
Ilustración 11. Calendario	60
Ilustración 12. Certificados	61
Ilustración 13. Archivos Privados.....	61
Ilustración 14. Mis cursos	62
Ilustración 15. Área Personal del usuario	62
Ilustración 16. Perfil de usuario	63
Ilustración 17. Calificaciones de cada asignatura	63
Ilustración 18. Mensajes	64
Ilustración 19. Preferencias.....	64
Ilustración 20. Cierre de sesión usuario.....	65
Ilustración 21. Visualización de la línea de tiempo	65
Ilustración 22. Asignaturas de la plataforma	66
Ilustración 23. Indicaciones Generales -Actividades.....	66



Ilustración 24. Información General del curso	67
Ilustración 25. Unidad de estudio N°1	67
Ilustración 26. Temas y subtemas de la unidad	68
Ilustración 27. Objetivo de la unidad	68
Ilustración 28. Foro de la unidad	69
Ilustración 29. Ingreso para responder el foro	69
Ilustración 30. Actividad de foro, indicaciones y rúbrica	69
Ilustración 31. Preguntas a responder el foro	70
Ilustración 32. Respuesta del foro	70
Ilustración 33. Moodle tarea entregable	71
Ilustración 34. Instrucciones de la tarea entregable	71
Ilustración 35. Estado de la tarea entregable	72
Ilustración 36. Convertidor de Word a Plataformas DigitalesF	72
Ilustración 37. Guardar el archivo en Plataformas DigitalesF	73
Ilustración 38. Seleccionar el tipo de archivo	73
Ilustración 39. Subir tarea entregable en la plataforma	74
Ilustración 40. Cuestionario MOODLE	74
Ilustración 41. Instrucciones del Cuestionario - Fecha de inicio- Tiempo	75
Ilustración 42. Presentación del cuestionario	75
Ilustración 43. Pantalla de finalizar intento	76
Ilustración 44. Resumen del intento del cuestionario	76
Ilustración 45. Evaluación en línea	77
Ilustración 46. Instrucciones de la evaluación final de unidad	77
Ilustración 47. Preguntas evaluación final	78



Ilustración 48. Terminar evaluación de la unidad.....	78
Ilustración 49. Terminar y enviar evaluación	79
Ilustración 50. Descargar aplicativo TEAMS en el buscador Google	79
Ilustración 51. Link para ingresar a la clase en TEAMS	80
Ilustración 52. Unirse a la clase en TEAMS.....	80
Ilustración 53. Ingreso a la sala.....	81
Ilustración 54. Ingreso al Correo Outlook	81
Ilustración 55. Inicio de sesión correo Outlook	82
Ilustración 56. Ingresar el correo electrónico	82
Ilustración 57. Ingresar contraseña del correo	83
Ilustración 58. Entorno del correo electrónico.....	83
Ilustración 59. Cerrar sesión del correo	84



LISTADO DE ANEXOS

Anexo A. Cuestionario para recolectar información acerca de las complicaciones del uso de las plataformas digitales para los jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Juan Montalvo.....	105
Anexo B. Encuesta de satisfacción de los estudiantes de Primero BGU de la asignatura de historia.....	107
Anexo C. Formato-matriz de validación de la guía de usuario de Plataformas Digitales por parte de expertos.....	109
Anexo D. Validación Experto 1.....	110
Anexo E. Validación Experto 2.....	111
Anexo F. Validación Experto 3.....	112
Anexo G. Guía de observación del manejo de Plataformas Digitales (MOODLE, Teams, Outlook).....	113



INTRODUCCIÓN

En la actualidad la necesidad de culminar con los estudios para la generalidad de las personas se ha convertido una necesidad esencial para sus vidas puesto que requieren mejorar sus condiciones de vida, pues lamentablemente por diferentes factores no pudieron acabar de estudiar para obtener su título de bachiller, es así que el Ministerio de Educación empezó ofertar la educación extraordinaria donde jóvenes y adultos, es decir personas a partir de los 18 años para que en cualquiera de las instituciones asignadas para este tipo de educación puedan asistir y concluir en el menor tiempo posible su bachillerato.

En este caso la Unidad Educativa “Juan Montalvo” ofrece la modalidad distancia virtual donde los jóvenes y adultos reciben clases virtuales y manejan las diferentes plataformas digitales principalmente MOODLE. Pero la mayoría de personas que ingresan a este tipo de educación presentan dificultades al momento de manejar dichas plataformas.

El presente estudio de investigación pretende implementar una guía de usuario que permita a los estudiantes conocer el proceso de utilización de las Plataformas Digitales que necesitan para cumplir con su proceso de aprendizaje y así contribuir tanto teóricamente como técnicamente en la formación de estos jóvenes y adultos evitando la deserción escolar.

Es conveniente porque las plataformas digitales en la actualidad se han convertido en algo esencial para todos, debido a que permite que todos sus usuarios estén conectados y esto es beneficioso en diferentes ámbitos, sobre todo en la educación. Entonces, estas cumplen un papel fundamental por diferentes motivos, entre ellos la accesibilidad y la facilidad con la que puedes obtener la información para adquirir nuevos conocimientos. Los recursos que se pueden integrar en las plataformas digitales son tan diversos como: libros electrónicos, imágenes, videos, podcast, blogs, chat en vivo, entre otros. Además, fomenta el autoaprendizaje que permite a los estudiantes aprender al ritmo y momento que lo requieran, todo esto sin límite de edad.

La relevancia social de este trabajo investigativo se basa en que la utilización de las plataformas digitales ayuda a que los estudiantes de cualquier edad ingresen a sus clases en la comodidad de su hogar. En la actualidad, en el Ecuador la inseguridad ha incrementado, por lo tanto, el estudiantado ha tomado como opción de estudio la modalidad virtual donde no correrán



ningún riesgo ante la delincuencia, por lo tanto, se vuelve imprescindible que el estudiante acceda, se adapte y se desarrolle dentro de las plataformas digitales de enseñanza – aprendizaje.

Es importante destacar lo que dice Bravo (2022) el programa de Bachillerato a Distancia Virtual se ha desarrollado con el fin de atender a jóvenes y adultos con rezago educativo, que no disponen del tiempo necesario para asistir a clases presenciales en ningún horario. Por lo tanto, el manejo de las diferentes Plataformas Digitales permite a los estudiantes satisfacer sus deseos de superación como también encontrar mejores oportunidades laborales al terminar sus estudios secundarios como bachilleres.

En esa misma línea, Yépez (2020) menciona que “Un país mejora sus condiciones cuando el nivel educativo de su población permite desarrollar proyectos de vida. El papel de la política pública de alfabetización sería crear una variedad de oportunidades para que personas jóvenes y adultas analfabetas” (p.79).

La utilidad metodológica según Hernández et al. (2016) implica un enfoque mixto que combina artes sistemáticas y críticas de investigación, incluyendo la recolección y análisis tanto de datos cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión. Esta investigación buscará examinar cómo los estudiantes reaccionan al uso de las plataformas digitales, utilizando información sobre el manejo de recursos por parte de individuos con Escolaridad Inconclusa (EI).

La implicación práctica está centrada en el desarrollo de las tareas de los estudiantes, en las herramientas digitales siendo promotores de su propio aprendizaje, fomentando su interacción y colaboración por medio de chats o foros que facilitan la comunicación entre estudiantes y docentes, dando paso al debate y animando al trabajo colaborativo.

En América Latina las plataformas digitales han logrado una gran evolución a través de los años, es así que la educación ha tenido un cambio significativo donde se ha permitido alcanzar diferentes modos de aprendizaje que pueden ser sincrónicos, asincrónicos e híbridos, permitiendo al estudiante mayores oportunidades de superación académica. También, estas plataformas contienen recursos, aplicaciones y herramientas donde se puede obtener una variedad de contenidos, ya sea con el acompañamiento del docente o por medios autónomos.



Por otro lado, la pandemia se convirtió en la principal causa para que la utilización de herramientas digitales tome mayor fuerza, así lo menciona el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF,2022) “la suspensión de la presencialidad en las escuelas debido a la emergencia sanitaria propició una confluencia a la gestión educativa, poniendo así a las tecnologías digitales en el centro de la reflexión de quienes hacen y piensan al sistema” (p.7).

Ecuador no fue la excepción al momento de aplicar la virtualidad en la educación ante la emergencia sanitaria, a pesar de tener modalidades de educación virtual estas no eran tan conocidas, es por esto que de acuerdo a lo que explican Vargas et al. (2020) una de las iniciativas del gobierno es Aprendiendo Juntos en Casa, con lo cual se reafirmó la decisión de seguir los procesos educativos mediante la modalidad no presencial. Por lo tanto, permitió a niños, jóvenes y adultos a familiarizarse con las nuevas herramientas educativas y así continuar con sus debidos procesos de enseñanza y aprendizaje.

La Unidad Educativa Juan Montalvo (UEJM), una de las instituciones más destacadas de la ciudad de Quito, recibe estudiantes en dos singularidades: presencial y virtual, tanto en la jornada matutina como en la vespertina. Asimismo, de ofrecer educación regular que abarca los niveles de Educación Básica, Superior y Bachillerato General Unificado, también proporciona educación para Jóvenes y Adultos con Escolaridad (JAE) incompleta, con el objetivo de que puedan obtener el título de Bachiller y mejorar su formación académica.

Por lo anteriormente dicho, el uso de las plataformas digitales se ve limitada en la educación virtual tanto para docentes como para estudiantes ya que requieren de una capacitación permanente y el acompañamiento de personas que manejan en este caso la plataforma MOODLE, es así que debido a la edad, ubicación, accesibilidad y falta de recursos tecnológicos los estudiantes muchas veces no pueden realizar las actividades ni tampoco ponerse en contacto con su tutor, lo que trae como consecuencia su deserción y la presente problemática.

¿Cuál es impacto de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa del primero bachillerato en la Unidad Educativa Juan Montalvo de Quito durante el periodo 2023-2024?



Como acotación del problema y en relación con el proyecto al que pertenece y las líneas de investigación se menciona lo siguiente:

Tabla 1. Precisión del tema y líneas de investigación

TEMA: Elaboración de una guía didáctica para el correcto uso de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con la escolaridad inconclusa.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:	GENERAL: Propuestas pedagógicas para aplicar en el aula con las herramientas digitales.
	ESPECÍFICO: Aplicación de herramientas digitales en el aprendizaje.

La importancia que tiene en la actualidad conocer los problemas que presentan los estudios hacen que se determine como **objeto de la investigación** los jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Es así que para profundizar el problema que tienen al manejar las plataformas se determina como **objetivo de la investigación:** analizar el impacto de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa del primero bachillerato en la Unidad Educativa Juan Montalvo de Quito durante el periodo 2023-2024. Por lo cual se realizó las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que explican la utilización de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo?
2. ¿Cuáles son las principales ventajas y desventajas en la utilización de plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo?
3. ¿Cuáles son las características del uso de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa del primero de bachillerato de la Unidad



Educativa Juan Montalvo?

4. ¿De qué manera se puede guiar el correcto uso de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo?

También se determinó las variables de esta investigación como **variable independiente** las plataformas digitales y **variable dependiente** la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa. Los objetivos específicos de la investigación son:

- Establecer fundamentos teóricos que expliquen la utilización de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Juan Montalvo.
- Identificar las ventajas y desventajas en el uso de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Juan Montalvo.
- Describir el uso de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Juan Montalvo.
- Elaborar una guía didáctica para el correcto uso de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Juan Montalvo.
- Validar la guía didáctica para el correcto uso de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Los métodos empíricos empleados fueron:

En base a los objetivos propuestos para la realización de la presente investigación los métodos empíricos utilizados fueron:

La observación

Es la técnica en la que se observa un fenómeno o caso para recoger información y de esa manera analizarlo, además es fundamental en el proceso de investigación porque ayuda al investigador a recolectar los datos necesarios para complementar el estudio que se va realizar, en este caso el manejo que tienen los estudiantes de las plataformas digitales y las dificultades que se presentan (Hernández Sampiere , Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2016, pág. 185)

Encuesta

Se utilizará para la recolección de datos un cuestionario que será diseñado con la finalidad



de generar datos informativos donde se pueda obtener una opinión de los estudiantes acerca de los problemas que se les presenta en el momento de utilizar las plataformas digitales durante la convocatoria y las sugerencias para que los docentes puedan guiar su proceso de aprendizaje.

Los métodos teóricos empleados fueron:

Durante la investigación se utilizará el siguiente método teórico para conocer la problemática y es el siguiente:

Método Mixto

Para el presente trabajo de investigación se utiliza un método mixto donde intervienen métodos cualitativos y cuantitativos que permite analizar datos que sean debidamente recolectados utilizando las diferentes técnicas de recolección que existen para la investigación.

Métodos Matemáticos Estadísticos

Como es una investigación cuali-cuantitativa se usará la tabulación de datos, análisis descriptivos e interpretativos para recolectar la debida información con los instrumentos de investigación utilizados.

Tabulación

Es necesario elaborar las tablas que correspondan a los resultados conseguidos por la encuesta ejecutada a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

Análisis descriptivos

En el campo de investigación se utilizará el análisis descriptivo para de esta forma responder a la pregunta de investigación planteada, donde se recolecta la información y se procesa de manera detallada por medio de gráficos.

Análisis interpretativos

Para esta investigación es necesario que los autores interpreten los datos obtenidos y aplicados a la población seleccionada para este estudio.

Declaración de la población y muestra.

Según los autores Hernández Sampiere et al. (2016) la población se precisa como el vinculado de todos los casos que cumplen con ciertas especificaciones. En la UEJM se ha lanzado un proyecto destinado a que los jóvenes y adultos finalicen sus estudios secundarios en el Primer año de



Bachillerato, específicamente en la materia de historia. Actualmente, hay 87 estudiantes matriculados, quienes serán considerados como la **población** de este estudio. Para esta investigación se tomará como **muestra** a los estudiantes que se encuentran activos en la presente convocatoria que son 60 estudiantes de esa población de la asignatura de Historia como objeto de estudio del paralelo 08.

Declaración del tipo de investigación.

Para la presente investigación se pudo determinar que tiene un alcance descriptivo – exploratorio pues se necesita describir características que existen en este caso la educación para jóvenes y adultos de que no han culminado con sus estudios, como también entender porque se limitan al manejar diferentes plataformas virtuales, por lo que se busca más información acerca de dicha problemática.

Categorías de la Investigación

- **Estrategias metodológicas para el aprendizaje en la educación virtual**

Adaptar las estrategias en función de la educación virtual puede ayudar a una experiencia de aprendizaje significativa y pueden ser efectivas con estrategias de aprendizaje activo, foros de discusión, contenidos multimedia y una evaluación formativa, además de poder interactuar con plataformas colaborativas.

- **Educación a distancia virtual**

Se denomina al aprendizaje a distancia a la opción que tiene el docente o estudiante para llegar a la enseñanza – aprendizaje de forma separada durante todo un determinado curso utilizando diversas estrategias de aprendizaje como son materiales de apoyo y recursos, así también como plataformas las mismas que les permite alcanzar los objetivos en base a lo que se requiere para obtener la educación deseada. (Cabral, 2022, pág. 4)

- **Plataformas Digitales**

Según Giraldo (2019) estas son plazas en Internet donde se ejecutan distintas aplicaciones en un solo lugar para compensar diferentes necesidades, automatizando procesos y optimizando recursos.

En el caso de la educación permiten la utilización de diferentes herramientas para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje de personas que tienen acceso a la web. Entonces en esta variable plataformas digitales se puede identificar las siguientes dimensiones:

- **Accesibilidad.** - con que facilidad los estudiantes pueden acceder a estas plataformas
- **Contenido Educativo.** - La calidad, relevancia y diversidad de los materiales educativos utilizados en las plataformas.
- **Adaptabilidad.** - cómo se adapta el estudiante con este estilo de aprendizaje.
- **Seguimiento y evaluación.** - se evalúa las herramientas utilizadas para el progreso del aprendizaje en los estudiantes.
- **Soporte técnico.** - la facilidad de acceder para realizar cualquier soporte técnico.
- **Educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa**

Para el Ministerio de Educación (2017) los jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa son identificados como mayores de 15 años que no han completado la Educación General Básica y el Bachillerato, o que han estado fuera del sistema educativo regular durante más de 3 años.

En esta variable se puede identificar estas dimensiones:

- **Flexibilidad.** - como satisface las convocatorias a las necesidades de los estudiantes ejemplo: horarios
- **Metodología de enseñanza.** - estrategias pedagógicas utilizadas para alcanzar el aprendizaje.
- **Evaluación.-** procesos de evaluación para conocer cómo va aprendiendo el estudiante y la retroalimentación que debería utilizarse
- **Inclusividad.-** todas las convocatorias permiten el acceso de cualquier persona sin importar su diversidad cultural o lingüístico.

En el tema acerca de las Plataformas Digitales en la Educación de Jóvenes y Adultos (EJA) con escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa Juan Montalvo existe una importancia científica por varias razones, al explorar como estas plataformas impactan a los estudiantes ayuda para abordar los desafíos que tienen en cuanto a la inclusión y equidad de una población para acceder a las diferentes oportunidades educativas.



También es importante reconocer como ha ido evolucionando la tecnología digital pues ahora el acceso es inmediato, por lo que indagar sobre este tema permite comprender y adaptarse a los cambios que exista en el campo educativo. Además, analizar qué tan efectivas pueden ser las plataformas digitales se puede mejorar y personalizar las estrategias de enseñanza para llegar a toda la población que lo requiera. La indagación del uso de las plataformas puede inspirar a desarrollar nuevos diseños que complementen de mejor forma en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa es un tema de relevancia social y educativa por lo que se reconoce su **importancia** debido a que estas personas, por diversas razones, no pudieron completar su educación formal en su momento, lo que les ha limitado en sus oportunidades de desarrollo personal y profesional. Las plataformas digitales brindan una alternativa flexible y accesible para que estas los jóvenes y adultos, interesados en culminar sus estudios de educación media, puedan retomarlos y culminar su escolaridad.

En Ecuador, existe un número significativo de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa. Según datos del INEC (2020), el 13,5% de la población de 15 años y más no ha completado la educación básica. Es así que se conoce la **necesidad social** ya que esta situación genera diversas problemáticas sociales, como la exclusión laboral, la pobreza y la falta de acceso a oportunidades de desarrollo. La implementación de plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa puede contribuir a reducir estas brechas y mejorar la calidad de vida de estas personas.

Si bien el uso de las tecnologías digitales en la educación no es un tema nuevo, la aplicación específica de plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa es un área de investigación relativamente reciente (**novedad**). En Ecuador, existen pocos estudios que aborden esta temática en profundidad.

En los últimos años, ha existido un creciente interés en la investigación sobre el uso de las plataformas digitales en la educación que tengan **actualidad científica**. Diversos estudios han demostrado que estas herramientas pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, especialmente en aquellos que se encuentran en situación de vulnerabilidad o que tienen dificultades para acceder a la educación tradicional.



La investigación está compuesta por la introducción, capítulos del 1-3 y las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. El capítulo uno, denominado como el marco teórico se encuentra toda la información encontrada es decir los referentes teóricos que sustenta este proyecto, a partir del análisis de las diferentes bibliografías dando a conocer conceptos técnicos fundamentales.

En el capítulo dos se encuentran todos los elementos metodológicos para el desarrollo de la investigación además de su estudio diagnóstico y la descripción detallada de cada uno de los resultados obtenidos durante la aplicación de los instrumentos.

Mientras que en el capítulo tres se encuentra detallada la propuesta realizada de la guía de usuario para las plataformas digitales, como también los resultados de la valoración tanto de los estudiantes como de los expertos para mejorar los aspectos que se consideran necesarios y así poder implementarla.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedentes

La UNICEF en el año 2021 presentó una estadística donde Ecuador tiene alrededor de 90.000 estudiantes fuera del sistema educativo y tomando en cuenta los demás países de América Latina y el Caribe son millones de niños y adolescentes que se encuentran en esta situación, por lo tanto se ha buscado diversas alternativas para mitigar esta problemática, es evidente el abandono de Jóvenes y Adultos (JA), la dificultad para acceder a la educación es fundamental entender que se necesita información profesional que garantice el cumplimiento del proyecto o programas que se desarrolla para que coexista una educación de calidad que pueda cubrir las necesidades laborales requeridas además de fomentar el crecimiento personal y una mejor producción en las empresas donde exista trabajadores altamente competentes. (Delgado, 2023)

La educación es el recurso que tiene una comunidad misma que busca su desarrollo social y económico. El sistema educativo actual tiene sus fallas pues se puede observar una parte considerable de la población que todavía es analfabeta, mientras que otra a desertado por algún motivo que no le ha permitido terminar con sus estudios primarios o secundarios, es así que nace el gran interés por la Educación de las personas con escolaridad sin concluir en estos años, por lo que el estado ecuatoriano mediante el Ministerio de Educación (ME) empieza a crear programas con diversas modalidades con una alternativa para que las personas mejoren sus habilidades y cumplan con sus objetivos de vida. (Minda, 2022)

Asistir a una institución educativa ahora no es necesario debido a la implementación de las clases virtuales con un proceso educativo continuo dando lugar a un fuerte trabajo autónomo por parte de quienes cumplen un rol, pero tomando siempre en consideración que el estudiante tiene la mayor responsabilidad con el tiempo y su aprendizaje, estableciendo sus propio ritmo y dedicación. La finalidad de la educación virtual es ayudar a las personas que no pueden incorporarse a la modalidad presencial por diferentes factores han abandonado sus estudios sin obtener su título de bachiller. (Minda, 2022)



La UNESCO (2023) dio a conocer que existe aún una gran cantidad de personas en el continente que no saben leer, ni escribir por lo que se necesita de más programas que ayuden a solucionar este problema existente, además se destacó que la educación para JA ha tenido un fuerte impacto en estos grupos. Mientras se avanza en la educación de los JA, también se refleja una mejor educación para sus familias, es decir si los padres o madres no acaban la etapa escolar sus hijos pueden continuar con eso, pero si ellos siguen con su etapa se puede mejorar el proceso educativo de las personas que conforman una familia en la sociedad.

Para la ONU la educación es primordial para la formación de las personas y es un derecho que tiene que cumplirse desde los primeros niveles hasta la secundaria procurando el desarrollo y mejora en la calidad de vida. La calidad de la educación es una de las discusiones más importantes a nivel internacional y requiere del compromiso de todos los gobiernos según lo establecido en la agenda 2030, siendo una educación inclusiva y equitativa sin poner obstáculos para su cumplimiento, de esta manera entregar las debidas herramientas necesarias para desarrollar soluciones innovadoras para ayudar a nivel global.

En el Ecuador el proyecto EPJA empezó en el año 2010 ofertando una alfabetización para las personas de 15 años en adelante al igual que una post- alfabetización para la misma población pero que querían dar continuidad a lo aprendido. Luego en el 2014 -2016 para estudiantes de 15 a 24 años donde se matricularon más de 51.000 personas. Con estos antecedentes y la creación del Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 con la Campaña denominada “Todos ABC”, Monseñor Leónidas Proaño que tenía por objetivo que la comunidad se alfabetice y termine la educación básica y pueda continuar con su educación que permitió que dicho proyecto ayude a 96.000 personas dando apertura a cumplir con el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 que esperaba que exista ya el acceso a la EGB y BGU, pero es importante entender que en la actualidad se están dando dichos proyectos además de que se implemente las diferentes modalidades de estudio para suministrar el acceso de la población a ser Bachilleres. (Riera, 2022, pág. 23)

Por lo dicho anteriormente se pudo realizar una profunda investigación en los diferentes repositorios de América Latina y de las Universidades más reconocidas en el país se obtuvo diferentes trabajos de investigación de posgrado relacionados al tema Plataformas Digitales en la



EJA con EI en la UEJM, se han elegido los siguientes:

Bravo (2022) investiga el impacto de Moodle como entorno virtual de aprendizaje para JA durante la pandemia, en el contexto del programa Proyecto Interdisciplinar de la Modalidad a Distancia Virtual (MDV) del ME de Ecuador, la investigación de enfoque mixto donde se realizó un proceso de búsqueda, interpretación y síntesis de la información que se obtuvo de estudios planteados, además de utilizar un grupo focal definido, por lo que la autora llega a la conclusión que fue complicado obtener información de fuentes confiables sobre el tema ya que dentro del país no se ha realizado pocas investigaciones sobre la EJA con EI, además que se identificó estrategias basadas en teorías del constructivismo como también entender la importancia de conocer el manejo de las herramientas tecnológicas tanto docentes y estudiantes.

De igual manera Jacho (2023) investiga el uso de la plataforma Moodle en la enseñanza-aprendizaje del bachillerato general unificado en la UEJM, modalidad a distancia-virtual. El estudio descriptivo y de campo evalúa tanto los aspectos positivos como negativos de Moodle, concluyendo que esta modalidad promueve un enfoque constructivista que se adapta a diversas realidades estudiantiles y fomenta una interacción dinámica y participativa entre docentes y estudiantes, contribuyendo al fortalecimiento del tejido social y superando las limitaciones de la educación tradicional.

Seguidamente, Carrera (2022) investiga estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje en la educación a distancia-virtual de JA de octavo año en la UEJM, Quito. Se enfoca en integrar herramientas virtuales avanzadas y adaptar recursos al currículo flexible para ocupar las insuficiencias de los estudiantes adultos. Destaca la importancia de fortalecer las competencias en TIC y habilidades ofimáticas para participar efectivamente en el desarrollo educativo.

Finalmente se tomó el tema el estudio con el tema de desinformación y analfabetismo digital en los adultos mayores de la parroquia Santa Rosa donde el autor determina que existen causas o elementos que contribuyen al analfabetismo y la falta de información entre los adultos mayores, principalmente a causa de factores socioeconómicos y la carencia de un nivel educativo adecuado, por lo que es fundamental la realización de diferentes programas de educación dentro de esta población y el uso de herramientas digitales. Por último, se destaca la relevancia de comprender de manera precisa el manejo de estas herramientas digitales y así poder continuar con



la educación.

Los estudios revisados previamente constituyen un valioso aporte para el correcto desarrollo de esta investigación los mismos que son significativos en la utilización de las Plataformas Digitales en la EJA de Escolaridad Inconclusa (EI). Cualquier contribución que enriquezca, clarifique y proporcione una comprensión más profunda de este tema merece ser destacada y difundida. Los autores mencionados ofrecen diversas perspectivas que se complementan y amplían la problemática, facilitando así una verdadera labor documental.

1. Acceso y Uso de Plataformas Digitales en Educación

1.1 Disponibilidad y acceso a plataformas educativas.

Al momento de implementar un programa educativo virtual como lo realizó la UEJM donde estarán involucrados activamente a los estudiantes y docentes capacitados quienes se encargarán de llegar al conocimiento. El objetivo es que cada uno de los estudiantes puedan alcanzar su objetivo de terminar sus estudios desde cualquier ubicación mediante la conexión a internet.

1.2. Uso efectivo de plataformas digitales.

Las plataformas educativas como Google Classroom, Moodle y Edmodo tienen el potencial de facilitar la comunicación, interacción y cooperación entre los estudiantes, además de proporcionar a los educadores valiosas herramientas para gestionar y evaluar el proceso de aprendizaje. A pesar de, es importante destacar que el simple uso de estas plataformas no garantiza automáticamente la efectividad del aprendizaje colaborativo. Es esencial que se empleen de manera intencionada y estratégica con el objetivo de respaldar y mejorar la colaboración y el aprendizaje, en lugar de simplemente replicar en formato digital prácticas pedagógicas tradicionales. (Paucar, Chalco, Birmania, & Arizala, 2023)

1.3. Ventajas y desventajas en el uso de las plataformas digitales en la educación-de-jóvenes y adultos.

1.3.1. Ventajas



El empleo de las diferentes plataformas digitales en la educación tiene bastantes ventajas para que los estudiantes y docentes puedan tener un mejor proceso enseñanza – aprendizaje así lo dice Castro (2019) entre las cuales están las siguientes:

- La enseñanza tiene mayor flexibilidad, ya que se evitan tener horarios establecidos y problemas para el desplazamiento y los estudiantes tendrán mejor acceso a la información.
- Los docentes pueden utilizar nuevos recursos de enseñanza a su vez de elaborar los materiales de estudio y también desarrollar los exámenes para tener una clase con una mejor presentación capaz de llegar al conocimiento.
- La comunicación entre docentes y estudiantes como también de estudiantes con las diversas herramientas que tienen incorporadas.
- La información ingresada en la plataforma por el docente será actualizada constantemente para que la enseñanza sea más eficaz.
- Se puede aprender con expertos en el área a través de videoconferencias y otros recursos que permita la plataforma.
- Fomenta el trabajo colaborativo los docentes, estudiantes o autoridades que deseen realizar investigaciones la plataforma permite crear grupos de trabajo que pueden ser de la misma institución o de otra para conseguir diversos fines en este caso educativos.
- El conocimiento será difundido de una forma más rápida y debidamente seleccionada.
- Utilizar esta plataforma permite el reconocimiento de la institución donde se puede ayudar a terminar la educación a las personas que no concluyeron la secundaria.
- Los docentes pueden capacitarse permanentemente y así mejorar su perfil para ayudar a los estudiantes.
- Los estudiantes aprenden a su propio ritmo, pues así los estudiantes tienen más aspiraciones de mejorar sus estudios hasta llegar a los universitarios por la facilidad de los horarios tanto de su trabajo, la familia y la movilización.
- Las diferentes plataformas responden al modelo constructivistas, es decir, “aprender a aprender”, se exige una mejor actualización de los conocimientos.
- El número de estudiantes no limita la accesibilidad a las plataformas.
- Existen diferentes métodos para evaluar y calificar a los estudiantes.



- Los navegadores web son navegadores y compatibles, sin considerar el sistema operativo que se utilice.

1.3.2. Desventajas

Es muy importante mencionar algunas de las desventajas que tienen las plataformas digitales por lo que, Peña y Lázaro (2021) explica que son:

- La interfaz de la plataforma tiene que ser más sencilla de manejar.
- Las políticas de seguridad de las plataformas durante su instalación no pueden proteger de algún tipo de inconveniente con el equipo.
- El manejo de las plataformas puede ser sumamente complicadas para los usuarios tanto de docentes y estudiantes.
- Al momento de que los servidores o el internet falle los usuarios no podrán acceder a la plataforma para realizar las diversas actividades.

1.4. Desafíos Socioeconómicos y Educativos

1.4.1. Factores socioeconómicos en el acceso a Plataformas Digitales.

Se identifican diversos factores, siendo el primero la disparidad en el acceso y utilización de internet, y el segundo, la desigualdad en la habilidad para emplear la red, considerando factores como educación, idioma y contenido. A pesar de estas diferencias, la brecha digital se conceptualiza como una estratificación social, ya que implica desigualdades en la capacidad de acceder, adaptar y generar conocimiento a través del uso de información y tecnologías de la comunicación. (Bermeo, García, & Mena, 2021, pág. 344)

Esta brecha también surge debido a distintos factores, siendo el nivel socioeconómico el primero de ellos. Inicialmente, las limitaciones económicas constituían una barrera, dado que los dispositivos tecnológicos y la conexión a internet eran limitados. El segundo factor es el nivel educativo de las personas, considerando crucial la capacidad intelectual para seleccionar información y obtener resultados. (Bermeo, García, & Mena, 2021, pág. 344)



1.5. Dificultades educativas para jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa.

Los JA que tienen la EI enfrentan diferentes dificultades educativas que afecta tanto el desarrollo personal y profesional, como al verse limitados en obtener oportunidades laborales, muchos lugares requieren personal debidamente capacitados es decir con nivel alto de estudios y no haber concluido su escolaridad es una desventaja. La sociedad también puede afectar el autoestima y confianza de estas personas hace que se desmotiven y así no continuar con sus estudios.

La falta de recursos económicos impulsa a las personas a querer perfeccionar sus condiciones de vida es por eso que intentan terminar su educación, pero al volver a retomar la educación formal debido a que la falta de practica académica y sin tener conocimiento los estudiantes se sienten frustrados al querer dar continuidad sus estudios. Además, tienen responsabilidades tanto familiares y laborales, ya que presentaran una dificultad de tiempo, poder manejar estas eventualidades puede ser muy difícil para los JA.

También el manejo de los recursos y herramientas tecnológicas para personas adultas que retoman sus estudios los limitan, pues las guías para el manejo de las mismas son escasas y dificultan el proceso de estudio, al ver este tipo de inconvenientes estas personas vuelven a desmotivarse y no tener en claro sus objetivos educativos. Es importante enfatizar que la mayoría de estos adultos tienen pocas habilidades de lectura y escritura mismo que dificulta su proceso de enseñanza.

1.6. Experiencias en la utilización de las Plataformas Digitales en la UEJM.

1.6.1. Implementación de plataformas digitales

Para Rivas (2022), las plataformas virtuales son espacios donde se pueden ejecutar diferentes aplicaciones o programas en un solo lugar para responder a diversas necesidades, incluyendo el entretenimiento, la comunicación y la difusión de información.

Es importante identificar las necesidades educativas que tengan dentro de la población es decir que se debe comprender los requisitos de los usuarios y de los demás interesados en el manejo de la plataforma. Dicha implementación debe tener metas claras y medibles, donde los objetivos estén en base a las necesidades identificadas.



La plataforma que manejen de los JA de EI debe ser la más adecuada con diversos aspectos como seguridad, facilidad de utilización, capacidad de personalización y escalabilidad. Al momento de personalizar esta plataforma debe contener funciones y características relevantes además de integrarse con todos los sistemas existentes.

Por último, es importante que cualquier plataforma que se utilice en este tipo de educación es necesario que todo el personal docente este debidamente capacitado para que el manejo sea eficaz y comprensible para los usuarios; al momento de utilizar la plataforma es fundamental realizar pruebas extensas y así identificar diversos problemas.

1.6.2. Estrategias metodológicas

Para que exista un aprendizaje virtual efectivo para los JA de EI, es esencial fomentar estrategias que fomenten la participación activa, la motivación y el autoaprendizaje, así lo explica Bruzón (2021) que la variedad de metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) es extensa, y surgen nuevas categorías con el avance tecnológico y la actualización los entornos virtuales entre estos están:

1.6.2.1. Aprendizaje basado en problemas (ABP)

Es importante que los estudiantes aprendan cómo enfrentar los problemas del mundo con situaciones reales y de esta forma encontrar diversas soluciones. La idea del ABP es fomentar el pensamiento crítico, además aplicar el conocimiento adquirido, en el aprendizaje en línea se aplica creando casos de estudio, foros colaborativos y proyectos donde se puede resolver diferentes problemáticas por medio de la web.

1.6.2.2. Estudios de caso interactivos

Permite presentar situaciones del mundo de manera detallada que involucra activamente a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, mismos que están debidamente diseñados para que participen en los entornos en línea que hace intervenir a la tecnología para que la experiencia de aprendizaje sea más característica.

1.6.2.3. Aprendizaje colaborativo



Se realiza proyectos y tareas con herramientas colaborativas de distintas herramientas digitales que permitan el intercambio de ideas que pueden contener los documentos compartidos o videoconferencias.

1.6.2.4 Gamificación

En la actualidad la gamificación es uno de los recursos más destacado para el aprendizaje, ya que se utilizan elementos del juego, desafíos o recompensas que estarán en línea por ejemplo quizzes interactivos.

1.6.2.5. Aprendizaje autodirigido

Este enfoque educativo ayuda al estudiante a responsabilizarse de su aprendizaje, es decir no esperar que el docente en si sea quien guie directamente su forma de estudiar, sino que tome sus propias decisiones para aprender y evaluar su progreso, será capaz de tener un papel activo al adquirir su conocimiento.

1.6.2.6. Simulaciones y escenarios virtuales

Permiten a los estudiantes llegar al conocimiento por medio de situaciones practicas desarrollando habilidades en un entorno seguro. Facilita una comprensión más profunda y duradera de cada concepto, al simular dichos escenarios virtuales se fomenta el trabajo colaborativo además de la resolución de problemas.

1.6.2.7. Video clases interactivas

Esta estrategia permite la participación de forma proactiva de los estudiantes al interactuar con el contenido respondiendo preguntas, generando debates y realizando actividades prácticas, a su vez ayuda que los estudiantes pueden disponer de información en cualquier instante, también fomenta que el conocimiento sea adquirido a su propio ritmo, se puede utilizar el material y los recursos en base a sus necesidades o intereses.

1.6.2.8. Portafolios electrónicos

Se conoce como portafolio electrónico a la colección de trabajos en donde los estudiantes pueden demostrar su progreso durante su aprendizaje y logros conseguidos en el periodo, entre estos trabajos pueden ser ensayos, archivos multimedia o gráficos, además permite que lleven un



registro del trabajo realizado o logros, también la reflexión sobre su aprendizaje y puedan compartir a futuro tanto a sus compañeros como a los docentes. (Parodi, 2022)

1.6.2.9. Foros y discusiones en línea

Es aquella actividad en línea que permite el intercambio de ideas sobre un tema específico donde se puede expresar por cada estudiante o participante de foro conocer sus comentarios de forma pública, es importante entender que tiene una modalidad asincrónica donde se puede publicar un mensaje estableciendo su punto de vista sobre el tema expuesto para leer y responder de la mejor manera para retroalimentar el conocimiento compartido. (Acuña, 2023)

1.6.2.10. Feedback y evaluación formativa

La evaluación formativa permite conocer el rendimiento del estudiante donde los estudiantes se implican en el proceso de evaluación entienden sus fortalezas y debilidades dentro del proceso aprendizaje; mientras que al hablar de feedback se ayuda a comprender cuáles son sus áreas de mejora y contribuye a un aprendizaje efectivo, además de orientar como mejorar su desempeño y así cumplir con los objetivos educativos.

1.6.2.11. Flipped Classroom (Clase Invertida)

El material de estudio es enviado a los estudiantes que pueden ser videos, imágenes y documentos digitales, una vez revisado estos recursos durante el periodo de clase se inicia una discusión y contestar las inquietudes presentadas. Al utilizar esta estrategia en la educación virtual permite a los docentes crear videos educativos, foros, entre otros.

1.7. Resultados observados.

Los resultados que espera la educación a distancia para JA con EI es que puedan terminar sus estudios de bachillerato y así poder mejores oportunidades de vida, al utilizar las diferentes estrategias metodológicas activas los docentes pretenden promover la participación proactiva y la aplicación de los conocimientos con los diferentes recursos educativos subidos a las Plataformas Digitales, por lo que deberán realizar las actividades de forma responsable y al ritmo de estudio que puedan lograrlo.



Al utilizar estudios de casos como también resolución de conflictos se puede desarrollar en ellos habilidades críticas que permite abordar desafíos en la vida cotidiana y dentro del ámbito laboral. Entonces en el aprendizaje de adultos existirá diferentes formas de aprendizaje donde manejen la experiencia, reflexión y discusión con su nuevo conocimiento.

1.8. Impacto en la Educación Continua en los jóvenes y adultos

1.8.1. Desarrollo de habilidades para obtener un empleo

Según lo dice Villafranca (2023) la educación de personas con escolaridad sin finalizar tiene barreras sociales como económicas mismas que limitan el acceso a su educación, es así que se debe implementar políticas que fomenten esta modalidad de estudio eliminando los problemas financieros y crear un entorno accesible para todos. Las habilidades fundamentales que deberán desarrollar cada uno de los JA con que no han acabado con sus estudios son las siguientes:

- Ingresan a los programas de educación, cursos y sacar certificaciones para desarrollar habilidades para hacer el trabajo que sea de su interés.
- Identifica las habilidades más demandas en la actualidad como son digitales, programación, marketing digital, entre otras.
- Buscan mejorar sus relaciones interpersonales, tanto de comunicación efectiva como también el trabajo en equipo para resolver problemas.
- Para empezar su vida laboral buscan oportunidades de empleo en base a lo estudiado siendo voluntarios para ganar la experiencia requerida.

1.8.2. Contribución a la educación continua de jóvenes y adultos

Ofrecer a los JA la posibilidad de desarrollar diferentes habilidades específicas y continuar con sus carreras orientándoles a su correcta elección y así crecer profesionalmente a pesar de las barreras. Las instituciones educativas que dan a conocer estos programas benefician a la comunidad porque se pueden organizar talleres y cursos que aborden temas relevantes.

Los estudiantes pueden tener acceso a los diferentes recursos educativos que se encuentran en línea, como se mencionó anteriormente debido a las practicas realizadas en las empresas puede surgir oportunidades laborales. Las instituciones que contribuyen a la educación continua de JA con escolaridad inconclusa para que puedan fortalecerse proporcionándoles las herramientas



necesarias para superarse en la mayoría de los casos con sus familias y contribuir con la sociedad de manera significativa.

1.8.3. Relación entre el uso de plataformas digitales y oportunidades laborales

Las plataformas digitales en la actualidad han generado oportunidades laborales, especialmente en jóvenes, ya que se brinda a las empresas la posibilidad de acceder tener trabajadores con diversas habilidades y así aumentar su productividad para promover un diálogo de las autoridades, empleadores y trabajadores, de esta forma todos se ajustan a la realidad para mejorar la calidad de vida de la población.

1.9. Rol de los Docentes

1.9.1. Capacitación del personal para la enseñanza en entornos digitales.

En la actualidad existe bastante desinterés para capacitarse, el manejo de las Plataformas Digitales debe ser primordial adquirir nuevos conocimientos e involucrarse en el manejo de los recursos para la enseñanza, dicho despreocupación se puede deber a la falta de motivación, apatía a las TIC, para aprender o no poseer aparatos tecnológicos y conexión a internet para poder empoderarse de las herramientas para el trabajo académico. (Pinto & Plaza, 2020, pág. 172)

Las ventajas de la capacitación docente permiten aprovechar al máximo diferentes medios digitales, innovación y motivación para su formación en conocer sobre los procesos educativos para proceder a dar clases en línea a los jóvenes y adultos de tal forma que pueda acabar con las brechas educativas existentes dentro de la sociedad. (Pinto & Plaza, 2020)

La capacitación de los docentes para la enseñanza de los entornos digitales es fundamental para garantizar que los educadores estén listo a emplear herramientas que contenga la plataforma a utilizarse, por lo que se puede en enumerar diferentes pautas para capacitar a los profesores y estos son:

- Es importante conocer las habilidades digitales existentes de los docentes, así poder conocer que conocimiento requieren para satisfacer sus necesidades y de la comunidad educativa.
- Los docentes deben dominar habilidades técnicas básicas, como es el manejo archivos, la navegación en internet, el uso de las plataformas digitales y solución de problemas tecnológicos.

- Deberán crear materiales educativos digitales efectivos, que dinamicen el aula virtual como presentaciones, videos educativos, documentos basándose en el diseño de la plataforma digital.
- Es fundamental el manejo de estrategias efectivas para la enseñanza en línea, fomentando la participación y retroalimentación.
- La evaluación de los estudiantes debe ser efectiva, colocando herramientas en línea.
- Se debe manejar la plataforma digital fomentando la cultura de aprendizaje y herramientas digitales evolucionan rápidamente.

1.10.Evaluación del Proceso Educativo Digital

Para Cabero y Palacios (2021) los enfoques de evaluación se centran en la recopilación de información que los estudiantes recuerdan de los contenidos de la asignatura y promueve una metodología para que los docentes continúen con el proceso de enseñanza aprendizaje, utilizando nuevas estrategias al manejar entornos virtuales. Realizar una evaluación permite determinar si se cumplió el objetivo requerido, por lo tanto, se deberá seguir los siguientes principios.

1. Los estudiantes deben desarrollar el conocimiento.
2. Entornos virtuales que permita la participación e interactividad.
3. La evaluación aparte de ser una evaluación sumativa o formativa deberá ser una evaluación auténtica.

Pero las estrategias a utilizarse para la realización de una evaluación online son:

1. Las herramientas tecnológicas que se pudieran manejar y permitan acreditar la comprensión de los contenidos, como son los cuestionarios en línea.
2. Las actividades que promuevan el desarrollo competencial.
3. La gamificación.

Por último, las metodologías activas o auténticas son las estrategias de enseñanza y permiten el desarrollo y logro del estudiante para lograr solventar los inconvenientes que se sucinte tanto en el ámbito profesional como la vida cotidiana. Efectuar dichas metodologías implica planificar y dirigir la enseñanza de otra forma, siendo el estudiante el centro del conocimiento utilizando distintas técnicas y herramientas de evaluación. (Cabero & Palacios , 2021)

1.10.1.Rendimiento académico en los estudiantes jóvenes y adultos



Se entiende por rendimiento al esfuerzo y capacidad de trabajo que involucra la educación determinando el éxito o fracaso académico. Conocer cómo se encuentra el rendimiento de un grupo estudiantil mediante estadísticas de desempeño académico dado y como han aprovechado lo que le ofrece la institución educativa, en el caso de los JA con EI cumplir con terminar la secundaria o ser bachilleres para seguir cumpliendo con sus objetivos. (Dominguez, 2023, pág. 21)

1.10.2. Forma de evaluación de las actividades en la modalidad virtual

Las ponderaciones para aprobar cada una de las unidades en la MDV de cada convocatoria y así continuar con sus estudios es de la siguiente manera:

Tabla 2. Porcentajes para aprobar - convocatorias

Unidades 1-2-3-4	Porcentaje
Actividad Interactiva (foro)	3%
Actividades de aprendizaje	8%
Examen de Unidad	4%
Total de cada unidad	15%
Total de las cuatro unidades	60%
Examen final acumulativo	40%
Nota final de cada asignatura	100%

Fuente: Elaboración propia

El examen final acumulativo se rendirá al finalizar las cuatro unidades de las asignaturas serán considerados APTOS. Para aprobar el curso el estudiante necesita un puntaje igual o mayor a siete entre sus notas de las cuatro unidades y su examen final. La LOEI en el art. 212 menciona que si un estudiante obtuvo una nota final de 5 a 6,99 en promedio, podrá rendir un examen supletorio, la misma que debe aprobar con una nota mínima de siete.

1.10.3. Consideraciones específicas para la evaluación final de personas jóvenes, adultas y adultas mayores con Escolaridad Inconclusa.

Los estudiantes de diferentes edades que están inscritos en los niveles de Bachillerato en Ciencias y Bachillerato Técnico, en las modalidades semipresencial y a distancia mediante implementación virtual y asistida, deberán someterse a la Evaluación Final de Bachillerato. Este



proceso se llevará a cabo considerando las características específicas y el calendario establecido para esta población. (Ministerio de Educación , 2023, pág. 5)

1.11. Evaluación de la participación y compromiso

La evaluación del nivel de involucramiento y compromiso de los estudiantes que tienen EI en educación a distancia virtual es un proceso crucial para medir su rendimiento y compromiso en el entorno de aprendizaje en línea. Aquí hay algunos aspectos importantes a considerar:

Evaluar la participación y compromiso de los estudiantes con EI es fundamental para conocer como es el aprendizaje en línea, se evaluará la participación activa en las actividades a realizarse como son los foros, sesiones, presentaciones, tareas y proyectos. El docente tendrá que observar con frecuencia como son las contribuciones de los estudiantes al contenido ofrecido del curso.

Al momento de cumplir con las tareas se podrá analizar si los estudiantes realizan las tareas completas, además de entregar en tiempo establecido, también la entrega de trabajos que sean en base a los parámetros solicitados por el docente tutor permitirá que la evaluación sea eficaz y correcta. La relación mutua del estudiante con los materiales de aprendizaje proporcionados como las guías, videos y los insumos que sean requeridos para alcanzar el conocimiento.

Las clases virtuales que se otorgue a los estudiantes deberá evaluar la asistencia y la participación activa durante las reuniones en tiempo real; una de las metodologías que deben utilizarse debe ser de cooperación para tener una excelente relación con sus compañeros de clase con proyectos grupales o foros para compartir sus ideas. La evaluación debe ser de forma justa, en base a los criterios de evaluación que los docentes expusieron al empezar en este caso la convocatoria, por lo que deberán también implementar estrategias para apoyar a los estudiantes que puedan enfrentar problemas al estudiar a distancia.

1.12. Retroalimentación continua y ajustes necesarios

La retroalimentación continua en la EJA con EI es crucial para su aprendizaje y desarrollo, en el siguiente cuadro se puede observar cómo debería ser dicho refuerzo:

Tabla 3. Parámetros para la retroalimentación de los estudiantes JA con EI.



Pautas para la retroalimentación	Descripción
Personalización del Aprendizaje	Adapta el contenido y los métodos de enseñanza para satisfacer las necesidades y estilos de aprendizaje individuales.
Feedback Constructivo	Resalta los logros y brinda orientación sobre cómo mejorar.
Fomento de la Confianza	Crea un ambiente positivo y de apoyo que fomente la confianza en los estudiantes.
Metas y Objetivos	Divide las metas en pasos alcanzables y celebra los avances en el camino.
Formatos variados de retroalimentación	Utiliza una variedad de formatos de retroalimentación, como retroalimentación verbal, escrita, y también a través de actividades prácticas. (plataforma MOODLE)
Evaluación Formativa	Fomenta la autorreflexión para que los estudiantes sean conscientes de su propio progreso.
Flexibilidad	Reconoce y aborda las diferentes velocidades de aprendizaje y estilos de vida de los estudiantes adulto.
Comunicación Abierta	Fomenta la comunicación abierta entre educadores y estudiantes para abordar cualquier preocupación o desafío.

Fuente: Elaboración propia

1.13. Plataforma Moodle

En la UEJM de Quito, para quien va dirigida la presente investigación es importante conocer algunas definiciones acerca de la plataforma MOODLE, su funcionalidad, características relevantes y cómo ha evolucionado en la actualidad.

1.13.1. ¿Qué es la plataforma MOODLE?

En el ámbito educativo, la plataforma MOODLE se la reconoce no solo como una plataforma y software, sino también como una herramienta educativa. Forma parte de un conjunto de sistemas de gestión de plataformas virtuales, como el LMS (Learning Management System), que se conoce como Entornos Virtuales del Aprendizaje (EVA). En inglés, también se denomina VLM (Virtual Learning Management). (Alvarado, 2023, pág. 31)

1.13.2. Historia de la plataforma MOODLE

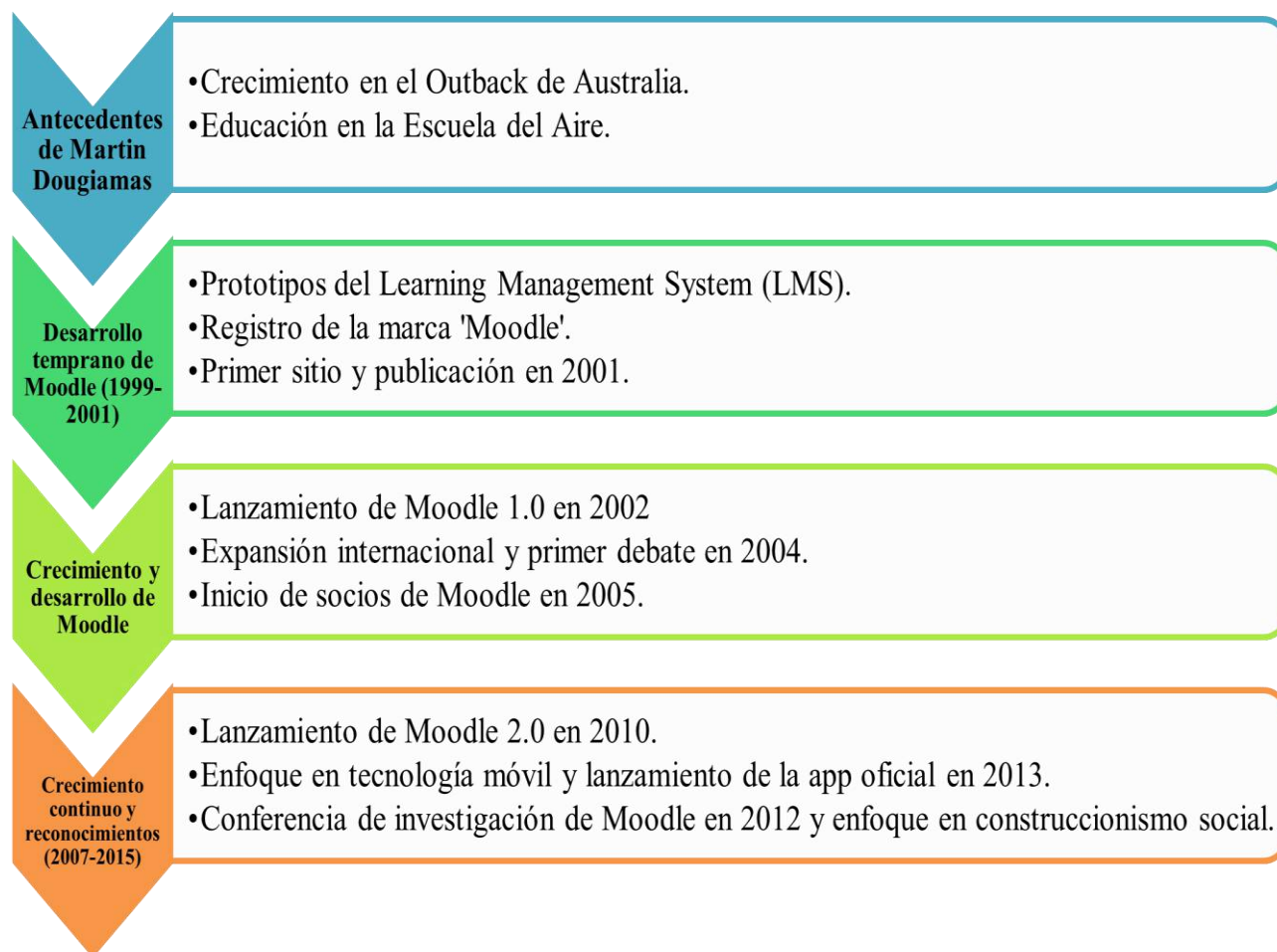


Ilustración 1. Ideas Principales de la Historia de MOODLE

1.13.3. Características de la Plataforma MOODLE

- Diseñada para ser responsiva y accesible, la interfaz de Moodle. (MOODLE, 2020)
- Organización en los cursos al gusto del usuario.
- Se manejan foros, glosarios, actividades de base de datos para el aprendizaje.
- El calendario permite mantener al día de las fechas de entrega y revisión de tareas.
- Almacenamiento de archivos en una nube.
- Se puede dar el formato más conveniente que tienen funcionalidad en diferentes dispositivos.
- Se pueden recibir las notificaciones de manera automática cuando lo crea necesario.
- Los docentes pueden monitorear el progreso y la finalización del curso activo.

1.13.4. Como funciona MOODLE

Moodle se fundamenta en la inclusión de contenidos en la plataforma en línea, lo que facilita a los estudiantes acceder en cualquier momento para consultar los cursos en los que están matriculados. Para llevar a cabo las clases, el docente debe cargar archivos o establecer actividades como foros, talleres, páginas web y otras antes de iniciar la sesión. (Moodle Perú, 2022)

1.13.5. Modelo Pedagógico de la Plataforma MOODLE

Desde el principio, se concibió como un recurso que fomenta la colaboración y la cooperación, con el objetivo de impulsar la autonomía de los participantes en sus procesos de aprendizaje.



Ilustración 2. Modelo Pedagógico que plantea (Arribi 2013)

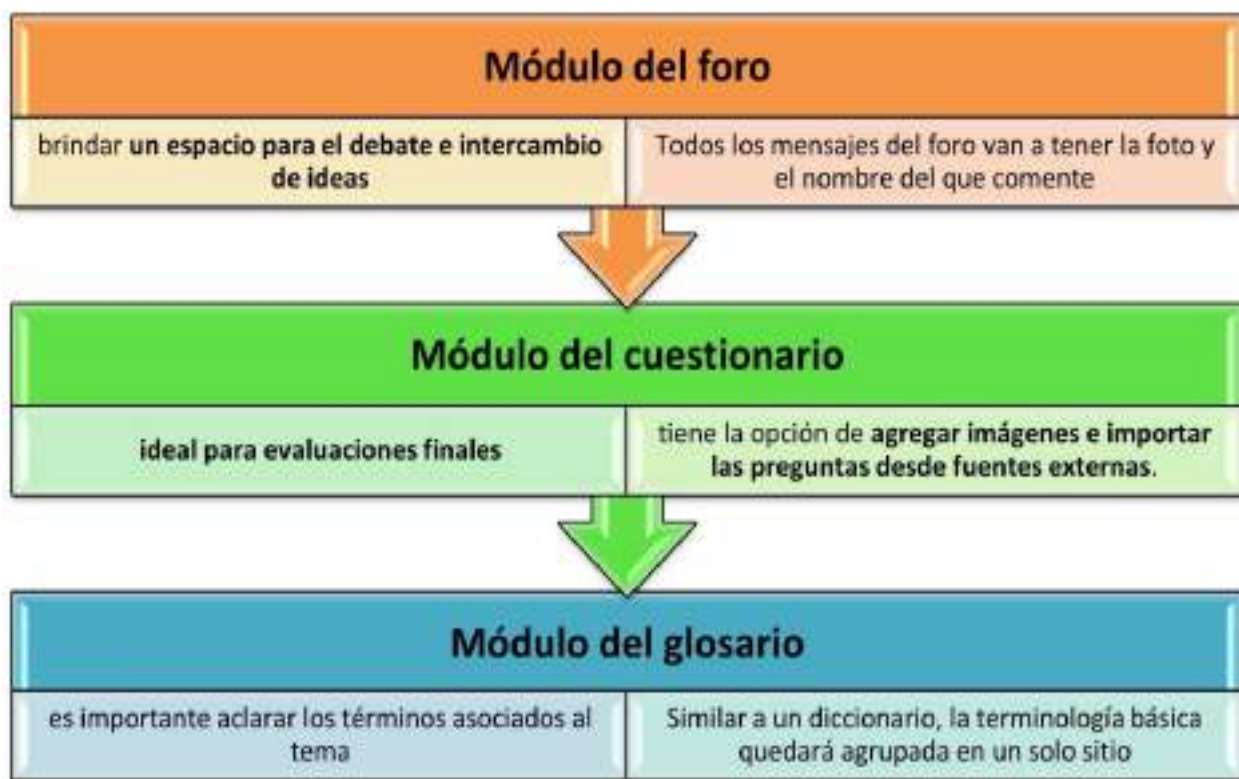


1.13.6. Ventajas y Desventajas de la Plataforma MOODLE

Tabla 4. Ventajas y Desventajas de la Plataforma MOODLE

Aspecto	Ventajas	Desventajas
Acceso y Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none">- Acceso en cualquier momento y lugar para estudiantes y profesores.- Interfaz amigable y fácil navegación.	<ul style="list-style-type: none">- Dependencia de la conectividad a Internet, limitando el acceso offline.- Requiere cierto nivel de habilidad técnica para la configuración inicial.
Gestión de Contenidos	<ul style="list-style-type: none">- Posibilidad de subir y organizar diversos tipos de archivos educativos.- Variedad de actividades integradas (foros, talleres, etc.) para enriquecer el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">- Cargar grandes cantidades de contenido puede ser lento y consumir ancho de banda.- La curva de aprendizaje para crear actividades avanzadas puede ser pronunciada.
Colaboración	<ul style="list-style-type: none">- Facilita la interacción y colaboración a través de foros y herramientas de comunicación.- Permite el seguimiento y evaluación continua del progreso del estudiante.	<ul style="list-style-type: none">- Algunos usuarios pueden sentirse abrumados por la cantidad de información y funciones.- La personalización de la apariencia puede ser limitada, lo que dificulta la marca institucional.
Seguridad y Privacidad	<ul style="list-style-type: none">- Controles de acceso y permisos para proteger la información.- Registro de actividad para el seguimiento de la participación y el rendimiento.	<ul style="list-style-type: none">- Puede haber preocupaciones sobre la privacidad de los datos, especialmente en instancias alojadas.
Actualizaciones y Soporte	<ul style="list-style-type: none">- Actualizaciones regulares con mejoras y correcciones de errores.- Comunidad activa y amplia base de usuarios para compartir experiencias y recursos.	<ul style="list-style-type: none">- La dependencia de la comunidad para soporte puede generar variabilidad en la calidad del mismo.
Costo	<ul style="list-style-type: none">- Open-source y gratuito, reduciendo costos en comparación con soluciones comerciales.	<ul style="list-style-type: none">- Los costos asociados con la personalización avanzada o soporte dedicado pueden aumentar.

1.13.7. Principales módulos de la Plataforma MOODLE



1.14. Microsoft Teams

El Microsoft Teams es una plataforma colaborativa que sirve para realizar equipos y desarrollar un trabajo donde pueden compartir diversos archivos (como documentos, imágenes o videos), también se puede realizar llamadas en grupos diferenciados y compartir la pantalla para lograr alguna meta propuesta dentro de la organización e interactuar con la información proporcionada en cualquier grupo o clase creada dentro de dicha plataforma. (Servicios Informaticos, 2020, pág. 3)

1.15. Microsoft Outlook

Es un software que pertenece a Office donde se puede administrar el correo electrónico que puede ser personal o corporativo, además que se puede manejar los diferentes contactos, tareas y tener una comunicación cercana con los diferentes usuarios que requieren manejar esta plataforma. (Ardilu, 2022)



1.15.1. Características de Microsoft Outlook

Según Ardilu (2022) esta plataforma tiene las siguientes características:

- Protección de la información mediante características de seguridad avanzadas.
- Restauración de elementos eliminados por error.
- Integración con dispositivos móviles para sincronización en tiempo real.
- Adaptación personal de la barra de herramientas según preferencias.
- Interfaz de usuario fácil de usar para mejorar la eficiencia.
- Colaboración en la gestión de agendas mediante la compartición de calendarios.
- Integración de varias cuentas de correo electrónico para una gestión más sencilla.
- Utilización de herramientas de filtrado antispam para evitar la recepción de correos no deseados.
- Conexión con Skype para realizar videollamadas y comunicación instantánea.
- Creación y ajuste de reglas para automatizar procesos según necesidades específicas.

1.15.2. Funciones de Microsoft Outlook

En la UEJM se maneja el software de Microsoft Outlook para la comunicación directa con el estudiantado y se requiere utilizar las siguientes funciones:

- Manejo y organización de mensajes en diferentes carpetas.
- Creación y programación de citas, eventos y listas de tareas.
- Almacenamiento de información crucial de contactos.
- Creación, asignación, seguimiento y clasificación de tareas.
- Inclusión de notas personalizadas en contactos, correos electrónicos y tareas.
- Almacenamiento seguro de elementos en la nube, como correos electrónicos, contactos y notas.
- Priorización y filtrado de mensajes para una mejor gestión.
- Integración con aplicaciones como Skype para facilitar la comunicación.
- Personalización de correos con diseños únicos y firmas personalizadas.
- Interconexión con otros programas de Office para la integración de datos.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

A continuación, se presenta la metodología de la presente investigación que tiene por objetivo analizar el impacto de las plataformas digitales en la EJA del primero bachillerato de la UEJM. El principal propósito de la investigación realizada es ayudar a los estudiantes que ingresan en el proyecto de escolaridad inconclusa para que se les facilite el manejo de las diferentes Plataformas Digitales utilizadas para la educación virtual. Para lograr lo propuesto, es importante dar a conocer aspectos fundamentales dentro de su metodología.

Primero se requiere realizar un estudio diagnóstico exhaustivos, misma que ayudará a conocer cuál es el nivel de manejo de diferentes plataformas digitales de los estudiantes con escolaridad inconclusa. Mediante este análisis se obtendrá una base sólida para poder proponer una guía que contenga cada paso del manejo de las plataformas digitales utilizadas durante cada convocatoria y así evitar la deserción de los estudiantes.

Además, es fundamental conocer la estructura de la guía con cada uno de los contenidos, como se utiliza los recursos multimedia en cada plataforma digital como también sus características. Los docentes también son parte esencial en la utilización de las guías para que los estudiantes tengan continuidad en su proceso de aprendizaje donde el manejo de las herramientas digitales propuestas se convierta en una gran habilidad en cada uno de ellos.

Por último, la investigación requiere manejar una adecuada metodología para la correcta implementación de la propuesta que explica un correcto manejo las diferentes plataformas virtuales, es importante evaluar como manejas dichas plataformas y si la propuesta dada es efectiva dentro de este enfoque durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en la modalidad virtual de jóvenes y adultos.

2.1.Operacionalización de variables

Según Carvajal (2023), la operacionalización de variables es crucial para garantizar la precisión de los resultados de la investigación y la validez del instrumento utilizado para recolectar datos. Este proceso implica el uso de técnicas y métodos específicos para medir una variable

durante una investigación. Consiste en descomponer y analizar la variable en sus componentes para facilitar su medición.

Entonces realizar la operacionalización de las variables se trata de descomponer cada uno de los componentes que estructuran el tema desarrollado que se fijan en cada una de las variables, para su desarrollo se puede desprender los indicadores que ayudan en parte con la investigación dentro de las que se analizan cada uno de los elementos que son susceptibles a medirse.

Tabla 5. Variable: Plataformas Digitales

Variable	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Técnica e instrumentos
Plataformas Digitales	Plataformas Digitales permiten ejecutar aplicaciones diversas en internet para resolver necesidades automatizadamente, optimizando recursos. (Giraldo, 2019).	Plataformas digitales Plataforma MOODLE Microsoft Teams Microsoft Outlook	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso • Utilización • Disponibilidad • Ventajas y desventajas • Implementación de Plataformas Digitales • Definición de MOODLE • Historia • Características • Ventajas y Desventajas de MOODLE • Características de Teams y Outlook • Funciones de Teams y Outlook. 	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>

Tabla 6. Variable: Educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa

Variable	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Técnica e instrumentos
Educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa	Las personas mayores de 15 años que no han completado la Educación General Básica y el Bachillerato, o que han estado ausentes del sistema educativo regular por más de 3 años (Ministerio de Educación, 2017).	<p>Desafíos Socioeconómicos y Educativos.</p> <p>Impacto en la educación de jóvenes y adultos.</p> <p>Rol de los docentes</p> <p>Evaluación digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Factores socioeconómicos • Dificultades educativas • Experiencias estudiantiles • Estrategias metodologías • Desarrollo de habilidades • Contribución de la educación • Oportunidades laborales • Capacitación • Rendimiento académico • Formas de evaluación • Consideraciones específicas para la evaluación • Evaluación de participación y compromiso • Retroalimentación 	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>



2.2. Enfoque de la investigación

El presente trabajo de investigación se basa en un enfoque mixto el cual combina los métodos cuantitativos y cualitativos. La parte cualitativa del estudio se genera a partir de las observaciones realizadas por el docente, las mismas se registraron en una ficha de observación, y la información recogida denota las dificultades en el manejo de la plataforma Moodle. En cambio, el enfoque cuantitativo permitió aplicar encuestas a los estudiantes de manera inicial, con el fin de conocer como enfrentan su realidad tecnológica. Otra encuesta aplicada sobre la guía propuesta de la investigación refleja información sobre la utilidad de la misma, permitiendo la tabulación de los datos obtenidos aplicando una estadística descriptiva.

El enfoque mixto ayuda a explorar y conocer como los estudiantes manejan las plataformas y cuáles son las diferentes problemáticas que se presentan al hacerlo. al mencionar el enfoque cualitativo, este permitirá obtener información acerca de las experiencias y percepciones identificadas durante el proceso enseñanza- aprendizaje, las técnicas cualitativas que se utilizó es la observación informal no estructurada tomando en cuenta todo lo observado y se ha registro dentro del documento de investigación la experiencia basado en las interpretaciones subjetivas del docente y de esta forma se puede obtener aspectos claves para el desarrollo de la guía propuesta que permita el correcto desenvolvimiento de los jóvenes y adultos que desean culminar con sus estudios.

En la misma línea, el enfoque mixto permite tener una visión holística, que explica los aspectos cuantitativos como cualitativos del fenómeno a estudiarse. Dicho enfoque es relevante en el ámbito educativo donde es importante conocer los resultados cuantificables como también las experiencias de cada uno de los estudiantes que son parte de este estudio.

Por último, se utiliza un enfoque mixto donde intervienen métodos cualitativos y cuantitativos que permite analizar datos observados y debidamente recolectados utilizando las diferentes técnicas de recolección que existen para la investigación.

2.3. Alcance de la investigación

Es importante reconocer que tiene un alcance descriptivo – exploratorio pues se necesita describir características que existen en este caso la educación para jóvenes y adultos de escolaridad inconclusa como también entender porque se limitan al manejar diferentes plataformas virtuales, por lo que se busca más información acerca de dicha problemática, por lo tanto, el enfoque y



alcance que se mencionó anteriormente ayuda al autor del presente proyecto a realizar una búsqueda e interpretación de información basado en autores que han realizado investigaciones similares y para recolectar los datos necesarios sobre el manejo de las plataformas virtuales de la modalidad.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

Se ha evidenciado la necesidad de realizar una investigación exploratoria para conocer las causas de la problemática mediante la observación fática que ha permitido identificar manifestaciones observadas y sus consecuencias en el proceso educativo de los docentes que dan la cátedra en cada curso.

Según el propósito de la investigación y los medios usados para la selección de la investigación aplicada porque en cada fase investigativa se realiza la praxis de acuerdo las preguntas de investigación, objetivos planteados para la búsqueda de información, métodos, análisis, planificación y ejecución para sus posibles soluciones que conlleva toda la investigación.

Además, la investigación documental también contribuye para este proyecto de tesis porque se apoya en todas las fuentes o documentos; consultando libros, revistas, artículos y fuentes que sirvan de sustento para esta investigación bibliográfica que en una parte de la estructura de la investigación debe visualizarse las fuentes consultadas. Considerando que al utilizar el método de análisis se ha logrado caracterizar el objeto de estudio señalando las características y los componentes principales mediante este tipo de investigación descriptiva se ha resaltado las categorías de la investigación según el tema de estudio.

2.5. Los métodos científicos de la investigación

En la presente investigación se emplea el método teórico de análisis/síntesis, según lo descrito por López y Ramos (2021). El análisis divide lo confuso en partes para entenderlo, mientras que la síntesis integra estas partes para revelar relaciones generales basadas en el análisis.

Histórico lógico.- Este método servirá para comprender como han ido evolución las Plataformas Digitales a lo largo del tiempo y su utilización en la educación a distancia virtual ya que se entiende que analiza la evolución del tema de investigación en un ámbito específico de la realidad social,



influenciada por los cambios económicos, políticos y sociales ocurridos durante el período de estudio, así como por los avances científicos (Ortiz, Alejandre, & Izaguirre, 2023, pág. 164).

Criterio de experto: para que la investigación sea de calidad se utilizará una de las técnicas de evaluación y validación denominada criterio de experto, para conocer como es el manejo de las Plataformas Digitales se requiere utilizar dicha técnica tanto en el diagnóstico, además de la viabilidad de la guía que permita saber paso a paso como utilizar las principales plataformas dentro de la educación a distancia virtual.

Selección de expertos: Es importante seleccionar un grupo de expertos que tengan un amplio conocimiento en la educación de personas para adultos, con la experiencia relevante dentro del campo a investigar, el uso de las Plataformas Digitales.

Métodos Empíricos

En base a los objetivos propuestos para la realización de la presente investigación los métodos empíricos utilizados serán:

2.6. La observación

Es la técnica en la que se observa un fenómeno o caso para recoger información y de esa manera analizarlo, además es fundamental en el proceso de investigación porque ayuda al investigador a recolectar los datos necesarios para complementar el estudio que se va realizar, en este caso el manejo que tienen los estudiantes de las Plataformas Digitales y las dificultades que se presentan (Hernández Sampiere , Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2016, pág. 185)

2.7. Encuesta

Se utilizará para la recolección de datos un cuestionario que será diseñado con la finalidad de generar datos informativos donde se pueda obtener una opinión de los estudiantes acerca de los problemas que se les presenta en el momento de utilizar las Plataformas Digitales durante la convocatoria y las sugerencias para que los docentes puedan guiar su proceso de aprendizaje.

2.8. Consulta bibliográfica

Mediante la utilización de este método se puede realizar la revisión de las diferentes fuentes de información que se utilizará para la estructura del marco teórico de esta investigación, además de encontrar otros proyectos realizados anteriormente que sirven como precedentes con temáticas



similares y por último definir los diferentes aspectos de la metodología para entender las principales definiciones para concretar el proyecto.

2.9. Métodos Estadísticos Matemáticos

Como es una investigación con cuali-cuantitativa se usará la tabulación de datos, análisis descriptivos e interpretativos para recolectar la debida información con los instrumentos de investigación utilizados donde se utilizarán los siguientes aspectos:

- Tablas que correspondan a los resultados obtenidos por la encuesta aplicada a los estudiantes de primero de bachillerato de la UEJM
- Análisis interpretativo
- Los gráficos de pastel para conocer los porcentajes y resultados de la información.

2.10. Declaración de la población y muestra

Población: En la UEJM se ha lanzado un proyecto destinado a que los jóvenes y adultos finalicen sus estudios secundarios en el Primer año de Bachillerato, específicamente en la materia de historia. Actualmente, hay 87 estudiantes matriculados, quienes serán considerados como la población de este estudio. Según Hernández et al. (2016), la población se entiende como el conjunto de todos los casos que cumplen con ciertas especificaciones.

Muestra: Para esta investigación se tomará como muestra a los estudiantes que se encuentran activos en la presente convocatoria que son 60 estudiantes de esa población de la asignatura de Historia como objeto de estudio del paralelo 08.

Criterios para la selección de la muestra (60 estudiantes):

- Presentan conectividad en la plataforma de manera constante
- Tienen acceso a internet
- Tienen los recursos tecnológicos requeridos para poder acceder a las Plataformas Digitales
- Pertenecen a la asignatura de historia donde el docente tiene su carga horaria.

Tabla 7. Población y muestra

	Estudiantes BGU
Población: Total de estudiantes del Primer año de Bachillerato	87
Muestra: Total de estudiantes del Primer año de Bachillerato	60
Total de Muestra	60



Figura 1. Población y muestra

2.11. Muestreo no probabilístico

Se conoce como muestreo no probabilístico a la técnica en donde el investigador selecciona una muestra basada en un juicio subjetivo, en el muestreo probabilístico cada una de las personas a participar en la investigación tiene la posibilidad de ser parte de esta, pero en el no probabilístico no todos los miembros de la población serán parte del estudio. Este tipo de muestreo son de mayor utilidad en los estudios exploratorios al utilizar la encuesta. (Ortega, 2023)

El muestreo no probabilístico por conveniencia es el que se utilizará en la presente investigación donde la muestra de la población se selecciona por conveniencia del investigador, se eligen por la facilidad que se recolecta la investigación y la persona que se está investigando no toma dicha muestra de totalidad de la población. Para que una investigación sea mejor lo mejor es analizar a toda la población, pero cuando es demasiado grande para evaluar lo más factible es manejar este muestreo. (Ortega, 2023)

2.12. Metodología general de la investigación

Al desarrollar la guía de uso de las principales Plataformas Digitales utilizadas por los jóvenes y adultos, se deberá implementar dicha propuesta a un grupo de estudiantes del primer año de bachillerato de la asignatura de historia. Durante esta etapa se recolectará datos cuantitativos



sobre el correcto manejo de las plataformas principalmente la MOODLE en el ingreso, realización de actividades y evaluaciones. Además, se obtendrán datos cualitativos mediante las encuestas para mejorar la calidad de la guía y que pueda ser un apoyo para los nuevos estudiantes de cada convocatoria.

2.12.1. Análisis de datos

Al momento en que los estudiantes utilicen la guía propuesta se realizará un análisis profundo, abordando tanto aspectos cuantitativos donde se manejarán datos estadísticos con el fin de conocer como si los estudiantes han mejorado en el manejo de las Plataformas Digitales y se familiarizan con su funcionamiento.

Es importante reiterar que en la presente investigación se utilizará el método analítico ya que este permite utilizar las habilidades del pensamiento crítico y una valoración de hechos observables, conocer los principales aspectos dentro del tema que se está indagando a profundidad. Se requiere descubrir la información más relevante del tema tratado, como se mencionó anteriormente es fundamental recolectar datos y examinar para probar las preguntas de investigación planteadas. (Puerta, 2022)

2.13. Cuestionario para recolectar información acerca de las complicaciones del uso de las plataformas digitales para los jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la UEJM

Para la obtención de los datos para la presente investigación se elaboró una encuesta estructurada de opinión acerca del nivel de complejidad que tienen las principales Plataformas Digitales que se manejan en la MDV. A través de esta encuesta se permitió tener datos relevantes de los estudiantes y obtener información clara de cómo es el uso de las Plataformas Digitales, es importante mencionar que en esta investigación se utilizó la escala de Likert para facilitar la interpretación y el análisis de los resultados obtenidos. Esta metodología permite tomar decisiones para la elaboración de la guía para el correcto y sencillo manejo de las Plataformas Digitales.

Gracias por tu ayuda en esta encuesta. El objetivo de la presente encuesta es conocer las complicaciones que se presentan durante el uso de las Plataformas Digitales para el primer de Bachillerato en la asignatura de Historia. Tus respuestas me ayudarán a diseñar una guía que indique paso a paso el uso de las principales plataformas y así facilite su manejo para que puedan



acceder los estudiantes con escolaridad inconclusa. Todas las preguntas serán tratadas con todo el nivel de confidencialidad necesario para el avance de la presente investigación.

2.13.1. Análisis de resultados

Para continuar con la presente investigación requiere realizar el debido análisis de resultados para que se puede conocer la información que se obtuvo a través de la encuesta realizada a los estudiantes de Primero de Bachillerato de la asignatura de historia acerca del uso de las Plataformas Digitales.

Es así que, a continuación, se da a conocer los resultados que se obtuvieron en la encuesta dirigida a los estudiantes, donde se podrá diagnosticar la viabilidad de desarrollar una guía para el correcto uso de las principales Plataformas Digitales utilizadas en la MDV.

1. ¿Cuál es tu opinión sobre el estudio a distancia virtual en comparación con la educación presencial?

Tabla 8. Tu opinión sobre el estudio a distancia virtual en comparación con la educación presencial

	Estudiantes	%
Es conveniente	10	17%
Moderadamente conveniente, pero menos interactivo que la educación presencial	45	75%
No tan conveniente como la educación presencial	5	8%
Nunca estudie a distancia	0	0%
Total	60	100%

PREGUNTA 1

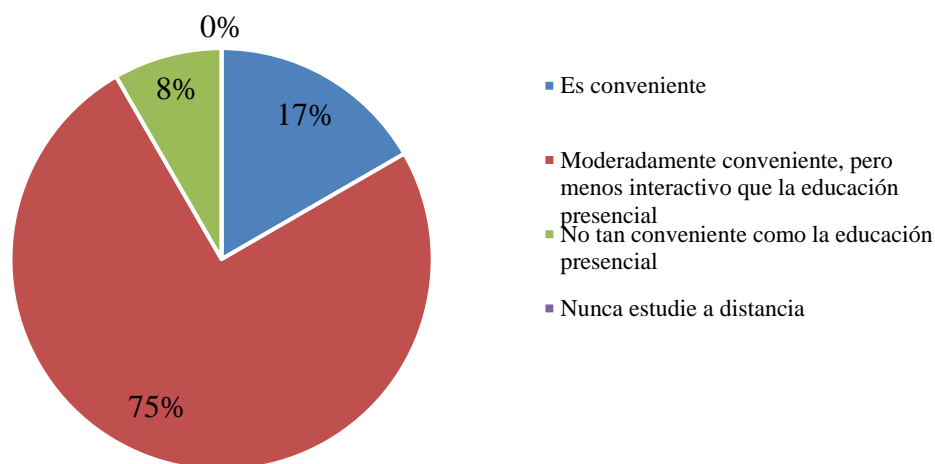


Figura 2. ¿Cuál es tu opinión sobre el estudio a distancia virtual en comparación con la educación presencial?

En base a la pregunta de qué opinan los estudiantes acerca del estudio a distancia virtual en comparación a la presencial respondieron lo siguiente, un 75% consideran que es moderadamente conveniente, pero menos interactivo que la educación presencial, el 17% piensa que es conveniente, mientras que el 8% dicen que no es tan conveniente como la educación presencial y ninguno dice que nunca han estudiado a distancia.

1. ¿Consideras que las Plataformas Digitales son útiles en la actualidad para completar la educación?

Tabla 9. Consideras que las Plataformas Digitales son útiles en la actualidad para completar la educación

	Estudiantes	%
SI	55	92%
NO	5	8%
Total	60	100%

PREGUNTA 2

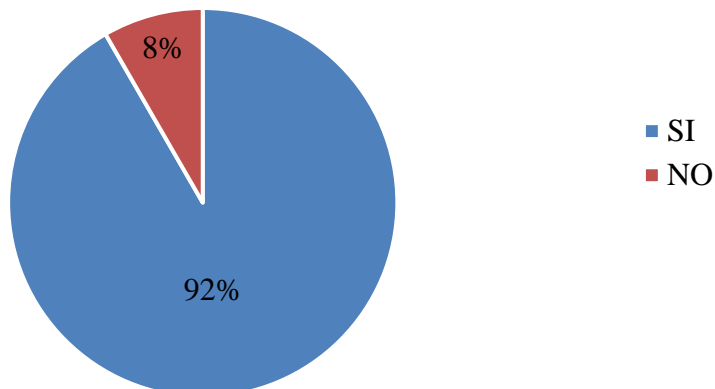


Figura 3. ¿Consideras que las Plataformas Digitales son útiles en la actualidad para completar la educación?

Para el 92% de los estudiantes del primer año de bachillerato las Plataformas Digitales son útiles en la actualidad para completar la educación, mientras el 8% consideran que las plataformas no son necesarias.

2. ¿Qué tipo de Plataformas Digitales ha utilizado para acceder a recursos educativos?

Tabla 10. Tipo de Plataformas Digitales que se han utilizado para acceder a recursos educativos.

	Estudiantes	%
MOODLE	50	83%
Teams	4	7%
Tutoriales de video (you tube)	0	0%
Redes sociales	6	10%
Otro	0	0%
Total	60	100%

PREGUNTA 3

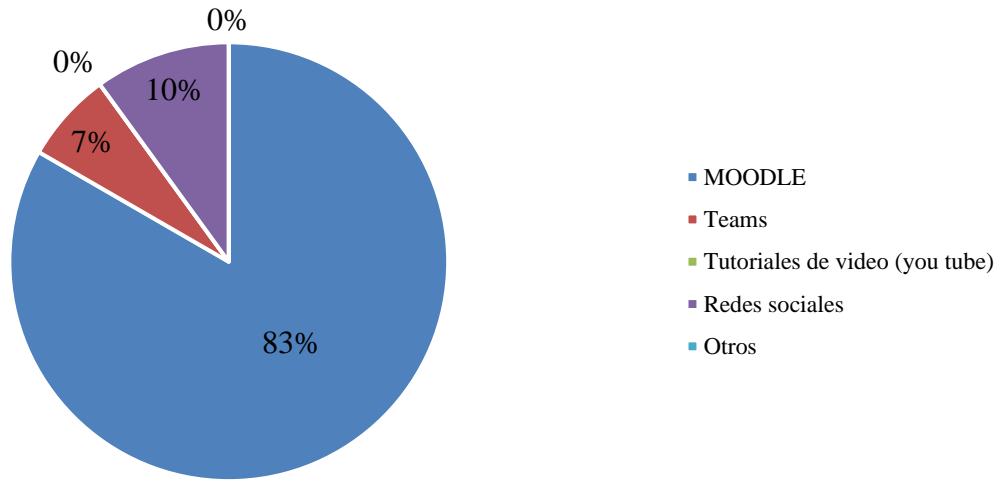


Figura 4. ¿Qué tipo de Plataformas Digitales ha utilizado para acceder a recursos educativos?

El 83% de los estudiantes mencionan en las encuestas que han utilizado la plataforma MOODLE para acceder a recursos educativos mientras que el 10% lo ha hecho por medio de las redes sociales y el 7% ha utilizado el Teams.

3. ¿Cómo valoras tu desenvolvimiento al utilizar las Plataformas Digitales?

Tabla 11. Cómo valoras tu desenvolvimiento al utilizar las Plataformas Digitales

	Estudiantes	%
Excelente	4	7%
Buena	0	0%
Regular	6	10%
Mala	20	33%
Muy mala	30	50%
Total	60	100%

PREGUNTA 4

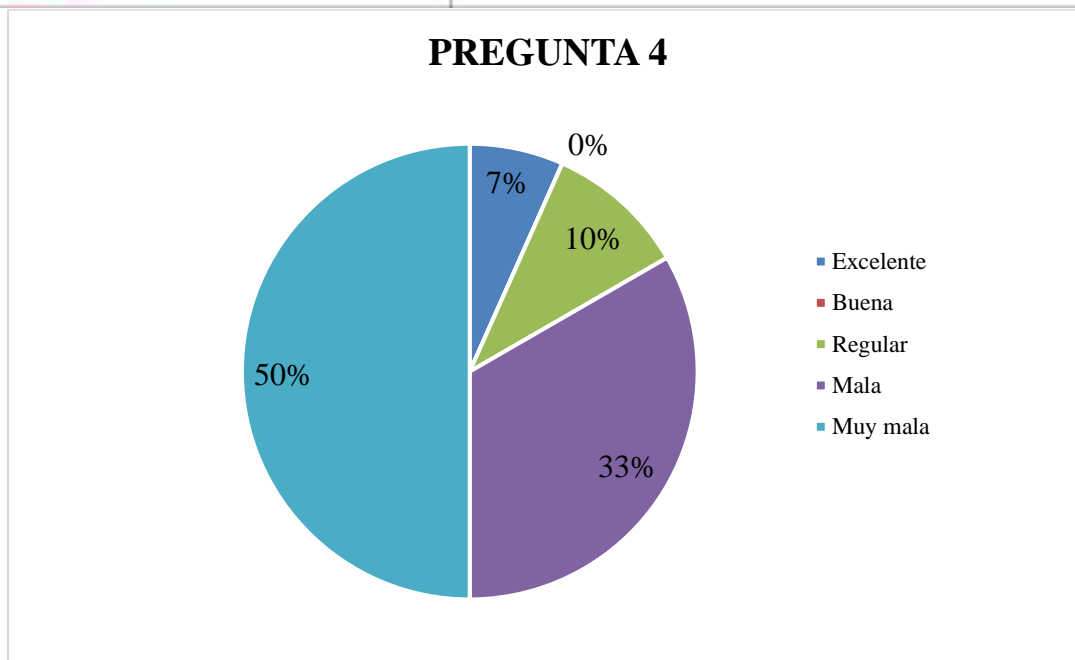


Figura 5. ¿Cómo valoras tu desenvolvimiento al utilizar las Plataformas Digitales?

El 50% de los encuestados ha tenido un desenvolvimiento en las Plataformas Digitales muy mala, mientras que el 33% tiene una mala utilización de dichas plataformas, el 10% tiene un manejo regular y el 7% de los estudiantes del primer año de bachillerato de la asignatura de historia dicen que tienen un excelente desenvolvimiento al utilizarlas.

4. ¿Qué desafíos enfrentas al utilizar plataformas digitales para tu educación?

Tabla 12. Desafíos que enfrentan al utilizar plataformas digitales para la educación

	Estudiantes	%
Falta de acceso a internet	0	0%
Falta de habilidades tecnológicas	45	75%
Limitaciones de dispositivos electrónicos	15	25%
Escaso tiempo disponible	0	0%
Otro	0	0%
Total	60	100%

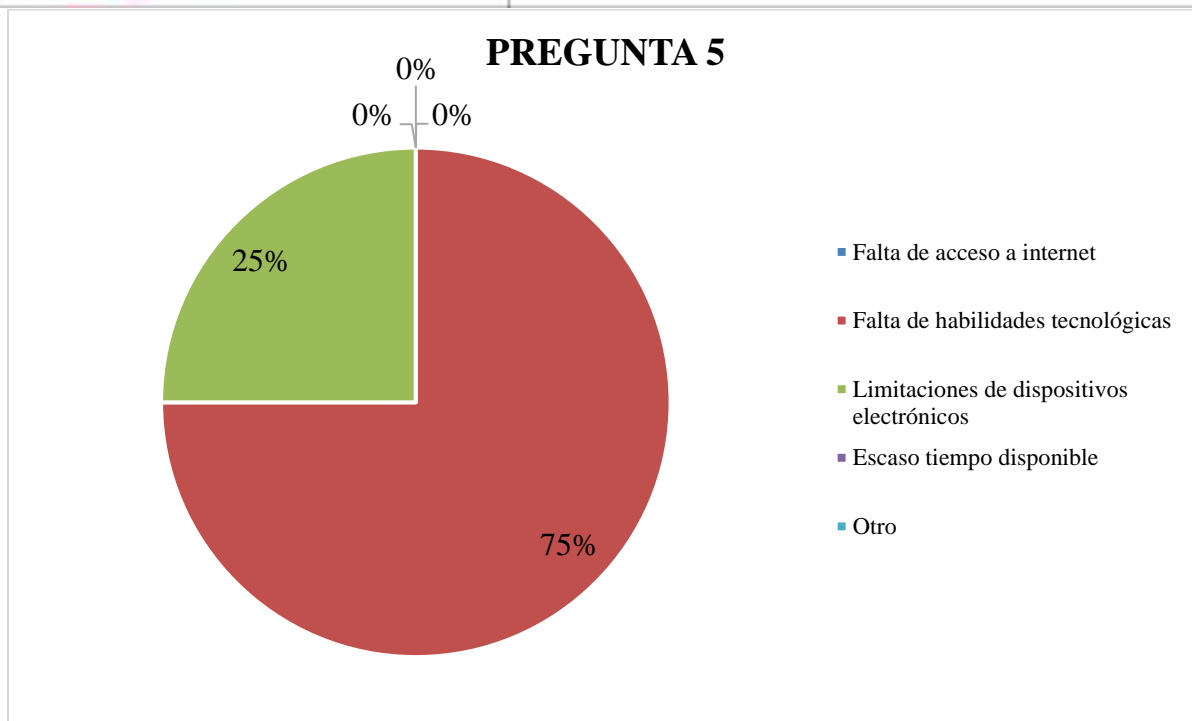


Figura 6. ¿Qué desafíos enfrentas al utilizar plataformas digitales para tu educación?

El 75% de los estudiantes que respondieron la encuesta dicen que la falta de habilidades tecnológicas es el mayor desafío para poder dar continuidad con sus estudios, mientras que el 25% mencionan que tiene que las limitaciones de dispositivos electrónicos han sido uno de los desafíos más notables para cada uno de ellos.

5. ¿Has recibido alguna capacitación previa sobre el Uso de Plataformas Digitales para el Aprendizaje?

Tabla 13. Has recibido alguna capacitación previa sobre el Uso de Plataformas Digitales para el Aprendizaje

	Estudiantes	%
Sí, he recibido capacitación	2	3%
No, he recibido capacitación	58	97%
Total	60	100%

PREGUNTA 6

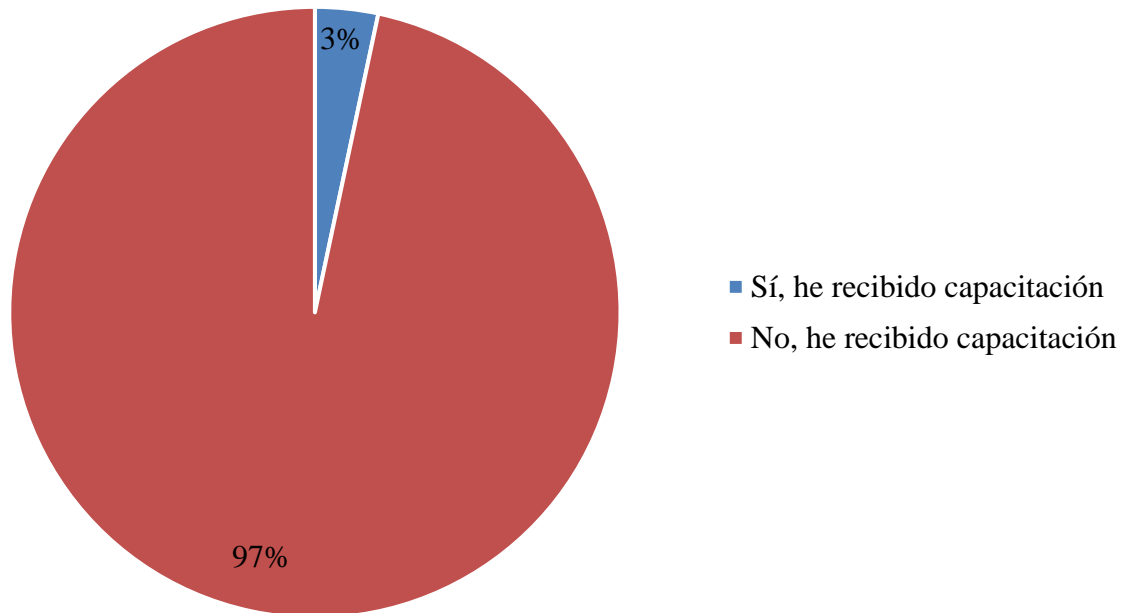


Figura 7. ¿Has recibido alguna capacitación previa sobre el uso de las plataformas digitales?

Sobre la pregunta que si han recibido alguna capacitación previa sobre el uso de las plataformas digitales el 97% de los estudiantes de primer año de bachillerato de la asignatura de historia no han recibido capacitaciones y el 3% de ellos dicen que si han recibido capacitaciones.

6. ¿Con qué frecuencia utilizaría la plataforma educativa para acceder al curso y actividades?

Tabla 14. Con qué frecuencia utilizaría la plataforma educativa para acceder al curso y actividades

	Estudiantes	%
Diariamente	25	41%
1 vez a la semana	25	42%
1 vez cada 15 días	10	17%
1 vez al mes	0	0%
Total	60	100%

PREGUNTA 7

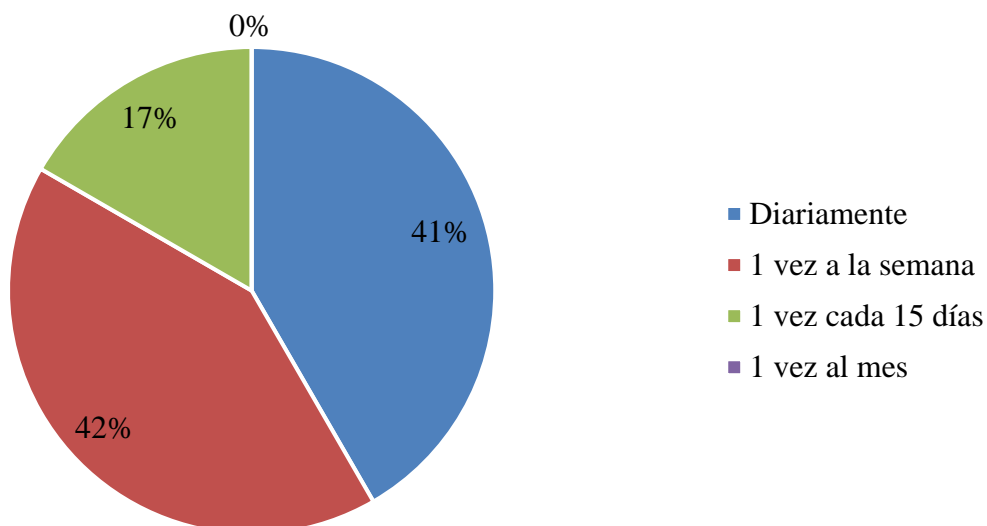


Figura 8. ¿Con qué frecuencia utilizaría la plataforma educativa para acceder al curso y actividades?

La frecuencia con la que los estudiantes accederían al curso y actividades para seguir con sus estudios el 42% de los encuestados dicen que ingresarían una vez a la semana, mientras que el 41% de los estudiantes explican que lo realizarían diariamente y el 17% de ellos dicen que ingresarían una vez cada 15 días.

7. ¿Qué tipo de apoyo o recursos crees que necesitarías para mejorar tus habilidades en el uso de las plataformas digitales?

Tabla 15. Tipo de apoyo o recursos que necesitarías para mejorar tus habilidades en el uso de las plataformas digitales

	Estudiantes	%
Tutoría individual	5	8%
Sesiones de capacitación grupales	3	5%
Guías de usuario	42	70%
Videos tutoriales	10	17%
Otros	0	0%
Total	60	100%

PREGUNTA 8

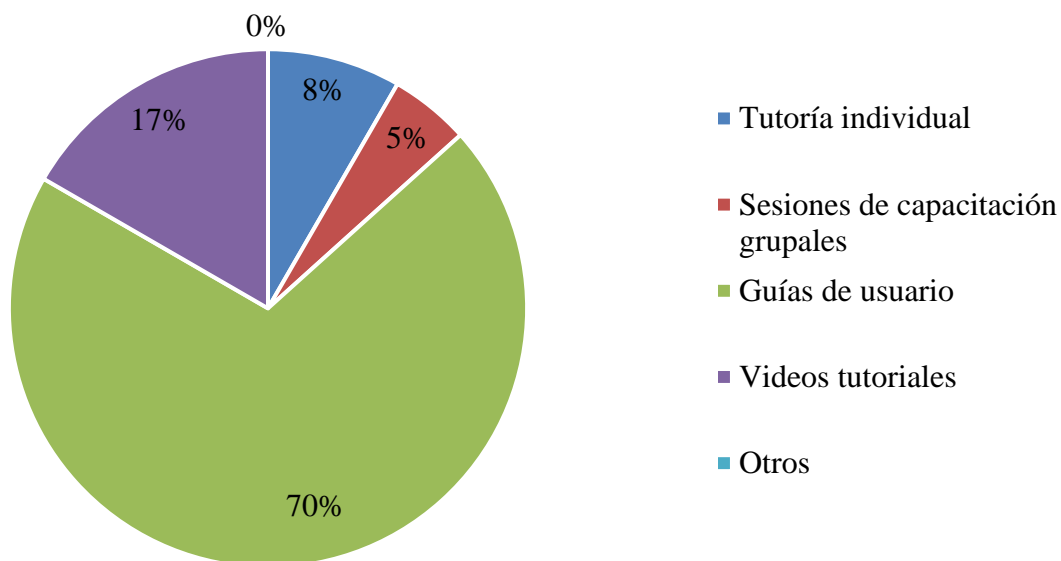


Figura 9. ¿Qué tipo de apoyo o recursos crees que necesitarías para mejorar tus habilidades en el uso de las plataformas digitales?

El 70% de los estudiantes del primer año de bachillerato dicen que para mejorar sus habilidades en el uso de plataformas para su aprendizaje lo mejor sería utilizar guías de usuario, mientras que el 17% lo harían con videos tutoriales, el 8% les ayudaría una tutoría individual y el 5% de los estudiantes mejorarían sus habilidades con sesiones de capacitación grupales.

8. En qué medida ha sido beneficiado por la utilización de las Plataformas Digitales como contribución al aprendizaje y comprensión de los contenidos.

Tabla 16. En qué medida ha sido beneficiado por la utilización de las Plataformas Digitales como contribución al aprendizaje y comprensión de los contenidos

	Estudiantes	%
Altamente beneficioso	45	75%
Moderadamente beneficioso	5	8%
Poco beneficioso	4	7%
Nada beneficioso	6	10%
Total	60	100%

PREGUNTA 9

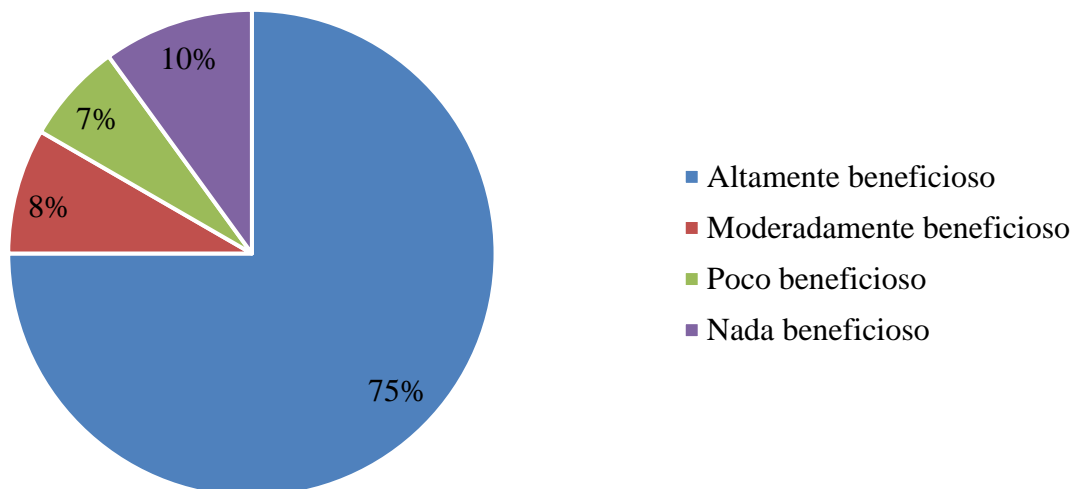


Figura 10. En qué medida ha sido beneficiado por la utilización de las Plataformas Digitales como contribución al aprendizaje y comprensión de los contenidos

Para el 75% de los estudiantes del primer año de bachillerato de la asignatura de historia consideran que es altamente beneficioso la utilización de las Plataformas Digitales como contribución al aprendizaje y comprensión de los contenidos, mientras que el 10% dicen que no es nada beneficio, el 8% explican que es moderadamente beneficioso y el 7% de ellos dicen que son poco beneficioso para el aprendizaje.

Análisis de resultados

El estudio realizado fue realizado a los estudiantes del primer año de bachillerato de la asignatura de historia de la MDV de la UEJM, misma que se realizó a quienes son personas aptas y presentan actividad en el aula virtual.

En lo que se refiere a lo que opinan los estudiantes acerca del estudio a distancia virtual se obtuvo un puntaje significativo del 75% piensan que este tipo de educación es moderadamente conveniente pero menos interactivo que la educación presencial, pues la relación estudiante-docente no puede ser la misma en esta forma de educación, sin embargo, un 17% entienden que es



conveniente educarse en línea por los diversos factores que han existido para terminar el bachillerato.

En lo que respecta a la utilidad de las Plataformas Digitales en la actualidad es evidente que la mayoría (92%) de los estudiantes consideran que son sumamente importantes para la educación, no necesariamente la virtual o en línea sino también en la presencial pues ahora es fundamental el uso de nuevas herramientas tecnológicas y así potenciar el conocimiento, el mínimo de los estudiantes (8%) consideran que utilizar estas plataformas no son necesarias.

Es importante resaltar que en la MDV de la UEJM se utiliza la plataforma Moodle por lo que la mayoría de estudiantes (83%) utiliza esta plataforma para acceder a recursos educativos, a pesar de las adversidades presentadas para manejarlas, pero el (10%) entiende mejor las actividades por el manejo de redes sociales, pero solo el (7%) de solo ha utilizado el Teams para adquirir el conocimiento. De acuerdo a lo encontrado es fundamental mejorar la comprensión de la accesibilidad a esta plataforma.

Pero el desenvolvimiento en las Plataformas Digitales el (50%) de los estudiantes es muy mala y el (33%) considera que es mala por lo que se entiende que no se puede comprender el contexto de la plataforma MOODLE, al entender la ubicación de las actividades, guías, cuestionarios, etc. Lamentablemente solo el (7%) de los estudiantes que son mínimos que pueden manejar las plataformas de forma excelente.

La falta de habilidades tecnológicas es el mayor desafío que tienen cada una de los estudiantes para continuar con sus estudios pues el (75%) de ellos explican que ese es el factor que incide en el mal desenvolvimiento de las plataformas son pocos (25%) los que presentan limitaciones por la falta de dispositivos electrónicos.

La única capacitación que reciben los estudiantes para la utilización de la plataforma MOODLE los estudiantes de esta modalidad es durante el propedéutico donde se les puede dar indicaciones, pero muy breves de uso eso por eso que el (97%) de los estudiantes dicen no haber recibido capacitaciones y pocos de los estudiantes (3%) no.



Para ingresar a la plataforma la mayoría de estudiantes (42%) explican que se una vez a la semana, esto se entiende que ellos tienen poco interés en aprender a manejar la plataforma ya que no la entienden y se frustra al momento de ingresar al curso, es así que la mayoría de estudiantes (70%) dicen que mejorar sus habilidades en el uso de plataformas para su aprendizaje lo mejor sería utilizar guías de usuario ya que estas tienen claramente especificadas en las instrucciones y menos estudiantes consideran que las capacitaciones grupales no serían la mejor opción para aprender sobre las Plataformas Digitales.

Por último, es fundamental entender que la mayoría de estudiantes (75%) de la asignatura de historia entienden que es altamente beneficioso la utilización de las Plataformas Digitales contribución al aprendizaje y comprensión de los contenidos debido a que en la actualidad la educación ha cambiado y está estrechamente relacionado con las nuevas herramientas tecnológicas mismas que ayudarían a mejorar el contexto educativo.

Conclusiones del capítulo

El siguiente trabajo de investigación es de tipo mixta donde se busca encontrar datos cuantitativos y cualitativos que permitan desarrollar una guía para el uso de las principales Plataformas Digitales de los estudiantes jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa. El alcance de esta investigación se basará en la implementación de una guía de usuario a los estudiantes de primero de bachillerato de la asignatura de historia para que puedan manejar las plataformas en especial la MOODLE, utilizando una valoración de expertos para mejorar dicha guía, a su vez utilizar una encuesta que permita conocer el avance que han tenido durante su aplicación y si les motiva a continuar en esta modalidad de estudio.

Para realizar la presente investigación, se utilizarán los métodos cuantitativos y cualitativos. Los instrumentos empleados serán cuestionarios para conocer el nivel de dificultad en el uso de las Plataformas Digitales y como la implementación de una guía de usuario permitirá su correcto manejo, además de conocer las perspectivas de cada uno de los estudiantes en la continuidad de sus estudios. Al implementar estos métodos y herramientas ayudará para comprender los resultados obtenidos y analizar profundamente la investigación.



El propósito investigativo estará basado en la guía de usuario donde se recolectará datos cuantitativos y cualitativos. Dentro del enfoque cuantitativo se centrará en primero diagnosticar los problemas que existen en el estudio virtual o en línea con las Plataformas Digitales, además de evaluar la implementación de una guía de usuario sus posibles ventajas como también sus limitaciones y como mejorarla. De igual manera el enfoque cualitativo donde se explorarían las opiniones y experiencias de los estudiantes con el análisis de las respuestas que presenten en un cuestionario sobre dicha guía. Al manejar los dos enfoques se puede tener una valoración holística de la efectividad de la guía y como llegaría a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

La investigación durante su etapa de diagnóstico que la mayoría de los estudiantes tienen una falta de habilidades tecnológicas principalmente en el manejo de la plataforma MOODLE. La propuesta de la guía de usuario proporciona una solución directa a esta dificultad al ofrecer instrucciones detalladas y orientación paso a paso sobre cómo utilizar la plataforma de manera efectiva. La guía estará diseñada de forma clara y accesible, lo que permite a los estudiantes mejorar sus habilidades tecnológicas de forma autónoma y que el docente pueda dar un acompañamiento eficaz y simple para su comprensión.



CAPITULO 3. PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. INTRODUCCIÓN

La tecnología en la actualidad se ha convertido en una parte esencial en el contexto educativo, pero el desafío que tienen en la actualidad cada uno de los sistemas educativos es adaptarse a esta era digital. Es importante entender que ahora esta tecnología no debe ser solo una herramienta para el desenvolvimiento docente; para enseñar en las clases en línea se debe manejar ritmos de aprendizaje, cambiar el rol docente, trabajar en las actuales tendencias de la educación para intervenir en la educación, flexibilizar la forma de evaluación, es decir implementar las tutorías en línea, la comunicación por las diversas plataformas digitales con los estudiantes, clases invertidas, entre otras. Por lo tanto, al realizar una guía donde estará definido como será el ingreso, la realización de tareas, foros y exámenes que se tenga asignada en la plataforma Moodle, como también el manejo del Teams para recibir las clases de cada asignatura y poder realizar los cuestionarios finales. Al utilizar una metodología mixta los resultados obtenidos pueden validarse entre sí. (Luciani, 2021)

3.2. Presentación

La presente propuesta se considera como una alternativa para ayudar a dar solución al problema de la presente investigación identificada en la UEJM en la MDV en relación a la falta de habilidades en el manejo de las plataformas virtuales específicamente en el MOODLE que son una de las causas para que exista deserción de los jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa.

Se entiende como guía al instrumento que dirige o enseña el camino para poder cumplir un objetivo donde se encuentra la organización, planificación y orientación hacia su fin. Puede ser utilizado por un docente, estudiante o persona que requiera conocer paso a paso el tema a desarrollarse. En el presente trabajo se pretende realizar una guía que oriente y facilite el proceso de enseñanza – aprendizaje, el papel del docente es construcción de la misma en base a la plataforma digital que se requiere que se refleje los objetivos, contenidos, recursos y su evaluación. Los estudiantes involucrados tendrán que adaptarse a la creación de diferentes partes de la guía como el contenido, resultados y como se desarrolla en cada etapa, de igual forma entender las



oportunidades y amenazas para mejorar la guía y proceder a seguir aplicándola. (Pino & Urías , 2021)

3.3.Objetivo General

Desarrollar habilidades y competencias en los estudiantes para utilizar eficientemente Plataformas Digitales como MOODLE, Teams, Outlook, entre otras, para tener mejores habilidades en el manejo de entornos virtuales para el aprendizaje de la MDV de la UEJM.

3.4.Objetivo Específicos

- Familiarizar a los estudiantes jóvenes y adultos con la interfaz y funcionalidades de las plataformas digitales, mediante la exploración de cada una de las herramientas principales.
- Capacitar a los estudiantes en la gestión efectiva de recursos y herramientas ofrecidos por las plataformas digitales, de una guía de usuario.
- Fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes para la utilización de la guía de manejo de plataformas digitales, promoviendo el trabajo en equipo.

3.5.Fundamentación

Para la presente propuesta se fundamenta en primer lugar en el contexto tecnológico considerando que en la educación virtual en la actualidad permite innovar y tener presente que la tecnología siempre va cambiando al generar alternativas para interactuar en el ámbito educativo en este caso los protagonistas son los estudiantes ya que requieren desarrollar el aprendizaje autónomo, las Plataformas Digitales son fundamentales tanto en la educación, como en el trabajo. (Barrera & Guapi, 2018)

La necesidad de capacitar a los estudiantes en el uso de las Plataformas Digitales para que puedan dar continuidad a sus estudios en este caso, se debe explicar como una guía de usuario bien estructurados para contribuir en el proceso enseñanza – aprendizaje, la eficiencia, eficacia y la experiencia en los entornos digitales. El dominio del manejo de dichas plataformas a pesar de ser fundamental para poder alcanzar las metas en el ámbito educativo también sirve para el desarrollo profesional destacando el conocimiento y las habilidades tecnológicas que se adquiere para mejorar las oportunidades de empleo.

Finalmente, para salir de su cuenta de correo electrónica solo debe de ingresar en el nombre de su perfil que está en la parte superior derecha y elegir la opción de cerrar sesión

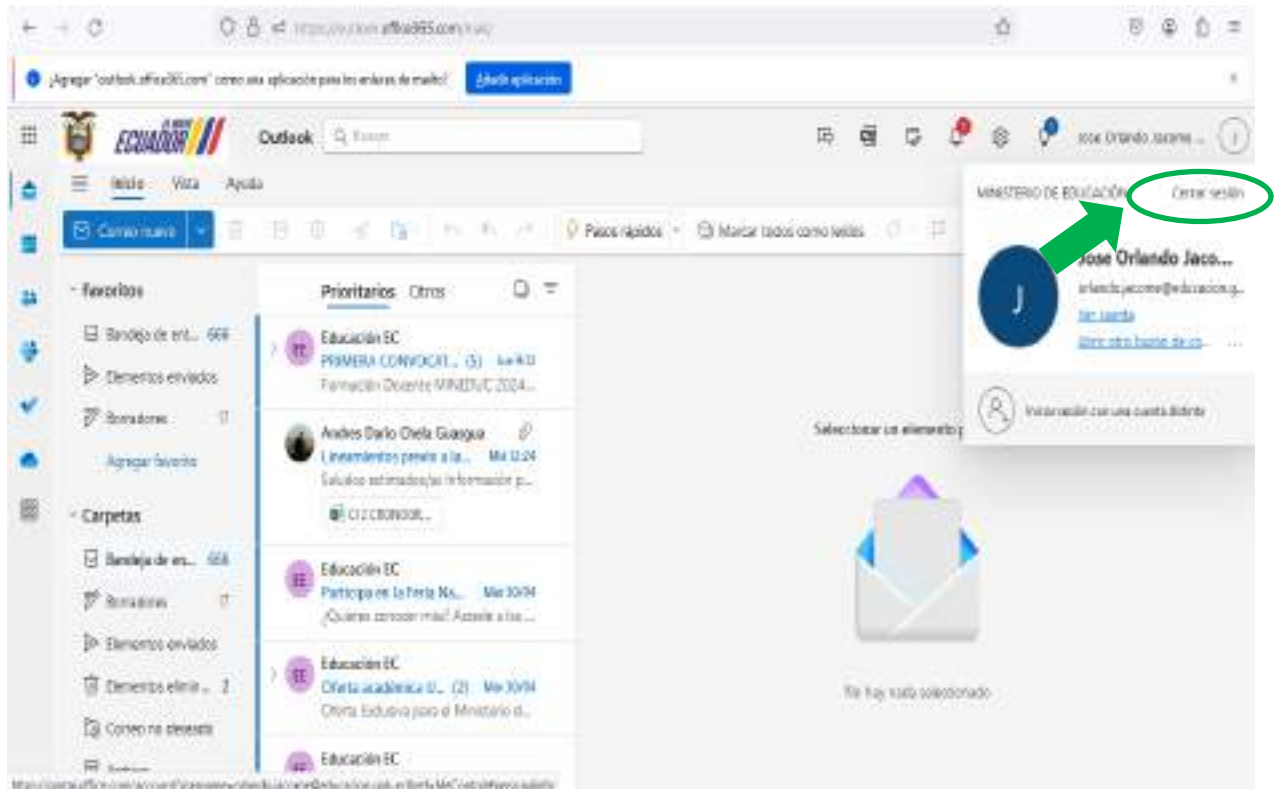


Ilustración 59. Cerrar sesión del correo

3.7.11. Requerimientos metodológicos y/o tecnológicos

Requerimientos metodológicos

- 1. Investigación de usuarios:** Realizar entrevistas, encuestas o grupos focales con usuarios potenciales para comprender sus necesidades, habilidades y preferencias de uso.
- 2. Análisis de tareas:** Identificar las tareas específicas que los usuarios realizarán en la plataforma y cómo estas se integran en sus procesos educativos.
- 3. Diseño centrado en el usuario:** Desarrollar la guía de usuario con un enfoque centrado en las necesidades, habilidades y conocimientos de los usuarios finales.

- 4. Accesibilidad:** Asegurarse de que la guía sea fácil de entender y seguir para una amplia variedad de usuarios, incluidos aquellos con diferentes niveles de habilidad tecnológica y posibles discapacidades.
- 5. Lenguaje claro y conciso:** Utilizar un lenguaje sencillo y directo para explicar los procesos y funciones de la plataforma, evitando tecnicismos innecesarios.
- 6. Evaluación continua:** Recopilar comentarios de los usuarios durante todo el proceso de desarrollo de la guía y realizar ajustes según sea necesario.

Requerimientos tecnológicos

- 1. Formato accesible:** La guía de usuario debe estar disponible en varios formatos, como documentos PDF descargables, páginas web responsivas y tutoriales en video.
- 2. Navegación intuitiva:** Organizar la información de manera lógica y proporcionar una navegación clara para que los usuarios puedan encontrar rápidamente la información que necesitan.
- 3. Ilustraciones y multimedia:** Utilizar imágenes, diagramas y videos para ilustrar los conceptos y procesos de manera visual y facilitar la comprensión.
- 4. Compatibilidad multiplataforma:** Asegurarse de que la guía sea compatible con una variedad de dispositivos y sistemas operativos, incluidas computadoras de escritorio, tabletas y teléfonos inteligentes.
- 5. Actualizaciones periódicas:** Mantener la guía actualizada con los cambios y actualizaciones de la plataforma, proporcionando versiones revisadas según sea necesario.

3.7.12. Recursos

La guía de usuario se podrá visualizar en formato PDF, ya que se realizó con la plataforma MOODLE para poder conocer su manejo. Utiliza software como Adobe Creative, Canva y Piktochart para crear gráficos, imágenes y diagramas visuales para tu guía de usuario.

En cuanto a los recursos humanos están un colaborador que aporte conocimientos en teorías de aprendizaje y pedagogía para garantizar que la guía esté alineada con las mejores prácticas educativas. También un profesional que garantice que la guía sea accesible para personas con discapacidades, considerando pautas de accesibilidad web y diseño inclusivo. Por último, persona



encargada de implementar la guía en línea, asegurándose de que sea compatible con diferentes navegadores y dispositivos.

3.7.13. Beneficiarios

Los beneficiarios serán los estudiantes jóvenes y adultos quienes forman parte del programa de educación de la modalidad virtual de la institución. También los docentes que recién ingresan a ser parte de este proyecto para tener claridad de como los estudiantes deben utilizar las Plataformas Digitales en este caso el MOODLE, Teams y Outlook.

3.7.14. Cierre

La presente guía ayuda a explorar como se debe utilizar las Plataformas Digitales para enriquecer y transformar la experiencia educativa de jóvenes y adultos. Desde el inicio, se ha podido abordar los aspectos clave para aprovechar al máximo estas herramientas en el proceso de aprendizaje.

Al finalizar esta guía, se espera haber proporcionado un recurso útil y comprensible que te ayude a navegar por el mundo de la educación digital con confianza y éxito. Recordando siempre que el aprendizaje es un viaje continuo, y estas plataformas están aquí para acompañarte en cada paso del camino. A medida que se entienda que, en esta nueva era de aprendizaje digital, se puede aprovechar al máximo todas las funciones y recursos disponibles en las Plataformas Digitales. Experimenta, colabora y descubre nuevas formas de aprender y enseñar.

3.8. Encuesta de satisfacción de los estudiantes de Primero BGU de la asignatura de historia

En el análisis de resultados de la encuesta de satisfacción dirigida a los estudiantes que utilizaron la guía realizada para el manejo de Plataformas Digitales que se propuso en esta investigación se hizo un formulario de 9 preguntas que dirigidas a 60 estudiantes que se encuentran aptos en la MDV (Anexo 2), el cual arrojó los siguientes resultados.

En cuanto a la pregunta sobre si han consultado la guía de usuario de Moodle para resolver dudas o aprender a utilizar alguna función específica de la plataforma se obtuvieron los siguientes resultados:

PREGUNTA 1

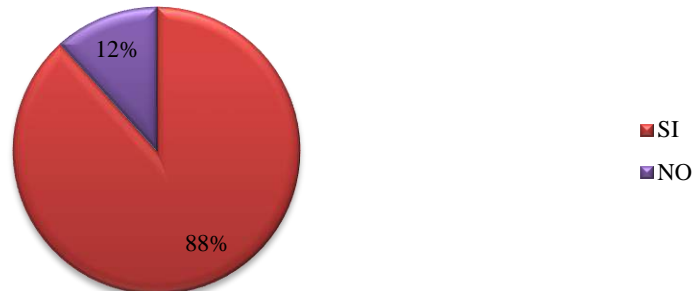


Figura 11. ¿Has consultado la guía de usuario de Moodle para resolver dudas o aprender a utilizar alguna función específica de la plataforma?

En base a estos resultados obtenidos se entiende que la mayoría de los estudiantes han podido resolver las dudas y solventar sus dudas dentro de la guía de usuario proporcionada, es así que la guía de usuario de las Plataformas Digitales permite mejorar el manejo de la plataforma para continuar con sus estudios de la manera más adecuada y así poder realizar cada una de las actividades colocadas en el Moodle, además de ingresar a las respectivas clases sincrónicas realizadas por los docentes. Es importante considerar que una pequeña parte de los estudiantes no han podido solventar ciertas dudas de la plataforma por lo que se requiere implementar mejoras en la guía que ayude a todos los estudiantes.

En cuanto a la pregunta qué tan clara y completa encontraste la guía de usuario de las Plataformas Digitales se obtuvieron estos resultados:

Pregunta 2



Figura 12. ¿Qué tan clara y completa encontraste la guía de usuario de las Plataformas Digitales?

En base a los resultados obtenidos de los estudiantes encuestados de su nivel de satisfacción con la guía de usuario para el manejo de las Plataformas Digitales se entiende que la mayoría de ellos consideran que es clara y completa, esto indica que la guía les proporcionó la información necesaria de manera comprensible, lo que puede aumentar su confianza en el uso de las Plataformas Digitales. Pero es importante comprender que una pequeña parte de los estudiantes pueden calificar a la guía como clara pero incompleta, lo que sugiere que encontraron útil la información proporcionada, pero que hay aspectos que podrían mejorarse o ampliarse para cubrir todas sus necesidades, adicional podría deberse a que algunos aspectos fueron claros mientras que otros no lo fueron tanto, o porque consideran que la guía cubre algunas áreas, pero no todas.

En relación a la pregunta si la guía de usuario de Teams te ha sido útil para entender cómo utilizar las funciones de colaboración y comunicación en la plataforma los resultados obtenidos son los siguientes:

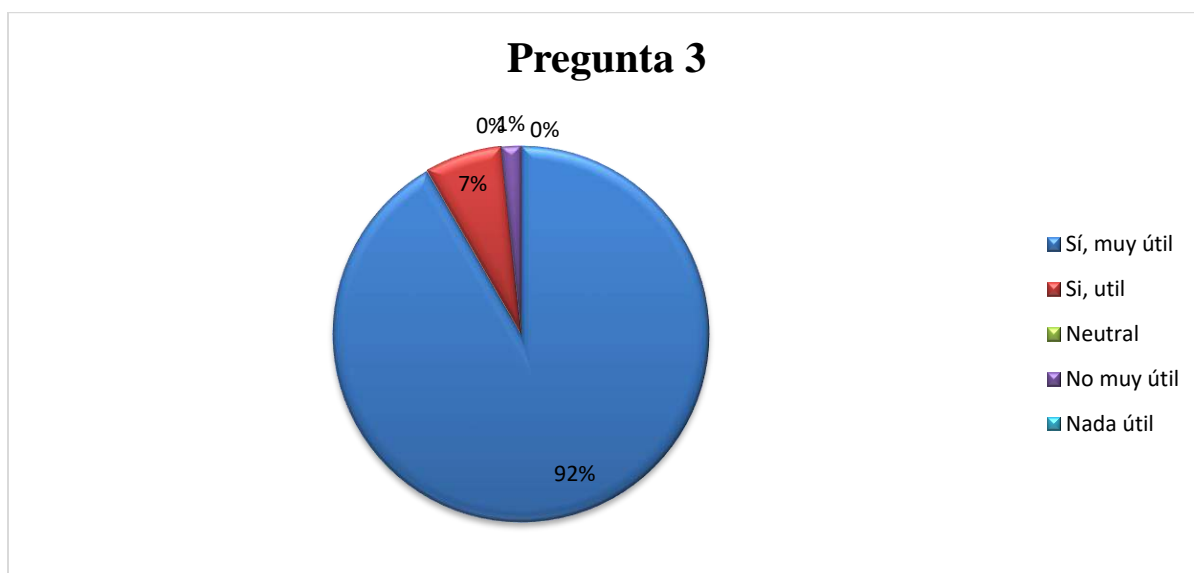


Figura 13. ¿La guía de usuario de Teams te ha sido útil para entender cómo utilizar las funciones de colaboración y comunicación en la plataforma?

La mayoría de los estudiantes respondieron que la guía de usuario de Teams les ha sido muy útil para entender cómo utilizar las funciones de colaboración y comunicación en la plataforma. Esto indicaría que la guía proporcionó información clara y práctica que les permitió aprovechar al máximo las herramientas de Teams para trabajar y comunicarse de manera efectiva.

De esta forma los estudiantes pueden ingresar a sus clases sincrónicas sin ningún tipo de dificultad, además de poder utilizarla para cualquier tipo de reunión que se requiera. Una pequeña parte de los estudiantes podrían calificar la utilidad de la guía de usuario como positiva, pero también proporcionan sugerencias específicas para mejorarla. Esto incluye solicitudes de ejemplos adicionales, explicaciones más detalladas o una organización más clara de la información.

En base a la pregunta si hubo algún aspecto de la guía de usuario de Outlook que no quedó claro o necesitaste más ayuda para comprender se obtuvo estos resultados:

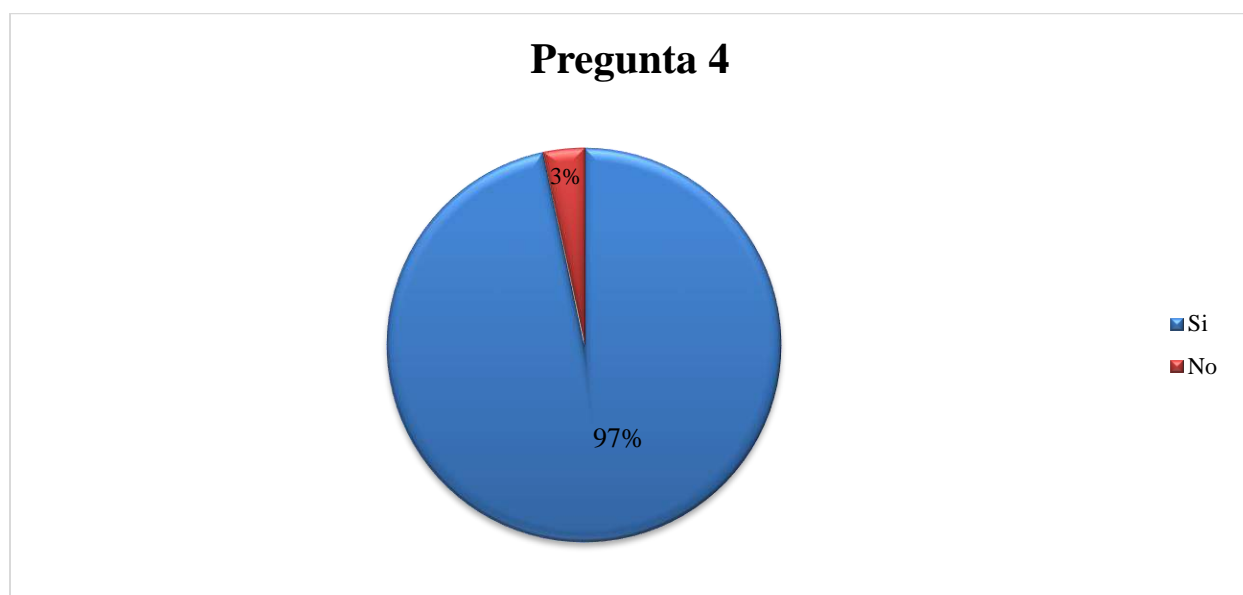


Figura 14. ¿Hubo algún aspecto de la guía de usuario de Outlook que no quedó claro o necesitaste más ayuda para comprender?

La mayoría de los estudiantes pueden identificar áreas específicas de la guía de usuario de Outlook que no quedaron claras para ellos. Esto podría incluir la configuración de ciertas funciones, la navegación en la interfaz de usuario o la comprensión de los términos técnicos utilizados en la guía, además de expresar que es útil contar con ejemplos prácticos o casos de uso específicos para comprender mejor cómo aplicar la información de la guía de usuario en situaciones reales.

En cuanto a la pregunta de cómo calificarías la organización y estructura de la guía de usuario de las Plataformas Digitales se obtuvieron los siguientes resultados:

Pregunta 5

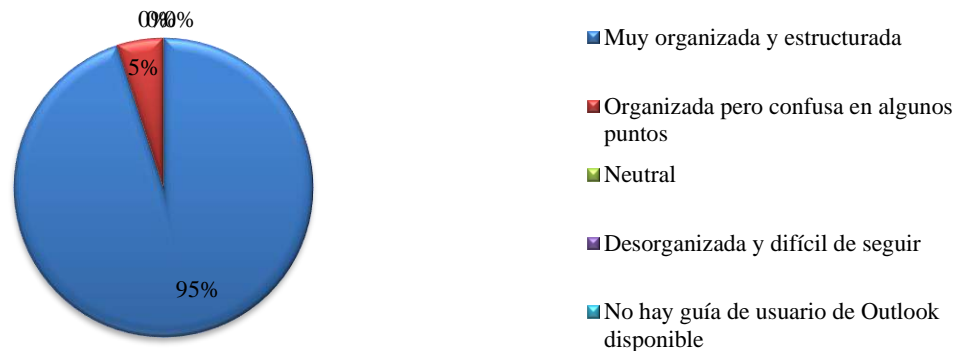


Figura 15.¿Cómo calificarías la organización y estructura de la guía de usuario de las Plataformas Digitales?

La respuesta de la mayoría acerca de la guía es muy organizada y estructurada sugiere que los estudiantes consideran que la información proporcionada está claramente presentada y bien organizada. Esto indica que encuentran fácilmente lo que están buscando y que la guía es efectiva para facilitar su comprensión de las Plataformas Digitales.

Por otro en la pregunta realizada acerca de lo que sentirían más confiados al utilizar estas plataformas si la guía de usuario estuviera más detallada o incluyera ejemplos prácticos los resultados obtenidos son los siguientes:

Pregunta 6

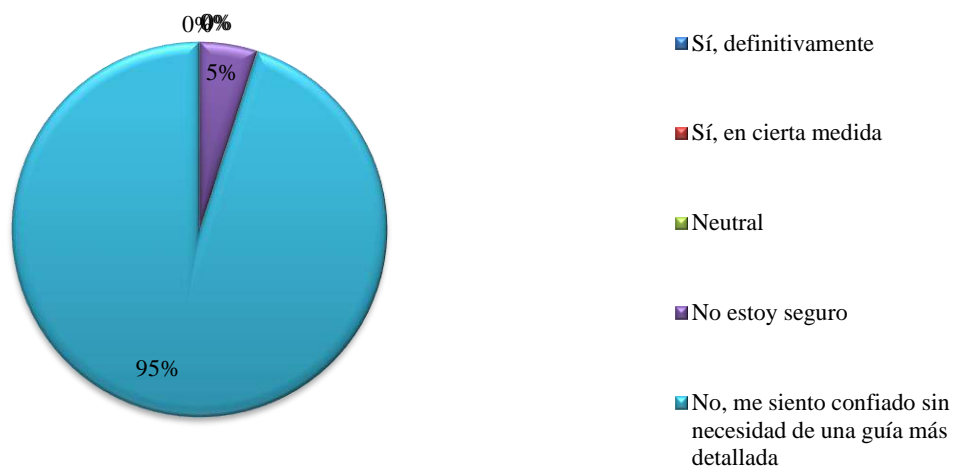


Figura 16.¿Te sentirías más confiado al utilizar estas plataformas si la guía de usuario estuviera más detallada o incluyera

ejemplos prácticos?

Si la respuesta es no y los usuarios se sienten confiados con la guía presentada, esto indica que la guía actual es adecuada para la mayoría de los usuarios y que no se necesitan cambios significativos en términos de detalle o ejemplos prácticos. Sin embargo, sería útil investigar más a fondo por qué los usuarios se sienten confiados con la guía actual para comprender mejor qué aspectos específicos valoran y cómo podrían mantenerse o mejorarse en el futuro.

Otra de las preguntas realizadas fue si se ha consultado la guía de usuario de alguna de estas plataformas mientras realizaba una tarea académica y los resultados obtenidos son:

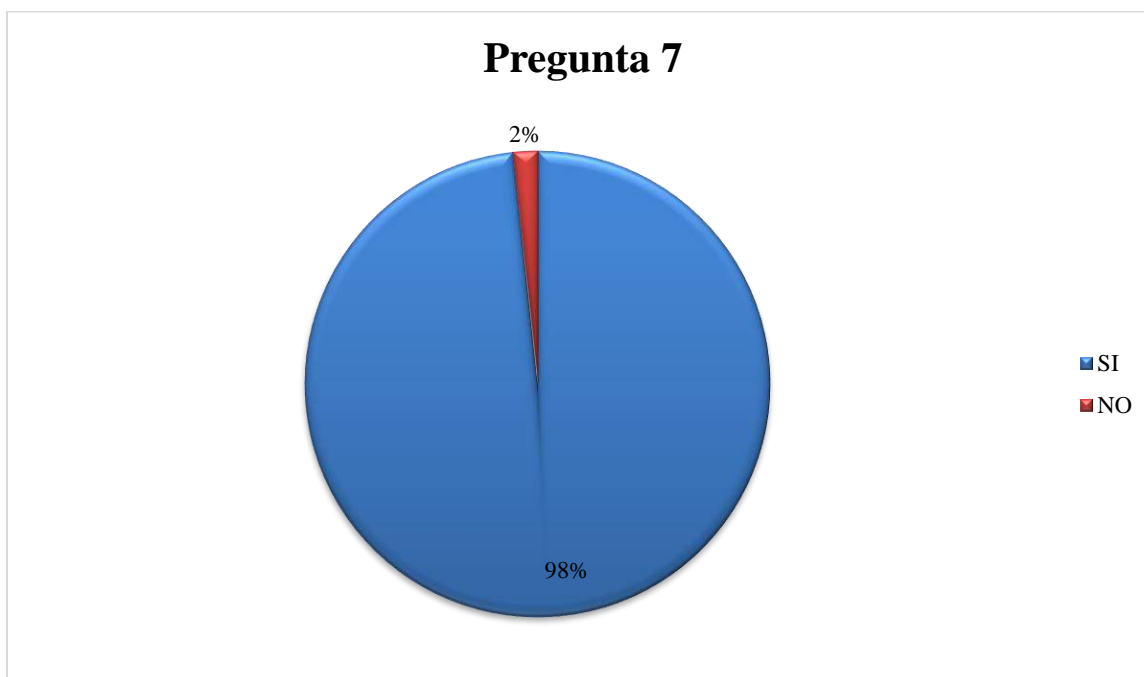


Figura 17. ¿Has consultado la guía de usuario de alguna de estas plataformas mientras realizabas una tarea académica?

La mayoría de los estudiantes se han visto en la necesidad de utilizar la guía para realizar su tarea académica, pues esta le sirve para manejar correctamente la tarea y subirla a la plataforma de manera adecuada. Esto sugiere que los usuarios encuentran útil la guía de usuario como recurso de referencia para comprender y utilizar las plataformas mientras están comprometidos en actividades académicas. Este hallazgo podría implicar que la guía de usuario es percibida como una herramienta importante para apoyar el aprendizaje y la realización de tareas relacionadas con la educación.

Para los responsables de estas Plataformas Digitales, esta información podría ser valiosa ya que indica que la guía de usuario desempeña un papel significativo en la experiencia del usuario durante las actividades académicas. Por lo tanto, podría ser importante continuar mejorando y actualizando la guía de usuario para asegurar que sea clara, completa y fácilmente accesible para los usuarios cuando la necesiten.

Con respecto a la pregunta de cuál es tu nivel de satisfacción general con la guía de usuario de Moodle, Teams y Outlook los participantes es decir los estudiantes que utilizaron esta guía expresan lo siguiente:

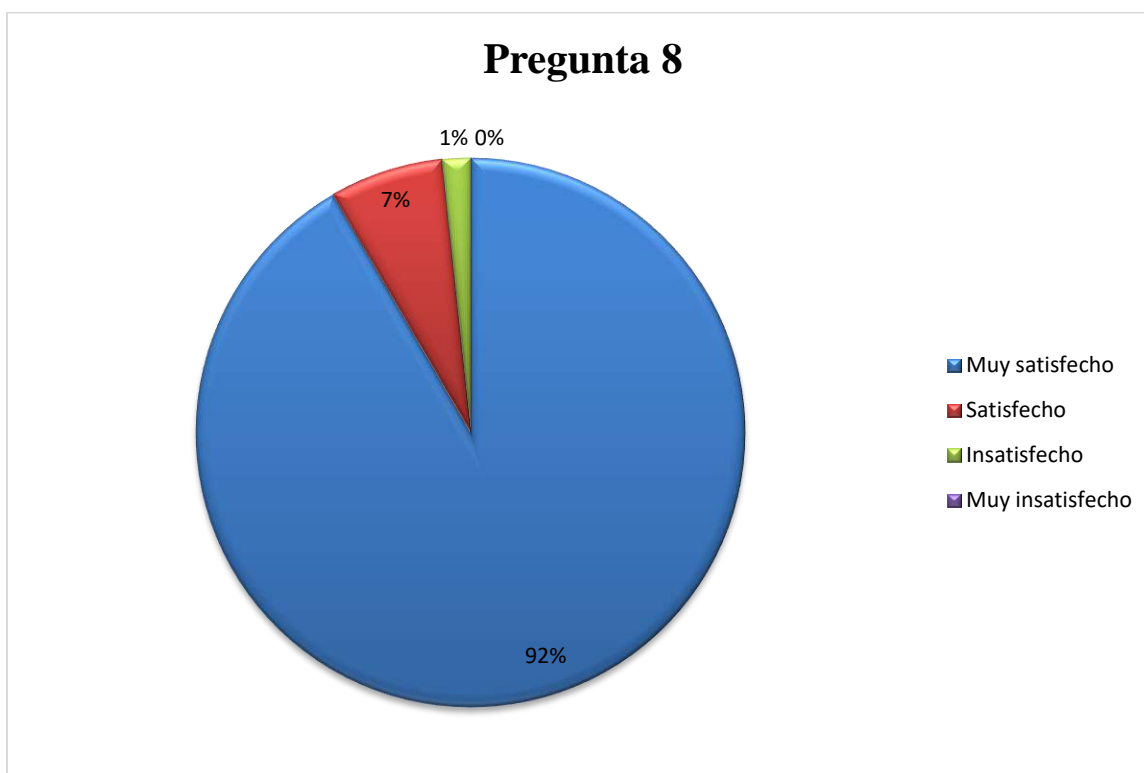


Figura 18. ¿Cuál es tu nivel de satisfacción general con la guía de usuario de Moodle, Teams y Outlook?

La mayoría de los usuarios están satisfechos con la guía de usuario de Moodle, Teams y Outlook, esto indica que las guías de usuario proporcionadas para estas plataformas son efectivas en ayudar a los usuarios a comprender y utilizar las características y funciones de manera efectiva. Para los responsables de estas plataformas los resultados pueden ser alentadores, ya que indican que el trabajo realizado en el desarrollo de las guías de usuario está siendo bien recibido por la

mayoría de los usuarios. Sin embargo, también podrían identificar áreas para posibles mejoras a partir de los comentarios de aquellos que no están completamente satisfechos.

En general, estos resultados podrían ser útiles para continuar ajustando y mejorando las guías de usuario de estas plataformas, con el objetivo de garantizar que sigan satisfaciendo las necesidades y expectativas de los usuarios en el futuro. Por último, se realizó la pregunta si recomendarías la guía de usuario de estas plataformas a otros estudiantes los resultados obtenidos son los siguientes:

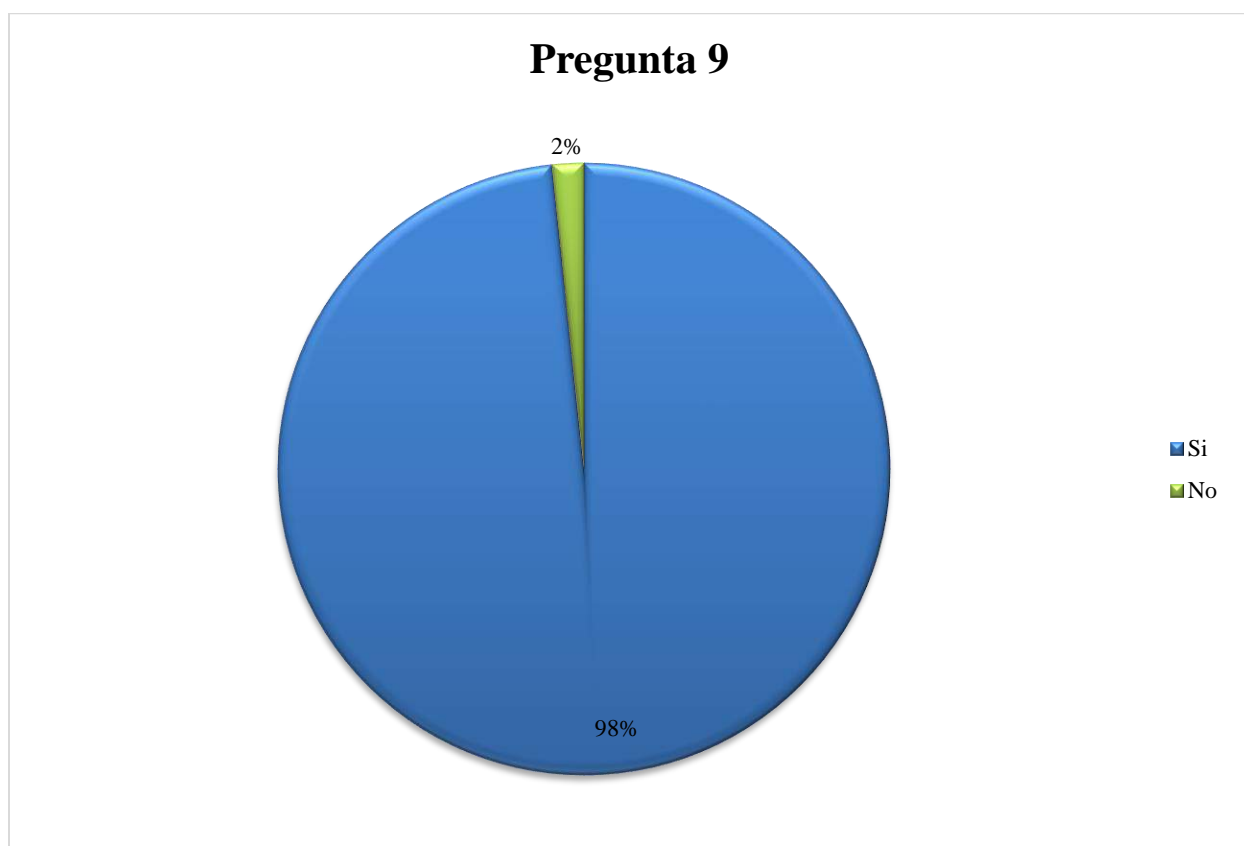


Figura 19. ¿Recomendarías la guía de usuario de estas plataformas a otros estudiantes?

Si la mayoría de los encuestados respondieron afirmativamente, recomendando las guías de usuario a otros estudiantes, esto indica que existe una percepción positiva y una confianza en la utilidad de dichas guías. En cualquier caso, los resultados proporcionan información valiosa sobre la eficacia percibida de las guías de usuario y podrían guiar futuras mejoras para satisfacer las necesidades de los usuarios y aumentar su satisfacción y confianza en el uso de las Plataformas



Digitales. Los jóvenes y adultos que son parte de esta modalidad en línea son las personas que requieren este tipo de guías para continuar con sus estudios y no tener dificultades al momento de realizar las actividades propuestas para su aprendizaje.

3.9. Validación de la propuesta realizada a través del criterio de expertos

El desarrollo del presente trabajo de investigación ha tenido el honor de contar con la colaboración de diferentes expertos cuyo conocimiento y experiencia han sido fundamentales para la calidad y profundidad de este trabajo. La primera experta fue la MSc. Lila Maribel Moran Borja docente de la Universidad Técnica de Babahoyo especializada en educación que oportunamente consideró la importancia de la organización y contextualización de la guía desarrollada.

En segundo lugar, el MSc. Roberto Carlos Tobar Marcalla quien labora en la Unidad Educativa Innova School como Coordinador académico, también es Magister en innovación educativa especialista en Investigación Transdisciplinar destaca la importancia de tener una guía didáctica en el ámbito educativo virtual como también que existan los recursos multimedia adecuados para su socialización y por último se contó con la MSc. Sandra Elizabeth Llumiquinga Tituaña, Coordinadora de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ismael Proaño Andrade experta en el manejo de guías educativas misma que enfatiza la importancia del proyecto de UEJM de jóvenes y adultos, además de dar a conocer la importancia que tiene la utilización de las Plataformas Digitales en la actualidad, cada uno de ellos con la matriz de validación entregada y la guía de usuario concluyeron lo siguiente:

Los resultados de la evaluación de la guía de usuario de las Plataformas Digitales dirigida a estudiantes de escolaridad inconclusa realizada por expertos, muestran que la guía tiene un buen nivel, sin embargo, existe ciertos aspectos que se debe mejorar para que este tenga mayor efectividad. En base al primer criterio que está enfocado en las instrucciones de la guía sean claras sobre como navegar por la plataforma usando términos comprensibles, los expertos consideran que estas están bien planteadas y los estudiantes entienden para seguirlas.

Respecto al criterio de actualidad la información organizada de manera lógica los expertos consideran que se requiere que la guía tenga una organización más precisa y que tenga aspectos actuales más adecuadas a la comunidad que se dirige. La evaluación de la guía incluye soluciones



para problemas comunes de los usuarios que puedan encontrar los expertos aconsejan que se aumente algunos pasos que puedan dar a conocer mejor como solucionar ciertas falencias que tienen al manejar las plataformas virtuales (MOODLE, Teams, Outlook).

En base a si se mantiene actualizado en los cambios de las Plataformas Digitales los expertos sugieren realizar un monitoreo cada tres meses en la modalidad para que puedan conocer si la plataforma ha tenido algún cambio en sus herramientas o se actualizado las versiones para que la guía contenga el mismo proceso y siga siendo de utilidad para los estudiantes jóvenes adultos con escolaridad inconclusa.

Por último, si la guía tiene compatibilidad con diferentes dispositivos, los expertos sugieren que debe estar diversos formatos para que este pueda visualizarse en cualquier dispositivo y sea más accesible para los estudiantes. Los expertos evaluaron que la guía es de gran utilidad para un estudiante que no conoce el manejo de diferentes Plataformas Digitales. Sin embargo, sería más novedoso realizar la guía de una forma interactiva como puede ser multimedia (videos, transición de imágenes) o utilizar otras herramientas para que puedan navegar en la web. En base a los resultados de las evaluaciones realizadas por los expertos, se puede dar a conocer las siguientes conclusiones:

La guía tiene un buen nivel de calidad. Los objetivos de la guía son relevantes para la enseñanza – aprendizaje. El contenido de la guía es organizado y se puede comprender con facilidad. La guía ayuda a los estudiantes a seguir adelante con sus estudios debido a que entienden paso a paso el proceso para utilización de las Plataformas Digitales.

Para mejorar la calidad de la guía de usuario, se pueden seguir las siguientes recomendaciones:

Explicar con mayor detalle cada proceso realizado para el uso de la plataforma MOODLE. Poner las instrucciones desde que sale matriculado en la plataforma MOODLE, el ingreso con el correo del Microsoft Teams y las funcionalidades del correo Outlook asignado y su correcto uso, además utilizar nuevas herramientas que permita tener un manual al alcance de cada estudiante, la evaluación de esta guía muestra que es válida para su implementación del programa de MDV.



Los expertos piensan que la guía cumple con los requisitos necesarios para que los estudiantes utilicen durante su formación. En general los resultados entregados por los expertos son favorables para esta propuesta. Es una guía de buena calidad y producto válido. A pesar de eso tiene que mejorar en ciertos aspectos para que su utilización se más optima y favorable en el proceso educativo.



CONCLUSIONES

1. Se analizó el impacto de las plataformas digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en la UEJM. Este análisis demostró que estas herramientas eran sumamente importantes para poder continuar con los estudios ya que permitían fomentar la autonomía del estudiante, su participación en su aprendizaje y mejorar el rendimiento académico. Sin embargo, cada uno de los estudiantes debían conocer los diferentes aspectos del manejo tecnológico para que puedan cumplir con su objetivo. Por ello, era fundamental proporcionar el apoyo necesario a los docentes y estudiantes con estrategias que permitieran lograr el uso adecuado de las Plataformas Digitales de todos quienes conforman la comunidad educativa y el programa que ofrece esta institución sea base para que puedan dar continuidad a la educación sin obstáculos.
2. Se conocieron los fundamentos teóricos que existen acerca de las Plataformas Digitales en la EJA con escolaridad inconclusa de esta institución por lo que se pudo establecer una base para realizar las estrategias pertinentes para la enseñanza. Los conocimientos ayudaron a tener una comprensión más a fondo de las herramientas que podían fomentar un correcto aprendizaje y así buscar nuevos métodos educativos que permitan obtener información veraz y así poder evaluar de manera crítica las prácticas educativas e innovar el proceso que se lleva en el manejo de dichas plataformas.
3. Se encontraron las ventajas y desventajas en el uso de Plataformas Digitales en la EJA con escolaridad inconclusa en la UEJM, con la finalidad de poder tomar decisiones y así conocer el recurso que se requiere utilizar, de esta manera se pudieron identificar las fortalezas para entender cuáles son los beneficios que se puede obtener al tener acceso a recursos educativo variados. Asimismo, se supieron cuáles fueron sus limitaciones y se ofreció la oportunidad de abordar desafíos como la brecha digital y la falta de interacción interpersonal, garantizando así un enfoque equilibrado y centrado en el usuario.
4. Con el uso de las Plataformas Digitales se proporcionó una visión detallada de cómo estas herramientas se integraban en el entorno educativo. Esto incluyó la exploración de las diversas funciones y características disponibles. Se comprendió la importancia que tiene el manejar la plataforma MOODLE para poder mejorar su experiencia educativa y promover el logro de los



objetivos de cada uno de los estudiantes que es culminar el bachillerato sin ningún tipo de problema.

5. La elaboración de una guía didáctica para el correcto uso de Plataformas Digitales en la EJA con escolaridad inconclusa en la UEJM fue fundamental para que los docentes y los estudiantes tengan una clara orientación de las funciones que tiene cada una de las herramientas. Esta guía proporcionó instrucciones sencillas y claras para seguir, se utilizó las Plataformas Digitales de una manera efectiva, durante la navegación el estudiante conoció su entorno, recursos importantes y así tenga un impacto positivo en su desarrollo académico.
6. Se validó la guía de usuario las Plataformas Digitales en la educación de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en la UEJM. Este proceso de validación permitió confirmar la efectividad de la guía en facilitar la integración de las tecnologías digitales en el entorno educativo, mejorando significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Además, se identificaron áreas de mejora y se realizaron ajustes necesarios, garantizando así que la guía sea una herramienta práctica y útil para docentes y estudiantes.



RECOMENDACIONES

1. Capacitar continuamente a los educadores en la UEJM en los fundamentos teóricos que respaldan el uso de Plataformas Digitales en la educación. Esto puede incluir la participación en talleres, cursos en línea o la lectura de literatura especializada. Además, promover la colaboración interdisciplinaria entre docentes, investigadores y especialistas en tecnología educativa para enriquecer la comprensión y aplicación de estos fundamentos en el contexto específico de la institución.
2. Adoptar un enfoque equilibrado al integrar Plataformas Digitales en la enseñanza en la UEJM, capitalizando las ventajas mientras se abordan activamente las desventajas. Esto puede implicar la implementación de estrategias para mitigar la brecha digital, como la provisión de acceso equitativo a dispositivos y conectividad, así como el diseño de actividades que fomenten la interacción social y el compromiso activo de los estudiantes.
3. Explorar activamente nuevas herramientas y recursos digitales que puedan enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes en la UEJM. Esto puede incluir la evaluación regular de plataformas y aplicaciones educativas emergentes, así como la colaboración con colegas y expertos en tecnología para compartir buenas prácticas y lecciones aprendidas. Además, brindar capacitación y apoyo continuo a los educadores para maximizar el impacto positivo del uso de Plataformas Digitales en el aprendizaje. }
4. Utilizar la guía didáctica elaborada como un recurso fundamental en la práctica educativa diaria de los educadores en la UEJM. Actualizar periódicamente esta guía para reflejar los avances tecnológicos y las mejores prácticas en el uso de Plataformas Digitales. Además, solicitar retroalimentación de los estudiantes y colegas sobre la eficacia de la guía y realizar ajustes según sea necesario para garantizar su relevancia y utilidad continua.
5. Explorar el impacto a largo plazo del uso de Plataformas Digitales en la EJA con escolaridad inconclusa en la UEJM para futuras investigaciones. Esta investigación podría incluir un seguimiento longitudinal de los estudiantes que participan en programas educativos basados en tecnología, analizando su rendimiento académico, su persistencia en los estudios y su empleabilidad a medida que avanzan en sus carreras educativas y profesionales. Además,



investigar cómo se pueden mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje mediante la integración de tecnología educativa, identificando prácticas efectivas y áreas de mejora para optimizar el uso de Plataformas Digitales en este contexto específico.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, M. (2023). <https://www.evirtualplus.com/>. Obtenido de https://www.evirtualplus.com/foros-virtuales/#%C2%BFPor_que_los_Foros_Virtuales_como_una_herramienta_educativa
- Alvarado, J. (2023). *Uso de la Plataforma MOODLE y los estilos de aprendizaje de los estudiantes del primer ciclo de la Universidad Pública*. Lima: Universidad Tecnológica del Perú .
- Ardilu. (2022). <https://www.ardilu.com/>. Obtenido de ¿Qué es Microsoft Outlook?: <https://www.ardilu.com/guias/microsoft-outlook-que-es>
- Barrera, V., & Guapi, A. (2018). La importancia del uso de plataformas virtuales en la educación superior. *Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>
- Bermeo, D., García, D., & Mena, S. (2021). Brecha digital en tiempos de pandemia: Perspectivas de padres de familia. *EPISTEME KOINONIA Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, IV(8)*, 338-360.
- Bravo, M. (2022). *Moodle como Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje de Jóvenes y Adultos en pandemia: aproximaciones desde la asignatura Proyecto Interdisciplinar de la Modalidad a Distancia Virtual impulsado por el Ministerio de Educación de Ecuador*. Azogues : Universidad Nacional de Educación .
- Bruzon, C. (2021). Metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje. Experiencias en la asignatura Oratoria Jurídica, carrera de Derecho. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 4(2)*, 233-241.
- Cabero, J., & Palacios , A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(2)*, 169-188.
doi:<https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>
- Cabral, R. (2022). *La Educación a Distancia: características, historia y potencialidad en Argentina*. Buenos Aires.
- Carrera, J. (2022). *Estrategias metodológicas para potenciar el aprendizaje en la educación extraordinaria a distancia virtual de jóvenes y adultos de octavo año de básica superior,*



- de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Quito, sexta convocatoria 2020 – 2021 . Azogues: Universidad Nacional de Educación .
- Carvajal, C. C. (2023). Las variables y su operacionalización. *Arch méd Camagiüey*.
- Castro, C. (2019). *Formación docente para la implementación de la plataforma virtual Moodle como recurso didáctico en educación básica secundaria*. Duitama- Boyaca : Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia .
- Delgado, K. (2023). La educación inclusiva para jóvenes y adultos en América Latina, realidades de un sistema en construcción. *Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación Inclusiva de Chile (CELescolaridad inconclusa)*, 7(1), 89-114.
- Dominguez, G. (2023). *La evaluación de la autoestima y su impacto en el rendimiento escolar de los estudiantes*. Salinas: Universidad Estatal de la Provincia de Santa Elena.
- Giraldo, V. (2019). <https://rockcontent.com/Plataformas digitales: ¿qué son y qué tipos existen?> Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>
- Hernández Sampiere , R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2016). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Infancia, F. d. (2022). *las plataformas digitales educativas antes y despues del contexto de pandemia por COVID 19*. Buenos Aires: logros, aprendizajes y desafios.Serie: generación única.
- Jacho, L. (2023). *Plataforma Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la modalidad a distancia- virtual* . Ibarra: Universidad Técnica del Norte.
- López, A., & Ramos, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos de investigación: significación para la investigación educativa. *Revista Conrado*, 22-31.
- Luciani, L. (2021). La Educación Virtual: un imperativo en el curso universitario 2020/2021. Papel de la UMET en. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 191-201.
- Minda, G. (2022). *Propuesta de mejora para la implementación de educación virtual para personas con escolaridad inconclusa en el Colegio Particular de Bachillerato PCE-I Nelson Mandela, Ibarra – Ecuador, 2022*. Tacna : Newman Escuela de Posgrado.



Ministerio de Educación . (2023). *Instructivo de evaluación específico para la elaboración o aplicación de la evaluación final de Bachillerato* . Quito.

Ministerio de Educación. (2017). *Jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa acceden a programas para completar sus estudios*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/jovenes-y-adultos-con-escolaridad-inconclusa-acceden-a-programas-para-completar-sus-estudios%E2%80%8B/#:~:text=Espinosa%20explic%C3%B3%20que%20los%20j%C3%B3venes,por%20m%C3%A1s%20de%203%20a%C3%B1os>.

MOODLE. (2020). <https://docs.moodle.org/>. Obtenido de https://docs.moodle.org/all/es/Caracter%C3%ADsticas_de_Moodle_3.0

Moodle Perú. (2022). *¿Qué es Moodle? Beneficios y características*. Obtenido de <https://moodleperu.org/educacion/moodle-beneficios-caracteristicas/>

Ortega, C. (2023). *Questionpro.com*. Obtenido de Muestreo no probabilístico: definición, tipos y ejemplos: <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>

Ortiz, M., Alejandre, S., & Izaguirre, R. (2023). Contribución al análisis epistemológico del método histórico lógico en la investigación educativa. *Transformación*, 159-177.

Oyarzún, G. (2022). *blog.comparasoftware*. Obtenido de <https://blog.comparasoftware.com/tecnicas-recoleccion-datos/>

Parodi, D. (2022). <https://ucontinental.edu.pe/>. Obtenido de <https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/portafolio-electronico-herramienta-digital-de-evaluacion/notas-destacadas/#:~:text=Un%20e%2Dportafolio%20es%20un,sus%20compa%C3%B1eros%20y%20del%20docente>

Paucar, V., Chalco , C., Birmania , M., & Arizala, R. (2023). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo: análisis de casos y prácticas exitosas. *CienciaLatinaRevistaCientíficaMultidisciplinar*, 7(3), 1848-1865.
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6316

Peña Matos, M., & Lázaro Salomón, D. (2021). Algunas consideraciones sobre el desarrollo de la plataforma Moodle. *Revista Conrado*, 64-69.

Pino, R., & Urías , G. (2021). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo*



INDTEC, 371-392. doi: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>

- Pinto, G., & Plaza, J. (2020). Determinar la necesidad de capacitación en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones para la formación docente. *Digital Publisher*, 169-181. doi:doi.org/10.33386/593dp.2021.1.426
- Puerta, A. (2022). <https://www.lifeder.com/>. Obtenido de Método analítico: qué es, características, pasos, ejemplos: <https://www.lifeder.com/metodo-analitico-sintetico/>
- Riera, M. (2022). *Alternativa metodológica para la disminución de la deserción estudiantil en la unidad educativa 24 de febrero del proyecto Todos ABC de la parroquia Yaupi, del cantón Logroño durante el periodo 2018-2022*. Azogues.
- Rivas, E. (2022). *Analfabetismo digital y desinformación en los adultos mayores de la parroquia Santa Rosa*. La Libertad : Universidad Estatal de la Península de Santa Elena .
- Servicios Informaticos. (2020). *Manual de Uso de la Plataforma TEAMS*. Madrid: Universidad Complutense Madrid.
- UNESCO. (2023). <https://www.unesco.org/>. Obtenido de Desafíos regionales de la educación de personas jóvenes y adultas fueron discutidos por expertos de América Latina: seguimiento a CONFINTEA VII: <https://www.unesco.org/es/articles/desafios-regionales-de-la-educacion-de-personas-jovenes-y-adultas-fueron-discutidos-por-expertos-de>
- Vargas, L., Vargas, V., Macias, K., & Ortega, G. (2020). El covid-19 y la educación ecuatoriana un abismo Digital. *Centro Sur. Social Science Journal*, 40-53.
- Villafranca, J. (2023). <https://es.linkedin.com/>. Obtenido de <https://es.linkedin.com/pulse/el-impacto-de-la-educaci%C3%B3n-adultos-y-j%C3%B9venes-un-desde-jose-mario>
- Yépez, F. (2020). *Análisis de la política pública de alfabetización en el Ecuador en el período 2010 - 2017*. Quito: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO Ecuador.