



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en:

Educación de Jóvenes y Adultos

Zoom como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos durante la pandemia por Covid -19 en el Colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación de Jóvenes y Adultos.

Autor:

Jaime Oswaldo Castro Onofre

CI:100208184

Tutor:

Dr. Diego Eduardo Apolo Buenaño

CI: 1714298625

Azogues-Ecuador

Abril,2022

Resumen:

La presente investigación se llevó a cabo durante la pandemia de Covid-19, donde el sistema educativo tuvo que migrar del mundo analógico al virtual; para ello, la educación se apoyó de diversas plataformas digitales como el zoom. En este sentido, el presente trabajo tiene como objetivo analizar de qué manera se utilizó la herramienta zoom dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación de Jóvenes y Adultos del colegio Camilo Gallegos Toledo del Cantón Gualaquiza, durante el año lectivo 2020-2021. En cuanto a la metodología, se trabajó con un enfoque mixto alcance descriptivo exploratorio, utilizando técnicas de recolección de información como la encuesta y entrevista; la primera para conocer el punto de vista y forma de usar zoom por parte de los docentes y la segunda para entrever la percepción e influencia de esta herramienta en los estudiantes durante su aprendizaje. De igual manera para la validación de la propuesta se utiliza el grupo focal con la presencia de expertos. Por otro lado, con base a los resultados obtenidos con estos instrumentos, se desarrolló una propuesta donde se plasmó una guía con estrategias que se pueden utilizar en zoom en el quehacer docente. Como resultado, los expertos validaron el instrumento, pues contribuye a la planificación de aula acorde a los intereses y necesidades de los estudiantes. Finalmente, se concluye que el análisis de los principios que rigen a la plataforma zoom dentro de la EPJA, contribuye a generar un encuentro virtual motivador, considerando aspectos pedagógicos, tecnológicos y didácticos en su implementación.

Palabras claves: Zoom, EPJA, pandemia, herramientas digitales.

Abstract:

This research was carried out in the context of the Covid-19 pandemic, where the educational system had to migrate from the analog world to the virtual world; for this, education was supported by various digital platforms such as zoom. For this reason, the present work aims to analyze how the zoom tool was used within the teaching-learning process in the education of Youth and Adults at the Camilo Gallegos Toledo school in the Gualaquiza town, during the 2020-2021 school year. Regarding the methodology, it has worked with a mixed approach descriptive exploratory scope, using data collection techniques such as survey and interview; the first to know the point of view and way of using zoom by teachers and the second to glimpse the perception and influence of this tool on students during their learning. In the same way, for the validation of the proposal, the focus group is used with the presence of experts. On the other hand, based on the results obtained with these instruments, a proposal was developed where a guide with strategies that can be used in zoom in the teaching task was drawn up. As a result, the experts validated the instrument, since it contributes to classroom planning according to the interests and needs of the students. Finally, it is concluded that the analysis of the principles that govern the zoom platform within the EPJA, contributes to generating a motivating virtual meeting, considering pedagogical, technological and didactic aspects in its implementation.

Keywords: Zoom, youth and adult education, pandemic, digital tools, processes, teach and learn.

Índice del Trabajo

1. Introducción.....	5
1.1. Descripción general y específica de la problemática.	7
1.2. Formulación el problema.	9
1.3. Justificación de la investigación.....	9
1.4. Objetivos.	11
1.4.1. General.....	11
1.4.2. Específicos.	11
2. Referente teórico.....	11
2.1. Antecedentes o estado del arte.	11
2.2. Referente teórico.	16
3. Referente metodológico.....	21
4. Propuesta.....	36
Marco teórico.....	38
5. Resultados de la validación de la propuesta.	52
6. Conclusiones.....	55
7. Recomendaciones	56
8. Referencias.....	57
9. Anexos	65

1. Introducción

La educación ha sufrido importantes cambios, tanto en Ecuador como en el mundo entero. En esta línea de investigación se intenta proporcionar soluciones a los problemas de educación que han surgido por efectos de la reciente pandemia, mediante la utilización de diversos recursos; entre ellos las herramientas de carácter digital, que permitirá dar continuidad al proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que se ha visto afectado por el traslado abrupto a la educación virtual por motivos evidentes del aislamiento social.

Los recientes informes del Banco Interamericano de Desarrollo [BID] (2020), señalan que la pandemia mundial por Covid-19, ha alterado todos los ámbitos, sobre todo el económico, educativo y social, de tal manera que se acude a mecanismos digitales, como soluciones en situaciones de emergencia que permitan acceder a nuevas formas de aprendizaje. El direccionamiento de la educación tradicional a la educación virtual necesita del cambio de mentalidad de todos los actores educativos teniendo en cuenta que no es fácil afrontar los cambios sobre todo cuando estos se dan de manera repentina y sin planificación. De acuerdo con Valero y Cedeño (2020), la pandemia ha dado un giro importante en relación a las metodologías y formas de enseñanza.

Las distintas plataformas se han vuelto un medio necesario para realizar distintas actividades educativas, sean estas de educación formal o de capacitación de docentes y estudiantes. Todo esto se ha tenido que perfeccionar con el transcurrir del tiempo, donde se han tomado las mejores herramientas en el ámbito digital para aplicar en el desarrollo del teletrabajo educativo, con la finalidad de mantener el distanciamiento social y preservar la salud de todos. En este sentido, muchas instituciones educativas en el país y el mundo han acudido de plataformas relativamente adecuadas para el desarrollo de las actividades educativas, tales como *Zoom*, *Microsoft Teams*, *Google Classroom*, YouTube, entre otros.

La reciente pandemia mundial ha obligado a las instituciones gubernamentales a elaborar normativas emergentes que permitan continuar con el trabajo incluso en situaciones de aislamiento, en el Ecuador a partir de marzo del 2020, se fundamenta en la disposición del Ministerio de Educación (2020), quien dispone que por motivos de la pandemia por Covid-19, se suspenden las clases de manera presencial y se iniciará el trabajo educativo desde casa, con un currículo adaptado para este caso y el manejo de plataformas tecnológicas para tutorías entre profesores, representantes y estudiantes.

El manejo de recursos tecnológicos en el inter-aprendizaje son importantes y es claro que los cambios que éstos generan en los procesos individuales y colectivos de una sociedad se ven reflejados en su comportamiento (Moreno-Pinado, y Velázquez Tejeda, 2016); ya que, el modelo de educación actual exige estar muy atentos a los cambios permanentes, teniendo en cuenta que los antiguos modelos de educación, ya no son suficientes para fortalecer los sistemas educativos actuales, donde claramente se ha evidenciado que hay un debilitamiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

Según el censo multipropósito del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC] (2021), realizado sobre el acceso a la educación en los distintos niveles y el uso de medios tecnológicos aplicados a la educación, donde en los últimos años ha implementado cambios en sus políticas educativas, pues ha lanzado con éxito importantes campañas de alfabetización para todos los niveles educativos, a excepción del superior, todas estas ofertas han estado dirigidas hacia personas que no han concluido los diversos niveles de educación formal. En este sentido hay importantes aportes en la planificación de mejores condiciones para mejorar la calidad educativa, suscrita en la agenda 2020-2030 sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible [ODS] (2019).

Sin embargo, desde aportes de De Zan (2016), existen ciertas barreras que superar como la falta de motivación en la actitud que deben presentar los docentes y todos los actores educativos frente al uso de nuevas herramientas tecnológicas; pues, los maestros deben conocer las bondades de trabajar con Nuevas Tecnologías y plataformas digitales de ese modo aprovechar la información

que existe a raves de diverso medios digitales y hacer de la práctica docente una actividad dinámica y divertida, en una época que cambió muchos modelos tradicionales de hacer educación para dar paso a un proceso educativo virtual amigable.

En este sentido, la experiencia en instituciones educativas sobre todo el trabajo desarrollado en el programa de Jóvenes y Adultos del Colegio Camilo Gallegos Toledo del Cantón Gualaquiza, las actividades se han enfocado en las tareas con el refuerzo en distintas asignaturas, mediante tutorías a través de herramientas como la plataforma de videoconferencia *Zoom*, *WhatsApp*, YouTube o correo electrónico, herramientas que han sido muy útiles y en este tiempo de aislamiento por Covid-19. Dados estos antecedentes, es de vital importancia el desarrollo de programas que permitan una alfabetización digital, con la participación de todos los actores educativos, que permita motivar a los estudiantes con educación inconclusa a continuar con su formación académica en cualquier modalidad de educación.

En el desarrollo de este trabajo investigativo se plantea interpretar la visión de distintos autores que permitan tener un camino claro sobre los aspectos que se analiza en ésta línea de investigación, temas como: educación, educación durante el aislamiento por pandemia Covid-19, educación virtual, acompañamiento en el proceso de enseñanza aprendizaje y plataformas virtuales, uso de la plataforma Zoom, como herramienta para el proceso de enseñanza – aprendizaje de Jóvenes y Adultos. La información encontrada será contrastada con los resultados detectados en la recolección de información realizada mediante la aplicación de diferentes instrumentos de investigación válidos.

1.1. Descripción general y específica de la problemática.

En la Constitución de la República del Ecuador, desarrollada por la Asamblea Nacional del Ecuador (2015), en el artículo 26 menciona que, la educación es “un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” (p.16). Es así como, para garantizar el acceso a la educación, Ecuador cuenta con establecimientos públicos, privados y fisco-

misionales que brindan el servicio en diferentes modalidades, según las necesidades de la población y del sector donde se encuentre ubicada la unidad educativa.

En el Ecuador, el Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC] (2013), desarrolló el programa de EPJA, que fue creado con el objetivo de atender a sectores de la población Joven y Adulta con rezago escolar y bajo la intencionalidad de reducir el Analfabetismo en el Ecuador. Vale la pena indicar que esta población de jóvenes y adultos, que por distintas causas no pudieron culminar la preparación escolar en sus niveles básicos y secundarios, hoy tienen la oportunidad de continuar sus estudios a través de estos programas de educación, tanto virtuales, semipresenciales y presenciales y finalmente acceder al título de bachiller.

Según datos recientes del Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información [MINTEL] (2020), existen alrededor de 3 millones de estudiantes correspondientes al sistema fiscal, sin embargo, solamente dos millones de estudiantes tienen acceso a plataformas digitales educativas. Esta cifra se complementa con la del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC] (2019), la misma que revela que el 37,2% de hogares tienen acceso a las Tecnologías, entonces se podría preguntar ¿Y el resto de los estudiantes, sin acceso al Internet?

En el caso de los estudiantes del programa EPJA en su retorno a las aulas, después de varios años fuera del sistema educativo, se encuentran con una nueva realidad, como el uso de tecnología, materiales digitales, nuevos formatos, los mismos que pueden chocar en el proceso de inter-aprendizaje. Pues para nadie es nuevo, que lo desconocido genera en el estudiante ese miedo natural, confusión e incertidumbre es motivo de estrés y cansancio en todos los actores educativos (Ledesma, 2018), los escenarios han cambiado en pro de la búsqueda permanente de una educación de calidad y que los docentes estén en capacidad de manejar las distintas herramientas educativas virtuales a través del constante entrenamiento en estos campos.

El planteamiento del uso de *Zoom*, se da debido a que es una de las herramientas de fácil manejo para docentes, estudiantes e incluso padres de familia, que buscan tener una conexión efectiva con maestros y tutores, para hacer un seguimiento apropiado en la educación de sus hijos o de ellos mismos. Sin embargo, la realidad no es la misma para todos, pues como se ha visto en

los datos estadísticos, hay un alto porcentaje de estudiantes que no tienen acceso a internet, no poseen computadoras o teléfonos inteligentes para cada estudiante de las familias.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC] (2021), el 53,2% de las familias en el Ecuador tienen acceso efectivo al internet con un 61,7% en la zona urbana y las áreas con menos cobertura corresponde al área Rural con un 34,7%; hogares con computadoras en casa, se registra un porcentaje del 40,7 % de hogares con acceso a una computadora en la zona urbana; el 20,5 % corresponde al área rural. Con esta información se puede notar fácilmente la desigualdad de condiciones que tienen los estudiantes en los distintos grupos etarios.

1.2. Formulación el problema.

¿De qué forma fue usado Zoom como herramienta para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de Jóvenes y Adultos en el Colegio Camilo Gallegos Toledo del Cantón Gualaquiza, en tiempos de Covid-19?

1.3. Justificación de la investigación.

El Ministerio de Educación, basado en las recomendaciones del Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI] (Asamblea Nacional, 2015), en el artículo 23, menciona: “la educación escolarizada puede ser ordinaria o extraordinaria. La ordinaria se refiere a los niveles de Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato, la educación extraordinaria se refiere a los mismos niveles cuando se atiende a personas con escolaridad inconclusa” (p.8). Se destaca que la intencionalidad de la normativa es la de mejorar la calidad de vida de sus ciudadanos, el estado busca atender al sector de la población con rezago escolar y que actualmente desea retomar su educación primaria y secundaria.

Los estudiantes del programa EPJA son un grupo con importante rezago estudiantil, que después de varios años fuera del sistema educativo, han decidido retornar a las aulas y se encuentran con una nueva realidad, como el uso de tecnología, materiales digitales, nuevos

formatos, los mismos que pueden chocar en el proceso de interaprendizaje. De acuerdo a recientes encuestas hay un gran porcentaje de deserción escolar durante la pandemia, pues no ha sido fácil en primera instancia acoplarse a la educación virtual y el uso de distintos medios tecnológicos para la continuidad del proceso educativo.

En esta investigación se busca analizar la forma en la cual el programa *Zoom* fue empleado por los docentes para el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes jóvenes y adultos en el Colegio Camilo Gallegos Toledo y de esta manera establecer las características, ventajas y desventajas de estos recursos como herramienta educativa útil para los docentes y estudiantes. Lo cual podría permitir dar continuidad a su educación formal, se debe tomar como punto de partida relevante al momento de evaluar la calidad de la educación bajo los parámetros digitales direccionados por las autoridades educativas en este contexto.

En respuesta a las preguntas sobre cuán efectivo puede ser el proceso de enseñanza-aprendizaje través de una plataforma virtual como *Zoom* o cualquier otra plataforma, donde se pueda evidenciar el desempeño eficaz de estos procesos. De acuerdo con los aportes de Navarrete-Benavides (2021), se ha podido evidenciar que la plataforma de videoconferencia *Zoom*, resulta más amigable con el docente y los estudiantes, por las herramientas que incluye dentro de sus componentes, que permiten aplicar de mejor manera las estrategias de aprendizaje, mediante el uso paralelo de otros recursos digitales, tales, como la pizarra virtual, videos de *YouTube*, diapositivas, documentos Word, etc. Por todo lo mencionado, se considera oportuno realizar este análisis sobre la utilización *Zoom* dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos.

1.4. Objetivos.

1.4.1. General.

Analizar de qué manera *Zoom* fue empleada como herramienta para el proceso enseñanza-aprendizaje de Jóvenes y Adultos en pandemia, desde el punto de vista de docentes, autoridades y estudiantes.

1.4.2. Específicos.

- Identificar las estrategias metodológicas y recursos digitales que utilizaron los docentes, mediante *Zoom*, para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de Jóvenes y Adultos del Colegio Camilo Gallegos Toledo del Cantón Gualaquiza.
- Sistematizar los principios que rigen la plataforma *Zoom* para el proceso de enseñanza aprendizaje de Jóvenes y Adultos durante la pandemia por la Covid-19.
- Determinar cuáles fueron los retos y propuestas que enfrentaron actores educativos para desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje de Jóvenes y Adultos en pandemia por Covid-19 mediante zoom.
- Fomentar el uso y aplicación de la plataforma *Zoom* para el proceso de enseñanza aprendizaje de Jóvenes y Adultos a través de una guía didáctica.

2. Referente teórico.

2.1. Antecedentes o estado del arte.

La nueva normalidad debido a la pandemia por Covid-19, ha probado que es necesario mirar a nuevas formas de percibir la educación desde el uso de herramientas virtuales en un ámbito inverso, dando lugar al *Flipped Classroom*, o también conocida como clase inversa, la cual permite

la participación del estudiante y el docente pasa a ser el moderador de esa clase. Un estudio realizado señala que muchos países sobre todo aquellos que se encuentran en vías de desarrollo han tenido que implementar en sus políticas gubernamentales la capacitación de sus docentes para el uso de herramientas pedagógicas de carácter digital, que permitan el desarrollo de los procesos educativos en situación de aislamiento.

El uso de plataformas educativas, redes sociales o aplicaciones de video conferencia, no son nuevas, tal como indican Artopoulos, Huarte y Rivoir (2020) el cual hace referencia de aplicaciones que ya se han venido utilizando con propósitos educativos, tales como *Kahoot*, *Zoom*, *Google Meet*, *Microsoft Teams* o *Turniting*, etc. A decir de estos investigadores, estas herramientas combinadas permiten el desarrollo del aprendizaje significativo, el desarrollo del trabajo grupal, las actividades sincrónicas y asincrónicas, permitiendo al estudiante la participación, mediante exposiciones, con video, diapositivas o actividades en línea.

La llegada de la tecnología en los años 90, vino acompañada por múltiples usos al mismo tiempo, muchos de ellos aplicables al campo de la educación tradicional y virtual. En los años venideros se desarrollaron aplicaciones digitales avanzadas propiamente dichas en el camino de encontrar esa eficacia en las buenas prácticas educativas y el involucramiento de todos los elementos educativos hacia la transición de las nuevas estrategias para el afianzamiento del inter-aprendizaje y que la pandemia por Covid-19 aceleró este cambio.

Con la aparición de las nuevas tecnologías también aparecen nuevas formas de comunicarse, tal como manifiestan García et al. (2021) al mismo tiempo la manera de transferir la información por medio de las herramientas digitales disponibles, algunas de ellas que hasta hace pocos años eran consideradas como herramientas exclusivas de las escuelas, donde a través de los medios tecnológicos sus estudiantes podían y usar éstos recursos, bajo la dirección de los docentes capacitados para ese propósito, eso significaba que los estudiantes tenían acceso limitado a la información.

En la actualidad la información está disponible de manera ilimitada y llega a cada persona por diversos medios, internet, televisión, medios impresos. Al hablar de la sociedad de la información en educación en países de Latinoamérica resulta muy amplia tal cual manifiesta Pérez Jaime Oswaldo Castro Onofre

(2020) en México, en su estudio sobre las herramientas digitales en el presente y supone es la base para la transformación de los modelos educativos y que de hecho han cambiado en los diferentes contextos, sociales, políticos, familia y por su puesto en el aspecto educativo.

En este punto toma relevancia el tratamiento que se debe dar a la información que realmente sirve en nuestro objetivo, es necesario tener en cuenta puntos importantes al discernir este mundo de información, tales como: que información es relevante en el trabajo, cual información es fiable, en otras palabras, tal cual manifiesta el autor de ésta investigación, el tener acceso a la sociedad de la información no es garantía de que se tenga acceso al conocimiento necesario y verdadero.

Desde los aportes de Castro (2020) en Argentina, afirma que el uso de la plataforma Zoom, en algunos casos ha traído ciertas complicaciones, pero al mismo tiempo también ventajas que se han ido observando a lo largo del proceso de la pandemia. La nueva normalidad en Latinoamérica y particularmente el caso de Ecuador, presenta distintos escenarios que van desde las distintas modalidades educativas, hasta la educación superior, presenta dificultades de adaptación a la educación en virtualidad por parte de docentes, estudiantes, y todos quienes participan en el quehacer educativo.

Las nuevas tecnologías han tenido un impacto importante incluso antes de la pandemia por Covid-19. García et al. (2021) quien plantea que, debido a la pandemia, el uso de las nuevas tecnologías y herramientas digitales responde a las necesidades colectivas e individuales y en el campo de la educación no es la excepción. La disposición por las autoridades de cada país de continuar las actividades productivas y educativas a través de las modalidades de teletrabajo o *homeschooling*, o educación en casa. De allí que la sociedad ha tenido que acoplarse a las reglas de bioseguridad que cada gobierno establece para sus ciudadanos.

Según el informe realizado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2020), establece una visión general sobre el aislamiento social debido a la pandemia, por un lado, permite recuperar ciertos valores familiares que se estaban perdiendo, pero también se detectaron problemas familiares causados por el efecto encierro en las familias en situación de vulnerabilidad y pobreza. Así pues, lo mencionan Díaz-Arce y Loyola-Illescas (2021) en Ecuador, indican que los actores educativos han tenido que recurrir a la educación virtual, debido a los cambios

repentinos a la emergencia mundial por el Covid-19, estableciendo distintas modalidades educativas y de este modo eliminar la falta de continuidad de los procesos de aula

La crisis tanto económica y social llegara hasta su punto más crítico, dónde manifiestan que es necesario robustecer la capacidad de respuesta de los sistemas educativos que permitan continuar con los procesos educativos de cada país acompañados de espacios tecnológicos, tal cual revelan datos del Banco Interamericano de Desarrollo [BID] (2020), pocas naciones de América Latina y el Caribe han desarrollado metodologías alternativas para solventar este tipo de necesidad en los servicios educativos.

Para este punto no se ha logrado establecer verdaderas políticas públicas en el tratamiento y provisión de servicios como el internet y otros servicios básicos sobre todo en países menos desarrollados, que tal como resume el informe de la Organización de las Naciones Unidas (2020), hay un déficit importante en la región para cubrir esta brecha de carácter tecnológico y apegado al desarrollo de los procesos educativos.

En el Ecuador, en el año 2012 gestiona el origen del Programa Nacional de Alfabetización y Educación Básica para Jóvenes y Adultos [EPJA], lo que posteriormente se llamaría como Campaña de Alfabetización todos ABC -Monseñor Leonidas Proaño- actualmente ejecuta el programa denominado Fortalecimiento, Acceso, Permanencia con énfasis a la Inclusión y Titulación para toda la Vida [FAPT] (Ministerio de Educación, 2021). También un estudio en Ecuador existe alrededor de 5,7 millones de personas con escolaridad inconclusa Ministerio de Educación [MINEDUC] (2020) los grupos etarios se encuentran divididos en personas que no han culminado la fase de Alfabetización, Educación básica Superior y Bachillerato.

Durante la pandemia por Covi-19, se ha podido evidenciar una la realidad de la educación en Ecuador y el resto de países de la región, indican que la sociedad no estaba preparada para un cambio radical a la educación virtual y el uso de medios digitales para complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las modalidades educativas, sobrecargado todos estos aspectos principalmente a la brecha de desigualdad que enfrenta Ecuador y todos los países en vías de desarrollo tal como resume Rojo, et al. (2021) en su investigación.

Por su parte Valero y Cedeño (2020), manifiesta que en los países latinoamericanos una de

las ofertas educativas más afectadas ha sido las modalidades de educación extraordinarias, modalidades educativas históricamente excluidas, pues se puede verificar un elevado porcentaje de ausentismo motivado por la crisis sanitaria, económica, social, política, etc. La educación de jóvenes y adultos es una modalidad novel en Ecuador y recientemente a partir del 2011 se visibiliza el programa educativo como tal motivado por el alto porcentaje de personas adultas con escolaridad inconclusa y a partir del informe de la Instituto de la UNESCO para el aprendizaje de toda la vida Unesco-UIL (2016).

Según el BID (2020) las plataformas virtuales como *Zoom*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, han sido las aplicaciones más usadas en el contexto educativo, sin embargo, se ha detectado un gran porcentaje de deserción estudiantil y que por la falta de conexión a internet asciende a un 4% del total de estudiantes del sistema fiscal del Ecuador. A la vez Ledesma (2018) comenta que la pandemia ha obligado a repensar seriamente la educación desde otra visión, los escenarios, planificaciones, recursos digitales y físicos han cambiado sustancialmente para continuar con el quehacer pedagógico.

De acuerdo con este informe se cree que estas plataformas virtuales, continuaran utilizándose en situación de aislamiento social o en el retorno progresivo y voluntario a la educación presencial, para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje en todas las modalidades educativas. Continuando con Ecuador, Coello (2021) determinan en su investigación que el 60% de docentes manifiesta que ha recurrido a la plataforma de videoconferencia *Zoom* para sus clases virtuales y el 20% han utilizado otros medios como *WhatsApp*, correo electrónico, que permitan la continuidad de los procesos educativos en las distintas modalidades educativas vigentes, incluyendo la formación de estudiantes con escolaridad inconclusa que a partir de este año se le denomina FAPT.

Con los antecedentes citados la escuela ha dado un giro importante dando lugar a nuevas concepciones sobre la participación de los actores de los procesos educativos, donde encontramos nuevos conceptos de alfabetismo trasmedia, que se refiere a un modelo de educación con un referente de competencias críticas, que se aplican a la educación de las nuevas generaciones y la reflexión que se debe hacer desde la escuela, el principio del alfabetismo tecnológico y el
Jaime Oswaldo Castro Onofre

discernimiento del como aprenden basándose en el uso de los distintos medios y recursos digitales desde el camino formal e informal (Scolari et al., 2018).

Las ofertas educativas virtuales para personas con escolaridad inconclusa han iniciado hace 3 años con la oferta educativa Educación a Distancia Virtual, Ministerio de Educación, (2018) dirigida a ciudadanos entre jóvenes y adultos que no culminaron la formación secundaria pueden acceder a la misma y obtener el título de bachiller. Estas ofertas se desarrollan a través de plataformas como *Moodle*, que permite a docentes y estudiantes trabajar de manera asincrónica, el número de estudiantes de estas ofertas educativas ha ido en aumento y puede considerarse una educación incluso más barata (Navarrete, 2021).

El Ministerio de Educación del Ecuador, conjuntamente con el Servicio Nacional de Gestión de Riesgos y Emergencias [COE] (2020), dispuso la suspensión de los servicios educativos y pasar a la modalidad de teletrabajo, donde las instituciones educativas, debían buscar las estrategias adecuadas para poder con tutorías virtuales y continuar con los procesos de educación planificados, debiéndose realizar ajustes al currículo para las labores educativas , desde entonces se ha han lanzado programas como: Aprendamos juntos en casa- Fase 1 y los cuales han tenido resultados acorde a la planificación esperada (Ministerio de Educación, 2020).

2.2. Referente teórico.

Las herramientas digitales durante la pandemia, tomaron un protagonismo significativo Una de las herramientas más utilizadas en el contexto de pandemia es la plataforma de videoconferencia *Zoom*, la cual fue desarrollada por Eric Yuan en 2011 y que al momento de su creación de esta herramienta en realidad fue por la necesidad que tenía de comunicarse con su familia en la lejana China; ya que, residía en Estados Unidos, y esto luego de la pandemia se ha vuelto una herramienta imprescindible para el trabajo remoto, siendo de vital importancia para las personas en esta nueva normalidad Anderete, 2020).

Entre los principales programas que se utilizan para realizar reuniones en vivo están *Zoom*,

Google Meet, *Microsoft Teams* y *Jitsi Meet*, estos programas han permitido hacer una clase en vivo, al mismo tiempo que se pueda conversar en tiempo real en otras palabras *face to face* con los estudiantes, siempre y cuando sus equipos tenga habilitados una *web cam*, micrófono o audífonos para una comunicación adecuada de ida y vuelta sin inconvenientes siempre que la conexión a internet sea eficiente y no haya interrupciones por algún corte (Viñas, 2020).

A partir de los aportes que realiza López *et al.* (2021), se debe repensar en una relación que debe haber entre la pedagogía y la tecnología aplicada a la educación, evidentemente es necesario la incorporación de verdaderas políticas de inclusión en temas del acceso a los servicios de internet y la disponibilidad de la información a través de los distintos dispositivos electrónicos, dando paso a la educación en ambientes de virtualidad. Este paso gigante que se ha dado por consecuencia de la reciente pandemia se debió desarrollar desde los albores del presente siglo y el nacimiento de los dispositivos electrónicos y la masificación mundial de la red de internet hacia las instituciones educativas.

Hay varias reflexiones sobre cuál de estos programas puede ser el más efectivos a la hora de realizar la labor de clase en vivo, para ello Vera (2021) considera que las aplicaciones citadas son muy efectivas si se las va a usar como herramientas educativas. Todos estos programas permiten realizar varias acciones al mismo tiempo, tales como enviar mensajes de texto, compartir enlaces de en el chat de la sala, compartir la pantalla e indicar la información que deseamos mostrar, compartir archivos con cierto límite de extensión, videos, audio, pizarra, etc.

La fortaleza de *Zoom*, en relación a otras plataformas se basa en su aspecto amigable que presenta su ambiente y la cual permite combinar presentaciones en las reuniones, utilizando otras herramientas, *Power Point*, videos, archivos previamente creados, etc. Estos aspectos han permitido que sea la plataforma preferida por docentes y estudiantes para tutorías educativas, donde lo más cercano a una clase presencial se hace presente, con charlas amenas y dinámicas, convirtiéndose en una herramienta necesaria en todos los ámbitos.

Entre varias novedades que presenta el programa *Zoom*, ya que se ha convertido en uno de los más populares, es el único que permite tener una pizarra digital interesante, donde se pueden realizar las clases tal cual si estuviéramos en la escuela de forma física y con ayuda de un lápiz

virtual podemos realizar trazos o escribir texto para poder explicar mejor a nuestros estudiantes determinados temas. Otras particularidades que nos trae el *Zoom*, es las opciones de *Breakout rooms*, que no es otra cosa que separar la sala para trabajos en grupo, el cual resulta interesante para fortalecer el trabajo en equipo, al mismo tiempo esta plataforma también permite conceder permisos a los estudiantes para que compartan información o de hecho pueden hacer de hospedadores.

La presente investigación va encaminada a dar una opción, para que docentes y estudiantes, puedan encontrar una herramienta eficaz en el manejo de las nuevas tecnologías y plataformas digitales, que permitan fortalecerse en el aprendizaje, donde el objetivo común sea poder encontrar una alternativa viable al momento de usar estos recursos colaborativos y pasen a formar parte de una herramienta esencial del docente en su trabajo diario.

Durante esta última etapa y debido a la emergencia sanitaria, han salido a la luz los vacíos y deficiencias que adolece el sistema educativo a nivel global. Según Anderete (2020) en Latinoamérica las brechas socioeconómicas son evidentes como la falta de políticas en épocas de emergencia, sea cual sea ésta, donde los estudiantes puedan realizar sus tareas sin necesidad de asistir a las Instituciones Educativas, razón por la cual se ha experimentado algunos problemas, como deserción de estudiantes, estudiantes desmotivados, aprendizaje mediocre, padres de familia estresados, etc.

El otro problema es la falta de conectividad en las escuelas y colegios con sostenimiento público, de acuerdo con el INEC (2018), solo el 33 % de estudiantes de educación secundaria de países de América Latina, tienen acceso a internet. No hay verdaderos programas desde los gobiernos, que permitan fortalecer los programas educativos a través de la gestión del servicio de internet, mientras exista este tipo de inconvenientes la brecha social se hará más grande en lugar de reducirse a favor de los sectores más necesitados.

En Ecuador, entre la Sierra y la Amazonia, suman 1,7 millones de estudiantes, Ministerio de Educación (2020) en esta situación, debido a la falta de los medios para realizar las tareas enviadas por los docentes, muchos estudiantes desconocen el uso de los medios digitales, como el uso de correo electrónico, *Messenger*, *Zoom* o *WhatsApp*. Por otro lado, es un problema que las

familias en condiciones de encierro puedan tolerar el no tener cada quien su dispositivo inteligente o computadora, para poder trabajar en las tareas escolares respectivas.

Las herramientas digitales y con reciente incorporación de las metodologías activas aplicadas a la educación virtual en tiempos de pandemia durante el pre y post confinamiento, han dado como resultado el nacimiento de nuevas formas de generar aprendizaje al incorporar recursos educativos que antes de la pandemia mundial, solo se consideraba en la educación de los países llamados de primer mundo, es decir aquellos lugares donde la educación ya se encontraba en un modelo híbrido, a distancia, virtual y presencial, con ayuda de las herramientas tecnológicas y sobre todo con el acceso al internet para la mayoría de sus habitantes se podía armonizar perfectamente nuevos procesos educativos (Aretio, 2021).

La educación como un proceso determinante en el afianzamiento de las relaciones de las personas en su entorno y como herramienta transformadora del mismo, se constituye en un asunto primordial en el desarrollo de sociedades equitativas e incluyentes. El camino del aprendizaje, sobre todo en el enfoque de la educación *e-learning*, *homeschooling*, *ayllu yachay*, etc. Ramírez (2021) en el que se pone de manifiesto el camino definitivo que debemos tomar y definir las herramientas de transformación importantes de aporte en el mundo de la educación actual.

Para Bonilla (2020) la educación ha ido evolucionando con el pasar del tiempo, sin embargo, es en la edad moderna cuando se hace una división sobre la escolaridad formal y surgen ciertas preguntas relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje tales como: ¿Quién aprende? ¿Cuándo aprende? ¿Cómo se produce el proceso de aprendizaje? ¿Dónde se aprende? Estas preguntas son tomadas como parte de la reflexión por algunas ciencias, la Pedagogía, la Psicología, Sociología y filosofía que tratan de entender la forma de aprender del ser humano.

Por otra parte Vázquez (2015) mencionan que con la llegada de las herramientas digitales, el papel de los docentes, se han visto beneficiado de algún modo, pero también ha sido motivo de estrés en el camino de la actualización de metodologías de enseñanza y por otro lado el rol del estudiante también ha cambiado con la entrada de la tecnología en las escuelas, pues la convivencia en el aula cada vez va tornándose distinta, donde el estudiante toma protagonismo importante y entramos a nuevas formas de aprender, dándose así el génesis de nuevas tendencias en el hecho

educativo.

Interesa mucho la necesidad de impulsar la preparación continua de los docentes y motivar al mismo tiempo al uso de las nuevas tecnologías como herramientas educativas, que permitirán ser más eficientes en el proceso de interaprendizaje, relacionado directamente a una educación del futuro. Tal como lo cita Aretio (2021) dentro de la pedagogía popular y crítica la pandemia borto desigualdades grandes, donde el trabajo y la educación se enfocan en el teletrabajo y la educación virtual o a distancia, creando de cierta manera polos opuestos y precarización en todos los niveles de la sociedad.

La intencionalidad de realizar una tarea relevante de transformación en la formación de los jóvenes y adultos, Apolo y Jadán (2021), pues se debe considerar el cambio que estos procesos pedagógicos, andragógicos están construyendo en el camino de construir una educación basada en tecnología y también en las experiencias propias de las personas adultas.

El organismo comprometido con la educación de personas adultas a nivel mundial (DVV Internacional, 2018), sugiere motivar a los gobiernos, entidades públicas y privadas a invertir en la educación de éste sector a fin de desarrollar un verdadero aporte a la sociedad, donde las personas logren su verdadero desarrollo individual y colectivo y a partir de allí, asumir compromisos que permitan verdaderos cambios en una sociedad donde las brechas de desigualdad social en todo aspecto son amplias, en tal virtud es una necesidad urgente para nuestros países.

Esta realidad para muchos docentes y estudiantes es compleja, pues según el estudio realizado por Rizo (2020) la virtualidad ha llevado a todos los actores educativos a escenarios inesperados, pues se han permitido que la trasmisión de los conocimientos se lo haga de manera vertiginosa y que el aula tradicional vaya quedando relegada al pasado, pues incluso la recepción de tareas, como fichas pedagógicas, portafolios, maquetas, etc., se le ahorra ese tiempo a los estudiantes y docentes que por seguridad deben permanecer en sus hogares y evitar viajar previamente a la institución educativa para este efecto.

A partir del estudio de Bonilla (2020), en el que confronte las dos facetas de la educación en época de pandemia, la realidad educativa en nuestro país se ha visto afectada porque muchos estudiantes y representantes se están estresando en la manera cómo sus vástagos reciben las clases

virtuales, la falta del servicio de internet en muchos sectores de nuestro país hace más visible la brecha social discriminatoria que ha existido desde siempre, entre el sistema educativo particular y fiscal, sumando que muchos estudiantes y padres de familia no pueden dominar las plataformas y dispositivos digitales, que ahonda aún más el problema.

Las lecciones que deja la pandemia por Covid-19 son muchas, también se ha podido detectar varios problemas que afectaron en la pandemia y seguro dejan graves secuelas en los sectores de la población menos favorecida, la crisis sanitaria, crisis económica, crisis socioeducativa, etc. Han tenido sus repercusiones evidentes en todo el mundo. El cambio que ha tenido que adoptar el ser humano durante este tiempo ha sido crucial para la adaptación a nuevas formas de coexistencia entre seres humanos y supervisar la relación del hombre y la naturaleza que nos invita a repensar el papel que desempeñamos como seres humanos responsables de nuestro de mantener un planeta saludable (Pérez, 2020).

Dentro de las ofertas de estudiantes con escolaridad inconclusa EPJA, muchos estudiantes han abandonado el sistema, como demuestran las cantidades porcentuales proporcionadas por el ente rector de la educación en el Ecuador, Ministerio de Educación (2020). Esto se debe a los factores ya citados, el poco conocimiento del uso de los medios digitales, plataformas o aplicaciones a través de dispositivos móviles, *tablets* o *laptops*. Es necesario encontrar la solución a estos problemas, en donde se considera que no es la disponibilidad o diseño de los programas o aplicaciones educativas.

3. Referente metodológico.

La presente investigación tiene un enfoque mixto de alcance descriptivo-exploratorio; pues, como indica Ramos (2020), parte desde lo descriptivo y exploratorio que permite del fenómeno de la investigación que se realiza. En este sentido se puede mencionar que la presencia de los enfoques cualitativos y cuantitativos, permiten al investigador realizar un proceso de búsqueda de información. Respecto al cumplimiento de los objetivos sujetos de la presente investigación, donde

se hace referencia a la información encontrada luego de aplicar los instrumentos de investigación, se precisa que es necesario fomentar el servicio de internet en las zonas rurales de todo el país, sobre todo en el área de Gualaquiza-Morona Santiago, lugar dónde se desarrolla los programas de educación de jóvenes y adultos.

Es necesario detallar la relevancia del objeto del presente estudio que tiene que ver con la educación de jóvenes y adultos y su contexto, rescatando la importancia, evolución y desarrollo de procesos educativos, basados cada vez en la aplicación de herramientas digitales los mismos que por motivos de pandemia ha tenido mayor importancia y este es un motivo más para que muchas modalidades educativas hayan tenido que migrar a la educación virtual, mediante el uso variados recursos digitales. El aporte que ha tenido desde los estamentos gubernamentales, sociales y desde la misma cátedra universitaria, con el apoyo en la formación de docentes y profesionales de la educación para la ejecución de proyectos en la educación de adultos.

En este sentido la intención de apoyar los procesos de educación a personas jóvenes y adultas en situación especial o de vulnerabilidad debe ser una motivación para el presente trabajo investigativo, que permita dilucidar la aplicabilidad de programas educativos en sectores de la población, para ello la presente investigación se faculta para observar que tan viable es el uso de plataformas digitales tales como *Zoom*, en ámbitos educativos.

Los procesos investigativos son determinantes, sobre todo cuando hablamos de determinar cuál de los variados métodos se deberían aplicar, sean éstos cuantitativos o cualitativos, puesto que los conocimientos no crecen por si solos, de manera empírica o sin seguir ciertos procesos válidos en determinados temas, de acuerdo con Pereira (2011) los procesos de investigación necesitan de un trabajo estructurado por parte de los investigadores, sean éstos estudios de carácter empírico, teórico y práctico. Es necesario observar los cuestionamientos, formularios y preguntas respecta al objeto de investigación.

Los modelos mixtos han ganado fuerza en los últimos tiempos y se puede ver más frecuentemente aplicándose en investigaciones de campos variados, pues permiten profundizar aspectos en el ámbito educativo. Para el desarrollo de la propuesta se seguirán las fases de investigación propuestas en la siguiente figura:

Figura 1: Descripción de las fases de investigación.



Fuente: Montes (2020)

Las técnicas de recolección de la información, según lo expuesto por Rojas (2011), permiten analizar la forma de cómo será tratada y utilizada la información recolectada y al mismo tiempo permite tener un punto de vista sobre e la situación en la cual se encuentra el sujeto de estudio, en consecuencia se ha seleccionado las siguientes técnicas e instrumentos de investigación: entrevista / guía de entrevista (autoridades de la institución); encuesta / cuestionario (estudiantes), grupos focales – guía de grupo focal, (docentes de la asignatura de proyectos). Respecto a los grupos se determina aplicar en dos grupos: Grupo focal *on line* sincrónico o en tiempo real y Grupo *on line* asincrónico, para el efecto se usará *Google forms* y *Zoom*.

Una de las principales técnicas de recolección de datos es la entrevista desde aportes de Escofet, Luna y Palou (2016) donde intervienen dos o más personas, esta debe ser flexible, que permita recolectar la información requerida de manera oral o escrita, sobre experiencias, acontecimientos que contribuyan al objeto de la investigación. Según a quien vaya dirigida se

determinará la tipología de la entrevista, que puede ser individual o grupal y por la profundidad de esta, se considerara una entrevista estructurada, no estructurada o semiestructurada. Según estos criterios se consideran ciertos aspectos de la entrevista si son de carácter diagnóstico o exploratorio.

La entrevista puede ser de carácter informativo que permita conocer la opinión, criterio o reflexión del entrevistado, por otro lado puede considerarse a la entrevista para determinar un pronóstico de tipo psicológico o de personalidad, con la finalidad de conocer algo más sobre la personalidad del entrevistado, el ambiente que le rodea y aspectos relevantes que el entrevistador considere que es necesario realizar y que sea un aporte al tema de investigación desde aportes de Rodríguez y Agulló (1999) citado por Centro de Investigaciones y Servicios Educativos CISE-ESPOL.

Puntos principales a tener en cuenta en la entrevista de acuerdo con la visión de McDonald y Rogers (2014) donde es necesario realizar una planificación cuidadosa a fin de evitar una mala entrevista, debe elegirse cuidadosamente el modo, lugar, elementos, etc. que se considere importantes al momento de realizar la entrevista y una consideración especial se debe tener en cuenta al tipo de entrevistado o grupos de entrevistados con quienes se trabajará, poniendo especial atención si se trata de niños a quien se pretende aplicar la entrevista.

Las entrevistas pueden dividirse en tres grupos, Díaz et al. (2013) según los autores podemos encontrar los siguientes tipos de entrevista:

- Entrevista estructuradas o enfocadas: Este tipo de entrevistas se refieren a un proceso rígido aplicados a los sujetos de la entrevista, pero que es muy útil al momento de sistematizar esta información ya que se considera información confiable y objetiva.
- Entrevista semiestructurada: Este tipo de entrevista presentan cierta flexibilidad en relación a las estructuradas ya que permiten ajustarse al entrevistado y en el camino ir replanteando las preguntas a fin de clarificar ciertas dudas sobre el tema en cuestión y recabar información confiable.

- Entrevistas no estructuradas. - Se trata de entrevistas un tanto informales y se ajustan a los entrevistados y al momento de la entrevista y pueden salirse del tema original planificado. El problema de estas entrevistas es que pueden quedar vacíos en la información.

La encuesta se ha convertido en una de las técnicas de investigación más usadas, en las que participamos todos tarde o temprano en distintos momentos, donde se establecen protocolos para la realización de cuestionarios, tabulaciones o cuadro de registros, que permitirán realizar la medición de la población, según el carácter de la investigación y el alcance de esta, López y Fachelli (2015). Este tipo de técnica en la recolección de datos está ligada a la entrevista que en ciertos casos se prefiere ir por el anonimato de los entrevistados o encuestados.

En este sentido, para la recolección y uso adecuado de la información recabada, es necesario recurrir a elementos que permitan asegurar y procesar la misma, tales como software de registro y análisis, sistema de análisis y registros, codificación de los registros, etc. Desde Bravo y Valenzuela (2019) mediante ésta técnica se busca mostrar una población representativa, aplicada sobre todo en el ámbito de las Ciencias Sociales, se destaca la importancia de la encuesta en la investigación educativa tomando en cuenta los pasos básicos para diseñarla, en la que se puede encontrar los siguientes:

- a) “Definición de objetivos del levantamiento de información
- b) Definición de la operacionalización de las variables de interés.
- c) Definición del método de aplicación de encuesta.
- d) Elaboración del cuestionario.
- e) Manejo del cuestionario.
- f) Diseño y selección de la muestra.
- g) Aplicación del cuestionario diseñado previamente
- h) Análisis de resultados
- i) Reporte de resultados” (p. 165).

Otra técnica importante de recolección de información es la determinación de grupos focales, a partir de Piza, Amaiquema y Beltrán (2019) en este caso y por el objeto de la investigación se ha determinado grupos focales sincrónicos y grupos focales asincrónicos. La importancia es que se puede contrastar la información desde diferentes puntos de vista en el comportamiento de los grupos y que al mismo tiempo se pueda recabar esas experiencias, emociones y vivencias que permitirán enriquecer la base de datos y a la investigación en su profundidad.

Los grupos focales se caracterizan por compartir experiencias en común de sus participantes a partir de un tema en particular, con la motivación previa a participar en este tipo de discusiones y se rescata la importancia del trabajo colaborativo.

La información será recabada y procesada que permita aportar eficientemente a la investigación cualitativa. Se debe considerar también algunos puntos de importancia como, la importancia en el intercambio de experiencias de los grupos focales, el trabajo colaborativo, el resultado de los debates realizados, el apoyo de otros grupos durante el trabajo y la evaluación sobre el trabajo realizado como grupo.

En síntesis, sobre las técnicas de investigación tratadas en este apartado, debemos considerar que nos encontramos ante un nivel importante de la investigación y es menester observar la técnica usada a fin de contrastar nuestra hipótesis de acuerdo a la información recolectada a fin de tener control sobre la subjetividad en la cual se puede incurrir y se cambie de perspectiva o el propósito de nuestro trabajo investigativo Morales-Zúñiga (2016). En complemento hay que destacar que las técnicas de investigación dentro de las ciencias sociales siempre han sido pertinentes a fin de tener un panorama actualizado de la realidad social y socioeducativa que validen la propuesta investigativa de los sujetos de estudio.

El trabajo desarrollado desde el Ministerio de Educación (2016), en el Ecuador ha sido progresivo, en ésta última etapa se ha puesto especial énfasis a las adaptaciones curriculares que deben desarrollar los docentes y aplicar a todos los niveles educativos, incluyendo la educación de Jóvenes y Adultos a partir de los ajustes realizados al Currículo Nacional, en el cual se consideran importantes puntos que permitan desarrollar competencias a los estudiantes que se

gradúan de bachilleres en las distintas modalidades educativas. Sin embargo, vale hacer una reflexión que tiene que ver con el cuestionamiento que muchos docentes y estudiantes se hacen en relación con las nuevas modificaciones del currículo y la pregunta es ¿Qué competencias en realidad desarrollamos? (Barrera, 2017)

El proyecto EPJA, en el cantón Gualaquiza desde el año 2015, tiene como sede el Colegio Camilo Gallegos Toledo, en el barrio La Carolina. En las instalaciones de esta institución educativa, con un 1 Rector de 4 docentes, 100 estudiantes del nivel de Básica Superior y Bachillerato Intensivo, los mismos que son de las distintas parroquias y comunidades del Cantón Gualaquiza. Este proyecto de Educación de jóvenes y adultos actualmente denominado Fortalecimiento, Acceso, Permanencia con énfasis a la Inclusión y Titulación para toda la Vida [FAPT] (Ministerio de Educación, 2021).

Para la presente investigación se involucrará a autoridades, profesores y estudiantes de los niveles de octavo, noveno y décimo años de EGB y bachillerato Intensivo del programa de Jóvenes y Adultos del colegio Camilo Gallegos Toledo. Las edades que van desde los 15 años en adelante para los del nivel de EGB y de 18 años en progresión, con 3 años de rezago escolar, para los estudiantes del BGU intensivo. Las asignaturas que reciben corresponden al pensum del bachillerato en ciencias y el cual cubren 1 rector como autoridad y 4 docentes y 100 estudiantes de las ofertas educativas complementarias, esto es el proyecto de educación de jóvenes y adultos o actualmente denominado FAP. El horario de trabajo es nocturno de 16 horas a 22 horas.

A partir del análisis del objetivo general, se ha diseñado una tabla de referencia que permita expresar con claridad el objeto de estudio del presente trabajo investigativo, estableciendo etapas: fundamentación teórica, diagnóstico y propuesta. Dentro de estos campos se ha fundamentado los objetivos específicos acorde cada la descripción de cada etapa y a continuación los métodos, técnicas, instrumentos utilizados.

Tabla 1. Etapas del proceso de investigación

Etapas	Objetivos específicos	Método	Técnica	Instrumento	Resultados esperados
Fundamentación teórica	Sistematizar los fundamentos teóricos que rigen a la plataforma zoom para el proceso de enseñanza aprendizaje.	Método sintético	Revisión bibliográfica, ficha bibliográfica, ficha de revisión sistemática	Fichaje, vox viewer, Redalyc, PDF, resumen	Contar con los fundamentos teóricos de la investigación, sobre el uso de la plataforma zoom en el proceso de enseñanza aprendizaje de Epja durante la pandemia de covid-19
Diagnóstico	Identificar las estrategias metodológicas y recursos digitales que usaron los docentes mediante zoom	Método deductivo	Encuesta, entrevista, grupo focal,	Cuestionario, temario, entrevista, semiestructurada	Contar con la información real sobre el uso y aplicación de la plataforma zoom en los procesos de educativos de jóvenes y adultos del colegio Camilo Gallegos Toledo del cantón Gualaquiza

Propuesta	Fortalecer el uso y aplicación de la plataforma Zoom.	Método proyectual-modelación.	Revisión documental, webbibliografía.	Análisis comparativo.	Definir una metodología que fortalezca el uso de la plataforma zoom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos del colegio Camilo Gallegos Toledo del cantón Gualaquiza.
-----------	---	-------------------------------	---------------------------------------	-----------------------	---

Fuente: Elaboración propia

Resultados

Para la interpretación y sistematización de la información recolectada en el camino de la presente investigación se toma ciertos criterios que permiten hacer reflexiones, las cuales nos permiten interpretar de manera eficaz y clara la información, llegando a la interpretación profunda de los resultados esperados en relación que debe haber en la medición cuantitativa y cualitativa del caso, El sentido de este procedimiento será la conservación de procedimientos científicos de investigación sobre la comunicación y trasmisión de los datos obtenidos.

Por lo tanto, cumpliendo con los objetivos de la investigación se parte por identificar las estrategias metodológicas y recursos digitales que usaron los docentes en el proceso de aprendizaje mediante la herramienta Zoom, donde se realiza una vinculación entre los resultados obtenidos de la encuesta y la entrevista. En este sentido, Méndez et al. (2021) menciona que las estrategias metodológicas y recursos digitales han variado considerablemente en los últimos años, dando lugar a nuevos tipos de herramientas en diferentes escenarios educativos. En concordancia, en la entrevista aplicada a los docentes, mencionan que los usos de recursos digitales permiten

consolidar el proceso de aprendizaje debido a su interfaz que capta la atención del estudiante, facilitando su desarrollo de habilidades y capacidades; esto debido a las diversas herramientas de trabajo que posee con características específicas que prestan apoyo a las necesidades del aula, así mismo los estudiantes establecieron que se encuentran motivados por aprender cuando se usa estrategias metodológicas con el uso de herramientas digitales, ya que les permite un contacto más cercano con el docente.

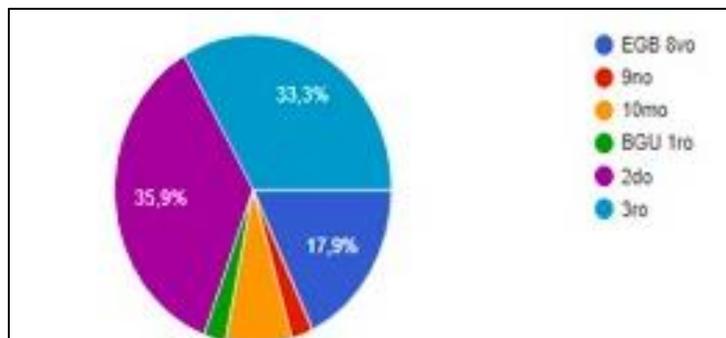
Por otro lado, el trabajar dentro del proceso de aprendizaje de jóvenes y adultos con estrategias metodológicas apoyadas en herramientas contribuye a una retroalimentación remota y en cualquier tiempo y lugar, sobretodo atendiendo a las características que presentan estos grupos.

Tabla 2. Rango de edades de estudiantes encuestados

Edad	Cantidad	Frecuencia
15 a 21 años	12	52%
22 a 38 años	21	30%
39 a 50 años	7	18%
Total	40	100%

Fuente: elaboración propia

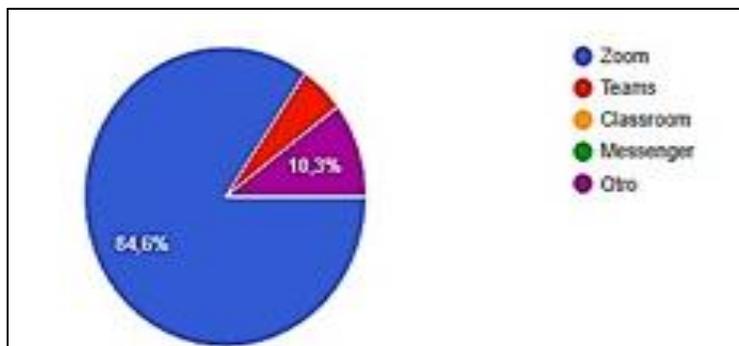
Figura 2. Año de Educación Básica Superior



Fuente: elaboración propia

Partiendo de lo antes mencionado, la población con la que se trabaja son estudiantes que oscilante los 15 y 50 años, los mismos que retomaron sus estudios después de un cierto periodo de tiempo. Teniendo que el 52% corresponden a las edades de 22 a 38 años, el rango de edad de 15 a 21 años registra un porcentaje de 30% y el rango de 39 a 50 con un porcentaje de 18% y no se registra participantes de más de 50 años. Por tal motivo, trabajar con herramientas digitales motivan la participación y continuidad dentro del proceso académico. Así mismo, tenemos que los niveles en los que los participantes se encuentran cursando actualmente van desde 8vo.EGB hasta 3ro. BGU. Mediante el gráfico nos muestra que en la presente etapa el 35,9% corresponden al 2do. BGU, el 33.3% corresponde a estudiantes de 3ero. BGU los estudiantes de 8vo. EGB cuenta con un porcentaje de 17.9%, con 7.7% estudiantes de 10mo. EGB y el resto de los cursos con un 2%.

Figura 3. Afinidad por plataformas digitales



Fuente: Elaboración propia

Por su parte el segundo objetivo responde en determinar los retos y propuestas que enfrentaron actores educativos para desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje de Jóvenes y Adultos en pandemia por Covid-19 mediante zoom. Dentro de este orden de ideas, una de las plataformas más utilizadas dentro del proceso del proceso de aprendizaje de jóvenes y adultos durante la pandemia, fue *Zoom*. Sánchez y Fortoul (2021) establece que la plataforma zoom ha sido una de las más utilizadas por su facilidad de uso e interfaz intuitiva, además que es fundamental el uso de esta plataforma acompañado diversas herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica como elementos del proceso. Cabe mencionar la importancia de generar una educación en línea adecuadamente diseñada, planeada e implementa.

En concordancia, los docentes entrevistados mencionaron que la plataforma *Zoom*, si ha sido de gran ayuda para los estudiantes, debido a que presenta una serie de herramientas incorporadas dentro de la plataforma, dinamizando de esta manera los procesos de enseñanza aprendizaje, tan necesarios en las distintas modalidades educativas. Como se evidencia en la figura 3, sobre el aporte de *Zoom* a los procesos educativos, los estudiantes encuestados consideran que esta plataforma ha sido una de las más amigables a diferencia de Microsoft Teams, Classroom, Messenger. A la par de la propuesta de apolo et al. (2020) quienes marcan la necesidad de fomentar el uso de plataformas con fines educativos y generar competencias digitales.

En este orden, la herramienta zoom permite conectarse con facilidad desde cualquiera dispositivo, por ello los estudiantes prefieren trabajar con esta plataforma para su proceso de aprendizaje; de igual forma, mencionan que el principal dispositivo para conectarse es su teléfono móvil.

Tabla 3. Dispositivos utilizados para conexión a clases

Tipo de dispositivo	cantidad	Frecuencia
Computador PC	4	9%
Celular inteligente	38	86%
Laptops	2	5%
Tablet	0	0%
Otros	0	0%
Total	40	100%

Fuente: elaboración propia

Así mismo, las funciones que presenta la plataforma Zoom, posibilitan que el docente interactúe y comparta información con sus estudiantes. En este sentido, los docentes mencionan los beneficios que presenta la plataforma en la educación virtual, manifestando que genera mejor confianza en la fluidez de la voz e imagen al momento de interactuar con los estudiantes, utilizando la pizarra virtual, chat. Permite también compartir pantalla mientras se usa variados recursos para interactuar con los estudiantes y hacer más dinámicas las clases virtuales promoviendo el trabajo colaborativo mediante sesiones grupales. Los estudiantes, concuerdan con las funciones que los docentes mencionaron y que por eso conocen y dominan, como por ejemplo activar la cámara y audio, pizarra virtual, chat, sesiones grupales.

Figura 4. Funciones de zoom



Fuente: Elaboración propia

Dentro de la factibilidad del uso de la plataforma *Zoom* en los procesos de enseñanza aprendizaje de adultos, los docentes manifestaron, que todas las herramientas digitales utilizadas permitieron dar continuidad a los procesos educativos. Por su parte los estudiantes estuvieron entre totalmente de acuerdo y de acuerdo en que la plataforma aporta en su proceso educativo. Es así que Pérez (2022) menciona que el manejo de esta plataforma virtual ha permitido que los estudiantes puedan continuar con su educación, desarrollando diversas estrategias que permiten verificar el aprendizaje de los estudiantes, así mismo gestionado una comunicación fluida.

Por otro lado, dentro de este proceso de adquisición de nuevas habilidades tecnológicas, tanto docentes como estudiantes consideraron que una de las dificultades que impidió el uso efectivo de la plataforma fue la conectividad a internet por parte de los discentes, pues en ciertas ocasiones por su situación geográfica tendía a ser intermitente. Delgado y Suárez (2020), consideran importante el acceso a internet, ya que las aulas se trasladaron a entornos virtuales, este servicio garantiza el acceso a información, conocimiento y la interacción con el docente y sus pares.

Finalmente, dando cumplimiento al tercer objetivo es imprescindible fomentar el uso y aplicación de la plataforma *Zoom* para el proceso de enseñanza aprendizaje de Jóvenes y Adultos



ya que potencia el quehacer docente, permitiendo una correcta gestión del entorno virtual. Y tanto docentes como estudiantes, ven relevante la gestión del aprendizaje mediado por esta herramienta, es así que la propuesta va encaminada a solventar las necesidades identificadas en el proceso de diagnóstico en cuanto a esta herramienta y su puesta en práctica.



Universidad Nacional de Educación

UNAE

4. Propuesta



UNAE

Guía metodológica para el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes EPJA, mediante la utilización de la plataforma virtual Zoom

Autor

Lic. Jaime Oswaldo Castro Onofre

Azogues – Ecuador

Octubre, 2021

Presentación

La presente propuesta, se incorpora la guía metodológica utilizada para el proceso de enseñanza aprendizaje durante la pandemia por covid-19 por estudiantes EPJA, mediante la utilización de la plataforma virtual Zoom. Para la elaboración de la misma se tomó en cuenta los recursos utilizados por los docentes y estudiantes del programa EPJA/ FAPT del colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza, tomando como referencia en el cognitivismo en el sentido que los nuevos aprendizajes basados en educación virtual a través de plataformas, están basados en las experiencias que adquiere de cada estudiante y desarrolla su propio aprendizaje.

La guía metodológica diseñada para los docentes EPJA y estudiantes del programa EPJA/ FAPT del colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza, quienes experimentan de cerca el trabajo sacrificado por la mayoría de estudiantes de estas modalidades a fin de terminar su formación académica que por distintos motivos no fue concluida en su juventud. Sin embargo, debe ser objetivo de todos, no solamente de los docentes aportar para el desarrollo de una sociedad inclusiva, equitativa y justa, donde todos tengamos acceso a la educación a fin de alcanzar la verdadera libertad y desarrollo de los pueblos.

Objetivos:

Objetivo general

Proponer a los docentes del programa EPJA/ FAPT del Colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza una guía metodológica basada en el cognitivismo y aplicable en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes jóvenes y adultos, mediante la utilización de la plataforma ZOOM durante la pandemia por covid-19.

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente la guía metodológica que se podría utilizar en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la plataforma virtual Zoom de estudiantes del programa EPJA/FAPT, durante la pandemia por Covid-19.

- Diseñar actividades que permitan la aplicación de la guía dentro de la plataforma virtual Zoom.

Marco teórico

El cognitivismo es una teoría parte de la psicología, que, según Camargo et al. (2010), busca interpretar como el ser humano recepta la información en su mente y la transforma en un medio útil para su vida cotidiana del aprendizaje como, el conductismo, constructivismo y cognitivismo. En los nuevos tiempos donde hay gran avance de los medios de comunicación Tic el proceso de enseñanza a través de distintos medios ha sufrido importantes cambios y que deben ajustarse a las necesidades de los actores educativos.

Cabe mencionar que, para Bruner, el cognitivismo centra su atención en la capacidad del estudiante de construir su propio conocimiento con la orientación de sus tutores que de alguna manera establecerán un método codificado que los alumnos comprenden, dependiendo de la información, conocimientos y atención que se le preste a la información proporcionada. Pero la información debe someterse a ciertos filtros que permita determinar si la información es actualizada o requiere ser analizada previo a ser considerada información valedera.

El desarrollo del cognitivismo con base a otras teorías, Capilla (2016), enfatiza en el principio del aprendizaje significativo, el cual pasa por las experiencias, en el camino hacia la construcción del conocimiento con el principio de la experiencia del ser humano como elemento fundamental para la transformación de esa información en conocimiento útil y significativo que en resumen significa que este aprendizaje cubre las necesidades del ser humano y permite tener a estudiantes motivados.

Para la presente guía, se tomarán en cuenta los que aporten más en el proceso de enseñanza aprendizaje de las personas jóvenes y adultos, mediante la plataforma *Zoom*.

La siguiente guía didáctica del presente trabajo investigativo está relacionada con el uso de la plataforma Zoom y sus herramientas en los distintos procesos de enseñanza-aprendizaje en el programa de Jóvenes y Adultos del Colegio Camilo Gallegos Toledo. En este sentido se ha

considerado la elaboración de una guía didáctica para este efecto, que permita entender a todos los actores educativos la relevancia que tiene esta plataforma virtual en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en las distintas modalidades educativas, pero sobre todo en la educación de Jóvenes y Adultos.

De acuerdo con Navarrete-Benavidez (2021), Zoom es una plataforma de videoconferencia conocida a nivel mundial y una de las herramientas de comunicación virtual durante la pandemia por Covid-19 y que permite realizar reuniones virtuales mediante video llamada utilizando distintos dispositivos, laptops, Pc o celulares y otros que tengan conexión a internet.

Los encuentros virtuales a través de medios digitales ya incorporan tecnología de *video High Definition*, con la posibilidad de compartir escritorio, pizarra virtual, grabación de las reuniones para ser vistas posteriormente, chat, grupos de trabajo, enlaces con otras plataformas, compartir documentos, etc.

La plataforma virtual Zoom

En Ecuador como en muchos países alrededor del mundo, se ha utilizado la plataforma de videoconferencias Zoom no solamente como un medio de reuniones virtuales, sino también un medio de comunicación y difusión de información, este es el caso de la Corporación Ecuatoriana de Desarrollo de la Investigación y la Academia - CEDIA, creada en el 2002 y en convenio con las más importantes entidades gubernamentales y académicas del país se crea esta importante red de comunicación.

A través de esta institución, se promociona el manual para el uso adecuado de la plataforma Zoom y al mismo tiempo la contratación de paquetes para usuarios y el otorgamiento de licencias para su uso.

Tipos de licencias de Zoom:

Licencia Pro. - Se refiere aquellas cuentas que no tiempo límite de uso y depende del paquete contratado previamente.

Licencia Basic. - Con esta licencia tiene el usuario tendrá acceso gratuito pero limitado, con un tiempo de 40 minutos cada sesión.

De acuerdo con este manual tenemos que seguir ciertas recomendaciones para el correcto uso de Zoom:

Antes de la instalación de zoom

Para la instalación de Zoom en los dispositivos. Previamente se deberá verificar que la señal de internet sea eficiente, así mismo se deberá realizar pruebas de funcionamiento de la cámara y el micrófono de los dispositivos con la finalidad de evitar problemas de comunicación durante las reuniones virtuales y la comunicación se fluida y óptima.

Estrategias para la enseñanza a través de la plataforma Zoom

La herramienta zoom, como se mencionó en apartados anteriores, ofrece un canal comunicativo sincrónico. En este sentido a continuación se detalla algunas estrategias para tener en cuenta al momento de ejecutar la clase.

Consideraciones tecnológicas

- Propiciar un ambiente ameno, silencioso, evitar distractores, conexión estable de internet.
- Revisar que el micrófono y la cámara estén correctamente conectados. Cámara web HD integrada o de USB.
- Computador con un procesador mínimo de 1GHz.
- RAM de preferencia de 4 GB.

Previo al inicio de cada sesión, presentar sistemáticamente el contenido a tratar durante la clase. Esto ayudará a que el estudiante se familiarice con los temas de estudio a revisar durante la sesión. Al comunicarle las instrucciones a los estudiantes recomendarles que pueden participar en la clase. Para esto se la herramienta Zoom, tiene la opción de “levantar la mano”, siendo una función útil para mantener el orden de participación en la clase. Esto inspira confianza en los estudiantes y permite mantener la clase sin inconvenientes y aprovechando al máximo las funcionalidades de la plataforma.

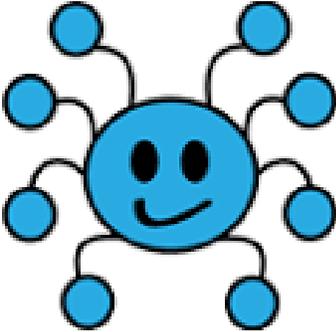
Como docentes, es imprescindible tener dominio de la plataforma, específicamente en: crear reuniones con todas las especificaciones para no tener inconvenientes, compartir pantalla,

usar la pizarra, el chat (privado y público), gestión de grupos, compartir encuestas, desactivar y activar micrófonos y detener y pausar grabaciones. Además, cuando está desarrollando su clase se vuelve necesario crear recesos de 15 a 20 minutos por cada 2 horas, este tiempo puede cambiar en dependencia de la duración de la sesión.

Estrategias didácticas dentro de la sesión

- El uso y manejo de estrategias didácticas para mantener la motivación por aprender del alumnado es fundamental, por lo cual usar herramientas para la sistematización de contenidos ayudará a asimilar el conocimiento de manera lúdica, en este sentido se puede utilizar *MindMup*, *Wise MapPoint*, *Stormboard* como herramientas online para crear recursos gráficos como mapas mentales y/o conceptuales. Además, la presentación de infografías realizadas en *Canva*, *Genially*, *Picktochat*, etc., permite que los estudiantes y docentes compartan el conocimiento gráficamente y sistematizando la información, lo que ayuda a fortalecer procesos cognitivos como el razonamiento y el análisis. A continuación, se puede encontrar el acceso a las mismas:

Tabla. Plataformas

Plataforma	Logo	Link
MindMup		Mind mup
Stormboard		Stormboard

Miro		Miro
Canva		Canva
Genially		Genially
Picktochat		Picktochat

Fuente: elaboración propia

Hay que considerar que el material que se use debe ser en concordancia al contenido. Para ello, se sugiere las siguientes consideraciones:

- *Permitir que el estudiante participe* durante la sesión, por lo que el docente debe realizar preguntas, pedir su opinión constantemente. La participación debe ser de forma aleatoria, 3 o 4 estudiantes, pero considerando que al final del encuentro todos debieron haber participado.
- *Aplicar actividades recreativas después de un descanso*, realizar rompecabezas, adivinanzas, chistes, historias permitirá que los estudiantes estén libres de tensiones durante el encuentro y motivará a que enciendan las cámaras y el encuentro sea participativo.
- *Realizar trabajos o actividades grupales*, aplicando el método de roles, exposiciones, foros, talleres, debates. Tener en cuenta que la plataforma Zoom, tiene la posibilidad de crear grupos, siendo el docente quien gestiona los equipos de trabajo, ya sea que asigne a los estudiantes de forma manual o aleatoria. Se debe considerar crear los grupos en los cuales se potencie los diferentes estilos de aprendizaje, al ser jóvenes y adultos se requieren de actividades grupales, potenciando sus habilidades sociales.
- Se puede usar herramientas tecnológicas como *Quizizz, Classdojo, Plickers* para generar actividades con gamificación. Además, recuerda que se puede aplicar gamificación sin el uso de la tecnología, un ejemplo sería el juego de roles. r ejemplo un juego de roles, en cuanto a las herramientas tecnológicas, se puede hacer uso de: *Plickers, Quizizz, Kahoot, Classdojo*, entre otros.
- *Usar la gamificación*, ya que funciona como una estrategia motivacional dentro de encuentro sincrónico, provoca compromiso con la actividad en la que el estudiante está participando, generando experiencias positivas para alcanzar el aprendizaje. Hay que entender que gamificar no es solo implementar juegos, ya que detrás de eso hay una planificación que incluye diferentes elementos como:
 - Objetivos y metas

- Reglas (turnos, completar misiones, perder, ganar puntos, restricciones)
- Narrativa (personajes, identidades, avatares, escenarios, ambientes, etc.)
- Resultados
- Evaluación
- Retroalimentación

A continuación, se detallan algunos juegos que pueden ser aplicados individuales o grupales mientras se desarrollan los encuentros virtuales en la plataforma zoom. Las mismas que se pueden relacionar o adaptar al contenido de la asignatura que se esté impartiendo. Hay que considerar que estas dinámicas están contextualizadas a la realidad de los jóvenes y adultos, estas fueron seleccionadas de acuerdo a su fácil aplicación, y contribuye al desarrollo de habilidades mentales y la creatividad

Charadas

Es un juego clásico, que se lo puede hacer mediante videoconferencia, se necesitará espacio y luz para que el video no sea distorsionado. Dentro de este espacio se puede usar otra aplicación móvil como es el “generador de charadas” que se lo puede descargar desde el teléfono. Además, se puede realizar solamente usando la creatividad, teniendo una idea y actuando para que el resto de sus compañeros adivinen. Los estudiantes que están en la video llamada pueden controlar el tiempo, mirar y asegurarse de que no haya trampas. Esta actividad, es ideal para que los jóvenes y adultos salgan de la rutina, además que puede ser una excelente actividad para motivar la participación de todos.

Instrucciones

1. Pedir que todos los estudiantes mantengan su cámara encendida.
2. Escoger la categoría en la cual va a salir la palabra a adivinar (películas, animales, famosos, profesiones, súper héroes, objetos, etc.)
3. El estudiante que va adivinar la palabra tiene que tener en su frente el teléfono, mientras el resto de compañeros hacen gestos que tengan alusión a la palabra que muestra. Mientras no adivine no podrá pasar al siguiente estudiante.

- Una regla del juego es que solo el que está adivinando la palabra puede hablar, el resto solo es mediante mímica.

Figura 5. Súper Charadas



Fuente: (google play,

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.superking.parchisi.star&hl=es>)

Pictionary

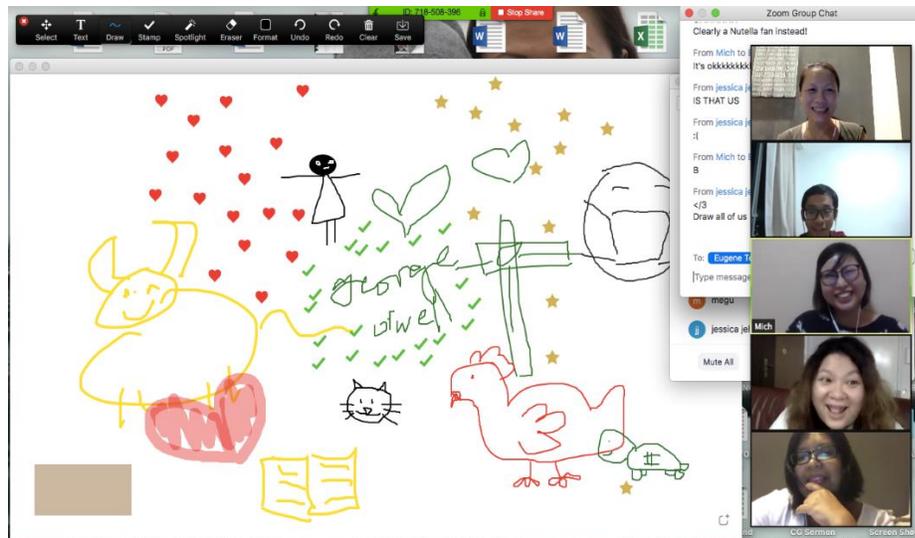
En este juego el docente puede pedir la participación de ciertos estudiantes para que compartan pantalla, mientras utilizan la pizarra que tiene la plataforma de Zoom. Dentro de este espacio el estudiante y el docente pueden interactuar mientras adivina lo que está dibujando. Esto puede ser una estrategia para activar los conocimientos previos de los estudiantes. El docente puede dibujar algo relacionado al tema que ya revisaron para que los estudiantes recuerden, se puede usar además como una estrategia para comenzar un nuevo tema. Es necesario que, dentro del juego, se establezca un orden de participación para que sea justo para todos los estudiantes.

Instrucciones

- Solicitar que los estudiantes prendan la cámara para tener una mejor interacción.
- Pedir al estudiante que comparta pantalla y active la pizarra de la plataforma de zoom.
- Establecer un orden de participación para que no haya distracciones.

4. La persona que este compartiendo pantalla, debe empezar a dibujar mientras, los demás deben adivinar antes de que termine.
5. El que adivine antes de que termine de dibujar gana.

Figura 6. Pictionary



Fuente: (De Lao, <http://exploradoresdeinfantil.blogspot.com/2020/06/busqueda-del-tesoro-por-zoom-final-de.html>)

Búsqueda del tesoro

En esta actividad se puede desarrollar el entusiasmo de los jóvenes y adultos, al ser una dinámica donde se trabaja con las cosas del contexto y sobretodo mencionando las cosas comunes que existen dentro del hogar. Aquí la agilidad es lo más importante, se puede jugar con cosas de colores, formas o texturas, esto dependerá de la creatividad que tenga el que dice que deben traer y mostrar a la cámara.

Instrucciones

1. Pedir a los estudiantes que enciendan sus cámaras para que puedan mostrar el objeto.
2. Seleccionar a una persona anfitriona que será la encargada de decir que deben traer y mostrar a la cámara.

3. Establecer reglas, tiempos, indicaciones previas para que no haya trampa.
4. Rotar las veces que sean necesarias para que puedan participar todos como anfitrión.

Ajedrez

Un juego típico y de agilidad mental, en donde pueden participar todos los estudiantes. Aquí se puede utilizar la función de salas que posee zoom, ubicando a dos personas para que puedan jugarlo. Es necesario que se conozca que hay ajedrez en línea, donde uno de ellos comparte la pantalla mientras van moviendo las piezas. En este juego virtual se puede dejar en pausa y retomarlo otro día, ya que a veces suele durar varias horas. Es así como se genera un espacio ameno de aprendizaje.

Instrucciones

1. Dividir a los estudiantes por salas, puede ser de dos o hasta 4 personas.
2. El docente debe ir monitoreando de sala en sala como van, y como es la interacción entre los estudiantes.
3. El juego se puede pausar y retomarlo otro día, en caso de que el tiempo se termine.
4. Al ser un juego de habilidad mental, es importante aplicarlo una vez por semana.

Figura 7 Ajedrez en línea



Fuente: (ajedrezconcabeza, <https://ajedrezconcabeza.com/wp-content/uploads/2020/03/Zoom.jpg>)

Parchís Star

Es un juego destinado para cualquier edad, aquí se promociona la agilidad matemática y pueden participar hasta 4 personas. Este juego puede ser descargado en los celulares (Android-iPhone) o también ser proyectado en el computador mientras se juega. Es importante gestionar correctamente el tiempo, ya que es un juego que puede durar varios minutos. Este juego se lo puede realizar como un descanso a las actividades de clase, reforzar contenidos matemáticos o aplicarlo al finalizar la clase.

Instrucciones

1. Este juego se lo debe explicar previamente, sus reglas y la dinámica del juego.
2. Debe existir 4 jugadores, los cuales están conectados simultáneamente
3. Cada jugador tiene su tiempo establecido para que pueda mover su ficha, esto dependerá de la agilidad mental con la que juegue.
4. El ganador del juego, es la persona que más rápido llega a insertar sus 4 fichas al centro del tablero. Durante el camino se encontrará con distintos obstáculos que impedirán su llegada.
5. Se puede jugar en grupos, mediante las salas de zoom. Para que todos participen simultáneamente.

Figura 8 Parchís Star



Fuente: (google play,

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.superking.parchisi.star&hl=es>)

Finalmente, se debe realizar un cierre a cada encuentro sincrónico, donde se realiza una reflexión colectiva e individual de todo lo aprendido, analizando el trabajo realizado y el aprendizaje logrado. Es muy importante que la coevaluación sea parte del proceso educativo siempre que se lo pueda aplicar. La herramienta Zoom, permite compartir mediante el chat comentarios acerca de la clase, como docentes se podrá evaluar como estuvo el encuentro de acuerdo al nivel de satisfacción de los estudiantes.

Evaluación de la propuesta

Esta propuesta se evaluará desde tres momentos. En el primero se realizará un diagnóstico sobre la perspectiva y uso de la plataforma por parte de los estudiantes. En el segundo por medio de la observación participante y una escala Likert para comprender el desenvolvimiento del discente durante la clase. El tercero mediante una encuesta de satisfacción para determinar fortalezas y debilidades de la propuesta.

Instrumentos de evaluación

Tabla 5.

Encuesta de satisfacción

Valore del 1 al 5, donde, 1=nada satisfecho, 2=poco satisfecho, 3=neutral, 4= muy satisfecho, 5= totalmente satisfecho. Las siguientes preguntas son sobre las actividades realizadas de contención emocional.					
Criterios	1	2	3	4	5
Claridad: las instrucciones de los juegos fueron fáciles de entender.					
Pertinencia: las actividades se relacionaban con el contenido de las asignaturas.					
Trabajo: las actividades seleccionadas fueron coherente a la organización grupal e individual.					



Recursos: las aplicaciones utilizadas fueron sencillos de manejar y obtener.					
Actividades: las actividades ayudaron a ser más consiente de mí mismo.					

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Escala de Likert.

Docente:				
Estudiante:				
Criterios	Mucho	Poco	Nada	Observaciones
Los juegos presentados permiten la interacción entre todos los participantes.				
Estos espacios generan responsabilidad con el rol asignado de manera grupal o individual				
La plataforma zoom al tener varios elementos, ayuda a gestionar activamente.				
Existe el respeto entre docente y estudiantes durante la duración del encuentro.				
El zoom permite generar actividades donde el estudiante y docente se sientan cómodos con las actividades desarrolladas.				

Fuente: elaboración propia

Referencias de la propuesta.

- Ajedrezconcabeza. (2020). Ajedrez en zoom [figura]. Recuperado de <https://ajedrezconcabeza.com/wp-content/uploads/2020/03/Zoom.jpg>
- De Lao, M. (2021). Búsqueda del tesoro por Zoom [figura]. Recuperado de <http://exploradoresdeinfantil.blogspot.com/2020/06/busqueda-del-tesoro-por-zoom-final-de.html>
- Google play. (2022). Parchis Star [figura]. Recuperado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.superking.parchisi.star&hl=es>
- Google play. (2022). Super Charadas [figura]. Recuperado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.superking.parchisi.star&hl=es>
- Navarrete L. (2021). El uso de la plataforma zoom en el aprendizaje de Ciencias Naturales, en los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica, paralelo "a", de la Unidad Educativa "La Inmaculada" de la ciudad de Ambato, en el primer quimestre del año lectivo 2020-2021 (Tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato. Recuperado de: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32274?locale=en>

5. Resultados de la validación de la propuesta.

Partiendo de los resultados obtenidos a raíz de la aplicación de los instrumentos de investigación se logró establecer una guía metodológica, donde se aborda a la plataforma Zoom como una herramienta transversal dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de jóvenes y adultos en el Colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador. La propuesta promueve aspectos generales a considerar cuando se utilice la plataforma Zoom, además se presenta herramientas digitales alternativas para complementar su aplicación. Para desarrollar la validación de la propuesta se identificó a los informantes clave, que son aquellos miembros que se destacan por su conocimiento en profundidad del contexto y del tema estudiado. Por lo cual, se trabajó con cinco docentes y dos personas expertos en el área de tics.

El proceso de selección de los expertos estuvo establecido por las categorías de análisis de la propuesta, teniendo expertos tanto del ámbito pedagógico-didáctico dentro de educación para jóvenes y adultos como tecnológico-educativo. Los criterios de inclusión se enmarcan principalmente en su experiencia dentro del ámbito educativo dentro de EPJA, además de conocimientos específicos de herramientas digitales. En este sentido, González y Sedeño (2012) mencionan que un grupo focal es una forma de investigación cualitativa en la que un grupo de individuos interactúan entre ellos, con el fin de conocer su actitud, opinión o valoración de un servicio, concepto producto, idea.

A continuación, se detalla las opiniones y sugerencias más relevantes dentro del proceso de validación de la guía pedagógica. Cabe mencionar que esta responde a una serie de preguntas previamente elaboradas con el fin de abarcar las categorías de análisis y permitir además la interacción, generando un espacio de diálogo y reflexión en torno a la propuesta presentada.

Una de las principales complicaciones que han tenido los estudiantes de EPJA, del Colegio Camilo Gallegos Toledo ha sido la falta de manejo y dominio de las herramientas digitales, puesto que, al instaurar una nueva modalidad por la pandemia, no se encontraban preparados para

afrontarla educativamente, en este sentido. La propuesta presenta un trabajo sistemático para abordar a la plataforma zoom, con estrategias fáciles de usar y adaptadas a las necesidades de los estudiantes con estas características. En este sentido el (participante 5, grupo focal, 2021) mencionó que se podría implementar más actividades que se trabaje en grupos, a pesar que se menciona en la propuesta, no está clara y sería importante profundizar.

Por otro lado, el, (participante 3, grupo focal, 2021) mencionó que le parece interesante como se presenta las estrategias que se pueden aplicar teniendo transversalmente a la herramienta Zoom, además que las herramientas que menciona necesita que los docentes dominen para que las clases sean un espacio interactivo.

Es así que, la gamificación que se menciona en la propuesta como un eje transversal, debería trabajarse en todos los encuentros sincrónicos, esto permite crear identidad, generando procesos dinámicos y promoviendo la interacción, trabajo colaborativo y evaluación del aprendizaje, en cuanto a este elemento, los participantes del grupo focal, específicamente los docentes, coincidieron que esto es un nuevo termino para ellos y que lo consideran al momento de generar nuevos encuentros sincrónicos. Por su parte los dos expertos en tics, mencionaron que existen otras apps, para desarrollar juegos, como, por ejemplo: *brainscape*, *socrative*, *elever*, etc.

En este sentido como se ha abordado, la plataforma de zoom brinda a la comunidad educativa varias ventajas a la hora comunicarse e interactuar docentes y estudiantes, permitiendo compartir contenido específico de las distintas asignaturas. Del grupo focal, todos los participantes coincidieron que, en su práctica, esta herramienta se les ha sido fácil de usar tanto a directivos, docentes y estudiantes. En conjunto, la misma posee varias funciones entre las más importantes compartir pantalla, documentos, escribir, dotar de control remoto, entre otras. Esto hace que sea interactiva e interesante. Sin embargo, debido a que la institución no cuenta con los recursos necesarios para adquirir una cuenta Pro, se ven obligados a utilizar la versión básica que otorga un tiempo limitado de sesión. De acuerdo [participante 1, grupo focal, 2021] la propuesta presenta el interfaz de la plataforma, lo que permitirá a los docentes conocer de primera mano su funcionamiento. Él mismo sugiere, incorporar una descripción de las configuraciones más avanzadas que podrían contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual

manera, se recomienda mantener en constantes actualizaciones al documento, esto debido a que la plataforma actualiza sus versiones y sus funciones podrían variar [Participante 4, grupo focal, 2021].

De igual manera, el grupo concuerda que el cambio de lo analógico a lo digital se dio de manera abrupta, por el covid-19, lo que no permitió a la comunidad educativa capacitarse y aprender sobre el uso correcto de plataformas. A pesar de que ya ha pasado un par de años de esta pandemia, los profesores dicen seguir aprendiendo y mejorando, por ello, concluyen que una guía sobre el uso de estas herramientas contribuye con la mejor de sus planificaciones.

De la misma forma, se menciona que para la elaboración de este recurso guía se debe tomar en cuenta el contexto de los estudiantes (se recuerda son jóvenes y adultos) ya que su educación no es igual a la regular. En adicional a lo anterior, evidentemente, la reciente pandemia ha dejado sus secuelas, pero también enseñanzas, pues, durante el aislamiento domiciliario, se detecta la necesidad de apresurar los aprendizajes sobre las distintas herramientas digitales por parte de todos los actores educativos para poder incorporarse rápidamente a los procesos educativos a través de las plataformas virtuales. En este caso los participantes consideran que *Zoom*, ha sido una plataforma que ha contribuido de gran manera al trabajo de docentes y estudiantes durante esta etapa de distanciamiento social.

Por tal motivo, las estrategias seleccionadas deben adaptarse a contextos donde los estudiantes se dedican a múltiples tareas como trabajar, cuidar a hijos, emprendedores, entre otros. Se recomienda partir de un diagnóstico socio-económico para seleccionar la metodología y garantizar la educación de calidad del alumnado [Participante 2, grupo focal, 2021].

En conclusión, sobre la evaluación recolectada en el grupo focal se desprende que, de acuerdo a los criterios de los docentes entrevistados para este caso de estudio, todos convergen en un punto, que la plataforma *Zoom*, por ello, la pertinencia de tener un documento que dirija su uso.

Finalmente, la educación tradicional que conocemos en adelante ya no será la misma y pronto se incorporará a estos cambios de alguna manera necesarios, donde se debe intercambiar la experiencia de la educación presencial con la virtual y en ese sentido todos los actores educativos

están conscientes que se debe estar en permanente actualización de conocimientos, para no ser sorprendidos sin el conocimiento cabal de las herramientas necesarias para la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier modalidad [Participante 6, grupo focal, 2021].

6. Conclusiones

El presente proyecto analizó de qué manera la plataforma Zoom fue empleada como herramienta para el proceso de enseñanza aprendizaje de Jóvenes y Adultos en pandemia, esto desde la perspectiva de docentes, autoridades y estudiantes. En este sentido, la aplicación de distintas técnicas de investigación permitió recabar información para dar cumplimiento con el objetivo planteado. Además, la educación de jóvenes y adultos en el Colegio “Camilo Gallegos Toledo” de Gualaquiza durante la pandemia se desarrolló mediante la aplicación de zoom, sin embargo, esta solo fue considerada como una herramienta de video llamada, sin generar otros procesos educativos con base en su uso.

Así mismo, se identificó las estrategias metodológicas y recursos digitales que los docentes aplicaron dentro del proceso de aprendizaje de jóvenes y adultos durante la pandemia, teniendo que no se generó actividades que motivaron al estudiante a la participación, asimilación de contenidos, trabajo grupal, etc., esto se debió al desconocimiento y poco manejo de la herramienta zoom por parte de los docentes. Dentro de esta línea, se determinó los retos y propuestas por parte de los docentes y estudiantes durante la pandemia, teniendo como principales retos la falta de conectividad debido al sector geográfico, la falta de recursos económicos para adquirir un dispositivo digital, además la falta de capacitación para utilizar las plataformas digitales como *Zoom*.

En este mismo orden, se sistematizó los principios que rigen a la plataforma zoom para el proceso de aprendizaje, reconociendo sus principales ventajas al momento de generar un encuentro virtual, además que estuvo sustentada teóricamente. Finalmente, se fomentó el uso y

aplicación de la plataforma Zoom mediante el diseño de una propuesta metodológica, donde se considera aspectos pedagógicos, tecnológicos y didácticos para su implementación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de Jóvenes y Adultos.

7. Recomendaciones

Se recomienda que, para futuras investigaciones, se añada un instrumento de recolección de información que permita conocer la realidad socioeconómica de los estudiantes. En función de que la propuesta sea diseñada con base de estos resultados y atienda a las necesidades e intereses de estos estudiantes de educación acelerada, pues su realidad es diferente a la modalidad ordinal y presencial.

Además, se recomienda a futuros investigadores que en la propuesta se añadan videos explicativos sobre el uso del recurso, igualmente se complemente con planificaciones de clases donde se incorpore la herramienta con el uso de una determinada estrategia. De esta manera, el docente podrá tener una guía más sólida sobre cómo trabajar la temática y contextualizarla a su realidad.

Finalmente, se sugiere aplicar la propuesta y recolectar datos cuantitativos y cualitativos sobre su funcionalidad dentro del proceso educativo. De igual manera, que sirva para determinar fortalezas y debilidades que pudiera ser potenciadas o mejoradas. Para ello, se recomienda involucrar a los docentes, estudiantes, directivos y expertos durante este proceso, permitiendo recopilar datos oportunos y veraces.

8. Referencias

- Anderete, M. (2020). Las desigualdades educativas durante la pandemia en la educación primaria de Argentina. *Revista Andina De Educación*, 4(1), 5-10. Recuperado de <https://n9.cl/ol836>
- Apolo, D. y Jadán, J. (2021). *Metodologías activas y estrategias disruptivas para la educación de jóvenes y adultos*. En M. Rodríguez (coord.), *Aportes desde el contexto ecuatoriano sobre la educación de jóvenes y adultos, un aprendizaje a lo largo de la vida* (pp. 161-177). Azogues, Ecuador: UNAE
- Apolo, D., Melo, M., Solano, J., & Aliaga, F. (2020). Pending Issues from Digital Inclusion in Ecuador: Challenges for Public Policies, Programs and Projects Developed and ICT-Mediated Teacher Training. *Digital Education Review*, 37, 130-153.
- Aretio, L. G. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 9-32. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331464460001>
- Artopoulos, A., Huarte, J., y Rivoir, A. (2020). Plataformas de simulación y aprendizaje. *Propuesta Educativa*, 1(53), 25-44. Recuperado de <https://n9.cl/vhpoy>
- Artopoulos, Alejandro & Huarte, Jimena & Rivoir, Ana. (2020). Plataformas de simulación y aprendizaje. *Propuesta Educativa*, 1 (53),25-44. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403064166004>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). *Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]*. Recuperado de <https://n9.cl/bca5>
- Banco Interamericano de Desarrollo [BID]. (2020). *Informe anual del Banco Interamericano de Desarrollo 2020*. <http://dx.doi.org/10.18235/0003118>

- Banco Interamericano de Desarrollo [BID]. (2020). *Informe sobre educación en Pandemia en Latinoamérica*. Recuperado de <https://n9.cl/tuxu>
- Bonilla-Guachamín, J. A. (2020). Las dos caras de la educación en el COVID-19. *CienciAmérica*, 9(2), 89-98. Recuperado de: <https://n9.cl/df0ct>
- Bravo-Rojas, LM, Valenzuela-Muñoz, A., Ramos-Vera, PM, & Tejada-Arana, AA. (2019). Perspectiva teórica del diagnóstico organizacional. *Revista venezolana de gerencia*, 24 (88). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/290/29062051021/29062051021.pdf>
- Cabero-Almenara, J., Romero-Tena, R., Barroso-Osuna, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). Marcos de competencias digitales docentes y su adecuación al profesorado universitario y no universitario. *RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 4(2), 137-158. Recuperado de: <https://doi.org/10.32541/recie.2020.v4i2.pp137-158>
- Capilla, R. M. (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes. *Cuadernos de investigación educativa*, 7(2), 49-62. Recuperado de <https://n9.cl/81h7b>
- Castro, M. S., Paz, M. L., y Cela, E. M. (2020). Aprendiendo a enseñar en tiempos de pandemia COVID-19: nuestra experiencia en una universidad pública. *RIDU*, 14(2). 6. Recuperado de <https://n9.cl/inss>
- Coello, D. L. S. (2021). Patrones pedagógicos para la práctica de la educación virtual. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 70-77. Recuperado de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Covarrubias-Pizarro, P. (2019). Barreras para el aprendizaje y la participación: una propuesta para su clasificación. En J.A. Trujillo Holguín, A.C. Ríos Castillo y J.L. García Leos (coords.), *Desarrollo Profesional Docente: reflexiones de maestros en servicio en el escenario de la Nueva Escuela Mexicana* (135-157), Recuperado de: <http://ensech.edu.mx/pdf/maestria/libro4/TP04-2-05-Covarrubias.pdf>

- De Zan, SMDV, Jure, VM, Rodríguez, MC, Digión, MA, & Maldonado, MG. (2016). La actitud de los docentes frente a las tecnologías de la información y la comunicación. El caso de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de Jujuy. *SciELO Argentina*. Recuperado de <https://n9.cl/972ja>
- Díaz-Arce, D., y Loyola-Illescas, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 120-150. Recuperado de <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/181>
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., y Varela-Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext
- Escofet, A., Folgueiras, P., Luna, E., y Palou, B. (2016). Elaboración y validación de un cuestionario para la valoración de proyectos de aprendizaje-servicio. *Revista mexicana de investigación educativa*, 21(70), 929-949.
- Espinosa, M. P. P., y Cartagena, F. C. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 33-53. Doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2020). *UNICEF Acción humanitaria para la defensa*. Recuperado de <https://n9.cl/g9c88>
- Fornet-Hernández, E. B., Martínez-Bermúdez, M., Martín-Piñero, Y., y Reyes-Fornet, A. (2017). Fase conclusiva de proyectos de investigación y desarrollo. Su relevancia, resultados aplicables. *Ciencias Holguín*, 23(2), 31-46. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181550959003>
- García, E. M. C., Piñaloza, D. V. R., & Sosa, G. L. H. (2021). Percepción de la educación virtual en instituciones de educación superior 2020-2020. *Revista de Investigación Enlace Universitario*, 20(1), 8-21. Recuperado de: <https://doi.org/10.33789/enlace.20.1.81>

- González Fernández, Natalia, & Sedeño Valdellos, Ana, & Gozávez Pérez, Vicent (2012). Diseño de un Focus Group para valorar la Competencia Mediática en Escenarios Familiares. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 10(3),116-133. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556579008>
- Instituto de Estadísticas y Censos. (2021). *Indicadores de la información y Comunicación, Encuesta nacional multipropósito de hogares*. Recuperado de <https://n9.cl/gih4l>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos [INEC]. (2021), *Tecnologías de la Información y la Comunicación, 2020*. Ecuador, (p. 3- 16). Recuperado de:
https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Principales_resultados_Multiproposito_TIC.pdf
- Ledesma V. (2018). Saberes e interculturalidad en interaprendizajes sobre recursos forestales en Zongolica, Veracruz. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 40(1),130-149. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=45755616200>
- López Fernández, R., Avello Martínez, R., Palmero Urquiza, D. E., Sánchez Gálvez, S., y Quintana Álvarez, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48. Recuperado de
<http://www.revmedmilitar.sld.cu/index.php/mil/article/view/390/331>
- López, M., Herrera, M., y Apolo, D. (2021). Educación de calidad y pandemia: retos, experiencias y propuestas desde estudiantes en formación docente de Ecuador. *Texto Livre*, 14(2). Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/journal/5771/577168155015/html/>
- López, P., Fachelli, S. (2015). *La encuesta*. En P. López y S. Fachelli, Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Dipòsit

Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona. Capítulo II.3.

Recuperado de <http://ddd.uab.cat/record/163567>

McDonald, B., y P. Rogers. (2014). Entrevistas, Síntesis metodológicas: evaluación de impacto n. ° 12, *Centro de Investigaciones de UNICEF*, Florencia. Recuperado de: <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/MB12ES.pdf>

Méndez, V. G., Suelves, D. M., y Rodrigo, M. M. R. (2021). Evaluación de recursos digitales para población infantil. *EDMETIC*, 10(1), 135-153. Recuperado de: <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/13125>

Ministerio de Educación de Ecuador (2020). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A*. Quito – Ecuador.

Ministerio de Educación de Ecuador- MINEDU. (2018). *Norma Técnica de educación a distancia*. Quito – Ecuador.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Reglamento sobre los lineamientos para la aplicación de la continuidad educativa*. Acuerdo Nro. MINEDUC--2020-00044-A. Ecuador.

Ministerio de Educación. (2021). *Reglamento del Programa de Fortalecimiento Acceso, Permanencia con énfasis a la Inclusión y Titulación para toda la Vida [FAPT]*. Ecuador.

Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información [MINTEL]. (2020). *Mintel Ecuador Digital*. Recuperado de <https://n9.cl/67gt3>

Montes, I. F. E. (2020). Epistemología y metodología de investigación en administración en universidades de Lima y Junín. *Horizonte de la Ciencia*, 10(19), 130-146. Recuperado de: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.19.593>

Morales Zúñiga, L. C. (2016). *Los niveles de la investigación socioeducativa: lógica y relacionalidad investigativa*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27049500004>

- Moreno-Pinado, Wilfredo Edgardo, y Velázquez Tejeda, Míriam E. (2017). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2),53-73. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55150357003>
- Navarrete A. (2021). *El uso de la plataforma zoom en el aprendizaje de ciencias naturales, en los estudiantes del Octavo grado de Educación General Básica, paralelo " A", de la unidad educativa " La Inmaculada" de la ciudad de Ambato, en el primer quimestre del año lectivo 2020-2021 (Bachelor's thesis*, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica). Recuperado de <https://n9.cl/c0c1c>
- Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en investigación en educación: Una experiencia concreta. *Revista Electrónica Educare*, vol. XV, núm. 1, pp. 15-29
Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194118804003>
- Pérez Gómez, Ángel I. (2019). Ser docente en tiempos de incertidumbre y perplejidad. *Márgenes Revista De Educación De La Universidad De Málaga*, 3-17.
Recuperado: <https://doi.org/10.24310/mgnmar.v0i0.6497>
- Piza Burgos, N. D., Amaiquema Márquez, F. A., y Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455-459. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000500455&script=sci_arttext&tlng=pt
- Ramírez, A. (2021). *Ética, globalización, interculturalidad y cultura*. En M. Rodríguez (coord.), *Aportes desde el contexto ecuatoriano sobre la educación de jóvenes y adultos, un aprendizaje a lo largo de la vida* (pp. 83-97). Azogues, Ecuador: UNAE
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. Recuperado de <https://n9.cl/4qdnrh>

- Rizo, M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*. Recuperado de: <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Rodríguez Suárez, J., y Agulló Tomás, E. (1999). Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes universitarios. *Psicothema*, 11 (2). Recuperado de <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/27674>
- Rojas Crotte, Ignacio Roberto (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica. *Tiempo de Educar*, 12(24),277-297. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31121089006>
- Rajo-Ramos J, Vidal-Espinoza R, Palacios-Cartagena RP, Galán-Arroyo C, Manzano-Redondo F, Gómez-Campos R, Adsuar JC. Adventure Tourism in the Spanish Population: Sociodemographic Analysis to Improve Sustainability. *Sustainability*. 2021; 13(4):1706. Recuperado de: <https://doi.org/10.3390/su13041706>.
- Sánchez Mendiola, M., y Fortoul van der Goes, T. I. (2021). Zoom y la educación en ciencias de la salud: ¿medio o mensaje? *Investigación en educación médica*, 10(38), 76-88. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572021000200076&script=sci_arttext
- Scolari, C. A., Masanet, M. J., Guerrero-Pico, M., & Establés, M. J. (2018). Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies. *El profesional de la información (EPI)*, 27(4), 801-812. Recuperado de <https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.09>
- Torres Cañizález, Pablo César, & Cobo Beltrán, John Kendry (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68),31-40. Recuperado de: en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35652744004>
- UNESCO. (2020). *Interrupción y respuesta educativa*. Recuperado de <https://n9.cl/yzi6>
- UNICEF. (2020). *El impacto de la pandemia covid-19 en las familias con niñas, niños y adolescentes*, pp.29-40. Argentina. Recuperado de <https://n9.cl/zkh5w.pdf>.

- Uribe, C., & Mart, CH (2010). Jerome Bruner: dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Psicogente*, 13 (24). Recuperado de <https://n9.cl/yxqr>
- Valero N y Cedeño J. (2020). Afrontamiento del COVID-19: estrés, miedo, ansiedad y depresión. *Enfermería Investiga*, 5 (3), 63-70. Recuperado de <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/enfi/article/view/91>
- Vázquez García, Juan A. (2015). Nuevos escenarios y tendencias universitarias. *Revista de Investigación Educativa*, 33 (1),13-26. Recuperado de <https://n9.cl/134uvo>
- Vera, F. (2021). Impacto de las plataformas de videoconferencia en la educación superior en tiempos de COVID-19. *Transformar*, 2(1), 41-57. Recuperado de <https://n9.cl/c9ju8>



9. Anexos

Anexo 1 Operacionalización de la variable o matriz de categorías previas

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Técnica e instrumento
COMPETENCIAS DOCENTES En la variable competencias docentes se analiza las cualidades profesionales que debe tener el maestrante que sigue la oferta educativa de la maestría en educación. Dichas competencias tienen que ver con su accionar educativa institucional: planificación, mediación y evaluación educativa. Complementa este análisis las competencias en gestión educativa, innovación y liderazgo competencias propias diseñadas dentro del currículo de la maestría.	Tipos	Planificación	¿Qué competencias debe desarrollar el maestrante para diseñar una buena planificación educativa? ¿Qué instrumentos curriculares debe diseñar el docente dentro de la planificación educativa? ¿Qué contenidos de formación debe tener el maestrante para realizar una adecuada planificación educativa curricular?	Técnica: Entrevista Instrumento: Guía de entrevista
		Mediación	¿Qué competencias deben desarrollar los maestrantes para realizar una muy buena mediación pedagógica innovadora? ¿Qué competencias en el uso de las tecnologías educativas deberá tener el maestrante para una mediación pedagógica? ¿Qué innovaciones educativas deberá desarrollar el maestrante para responder a los contextos sociales y a las necesidades de los estudiantes?	
		Evaluación	¿Qué competencias debe desarrollar el maestrante para realizar una buena evaluación educativa a sus docentes? ¿Qué tipos de evaluación debe desarrollar el docente para ser competente en el tema de evaluación educativa? ¿Qué instrumentos debe proponer el docente para mejorar la calidad de los aprendizajes a través de la evaluación educativa?	
	Perfil de ingreso	Datos personales	Edad Título Tipo de Institución Nivel de docencia	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
Perfil de egreso	Gestión estratégica	Dirige la construcción del plan estratégico institucional. Orienta la elaboración del plan educativo institucional. Promueve políticas educativas de inclusión Promueve el cumplimiento de la misión y visión institucional		
	Gestión administrativa	Crea un buen clima institucional entre los docentes y estudiantes. Administra transparentemente los recursos económicos de la institución. Lleva en orden los registros documentales de la institución.		
		Gestión académica	Aplica innovaciones educativas en los procesos de enseñanza aprendizaje.	

			<p>Adapta los contenidos curriculares a estudiantes con necesidades educativas especiales.</p> <p>Realiza innovaciones educativas de acuerdo con el contexto y la situación del estudiante.</p>	
		Relación del centro educativo con la comunidad	<p>Articula las actividades entre la institución educativa con la comunidad.</p> <p>Promueve la participación de los padres de familia, alumnos y docentes.</p> <p>Gestiona el desarrollo de la institución con actores locales.</p>	
		Uso de estrategias no virtuales de aprendizaje	<p>Planifica actividades académicas con los padres de familia.</p> <p>Apoya la educación de los estudiantes con la participación de los padres de familia en su propia casa.</p> <p>Elabora materiales autoinstruccionales para la educación de quienes no tienen acceso a la conectividad.</p>	
		Uso de estrategias virtuales de aprendizaje	<p>Diseña contenidos en plataformas virtuales.</p> <p>Utiliza los buscadores informáticos para los procesos de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Utiliza las redes sociales para fomentar los procesos de enseñanza aprendizaje.</p>	
		Liderazgo	<p>Comunica asertivamente sus mensajes con la comunidad educativa.</p> <p>Ejerce un liderazgo democrático, comunitario y participativo en la institución.</p> <p>Promueve la transformación de la institución, así como de la comunidad educativa.</p>	

	Pertinencia	Social	<p>¿Considera que la maestría en educación con mención en innovación y liderazgo responde a las necesidades actuales de la educación? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuál es el contexto actual de la educación en que se desenvuelve el maestrante?</p> <p>¿Qué debe hacer la maestría en educación, mención en innovación y liderazgo para responder a este contexto?</p>	Técnica: Grupo focal Instrumento: Guía para grupos focales
		Académica	<p>¿Qué necesidades académicas requieren cubrir los maestrantes en el ejercicio docente actual?</p> <p>¿Cuáles son las políticas educativas que debe responder la maestría en educación con mención en innovación y liderazgo?</p> <p>¿Qué competencias docentes debe fomentar la maestría en educación, mención en innovación y liderazgo?</p>	



Anexo 2 Solicitud para identificar al
experto para validación

Azogues, 26 de julio de 2022

Estimada Mg. Marjorie Ruiz Villamar

Me dirijo a usted, con el fin de solicitarle su valiosa colaboración en la revisión de los instrumentos que se anexan con el propósito de determinar su validez de contenido, a efectos de la realización de la investigación titulada “Zoom como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de jóvenes y adultos durante la pandemia por Covid-19 en el Colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador.”, la cual sirve para recopilar los datos requeridos para dar cumplimiento a la Tesis para optar al título de Magister en Educación de Jóvenes y Adultos. Es importante que para dicha validación se tomen en consideración los siguientes parámetros:

1. Pertinencia de los ítems o interrogantes con los objetivos/propósitos.
2. Consistencia de la redacción.
3. Secuencia lógica.
4. Significancia o relevancia de la información que se recolecta.

Agradeciendo de antemano su receptividad, nos despedimos de usted:

Atentamente,

Jaime Oswaldo Castro Onofre

Anexo 3 Guía de entrevista y matriz de validación

Objetivo. - Recabar información desde el punto de vista de expertos con respecto al uso de la plataforma Zoom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos del colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador.

Técnica: Entrevista

Instrumento: Guía de entrevista

Dirigida a: directivos, docentes y maestrantes

Preguntas:

1. ¿Cómo es la conectividad a internet en sus clases virtuales?
2. ¿Qué dispositivo tecnológico es más funcional a la hora de impartir sus clases y por qué?
3. ¿Mencione las plataformas que ha utilizado para impartir clases y cuál es la que más se adapta par el proceso de enseñanza-aprendizaje?
4. ¿En la plataforma que usa para impartir sus clases, mencione que estrategias de aprendizaje son efectivas en esta herramienta?
5. ¿En su experiencia como docente en la educación virtual, que beneficios considera que tiene el uso de la plataforma Zoom y por qué?
6. ¿Cree que la plataforma Zoom ha ayudado a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje con sus innovadoras aplicaciones?
7. ¿Qué opina sobre la normativa de convivencia virtual que se debe usar en la plataforma Zoom
8. ¿En su experiencia, que inconvenientes que ha tenido al usar la plataforma Zoom en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
9. ¿Considera que la plataforma Zoom ha aportado en los procesos educativos actuales?
10. Desde su experiencia, ¿cómo se podría mejorar la calidad de la educación a través de las plataformas virtuales?

Matriz de validación

INTERROGANTE / ITEMS	OBJETIVOS		ORDENAMIENTO		SIGNIFICANCIA		REDACCION		Observaciones
	P	N	P	N	P	N	A	I	
1. ¿Cómo es la conectividad a internet en sus clases virtuales?	x		x		x		x		
2. ¿Qué dispositivo tecnológico es más funcional a la hora de impartir sus clases y por qué?	x		x		x		x		
3. ¿Mencione las plataformas que ha utilizado para impartir clases y cuál es la que más se adapta par el proceso de enseñanza-aprendizaje?	x		x		x		x		
4. ¿En la plataforma que usa para impartir sus clases, mencione que estrategias de aprendizaje son efectivas en esta herramienta?	x		x		x		x		
5. ¿En su experiencia como docente en la educación virtual, que beneficios considera que tiene el uso de la plataforma Zoom y por qué?	x		x		x		x		
6. ¿Cree que la plataforma Zoom ha ayudado a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje con sus innovadoras	x		x		x		x		

7. ¿Qué opina sobre la normativa de convivencia virtual que se debe usar en la plataforma Zoom?	x		x		x		x		
8. ¿En su experiencia, que inconvenientes que ha tenido al usar la plataforma Zoom en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	x		x		x		x		
9. ¿Considera que la plataforma Zoom ha aportado en los procesos educativos	x		x		x		x		
10. ¿Desde su experiencia, ¿cómo se podría mejorar la calidad de la educación a través de las plataformas	x		x		x		x		

LEYENDA: P: Pertinente – NP: No pertinente – A: Adecuada – I: Inadecuada

Anexo 4 Encuesta

Objetivo: Recabar información desde el punto de vista de los estudiantes con respecto al uso de la plataforma Zoom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos del colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador.

Técnica: Encuesta

Instrumento: Cuestionario

Instrucción: conteste con la mayor sinceridad el siguiente cuestionario.

1. ¿Rango de edad a la fecha del llenado de esta encuesta?

- De 15 a 21
- De 22 a 38
- De 39 a 50
- Más de 50

2. ¿Señale su género?

- Hombre
- Mujer
- Otro

3. ¿Señale el grado o curso en el cual se encuentra al momento de esta encuesta?

EGB

- 8vo
- 9no
- 10mo

BGU

- 1ro
- 2do
- 3ro

Otro

.....

.....

4. Durante la pandemia su experiencia con el servicio de internet fue:
- Muy importante Importante Moderadamente importante
 De poca importancia Sin importancia
5. ¿Del siguiente listado de dispositivos tecnológicos, seleccione con los que cuenta?
- PC de escritorio Laptop Celular inteligente Tablet Consola videojuegos
- Otro Especifique.....
6. ¿De los dispositivos mencionados anteriormente, con cuál se conecta principalmente para sus clases virtuales? Seleccione solo 1.
- PC de escritorio Laptop Celular inteligente Tablet Consola
- Otro Especifique.....
7. ¿Indique qué plataforma principalmente utilizan sus docentes para realizar sus clases en educación virtual? :
- Zoom Teams Classroom Messenger Otro
8. ¿De las plataformas que conoces, cuál te parece más fácil de usar para recibir tus clases?
- Zoom Teams Classroom Messenger Otro
9. ¿Crees que la plataforma Zoom te ha ayudado en tu proceso de enseñanza aprendizaje?
- Totalmente de acuerdo De acuerdo Indeciso En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo.
10. ¿Qué funciones de la plataforma Zoom, conoce Ud.?
- Pizarra virtual Grabadora de sesión Chat Sesiones grupales
 Compartir pantalla Activar cámara y micrófono
11. ¿De los siguientes elementos de la plataforma Zoom, cuál de ellos son más usados por sus docentes?
- Pizarra virtual Grabadora de sesión Chat
 Sesiones grupales Compartir pantalla Activar cámara y micrófono
12. ¿Señale los inconvenientes que se han presentado al usar la plataforma Zoom durante sus clases virtuales?
- Imagen o texto no es claro Conectividad intermitente de internet
 Poca seguridad en los enlaces con Zoom Fondo de zoom distorsionado
 Configuración automática de sonido y video
13. ¿Considera que la plataforma Zoom ha aportado a los procesos educativos?
- Totalmente de acuerdo De acuerdo Indeciso En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo.

14. ¿La retroalimentación recibida a través de la plataforma Zoom de las actividades entregadas en las distintas asignaturas ha sido?

- Muy importante
 Importante
 Moderadamente importante
 De poca importancia
 Sin importancia

15. ¿Según su criterio, que considera que es lo más relevante de la plataforma Zoom como herramienta para optimizar el aprendizaje, mediante clases virtuales?

.....

.....

.....

.....

.....

Matriz de validación

	OBJETIVO		ORDENAMI		SIGNIFICA		REPACCI		Observacion es
	P	N	P	N	P	N	A	I	
1. ¿Rango de edad a la fecha del llenado de esta encuesta? <input type="checkbox"/> De 15 a 21 <input type="checkbox"/> De 22 a 38 <input type="checkbox"/> De 39 a 50 <input type="checkbox"/> Más de 50	x		x		x		x		
2. ¿Señale su género? <input type="checkbox"/> Hombre <input type="checkbox"/> Mujer	x		x		x		x		



3. ¿Señale el grado o curso en el cual se encuentra al momento de esta encuesta? EGB <input type="checkbox"/> 8vo <input type="checkbox"/> 9no <input type="checkbox"/> 10mo BGU <input type="checkbox"/> 1ro <input type="checkbox"/> 2do <input type="checkbox"/> 3ro	x		x		x		x		
4. Durante la pandemia su experiencia con el servicio de internet fue: <input type="checkbox"/> Muy importante <input type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Moderadamente importante <input type="checkbox"/> De poca importancia <input type="checkbox"/> Sin importancia	x		x		x		x		
5. Durante la pandemia su experiencia con el servicio de internet fue: <input type="checkbox"/> Muy importante <input type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Moderadamente importante <input type="checkbox"/> De poca importancia <input type="checkbox"/> Sin importancia	x		x		x		x		



6. ¿De los dispositivos mencionados anteriormente, con cuál se conecta principalmente para sus clases virtuales? Seleccione solo 1. <input type="checkbox"/> PC de escritorio <input type="checkbox"/> Laptop <input type="checkbox"/> Celular inteligente <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> Consola Otro Especifique.....	x		x		x		x		
7. ¿Indique qué plataforma principalmente utilizan sus docentes para realizar sus clases en educación virtual? : <input type="checkbox"/> Zoom <input type="checkbox"/> Teams <input type="checkbox"/> Classroom <input type="checkbox"/> Messenger Otro	x		x		x		x		
8. ¿De las plataformas que conoces, cuál te parece más fácil de usar para recibir tus clases? <input type="checkbox"/> Zoom <input type="checkbox"/> Teams <input type="checkbox"/> Classroom <input type="checkbox"/> Messenger Otro	x		x		x		x		



9. ¿Crees que la plataforma Zoom te ha ayudado en tu proceso de enseñanza aprendizaje? <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	x		x		x		x		
10. ¿Qué funciones de la plataforma Zoom, conoce Ud.? <input type="checkbox"/> Pizarra virtual <input type="checkbox"/> Grabadora de sesión <input type="checkbox"/> Chat <input type="checkbox"/> Sesiones grupales <input type="checkbox"/> Compartir pantalla <input type="checkbox"/> Activar cámara y micrófono	x		x		x		x		
11. ¿De los siguientes elementos de la plataforma Zoom, cuál de ellos son más usados por sus docentes? <input type="checkbox"/> Pizarra virtual <input type="checkbox"/> Grabadora de sesión <input type="checkbox"/> Chat <input type="checkbox"/> Sesiones grupales <input type="checkbox"/> Compartir pantalla <input type="checkbox"/> Activar cámara y micrófono	x		x		x		x		



<p>12. ¿Señale los inconvenientes que se han presentado al usar la plataforma Zoom durante sus clases virtuales?</p> <p><input type="checkbox"/> Imagen o texto no es claro <input type="checkbox"/> Conectividad intermitente de internet</p> <p><input type="checkbox"/> Poca seguridad en los enlaces con Zoom <input type="checkbox"/> Fondo de zoom distorsionado</p> <p><input type="checkbox"/> Configuración automática</p>	x		x		x		x		
<p>13. ¿Considera que la plataforma Zoom ha aportado a los procesos educativos?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Indeciso <input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.</p>	x		x		x		x		
<p>14. ¿La retroalimentación recibida a través de la plataforma Zoom de las actividades entregadas en las distintas asignaturas ha sido?</p> <p><input type="checkbox"/> Muy importante <input type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Moderadamente importante <input type="checkbox"/> De poca importancia <input type="checkbox"/> Sin importancia</p>		x		x		x		x	



15. ¿Según su criterio, que considera que es lo más relevante de la plataforma Zoom como herramienta para optimizar el aprendizaje, mediante clases virtuales?	x		x		x		x		
--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

LEYENDA: P: Pertinente – NP: No pertinente – A: Adecuada – I: Inadecuada

Anexo 5. Grupo Focal

Objetivo: Obtener información desde el punto de vista de docentes con respecto al uso de la plataforma Zoom en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos del colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador.

Técnica: Grupo focal

Instrumento: Guía para grupos focales

Dirigida a: Docentes

1. Explique ¿Qué complicaciones han tenido los estudiantes del programa de jóvenes y adultos del Colegio Camilo Gallegos Toledo, a la hora de realizar sus actividades escolares por medio de las plataformas virtuales educativas? ¿Qué se podría implementar para que el aprendizaje sea significativo?
2. En el caso de los estudiantes del programa de jóvenes y adultos del Colegio Camilo Gallegos Toledo ¿Qué tan comprensibles han sido los recursos propuestos por los docentes a través de plataformas como Zoom para el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en tiempos de pandemia por covid-19?
3. Explique ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las funciones de la plataforma Zoom para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y Adultos del Colegio Camilo Gallegos Toledo?
4. Considerando las características de la modalidad educativa, Explique ¿Qué tan óptimo es el manejo de las herramientas digitales compatibles con la plataforma Zoom? ¿Cuáles considera Ud. que se ajustan mejor en el proceso de enseñanza- aprendizaje, tanto en estudiantes como docentes?
5. Considerando el impacto que ha tenido la reciente pandemia mundial por covid-19 ¿Qué importancia han tenido el uso de plataformas virtuales como Zoom, en las relaciones humanas y su influencia en los aprendizajes autónomos, ya sea de estudiantes, docentes y autoridades?



Matriz de validación

INTERROGANTE / ITEMS	OBJETIVOS		ORDENAMIENTO		SIGNIFICANCIA		REDACCIÓN		Observaciones
	P	N	P	NP	P	N	A	I	
1. Explique ¿Qué complicaciones han tenido los estudiantes del programa de jóvenes y adultos del Colegio Camilo Gallegos Toledo, a la hora de realizar sus actividades escolares por medio de las plataformas virtuales educativas? ¿Qué se podría implementar para que el	x		x		x		x		
2. En el caso de los estudiantes del programa de jóvenes y adultos del Colegio Camilo Gallegos Toledo ¿Qué tan comprensibles han sido los recursos propuestos por los docentes a través de plataformas como Zoom para el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en	x		x		x		x		
3. Explique ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las funciones de la plataforma Zoom para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y Adultos del Colegio Camilo	x		x		x		x		



4. Considerando las características de la modalidad educativa, Explique ¿Qué tan óptimo es el manejo de las herramientas digitales compatibles con la plataforma Zoom? ¿Cuáles considera Ud. que se ajustan mejor en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en	x		x		x		x		
5. Considerando el impacto que ha tenido la reciente pandemia mundial por covid-19 ¿Qué importancia han tenido el uso de plataformas virtuales como Zoom, en las relaciones humanas y su influencia en los aprendizajes autónomos, ya sea de estudiantes, docentes y autoridades?	x		x		x		x		

LEYENDA: P: Pertinente – NP: No pertinente – A: Adecuada – I: Inadecuada



UNA E

Certificación del Tutor

Yo, Diego Eduardo Apolo Buenaño tutor/a del trabajo de titulación denominado “Zoom como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos durante la pandemia por Covid -19 en el Colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador: perteneciente al estudiante: Jaime Oswaldo Castro Onofre, con C.I. 1002081840. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación.

También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta Turniting de prevención de plagio donde reportó el 8 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 13 de abril de 2022



Creando el documento por:
**DIEGO EDUARDO
APOLO BUENAÑO**

Diego Eduardo Apolo Buenaño

C.I: 1714298625



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio
Institucional

JAIME OSWALDO CASTRO ONOFRE, en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Zoom como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos durante la pandemia por Covid -19 en el Colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador.", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 25 de julio de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jaime Oswaldo Castro Onofre', is written over a horizontal line.

JAIME OSWALDO CASTRO ONOFRE

C.I: 1002081840



UNA E

Cláusula de Propiedad Intelectual

JAIME OSWALDO CASTRO ONOFRE, autor/a del trabajo de titulación: **"Zoom como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de jóvenes y adultos durante la pandemia por Covid -19 en el Colegio Camilo Gallegos Toledo de Gualaquiza-Ecuador"**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Azogues, 26 de julio de 2022

JAIME OSWALDO CASTRO ONOFRE

C.I: 1002081840