



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE LA CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

INFORMATICA



EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO

TEMA

**X - LEARNING Y SU CONTRIBUCION EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS
ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA DOCTOR**

ANTONIO ANDRADE FAJARDO, PERIODO ACADEMICO OCTUBRE 2023 –

MARZO 2024

AUTOR

LEORO ZAMBRANO YOMIRA NICOL

TUTOR

MSC. SOBENIS CORTES JUAN ALIPIO

BABAHOYO – ECUADOR

MARZO 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE LAS CIENCIAS JURIDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACION
CARRERA: PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMATICA



DEDICATORIA

Este presente estudio de caso se lo dedico a Dios y a mi familia, mi hijo y a mi esposo que me han apoyado en cada momento, a mis amigos y compañeros que estuvieron hay conmigo durante este camino. A mis docentes que me tuvieron paciencia y tolerancia mediante el transcurso de mis estudios, me brindaron sus conocimientos guiándome por el buen camino y a todas las personas que siempre pusieron fe en mí, gracias por todo.

Leoro Zambrano Yomira Nicol



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE LAS CIENCIAS JURIDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACION

CARRERA: PEDAGODIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMATICA



AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud sinceramente a todas las personas que han estado ahí en todo momento conmigo y a los que han hecho posible llevar a cabo este estudio de caso. A mis amigos que estuvieron apoyándome en cada momento y a los docentes por brindarme sus conocimientos durante este proceso educativo y por su entera confianza y ayuda y a todas las personas que me colaboraron de alguna forma en este camino. Gracias por creer en mí.

Leoro Zambrano Yomira Nicol



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE LAS CIENCIAS JURIDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACION

CARRERA: PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMATICA



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **Leoro Zambrano Yomira Nicol**, portador de la cedula de ciudadanía **1208420933**, en calidad de autora del Informe Final de Proyecto de Investigación, previo a la obtención del título de licenciada en ciencia de la educación Mención, **PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMATICA**, declaro que soy la autora del presente trabajo de investigación el mismo que es original, autentico y personal con el tema:

X LEARNING Y SU CONTRIBUCION EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA DOCTOR ANTONIO ANDRADE FAJARDO, PERIODO ACADEMICO OCTUBRE 2023 – MARZO 2024

Por la presente investigación autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

Leoro Zambrano Yomira Nicol

C.I: 1208420933



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE LAS CIENCIAS SOCIALES JURIDICAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA: PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
INFORMATICA



CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL DOCUMENTO ESTUDIO DE CASO PREVIA A LA SUSTENCIÓN.

Babahoyo, 7 de marzo del 2024

En mi calidad de Tutor (a) del documento probatorio Trabajo de Estudio de caso (Malla Rediseñada), designado por el Consejo Directivo, con Oficio No. # 003-2024 UTB-FCJSE EE-CPCEI, con fecha 25 de enero del 2024, mediante resolución CD-FAC.C.J.S. E-SO 007-RES-002-2024, certifico que el Sr. (a) (ta) Leoro Zambrano Yomira Nicol, ha desarrollado el documento de trabajo Estudio de caso.

TEMA: X - LEARNING Y SU CONTRIBUCION EN EL PROCESO EDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR EN LA UNIDAD EDUCATIVA DOCTOR ANTONIO ANDRADE FAJARDO, PERIODO ACADEMICO OCTUBRE 2023 – MARZO 2024.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo, el trabajo estudio de caso y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSc. Juan Alipio Sobenis Cortes

DOCENTE DE LA FCJSE.

RESUMEN

El x-learning es una herramienta muy útil en el proceso de aprendizaje de los estudiantes siendo así que ha sido una técnica clave para la enseñanza, donde ellos lo utilizan como un medio para adquirir mas conocimiento. Este estudio se llevo a cabo para evaluar la contribución que tiene x-learning en los estudiantes de la Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo, en sí, su objetivo es proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más flexible y personalizada, adaptada a sus necesidades y preferencias individuales.

De tal manera que, el x-learning es importante en el proceso educativo porque proporciona a los estudiantes flexibilidad, personalización, acceso a una amplia variedad de recursos y oportunidades de aprendizaje, y fomenta la colaboración y la participación. Esta modalidad educativa se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiéndoles aprender a su propio ritmo y según sus propias circunstancias. Además, al integrar diversas modalidades de aprendizaje, el x-learning enriquece la experiencia educativa, promoviendo un aprendizaje más profundo, significativo y colaborativo. En un mundo cada vez más digital y globalizado, el x-learning se convierte en una herramienta invaluable para preparar a los estudiantes para los desafíos y oportunidades del siglo XXI, facilitando su desarrollo académico, profesional y personal.

Palabras clave: X-Learning, educación superior, autonomía y responsabilidad, actitud positiva, programas y actividades, procesos educativos.

ABSTRACT

X-learning is a very useful tool in the students' learning process and has been a key technique for teaching, where they use it as a means to acquire more knowledge. This study was carried out to evaluate the contribution that x-learning has on the students of the Doctor Antonio Andrade Fajardo Educational Unit, in itself, its objective is to provide students with a more flexible and personalized learning experience, adapted to their needs. and individual preferences.

Thus, x-learning is important in the educational process because it provides students with flexibility, personalization, access to a wide variety of resources and learning opportunities, and encourages collaboration and participation. This educational modality adapts to the individual needs of students, allowing them to learn at their own pace and according to their own circumstances. Furthermore, by integrating various learning modalities, x-learning enriches the educational experience, promoting deeper, more meaningful and collaborative learning. In an increasingly digital and globalized world, x-learning becomes an invaluable tool to prepare students for the challenges and opportunities of the 21st century, facilitating their academic, professional and personal development.

Keywords: X-Learning, higher education, autonomy and responsibility, positive attitude, programs and activities, educational processes.

INDICE GENERAL

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN.....	10
1.CONTEXTUALIZACIÓN.....	11
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	12
1.3 OBJETIVOS.....	13
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	13
1.3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	13
1.4 LINEA DE INVESTOGACIÓN.....	14
2.DESARROLLO.....	15
2.1 MARCO CONCEPTUAL.....	15
2.2 MARCO METODOLOGICO.....	22
2.3 RESULTADOS.....	24
2.4 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	25
3.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	26
3.1 CONCLUSIÓN.....	26
3.2RECOMENDACIONES.....	27
4.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28
5.ANEXOS.....	30
Tabla 1. Pregunta 1.....	30
Tabla 2. Pregunta 2.....	31
Tabla3. Pregunta 3.....	33
Tabla4. Pregunta4.....	34
Tabla 5. Pregunta 5.....	36

INDICE DE TABLAS

<u>Tabla 1. Pregunta 1</u>	30
<u>Tabla 2. Pregunta 2</u>	31
<u>Tabla3. Pregunta 3</u>	33
<u>Tabla4. Pregunta4</u>	34
<u>Tabla 5. Pregunta 5</u>	36

INTRODUCCIÓN

"X-learning" es un término que abarca una amplia gama de enfoques educativos que se centran en la flexibilidad, la adaptabilidad y la personalización del proceso de aprendizaje. Este enfoque reconoce que los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje, ritmos de aprendizaje y necesidades individuales, y busca proporcionarles oportunidades de aprendizaje que se ajusten a sus preferencias y circunstancias únicas.

En el contexto del proceso educativo, el x-learning se refiere a la integración de múltiples modalidades de aprendizaje, como el aprendizaje presencial, el aprendizaje en línea, el aprendizaje móvil, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje experimental. Este enfoque reconoce que el aprendizaje no se limita a un entorno o método específico, sino que puede ocurrir en cualquier momento y lugar, a través de una variedad de recursos y tecnologías.

El x-learning en el proceso educativo marca un cambio significativo en la forma en que se concibe y se lleva a cabo la enseñanza y el aprendizaje. En lugar de centrarse únicamente en la transmisión de conocimientos por parte del maestro, el x-learning pone énfasis en el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Esto se logra a través de la personalización del aprendizaje, donde los estudiantes tienen la oportunidad de elegir los recursos, las actividades y las estrategias que mejor se adapten a sus necesidades y estilos de aprendizaje. Además, el x-learning fomenta el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva, la colaboración y la creatividad.

1.CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CONTEXTO INTERNACIONAL

X-learning se refiere a aprendizaje basado en experiencias, según (Willatt, 2023) dice que el principal objetivo de este aprendizaje es que el alumno desarrolle su propio conocimiento, siendo así, que contribuye en el proceso educativo porque ayuda a los estudiantes a ser más práctico y participativo, por otro lado (Arroyo, 2022) menciona que x-learning trata del aprendizaje, pero implicando la experiencia. De esta manera (Olmos, 2021) menciona que el x-learning también se lleva a cabo desde dispositivos electrónicos.

CONTEXTO NACIONAL

Según (Mendoza, 2015) menciona que el x-learning es un recurso muy importante en el ámbito educativo porque ayuda a los estudiantes a tener su propio desarrollo y poder tener una adquisición de conocimiento más amplio por qué se basa en experiencias utilizando medios tecnológicos, además, (Villaruel, 2016) el proceso educativo de debe adaptarse a los cambios en el aprendizaje porque hoy en día es necesario implicar los recursos tecnológicos para obtener un mejor resultado académico.

CONTEXTO REGIONAL

A lo largo del tiempo la modalidad de enseñanza ha ido evolucionando implicando medios innovadores tecnológicos dado este caso (Campusano, 2017) dice que tiene mucha influencia en proceso de enseñanza porque el aprendizaje experiencial es la eficiencia si va de la mano con la tecnología. (Saens, 2020) Con el uso de estas nuevas tecnologías se está logrando que el estudiante sea más investigativo por medio propio siempre cuando el docente este capacitado para trabajar con ello. (Trillos, 2016)

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Qué características de x-learning contribuye en el proceso educativo de los estudiantes de la básica superior en la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo en el periodo académico octubre 2023 – marzo 2024?

1.2 JUSTIFICACIÓN

La principal importancia del desarrollo de este proyecto de investigación es para darle solución a la problemática observada en los alumnos de la básica superior de la Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo, siendo así que se dará a conocer las características de x-learning que contribuyen en el proceso educativo de los estudiantes. (Ortiz, 2021) El x-learning en el proceso educativo ayuda a los estudiantes a aprender y desarrollar su conocimiento de forma más rápida y relevante siendo así que incide a los alumnos a que sean más interactivo en la clase, de esta manera se sentirán más motivado aprender cosas nuevas, en si el x-learning se centra en que el estudiante ponga en práctica todos sus conocimientos debido a que es un aprendizaje basado en experiencias y así pueda lograr una comprensión más leve y que sea duradera.

El objetivo principal de este proyecto de investigación es demostrar la contribución que tiene x-learning en proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, de esta manera se buscara apoyo para la realización de esta investigación en artículos, la revisión de libros, revistas que son parte del internet y con la predisposición de las autoridades de la Universidad técnica de Babahoyo y el mismo docente tutor que nos brindaran la respectiva ayuda para así darle la debida solución al problema.

(Terol, 2022) Siendo así que al implementar x-learning en el proceso educativo los únicos beneficiados serán los estudiantes ya que brinda apoyo para construir el propio conocimiento. En el x-learning, el maestro busca apoyo de la tecnología y los dispositivos para brindarle al estudiante experiencias interactivas donde permite al estudiante ser más participativo, interconectadas y demostrativas para la aplicación de los contenidos académicos.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

- Determinar la contribución de las características de x-learning en el proceso educativo de los estudiantes de básica superior en la unidad educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo en el periodo académico octubre 2023 – marzo 2024.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Identificar las características de x-learning y su proceso en la educación.
- Detallar las características de x-learning que utilizan los estudiantes.
- Definir la contribución que tiene x-learning en el proceso de educativo.

1.4 LINEA DE INVESTOGACIÓN

LINEA: Educación, epistemología y pedagogía informática.

Dentro de esta línea se encuentra los parámetros necesarios para otorgar una buena educación centrada en los procesos investigativos que ayuden a encontrar nuevas experiencias que faciliten la adquisición de conocimientos.

SUBLINEA: Pedagogía de la Informática

Bajo el amparo de esta sub línea tenemos los desarrollos investigativos que lleven de la mano a las tecnologías emergentes en la nueva era, posibilitando un mejor uso de ellas y que faciliten su integración.

2.DESARROLLO

2.1 MARCO CONCEPTUAL

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Menciona (Camargo, X-learning, 2012) que la educación se ha ido evolucionando a lo largo del tiempo por este motivo se implementó que el aprendizaje basado en experiencia (X-learning) que literalmente se refiere a que los estudiantes aprendan haciendo.

X-learning se centra en el aprendizaje basado en experiencia siendo que así, que sirve para fortalecer el conocimiento y obtener experiencia práctica, también se enfoca como objetivo principal la práctica y el trabajo en conjunto con los docentes utilizando medios tecnológicos.

1.8 ¿QUÉ ES EL X-LEARNING?

(Arenas, 2022), el x-learning o (eXperience learning) la nueva forma de enseñar-aprender en sí, es el aprendizaje basado en experiencia que hoy en día es una tendencia educativa ya que relaciona el aprendizaje en base a experiencia educativa del estudiante De esta manera el x-learning no se crea finalmente un solo curso de aprendizaje, sino que trata de hacer una experiencia de enseñanza única donde finalmente el único y significativo donde solo sea favorecido el estudiante.

Siendo así que este aprendizaje se centra en procesos, medios innovadores que fomenten el aprendizaje experimental en los estudiantes, basándome en el conocimiento que ya tienen, incluso también con bases tecnológicas se puede llegar experiencias educativas mayores para fortalecer el conocimiento.

Según (Porto, enero 2024) el aprendizaje experimental (X-learning), es un proceso que consiste en obtener conocimiento, habilidades y motivación para la educación mediante las experiencias, además se centra en distintas metodologías como lo son las simulaciones, los trabajos en grupos, los debates y tutorías entre otras, siendo este un método de enseñanza para el x-learning.

En sí, este se basa en que el x-learning también se basa en la ayuda de dispositivos tecnológicos que facilitaran a los estudiantes desarrollar su conocimiento siendo que aumentará la motivación de trabajar en conjunto con el docente.

(Mejia, 2021) El x-Learning parte con la necesidad de tener profesionales desde el primer día, aumentar la empleabilidad, el aumento de conocimiento, disminuir la deserción académica, mejorar la calidad educativa de las escuelas y metodología de enseñanza por parte de los docentes. Además de tener la intención de convertirse en la mejor opción de todas las entidades educativas.

Este modelo de enseñanza brinda a los estudiantes una nueva forma de aprender en base a su misma experiencia, ya que así puede optar por un mejor desarrollo y ampliar el conocimiento.

CARACTERÍSTICAS DE X-LEARNING

(Montilla, 2022) Esta forma de aprendizaje está elaborada para potenciar la PEA (procesos de enseñanza-aprendizaje) de esta forma se puede definir que este modelo de aprendizaje motiva a los estudiantes y amplía su conocimiento.

Las características del x-learning se centra como punto principal la experiencia que tiene cada uno de los estudiantes, buscando ampliar el conocimiento en base de lo que ya conoce.

- La experiencia es la base de este modelo

(Torrealva, 2019) Se lo define así porque este aprendizaje se basa en la experiencia que tiene un estudiante y que se lleva a cabo mediante medios tecnológicos.

- El estudiante se integra totalmente en los procesos educativos

(Ubilla, 2020) Se lo define así porque dentro de los procesos educativos está el enseñar, aprender y por último evaluar entonces el estudiante debe de integrarse definitivamente a este proceso para así poder ampliar su conocimiento teniendo en claro utilizar también herramientas tecnológicas.

- Los contenidos varían depende el conocimiento del alumno

(Pezo, 2018) Se lo define así porque como dice este modelo x-learning (aprendizaje en experiencia) el alumno debe saber hasta dónde se encuentra su conocimiento, por tanto, los contenidos que se vayan a explicar deben ser los necesarios para que el estudiante empiece a investigar.

En sí, el X-learning es un nuevo modelo de aprendizaje que se basa en las experiencias de los estudiantes, por ende, la enseñanza se vuelve más atractiva y aumenta la motivación del estudiante en el desarrollo de conocimiento para que se vuelva más interesante siempre cuando amplie más lo que está aprendiendo utilizando los medios tecnológicos.

De tal manera que ese modelo de aprendizaje trata sobre que el estudiante aprenda más sobre lo que ya tiene conocimiento, es decir en base a su experiencia educativa siendo por esto que nace con la necesidad de buscar herramientas que le permitan investigar e indagar más acerca de lo que se está investigando, en este el caso es que entra los dispositivos tecnológicos que se utilizaran como recurso para implementar y ampliar el conocimiento.

Las características se enfocan en el aprendizaje de los estudiantes, es decir la experiencia que tiene como base para así ampliar el conocimiento, los contenidos pueden ser diferentes es decir varían depende la experiencia o el conocimiento que tenga cada alumno, además este modelo de aprendizaje busca que el estudiante se sienta más motivado a aprender, que sea investigativo que siempre le guste indagar más a cerca de lo que está revisando por esta razón el x-learning se ha vuelto una tendencia en los últimos tiempos ya que permite aprender más en base a la experiencia y utilizando dispositivos tecnológicos.

LA EDUCACIÓN

(Cedillo, 2017) la educación es uno de los factores más importantes y necesarios ya sea en el ámbito educativo, económico o social, siendo así que mejora la calidad de vida, para poder entrar en un rango más estable y adquirir mejores ofertas de trabajo. La educación es un derecho el cual todas las personas pueden acceder a ella, al mismo tiempo ayuda a tener una vida a futuro más exitosa.

La educación es de una fundamental importancia en la vida de los seres humanos ya que desde muy temprana edad desde la familia se le enseñan valores a los estudiantes para cuando así ya vaya a un nivel escolar vaya creciendo día a día como una persona educada con principios morales, para así que en un futuro tenga una mejor calidad de vida.

(Arteaga, 2021) El sistema de educación es muy importante porque de ahí parten los principios y valores que se le inculcan a las personas, pero es muy cierto que también la educación proviene desde la casa que es donde la familia se encarga de enseñar y corregir a las personas.

Hoy en día la educación tiene un desarrollo más avanzado en los que se refiere a lo cognitivo, emocional, educativo o social permitiendo que los estudiantes tengan un mejor desenvolviendo al receptor una información sobre algo.

(Leon, 2007) Además, es un proceso el cual le brindan a los estudiantes conocimientos, valores, habilidades que en si los definen como personas preparándolos para un futuro mejor y tengan una calidad de vida favorable. En si es importante porque a la larga se reducirá la pobreza, la estabilidad económica, mejorará la salud y abrirá caminos a la igualdad.

La educación es un derecho que cada una de las personas tenemos, es una forma de acceder al conocimiento a lo largo que vas creciendo tanto educativamente como social mente, además es importante porque te ayuda a tener un mejor estatus económico ya que al prepararte educativamente mejorarás tu calidad de vida porque se habrán mejores ofertas de trabajo entre otras.

PROCESOS EDUCATIVOS

(Macgure, 2017) Los procesos educativos se definen como los métodos de enseñanza y aprendizaje y la relación que existe entre docentes y estudiantes al momento de impartir una clase interactiva, por ese motivo, se centra en las necesidades y dificultades que se presenta durando el proceso de estudio. Y es importantes porque se plantea en el factor cognitivo, social y educativo. Además, consiste en socialización que existe en los estudiantes mediante la enseñanza.

En si los procesos educativos tienden a formar al estudiante paso a paso, es decir, se encarga de la enseñanza fomentando el aprendizaje y luego ser evaluado por el docente para verificar si se ha adquirido el debido conocimiento.

1. **Enseñanza:** (Garcia, 2018) es el proceso por el cual los docentes transmiten sus conocimientos, habilidades y destrezas teniendo como punto clave la adquisición de nuevos saberes en los estudiantes.
2. **Aprendizaje:** (Meza, 2019) el aprendizaje puede ser dirigido o autónomo depende el entorno donde se encuentre, además es un proceso continuo y necesario en el ser humano por tiene la capacidad de transmitir conocimiento mediante el docente.
3. **Evaluación:** (Solis, 2020) es el proceso donde el docente se encarga de evaluar al estudiante para así poder saber exactamente cuál es su nivel de conocimiento.

IMPORTANCIA DE LOS PROCESOS EDUCATIVOS DURANTE EL APRENDIZAJE

(Medrano, 2021) Los procesos educativos son muy importantes ya que permiten enseñar aprender y por último evaluará los estudiantes para así tener claro Además los procesos educativos también tienen actividades que inculcan a los estudiantes hacer más participativos e interactivos cuando se esté impartiendo la clase por lo tanto ayuda a mejorar la calidad de la educación en si proceso educativo de suma importancia motivan a los estudiantes a ser eficaces además cabe destacar que también propone una disciplina para así iniciar los procesos de una forma adecuada.

En sí, el proceso de enseñanza aprendizaje representa un aspecto fundamental de la educación, es decir que el docente planifica antes de impartir una clase porque, él tiene

que buscar la manera de que el estudiante de una u otra forma entienda los que se está explicando durante la clase.

(Vidanovic, 2021) El proceso educativo se centra en la enseñanza y aprendizaje y por último en la evaluación para sin poder nivelar a todos los estudiantes en el conocimiento abstracto, dado que por esa razón el docente encargado de una materia en si tiene que tener dominio propio y tener conocimiento de lo que va a enseñar para así poder integrar a todos los estudiantes en el proceso educativo, en sí el propósito es que los estudiantes entiendan sobre lo que se está explicando, las estrategias de enseñanza y todo lo que implica en la educación.

X-LEARNING Y SU CONTRIBUCIÓN EN EL PROCESO EDUCATIVO

(Almache, 2022) X-learning es un modelo d aprendizaje que se refiere a la educación basado en experiencia. La contribución de x-learning en el proceso educativo es significativa y se puede resumir en varios puntos clave:

1. Acceso global: x-learning permite a cualquier persona con acceso a Internet participar en cursos y programas educativos de instituciones de todo el mundo, eliminando las barreras geográficas.
2. Flexibilidad: Los estudiantes pueden acceder a los materiales de aprendizaje y completar las tareas en su propio tiempo y ritmo, lo que permite una mayor adaptación a las necesidades individuales y a las circunstancias personales.
3. Aprendizaje personalizado: Algunas plataformas de x-learning utilizan algoritmos de aprendizaje automático para adaptar los contenidos y actividades de aprendizaje a las necesidades y preferencias de cada estudiante.
4. Interacción y colaboración: A través de foros de discusión, videoconferencias, y otras herramientas de comunicación, los estudiantes pueden interactuar y colaborar con sus compañeros y profesores, facilitando el aprendizaje colaborativo.
5. Actualización constante de contenidos: Los materiales de aprendizaje en línea pueden actualizarse con mayor facilidad y rapidez que los libros de texto impresos, lo que permite mantener al día la información y los conocimientos.
6. Aprendizaje a lo largo de la vida: x-learning facilita el aprendizaje continuo, permitiendo a las personas adquirir nuevas habilidades y conocimientos a lo largo de toda su vida profesional.

7. Acceso a recursos multimedia: Los cursos en línea suelen incluir videos, animaciones, simulaciones, y otros recursos multimedia que pueden facilitar la comprensión y el aprendizaje.

De tal manera que, x-learning ha transformado la forma en que las personas acceden a la educación, permitiendo una mayor flexibilidad, personalización y colaboración, y facilitando el aprendizaje a lo largo de toda la vida brindándole en si una calidad de vida y educación mejor.

La educación es un proceso mediante el cual se transmite, se adquiere, se facilita y se desarrolla conocimiento, habilidades, valores, creencias y normas culturales y sociales, siendo así que por es el proceso d educación de una persona. Es un procedimiento continuo que comienza desde la infancia y continúa a lo largo de toda la vida. La educación puede llevarse a cabo formalmente, a través de instituciones como escuelas y universidades, institutos o informalmente, a través de la interacción con el entorno y la experiencia personal.

Su objetivo principal es preparar a las personas para enfrentar los desafíos de la vida, contribuir al desarrollo personal, social, económico y promover el progreso y la innovación en la sociedad.

Escala de Likert

Según (Hammond, 2023) es un método de investigación que ayudara a evaluar las respuestas de una encuesta de la población que se está investigando, además son te categorías cerradas y se debe mostrar en que grado se encuentra el resultado, ya sea de acuerdo o en totalmente de acuerdo.

En sí, esta es unas de las herramientas más eficaces para obtener el resultado de una encuesta teniendo en consideración los ítems de respuesta, totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

2.2 MARCO METODOLOGICO

Tipo de Investigación.

Descriptiva

Según (Teran, 2021) el tipo de investigación descriptiva se enfoca en recolectar todos los datos de la investigación y además porque define las características más importantes de la población. Para el presente proyecto se hizo el estudio a una población de 120 estudiantes, donde se utilizará el tipo de investigación descriptivo, dado que la problemática a encontrar es qué características de x-learning contribuye en el proceso educativo de los estudiantes de la básica superior en la Unidad Educativa Dr. Antonio Andrade Fajardo en el periodo académico octubre 2023 – marzo 2024.

Cualitativo

Según (Lozano, 2020) el tipo de investigación cualitativa se encarga de recoger y analizar la información de la investigación, por lo tanto, su objetivo es recopilar datos no numéricos. Para la cual se optó por una investigación mixta que siga una línea descriptiva y cualitativa, permitiendo usar la encuesta, para el cual se elaborara un cuestionario digital repartido a la muestra seleccionada.

Técnicas a emplear

Consultas bibliográficas.

Menciona (Ocampo, 2019) “la investigación o consultas bibliográfica es el conjunto de conceptos que ayuda a acercarse al problema que se plantea en un proyecto de investigación de la cual se plantea de una forma cuantitativa o cualitativa siempre apoyado en fuentes confiables”. En la investigación ayuda mucho a la comprensión y desarrollo del tema mediante conceptos claves.

Encuesta.

Según (Anguita, 2003) La “encuesta es un método o técnica de investigación que recopila información, datos y comentarios por medio de una serie de preguntas específicas. Siendo el proceso indicado para obtener información con el proyecto de investigación en la Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo.

Población y Muestra.

Población: “La población se refiere al conjunto de personas u objetos que puede ser medida y analizada en términos de tamaño, densidad, distribución, edad, género, ingresos, educación, entre otros”. (López, 2004) En el caso de la investigación se compone de 120 estudiantes.

Muestra: Una muestra es un subconjunto seleccionado de una población más grande con el propósito de estudiar sus características o propiedades. La muestra en sí, es la que representa la población.

Datos:

Z=1,96 valor al 95% de confianza

N=120

p=50%

q=50%

e=9%

Fórmula:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N-1) + Z^2 * p * q} \quad n=84$$

Técnicas

- Encuesta

Instrumentos

- Libros
- Bibliotecas digitales
- Recolección de datos
- Formularios Google
- Escala de Likert

2.3 RESULTADOS

PREGUNTAS

¿Considera usted que el X-learning contribuye de una forma positiva en su proceso educativo?

¿Considera usted necesario utilizar dispositivos tecnológicos para implementar el aprendizaje experiencial?

¿Considera usted que el modelo de aprendizaje (x-learning) se basa en aprendizajes en experiencia?

¿La interacción y colaboración que contribuye en el x-learning influye en los procesos educativos de los estudiantes?

¿Considera usted que el aprendizaje x-learning contribuye en el proceso educativo enseñar aprender y evaluar?

OPCIONES

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

Total, de preguntas = 5

Total, de opciones = 5

$$5 * 5 = 25$$

0 5 10 15 20 25

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

PREGUNTAS #1 #2 #3 #4 #5

PORCENTAJE 4 4 3 3 3

PORCENTAJE DE LA RESPUESTA OBTENIDA =1

2.4 DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Mediante la encuesta se obtuvo los siguientes resultados.

En si la mayoría de los encuestados están de acuerdo en que el x-learning contribuye de una manera positiva en el proceso educativo de cada uno de los estudiantes. (Terranova, 2021) dice que x-learning es una nueva forma de enseñanza que permite a los estudiantes aprender en base de su propia experiencia siendo así que los ayuda a desarrollar sus habilidades y ampliar su conocimiento.

Por esta razón, en la actualidad es necesario utilizar estos nuevos métodos de enseñanza tanto que permiten utilizar herramientas tecnológicas para un mejor desarrollo de conocimiento. (Delgado, 2023) dice que x-learning se contribuye de forma positiva en el aprendizaje de los estudiantes porque permite aprender en base a su experiencia y con la ayuda del docente que les brindara todos los contenidos necesarios para su aprendizaje.

3.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 CONCLUSIÓN

- En conclusión, x-learning es una nueva forma de enseñanza que se basa en la experiencia que tiene el mismo estudiante, además es el aprendizaje que se basa en la integración y el aprovechamiento de diversas fuentes de conocimiento y herramientas tecnológicas, en si ha resultado ser una valiosa contribución en el proceso educativo ya que motiva a los estudiantes a ser más investigativos teniendo como objetivo ampliar el conocimiento.
- A través de la encuesta se pudo definir que x-learning es un enfoque centrado en el estudiante, esta modalidad de estudio promueve la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje, fomentando así un ambiente de aprendizaje activo y participativo en el estudiante por el cual incentiva a que se dé un círculo las interactivo entre el docente y el estudiante. La accesibilidad de x-learning permite su implementación en diversos contextos educativos, Además, también brinda la capacidad para integrar múltiples recursos, como videos, simulaciones, juegos y evaluaciones interactivas, enriqueciendo en si la experiencia de aprendizaje y facilitando la comprensión de conceptos complejon resumen, x-learning brinda una combinación poderosa de tecnología y pedagogía que puede mejorar significativamente la calidad y la efectividad del proceso educativo, proporcionando a los estudiantes las habilidades y destrezas fomentando en si los conocimientos necesarios para enfrentar los desafíos del mundo actual y futuro.

3.2 RECOMENDACIONES

En sí, X-learning tiene una importante contribución en el proceso educativos de los estudiantes porque los motiva a ser más participativos dentro del aula fomentando las habilidades y el desarrollo en ellos. También es importante recalcar que las instituciones educativas y docentes se encuentren preparados para adaptarse a esta forma de enseñanza y aprendizaje y aprovechar todos los beneficios.

1. **Brindar la colaboración y el trabajo en equipo:** x-learning es una excelente forma de aprendizaje que ya incentiva a los estudiantes a trabajar en conjunto con los docentes mediante actividades grupales, debates entre otros.
2. **Formación y capacitación para docentes:** en sí, los docentes deben recibir capacitación en el uso efectivo de X-Learning, así como en el momento de diseñar o crear contenido interactivo para trabajar con los estudiantes para que a la hora de realizar actividades de aprendizaje aprovechen al máximo las herramientas tecnológicas disponibles.
3. **Adaptar el contenido a las necesidades de los estudiantes:** X-Learning permite una mayor flexibilidad en la entrega de contenido y actividades de aprendizaje, lo que permite adaptar el material a las necesidades y preferencias de los estudiantes. Teniendo como objetivo principal que el estudiante amplíe su conocimiento y tenga un mejor desarrollo en lo que se refiere al aprendizaje.
4. **Promover la creatividad y la innovación:** se debe de crear e innovar ya que x-learning se centra en aumentar el conocimiento que ya tiene el estudiante, permitiendo que sus experiencias educativas sirvan con un recurso esencial para aprender más.
5. **Actualizarse con las últimas tendencias educativas y tecnológicas:** La tecnología y las tendencias en educación están en constante evolución ya que al pasar el tiempo se va evolucionando para beneficio de los que se encuentran estudiando, por lo que es importante mantenerse actualizado con las últimas herramientas, contenidos educativos y enfoques en x-learning.

4.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almache, A. (2022). *CONTRIBUCIÓN DE X-LEARNING EN EL PROCESO EDUCATIVO*. Ambato.
- Anguita, J. C. (2003). Encuesta. Madrid, España.
- Arenas, A. (2022). X-learning: la tendencia educativa del momento. *education virtual*.
- Arroyo, L. (2022). *X-learning como nueva tendencia en educacion* . Estados Unidos .
- Arteaga, J. (2021). *Educación* . Cuenca.
- Camargo, A. B. (2012). *Como afecta la falta de recursos tecnológicos a la calidad educativa*. Repositorio institucional educacional.
- Camargo, A. B. (2012). X-learning.
- Campusano, A. B. (2017). *x-leaning*. Babahoyo .
- Cedillo, C. B. (2017). *La educación*. Ciencias Sociales y la Filosofía.
- Delgado, R. (2023). *X-learning en el proceso de aprendizaje*.
- Garcia, S. (2018). La educacion . *educate* .
- Hammond, M. (2023). *escala de likert* .
- Leon, A. (2007). Educación. *SciELO Analytics*.
- López, P. L. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Scielo* , pag 9-12.
- Lozano, E. (2020). *tipo de investigacion cualitativa* .
- Macgure, R. (2017). *Procesos educativos*.
- Medrano, G. M. (2021). *IMPORTANCIA DE LOS PROCESOS EDUCATIVOS DURANTE EL APRENDIZAJE*. Loja.
- Mejia, L. F. (2021). definion de x-learning.
- Mendoza, C. G. (2015). *enseñanza en el proceso educativo*. Quevedo .
- Meza, J. C. (2019). *Aprendizaje*. Cuenca.
- Montilla, E. (2022). Características de X-learning .
- Ocampo, D. S. (2019). *Investigación Bibliografica* .
- Olmos, F. G. (2021). *X-learning*. Universidad de Arizona .
- Ortiz, P. (2021). X-learning y su contribucion en el proceso educativo . *Gurusoft* .
- Paredes, D. A. (2021). *desarrollo de sistemas*. Milagro.
- Pezo, U. D. (2018). *Características.. Los contenidos varían depende el conocimiento del alumno*. Loja.
- Porto, J. P. (enero 2024). aprendizaje experimental. *aprendizaje experimental*.
- Raad, Z. N. (2012). Falta de recursos tecnologicos.

- Saens, R. P. (2020). *X-learning*.
- Solis, R. M. (2020). procesos educativos . *educacion* , 124-129.
- Teran, R. R. (2021). *tipo de investigacion descriptiva*.
- Terol, C. M. (2022). X-learning como futuro de la educacion . *educacion como futuro*.
- Terranova, M. (2021). *x-learning*.
- Torrealva, J. M. (2019). *Características... La experiencia es la base de este modelo*. Ambato.
- Trillos, S. C. (2016). *proceso educativo x-learning* . Babahoyo .
- Ubilla, M. S. (2020). *Características ... el estudiante se integra totalmente en los procesos educativos* .
- Vidanovic, L. O. (14 de julio de 2021). *ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE*. Recuperado el 14 de 06 de 2021
- Villaruel, C. A. (2016). *recursos didacticos x-learning*. Quevedo.
- Willatt, C. (2023). teoria de la educación . *revista interuniversitaria*, 123-141.

5.ANEXOS

1. ¿Considera usted que el X-learning contribuye de una forma positiva en su proceso educativo?

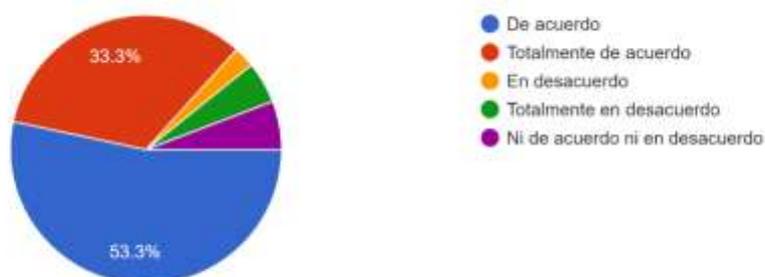
Tabla 1. Pregunta 1

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	40	33.3%
De acuerdo	64	53.3%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	5.8%
En desacuerdo	3	2.5%
Totalmente en desacuerdo	6	5%
Total	120	100%

Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Figura 1. Pregunta 1



Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Análisis

En una pregunta el 53.3% de los encuestados considera que x-learning si contribuye de forma positiva en el proceso educativo, mientras que el 33.3% está totalmente de acuerdo, el 2.5% está en desacuerdo, el 5% está en desacuerdo, 5.8% no está de acuerdo ni en desacuerdo.

Interpretación

Según los resultados del proceso en el que participaron los estudiantes, podemos concluir que la mayoría de ellos están de acuerdo con la pregunta formulada sobre si el X-learning contribuye de una forma positiva en los estudiantes, esto sugiere que el x-learning puede ser beneficioso al momento de utilizarlo en clase, por lo tanto, podemos decir que la mayoría de los estudiantes que participaron en el proceso están de acuerdo en que el X-learning permite una contribución de forma positiva en los estudiantes, aunque hay una minoría que no está de acuerdo o que no tiene una opinión clara al respecto.

2. ¿Considera usted necesario utilizar dispositivos tecnológicos para implementar el aprendizaje experiencial?

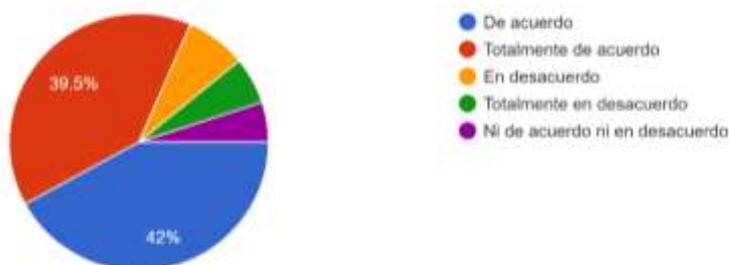
Tabla 2. Pregunta 2

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	50	39.5%
De acuerdo	47	42%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	5%
En desacuerdo	9	7.6%
Totalmente en desacuerdo	8	5.9%
Total	120	100%

Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Figura 2. Pregunta2



Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Análisis

El 42% de los encuestados considera necesario utilizar dispositivos tecnológicos para implementar el aprendizaje experiencial, mientras que el 39.5% está totalmente de acuerdo, el 7.6% está en desacuerdo, el 5.9% está totalmente en desacuerdo, 5% no está de acuerdo ni en desacuerdo

Interpretación

En si los resultados del proceso en el que participaron los estudiantes, podemos concluir que la mayoría de ellos están de acuerdo con la pregunta formulada, de que si es necesario utilizar dispositivos tecnológicos para implementar el aprendizaje experiencial esto sugiere que los dispositivos tecnológico son de gran ayudar en el aprendizaje de esos estudiantes, podemos decir que la mayoría de los estudiantes que participaron en el proceso están de acuerdo en que si se implemente dispositivos tecnológicos mientras que una minoría que no está de acuerdo o que no tiene una opinión clara al respecto.

3. ¿Considera usted que el modelo de aprendizaje (x-learning) se basa en aprendizajes en experiencia?

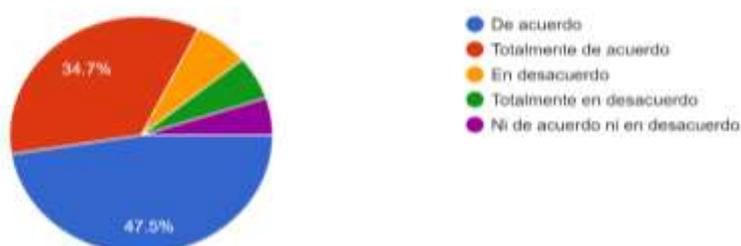
Tabla3. Pregunta 3

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	41	34.7%
De acuerdo	56	47.5%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	5.1%
En desacuerdo	9	6.8%
Totalmente en desacuerdo	7	5.9%
Total	120	100%

Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Figura 3. Pregunta 3



Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Análisis

El 47.5% de los encuestados considera que el modelo de aprendizaje (x-learning) si se basa en aprendizajes en experiencia, mientras que el 34.7% está totalmente de acuerdo, el 6.8% está en desacuerdo, el 5.9% está totalmente en desacuerdo, 5.1% no está de acuerdo ni en desacuerdo.

Interpretación

El resultado del proceso en el que participaron los estudiantes, podemos concluir que la mayoría de ellos están de acuerdo con la pregunta formulada, en que si el modelo de aprendizaje (x-learning) se basa en aprendizajes en experiencia, esto sugiere el aprendizaje x-learning se centra en aprender en base a la experiencia, podemos decir que la mayoría de los estudiantes que participaron en el proceso están de acuerdo en que el aprendizaje x-learning se centra en aprender en base a la experiencia mientras que una minoría que no está de acuerdo o que no tiene una opinión clara al respecto.

4. ¿La interacción y colaboración que contribuye en el x-learning influye en los procesos educativos de los estudiantes?

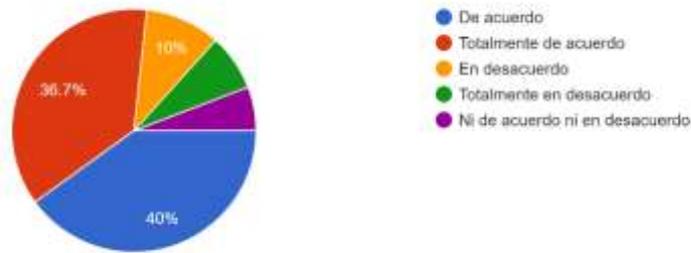
Tabla4. Pregunta4

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	48	36.7%
De acuerdo	44	40%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	5.8%
En desacuerdo	12	10%
Totalmente en desacuerdo	9	7.5%
Total	120	100%

Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Figura 4. Pregunta 4



Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Análisis

El 40% de los encuestados menciona que la interacción y colaboración que contribuye en el x-learning influye en los procesos educativos de los estudiantes, mientras que el 36.7% está totalmente de acuerdo, el 10% está en desacuerdo, el 7.5% está totalmente en desacuerdo, 5.8% no está de acuerdo ni en desacuerdo

Interpretación

El resultado del proceso en el que participaron los estudiantes, podemos concluir que la mayoría de ellos están de acuerdo con la pregunta formulada, sobre si la interacción y colaboración que contribuye en el x-learning influye en los procesos educativos de los estudiantes, esto sugiere que estos dos puntos son muy importantes dentro del proceso educativo, también podemos decir que la mayoría de los estudiantes que participaron en el proceso están de acuerdo en que la interacción y colaboración contribuye en el x-learning la mientras que una minoría que no está de acuerdo o que no tiene una opinión clara al respecto.

5 ¿Considera usted que el aprendizaje x-learning contribuye en el proceso educativo enseñar aprender y evaluar?

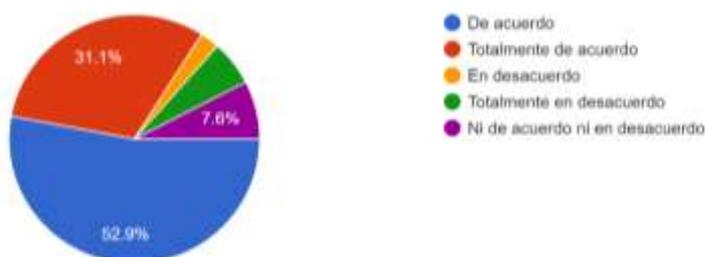
Tabla 5. Pregunta 5

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De acuerdo	56	52.9%
Totalmente de acuerdo	36	31.1%
En desacuerdo	5	2.5%
Totalmente en desacuerdo	11	5.9%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	7.6%
Total	120	100%

Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Figura 5. Pregunta 5



Elaborado por: Leoro Zambrano Yomira Nicol

Fuente: Unidad Educativa Doctor Antonio Andrade Fajardo

Análisis

El 52.9% de los encuestados menciona que el aprendizaje x-learning contribuye en el proceso educativo enseñar aprender y evaluar, mientras que el 31.1% está totalmente de acuerdo, el 2.5% está en desacuerdo, el 5.9% está totalmente en desacuerdo, 7.6% no está de acuerdo ni en desacuerdo.

Interpretación

El resultado del proceso en el que participaron los estudiantes, podemos concluir que la mayoría de ellos están de acuerdo con la pregunta formulada, sobre si en el aprendizaje x-learning contribuye en el proceso educativo de enseñar aprender y evaluar , esto sugiere que x-learning tiene una buena calidad de enseñanza para el aprendizaje, también podemos decir que la mayoría de los estudiantes que participaron en el proceso están de acuerdo en que esta modalidad x-learning si esta acto para brindar la enseñanza a los estudiantes, mientras que una minoría que no está de acuerdo o que no tiene una opinión clara al respecto.