

Estado de la publicación: No informado por el autor que envía

# "Profe Influenciador". Concepção e validação de uma plataforma digital orgânica para uma educação sustentável

Ana Beltrán Flandoli, Lucy Andrade-Vargas, Diana Rivera-Rogel

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.12055>

Enviado en: 2025-05-22

Postado en: 2025-06-03 (versión 1)

(AAAA-MM-DD)

**“Profe Influencer”. Diseño y validación de una plataforma digital orgánica para una educación sostenible**

**“Profe Influencer”. Design and validation of an organic digital platform for sustainable education**

**"Profe Influenciador". Concepção e validação de uma plataforma digital orgânica para uma educação sustentável**

Ana María Beltrán-Flandoli

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador

[ambeltran@utpl.edu.ec](mailto:ambeltran@utpl.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-6807-7635>

Lucy Andrade-Vargas

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador

[ldandrade@utpl.edu.ec](mailto:ldandrade@utpl.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-4821-3596>

Diana Rivera-Rogel

Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL

[derivera@utpl.edu.ec](mailto:derivera@utpl.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-8965-0170>

**Resumen: Objetivo.** Este artículo describe las características de diseño y el correspondiente proceso de validación de calidad de la plataforma “Profe Influencer” como un repositorio de recursos educativos digitales. **Metodología.** Se utilizó el instrumento LORI – AD, que permite construir revisiones y comparaciones sistemáticas a través de 9 criterios que indican los atributos a ser observados asignando una puntuación discreta a cada uno, configurándose una escala de valoración. Se distribuyó el instrumento de validación (cuestionario) a 112 profesores de nivel secundaria de Ecuador y se realizó un

análisis exploratorio de los datos resultantes con medidas de relacionamiento y tendencia para comprobar la fortaleza de los elementos de análisis. **Resultados.** La valoración global de la plataforma (a través de la escala planteada) indica que los participantes en el proceso de validación la consideran entre “muy buena” (56.3%) y “buena” (34.5%), lo que sugiere que cumple con los estándares de calidad para ser utilizada en el contexto educativo formal y no formal, además que permite una interacción continua y permanente entre docentes y estudiantes. **Discusión y conclusión.** Se evidencia que la correlación interna de las dimensiones técnico-pedagógicas que la constituyen es significativa en la mayoría de sus categorías, esto debido a que su modelo de estructuración incorpora la competencia mediática y se basa en el mestizaje de recursos digitales y estrategias metodológicas.

**Palabras claves:** Plataforma educativa orgánica; recursos digitales; recurso educativo abierto; ODS4.

### **“Profe Influencer”. Design and validation of an organic digital platform for sustainable education**

**Abstract: Objective.** This article describes the design characteristics and the corresponding quality validation process of the "Profe Influencer" platform as a repository of digital educational resources. **Methodology.** The LORI - AD instrument was used, which allows the construction of systematic reviews and comparisons through 9 criteria that indicate the attributes to be observed by assigning a discrete score to each one, configuring a rating scale. The validation instrument (questionnaire) was distributed to 112 secondary school teachers in Ecuador and an exploratory analysis of the resulting data was carried out with relationship and trend measures to verify the strength of the analysis elements. **Results.** The overall assessment of the platform (through the proposed scale) indicates that the participants in the validation process consider it to be between "very good" (56.3%) and "good" (34.5%), which suggests that it meets the quality standards to be used in the formal and non-formal educational context, in

addition to allowing continuous and permanent interaction between teachers and students. **Discussion and conclusion.** It is evident that the internal correlation of the technical-pedagogical dimensions that constitute it is significant in most of its categories, due to the fact that its structuring model incorporates media competence and is based on the crossbreeding of digital resources and methodological strategies.

**Keywords:** Organic educational platform; digital resources; open educational resource; SDG4.

**Resumo: Objetivo.** Este artigo descreve as características do design e o correspondente processo de validação da qualidade da plataforma "Profe Influencer" como um repositório de recursos educativos digitais. **Metodologia.** Foi utilizado o instrumento LORI - AD, que permite a construção de revisões sistemáticas e comparações através de 9 critérios que indicam os atributos a serem observados atribuindo uma pontuação discreta a cada um, configurando uma escala de classificação. O instrumento de validação (questionário) foi distribuído a 112 professores do ensino secundário no Equador e foi realizada uma análise exploratória dos dados resultantes com medidas de relação e tendência para verificar a força dos elementos de análise. **Resultados.** A avaliação global da plataforma (através da escala proposta) indica que os participantes no processo de validação a consideram entre "muito boa" (56,3%) e "boa" (34,5%), o que sugere que cumpre os padrões de qualidade para utilização no contexto educativo formal e não formal, bem como permite uma interacção contínua e permanente entre professores e alunos. **Discussão e conclusão.** É evidente que a correlação interna das dimensões técnico-pedagógicas que a constituem é significativa na maioria das suas categorias, devido ao facto de o seu modelo estruturante incorporar competência mediática e se basear no cruzamento de recursos digitais e estratégias metodológicas.

**Palavras-chave:** Plataforma educativa orgânica; validação; recursos digitais; recurso educativo aberto; ODS4.

## Introducción

Existe una preocupación mundial sobre cómo mejorar los recursos y metodologías de enseñanza-aprendizaje adaptadas al contexto actual que permitan al profesor dinamizar su enseñanza y al estudiante reflexionar lo aprendido, a ello hay que sumar los problemas de deserción y repitencia, cuestiones vinculadas con el régimen académico, la estructura curricular, la asistencia, etc., que permitan definir trayectos más adecuados a las circunstancias de los estudiantes (Terigi, 2015).

Estos nuevos modelos están destinados a educar para innovar con base en las premisas de un aprendizaje autogestivo, colaborativo, participativo y dialógico. Para lograr este objetivo las plataformas educativas deben tener una estructura modular que haga posible su adaptación a la realidad educativa de los usuarios, para responder a estas necesidades disponen de gestión administrativa y académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una plataforma educativa orgánica, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de conocimiento (Díaz, 2009), y su utilización favorece que los alumnos trabajen más fuera del entorno de clases, permite desarrollar competencias y destrezas, trabajar en grupo de forma colaborativa, presentar ideas y respetar las de otros en un medio pluralista y de equidad social (Tomalá De la Cruz et al., 2020).

Las plataformas virtuales ayudan a evitar desplazamientos, compatibilizar el aspecto laboral con el estudio; una mayor oportunidad educativa; el acercamiento de la universidad a las personas distantes de ellas; evitaría la discriminación, disminución en los costos de estudio; a ser autodidactas, la disciplina personal; una mayor accesibilidad a la educación (Comet-Weiler, 2016;

Rizo, 2018). La importancia de tener una plataforma virtual en la actualidad es enorme. Los estudiantes deben responder y tener un papel más activo en su proceso de aprendizaje y que sean capaces de aprender de forma autónoma.

Estas plataformas permiten, por un lado, reflexionar al docente sobre su praxis y tomar en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes, cumpliendo su papel de mediador del aprendizaje como promotor de la participación activa y reflexiva del educando. El uso incipiente de estas plataformas se debe a varias razones, la primera y la más importante se encuentra en la falta de cultura de uso, tanto del docente como del estudiante (González Palacios et al., 2019).

Al respecto, Miño-Puigcercós et al. (2019) expresan que las limitaciones no se encuentran en la metodología y los métodos implementados, sino en el desafío de introducir, en una cultura institucional tradicional, perspectivas de aprendizaje y prácticas de colaboración mejor desarrolladas en entornos no formales donde otras formas de aprendizaje, de comunicación y de relación están permitidas y valoradas. Asimismo, Rodríguez et al. (2019) señalan que la falta de habilidades digitales genera inseguridades y disuade de su empleo en la práctica al profesorado.

Los beneficios de los recursos digitales son múltiples, incluso han permitido potenciar las habilidades sociales y comunicativas de personas con autismo (Durán, 2021) y síndrome de Down (Porter, 2018), ayuda a los procesos de socialización de los estudiantes en general, “mejora continuamente el entusiasmo de los estudiantes por aprender y promover la mejora sustancial de la calidad de la enseñanza” (Deng, 2020, p. 1). Por lo tanto, todo recurso educativo sea o no digital, debe adaptarse al momento evolutivo del estudiante y debe ser accesible y flexible para ofrecer una mejor atención a la diversidad del alumnado.

Por último, permiten trabajar a distintos niveles, adecuándose a los diversos estilos, momentos o espacios de aprendizaje. A esto hay que sumar el contexto en el que hoy en día se desenvuelve el alumno (digital), por ello los expertos sugieren abordar temáticas cercanas e interesantes que les motiven y capten su interés; y, sobre todo, gestionar la diversidad del aula para la que más que nunca se deberá aprovechar la flexibilidad y versatilidad que ofrecen los recursos educativos abiertos que con la adecuada mediación docente y curación de contenido son efectivos en el proceso educativo.

Respecto a la implementación de plataformas educativas virtuales, en América Latina se cuenta con algunas experiencias en diferentes áreas y niveles educativos, donde se exponen resultados positivos para el aprendizaje. Algunas de estas investigaciones son: a) Formación de futuros docentes en matemática realizado en Colombia (Prada et al. 2019). b) Co creando componentes adaptativos con estilos de aprendizaje, en educación superior en Colombia (González-Palacios et al., 2019).

Diseñar un recurso educativo digital representa un reto, puesto que se deben cumplir: a) aspectos propios del tema a tratar b) lineamientos para la creación de Recursos Educativos Digitales (Adame-Rodríguez, 2015) c) Aseguramiento de calidad, que se refiere a características medibles (Ruiz, et al. 2007). De este modo, concretamente este artículo se enfoca en caracterizar la conformación de la estructura y la consecuente validación de la plataforma “Profe Influencer” en sus aspectos pedagógicos y tecnológicos, con el objetivo de asegurar el aprendizaje autónomo.

De esta forma, el objetivo de este artículo es presentar los resultados del diseño y validación de la plataforma “Profe Influencer” que permite el acceso, distribución y construcción colaborativa de recursos digitales abiertos. Esta investigación se desarrolla con el cumplimiento de tres fases que responden a un tipo de estudio instrumental, orientado al diseño, desarrollo y adaptación de

pruebas y a la perspectiva de usuario UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) (Mersey et al., 2010).

### ***Criterios de calidad de las plataformas educativas***

Las plataformas educativas para que cumplan con los estándares de calidad requeridos para ser utilizadas en el contexto educativo formal y no formal, deben cumplir con algunas características, entre ellas, permitir una interacción continua y permanente entre docentes y estudiantes (Pando, 2018). Adame-Rodríguez (2015) y Pinto et al. (2017) consideran que un recurso educativo debe cumplir con los siguientes criterios:

**Calidad de contenido:** El contenido que ofrecen las plataformas educativas debe ser de calidad, actualizado, permitir la aplicación práctica, pertinente y diverso, de tal manera que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta dimensión se analiza la disponibilidad de material textual, imágenes, videos, audios, materiales interactivos y más (Russo et al., 2022). Además, este contenido debe conectar y ayudar a transferir conocimientos al mundo exterior (Liu et al., 2020), esto sin duda, tiene una doble implicación para los docentes: por un lado, requiere de conocimientos prácticos para crear comunidades de estudiantes activos. Por otro lado, se basa en la capacidad de buscar y curar contenidos adecuados para apoyar el proceso de aprendizaje dentro o fuera del aula.

**Objetivos y competencia:** Se refiere a la coherencia entre los objetivos expresados, los contenidos y la evaluación, es decir el valor pedagógico del recurso.

**Retroalimentación y adaptación:** La retroalimentación debe constituirse en una posibilidad de ayuda o de motivación para los estudiantes ante el resultado de la actividad (Russo et al., 2022). Asimismo, debe permitir la interactividad

entre estudiantes y entre estudiantes y docentes a través de diversas herramientas como chat, correo electrónico, cajones para diálogo, etc.

**Motivación:** Varios estudios indican que, por orden de mayor a menor motivación para el aprendizaje, el primer lugar estaría ocupado por las plataformas digitales. Así mismo, han ido surgiendo plataformas, especializadas por áreas de conocimiento, con el firme propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de la motivación (Méndez et al., 2019).

**Diseño y presentación:** Con la aparición de los medios digitales, las características de diseño y presentación en las plataformas web, se desarrollan bajo nuevos parámetros de construcción colaborativa de espacios adaptativos y con características a medida que, en el caso de un recurso educativo permite al usuario aprender eficientemente. El desarrollo de interfaces digitales y aplicaciones web está relacionado con el layout y la producción de contenido que cumple con aspectos clave: responsividad, escaneabilidad, tipografía y velocidad de carga (Sued; Lugo, 2022; Venturini et al., 2021).

**Interacción y usabilidad:** La versatilidad y adecuación de las características de los objetos de aprendizaje, permiten maximizar el grado de eficiencia, eficacia y satisfacción que experimenta un usuario al interactuar con un objeto de aprendizaje para alcanzar sus objetivos. Los atributos de interacción y usabilidad se distinguen por cumplir con estos principios del diseño multimedia: coherencia, señalización, redundancia, contiguidad espacial y temporal, segmentación, personalización, entre otros (Palomino Villavicencio & Ureña Chávez, 2022).

**Accesibilidad:** El concepto de accesibilidad se centra en la asociación de atributos que deben disponer este tipo de entornos para ser utilizables de manera confortable, segura y sobre todo bajo igualdad de circunstancias entre todos los usuarios, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas. Se basa en las características del diseño universal, que para el caso de una plataforma virtual de enseñanza-aprendizaje, va a permitir que todas las

personas con algún tipo de limitación puedan percibir, entender, navegar e interactuar de forma efectiva con la web, así como crear y aportar contenido (Shawar, 2015).

**Reusabilidad:** Hace referencia a la capacidad de usarse en diferentes escenarios y contextos de aprendizaje y con alumnos con diversos bagajes, integrarse en un nuevo diseño o utilizarse en un nuevo escenario de aprendizaje. Es decir, el objeto funcionará con distintos perfiles de estudiantes (Roncancio, 2019).

**Cumplimiento de normas:** Las plataformas tecnológicas educativas requieren de estándares informáticos para su funcionamiento, de tal modo que las normas se hacen cada vez más necesarias para establecer relaciones y competencias específicas, a modo de lograr: Interoperabilidad, Reusabilidad, Manejabilidad, Flexibilidad, Accesibilidad, Durabilidad y Escalabilidad (Hilera y Hoya, 2010). La diversidad de estas plataformas y la heterogeneidad que existe entre ellas hacen necesaria la creación de recursos educativos reutilizables, por lo cual el uso de normas y estándares se hace muy conveniente para favorecer la comunicación y reutilización (Gunawan y Fathoroni, 2020).

Los criterios anteriormente descritos indican los atributos a ser observados para la revisión de objetos de aprendizaje. Mientras más cumplan con estos criterios, las plataformas son más adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dicho sistema de validación contribuye al ODS 4: Educación de Calidad al asegurar que las plataformas educativas cumplan con criterios específicos de calidad. Esto mejora la enseñanza-aprendizaje, garantizando una educación inclusiva y equitativa, y proporcionando oportunidades de aprendizaje efectivas para todos.

## **Método**

El proceso de estructura y validación de la Plataforma “Profe Influencer” siguió

tres fases fundamentales: 1) Revisión de la literatura centrada en la importancia de la plataformización orgánica y de los recursos digitales abiertos en educación; instrumentos para diagnosticar la calidad de dichas plataformas. 2) Adaptación del instrumento seleccionado (cuestionario) para el análisis de calidad de la plataforma en estudio; validación de la fiabilidad de sus indicadores. 3) Aplicación del instrumento.

### ***Diseño del modelo teórico-pedagógico de construcción de la plataforma***

La plataforma educativa “Profe influencer” tiene como fundamento el modelo de comunicación y aprendizaje y nace de la necesidad de democratizar la información y el conocimiento a la ciudadanía ecuatoriana a través de la incorporación sistemática y pertinente de lo tecnológico a lo educativo, con la finalidad de fomentar el acceso equitativo a la información y al conocimiento, promover sistemas de información integradores y democráticos, tomar decisiones y resolver problemas en diferentes ámbitos de la vida.

En la perspectiva educativa, el modelo se conforma por componentes o habilidades que promueven la enseñanza y el aprendizaje: (1) componente educativo: dimensión pedagógica, formativa, instructiva, (2) componente comunicativo: dimensiones de lenguaje, tecnología, procesos de interacción, procesos de producción y difusión, estética, ideología y valores, (3) componente cultural: dimensiones de saberes, contenidos, experiencias, y vivencias) y se justifica con base a los siguientes principios teóricos (1) La educación como variante social y el conocimiento como espacio para la democratización (2) La educación mediática como medio para la reflexión, el pensamiento crítico y la participación ciudadana y (3) La tecnología como medio para diversificar las estrategias de aprendizaje.

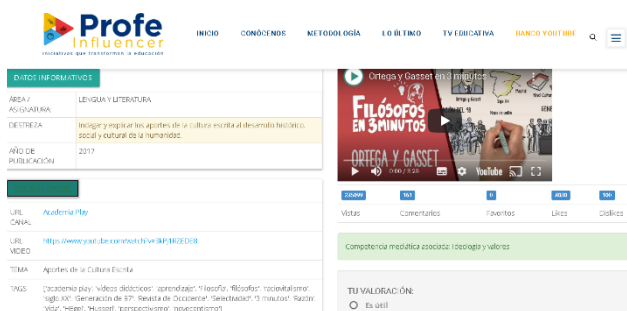
**Figura 1:** Representación del Modelo de comunicación y aprendizaje



**Nota:** Elaboración propia.

La finalidad del modelo es proporcionar a los sitios web un sentido educativo, donde se pase de la descripción de datos, a la información y luego al conocimiento, a través de estrategias metodológicas que incorporen la competencia mediática como un componente fundamental en el proceso de construcción de los contenidos culturales. Así mismo, los componentes del modelo adoptan una secuencia didáctica que asume: (1) la delimitación del objeto de aprendizaje (2) búsqueda y organización de datos, big data, redes sociales (3) construcción de la información: categorías, conceptos, dimensiones (4) construcción del conocimiento: ¿por qué y para qué? (5) incorporación de estrategias didácticas en función de las dimensiones de la competencia mediática.

**Figura 2:** Plataforma “Profe Influencer”



**Nota:** Elaboración propia.

### ***Estructura del instrumento de validación***

Sustentadas la conformación y finalidad de la plataforma objeto de estudio: “Profe Influencer”, se procede a detallar las dimensiones de su proceso de evaluación. Para este propósito, se utilizó el instrumento LORI – AD (Adame-Rodríguez, 2015), dada su alineación con la necesidad de medición, reporte y seguimiento de la calidad del espacio digital como un repositorio de recursos educativos digitales (RED), tomando en cuenta su diseño, desarrollo y post implementación. El dispositivo de validación responde a la perspectiva UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology ) (Mersey et al., 2010) porque constituye un modelo de participación que permite construir revisiones y comparaciones sistemáticas provenientes de la valoración indicativa de los atributos tanto por desarrolladores, docentes y estudiantes, como de administradores de la calidad de los objetos de aprendizaje, lo que como resultado produce la oportuna creación, selección y mejora de los RED.

Este instrumento de valoración se estructura a través de 9 criterios que indican los atributos a ser observados para la revisión de objetos de aprendizaje: 1. Calidad del contenido, (CCT) 2. Correspondencia con el objetivo o competencia (CO), 3. Retroalimentación y adaptación (RA) ,4. Motivación (M), 5. Diseño y presentación (DP), 6. Interacción y usabilidad (IU), 7. Accesibilidad (A), 8. Reusabilidad (R), 9. Cumplimiento de normas (CN). Cada criterio contiene a su vez, algunos ítems de validación denominados sentencias, a los que el evaluador debe darle una asignación de valores 1 y 0 para indicar si se cumple o no con tal indicador, lo que enriquece el resultado y permite minimizar el sesgo subjetivo.

El resultado de cada categoría es la suma del puntaje dado para cada sentencia dividido entre el número de sentencias de la categoría ponderado por 10. Para el cálculo del puntaje total se efectúa la sumatoria de las ponderaciones de los 9 criterios.

El resultado se expresa mediante una escala de 5 estrellas de valoración, asignando una puntuación discreta para los descriptores de cada una de las 9 categorías. Se propone un mínimo de 60 puntos correspondientes a 3 estrellas por RED para considerarlo como adecuado para utilizar de manera interna, siempre y cuando en un tiempo corto se proceda a su mejora para lograr el puntaje de 5 estrellas para su liberación en un repositorio digital abierto (Adame-Rodríguez, 2015).

**Figura 3:** Escala de valoración de una red

ESCALA DE VALORACIÓN DE UN RED	NA	pobre ☆☆	aceptable ☆☆☆	Bueno ☆☆☆☆	Muy bueno ☆☆☆☆☆
	No aplica	40-59	60-79	80-89	90

**Nota:** Elaboración propia.

### ***Implementación del instrumento de validación***

Se distribuyó el cuestionario de valoración a 112 profesores de nivel secundaria de Ecuador, pertenecientes a instituciones educativas y receptores de la formación telemática denominada “La mediación docente en el proceso de enseñanza”. Este grupo fue predefinido como potencial usuario de la plataforma, considerado, por tanto, como un público de alta prioridad para la fase de testeo. Se realizó la implementación del cuestionario en el mes de mayo de 2022.

Además de la valoración con la escala propuesta, los datos resultantes se analizaron en el software IBM SPSS Statistics para extender las posibilidades de relacionamiento entre variables y tendencias. En primer lugar, para evaluar la fiabilidad del instrumento se realizaron pruebas Alpha de Cronbach que miden la adecuación del instrumento. La Tabla 1 resume los valores de las categorías utilizadas en el cuestionario de validación y sus valores Alpha de Cronbach, que fueron adecuados y más que satisfactorios para este tipo de estudios (Cronbach, 1951; George & Mallery, 2003). Solamente la categoría 6 refirió un valor negativo, lo que se justifica por la inequidad de ítems de sentencia en relación a las demás categorías.

**Tabla 1:** Categorías de evaluación de la plataforma/ Alfa de Cronbach

Criterios	Estadísticas De Fiabilidad	
	Alfa De Cronbach	N De Elementos
<b>1. Calidad del contenido (CCT)</b>	0,217	5
<b>2. Correspondencia con el objetivo o Competencia (CO)</b>	0,307	3
<b>3. Retroalimentación y Adaptación (RA)</b>	0,431	4
<b>4. Motivación (M)</b>	0,309	3
<b>5. Diseño y Presentación (DP)</b>	0,128	6
<b>6. Interacción y Usabilidad (IU)</b>	-0,024	4
<b>7. Accesibilidad (A)</b>	0,654	5
<b>8. Reusabilidad (R)</b>	0,435	3
<b>9. Cumplimiento de normas (Cn)</b>	0,799	12

**Nota:** Elaboración propia.

Asimismo, se realizó un análisis exploratorio descriptivo de los datos de cada

una de las categorías del instrumento, observando los valores medios y las desviaciones típicas, y se comprobó la distribución gráfica de las frecuencias para controlar que no existían inconsistencias y que la distribución seguía patrones lógicos de acuerdo con la teoría. Finalmente se utilizó correlaciones de Pearson para evidenciar asociaciones entre las distintas categorías que sean sugerentes en justificar el proceso de validación y la pertinencia de la plataforma.

## Resultados y discusión

La valoración de la plataforma educativa “Profe Influencer” como Recurso Educativo Digital (RED) representa la percepción de utilidad que tienen profesores, gestores y estudiantes en un contexto educativo como apoyo a sus actividades. El recurso educativo que presentamos conforme a los criterios de (Adame-Rodríguez, 2015; Ruiz et al., 2007) cumple con aspectos propios del tema a tratar, con los lineamientos para su creación y aseguramiento de la calidad en cuanto a su funcionalidad técnica y pedagógica.

**Tabla 2:** Valoración global de la plataforma

	<b>Media</b>	<b>Desviación Estándar</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
<b>1. CCT</b>	9,20	1,21	6,00	10,00
<b>2. CO</b>	9,84	0,83	3,33	10,00
<b>3. RA</b>	9,61	1,20	2,50	10,00
<b>4. M</b>	9,84	0,83	3,33	10,00
<b>5. DP</b>	9,69	0,80	5,00	10,00
<b>6.IU</b>	9,91	0,46	7,50	10,00
<b>7. A</b>	9,64	1,48	0,00	10,00
<b>8. R</b>	9,72	1,14	3,33	10,00
<b>9. CN</b>	9,74	1,10	0,00	10,00

**Nota:** Elaboración propia.

Tal como se muestra en la Tabla 2, los participantes valoran a todas las categorías en el rango de 9 a 10, de la siguiente manera: la Calidad del contenido (CCT=9,20) de la plataforma “Profe Influencer” está libre de erros y se presenta sin prejuicios, en correspondencia con el objetivo (CO=9,84) esta se encuentra alineada con el diseño instruccional del modelo de comunicación y educación, la Retroalimentación y adaptación (RA=9,61) que proporciona la plataforma permite la interacción del usuario. Con respecto, a la Motivación (M=9,84) el contenido es relevante para los intereses y metas de los estudiantes, el Diseño y presentación (DP=9,69) de la plataforma permite al usuario aprender eficientemente, la Interacción y usabilidad (IU=9,91) es posible gracias a que la interfaz de la plataforma cuenta con un diseño implícito que informa a los usuarios cómo interactuar con esta, asimismo, con respecto a la Accesibilidad (A=9,64) de la plataforma, esta permite que todo usuario que desea tomarla puede hacerlo, también, los recursos pueden ser reutilizados en diferentes niveles y contextos Reusabilidad (R=9,72) y finalmente, con respecto al Cumplimiento de normas (CN=9,74) la plataforma define los metadatos conforme a las especificaciones de estándares internacionales.

Asimismo, en la Tabla 3, se presenta la valoración global de la plataforma para lo cual se realizó un cálculo del puntaje con base a la sumatoria de los 9 criterios = CCT+ CO+ RA+M + DP + IU+ A+ R+ CN.

**Tabla 3:** Valoración de la plataforma por categorías

<b>Escala</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>40-59**</b> <b>Pobre</b>	0	0%
<b>60-79 ***</b> <b>Aceptable</b>	13	9.2%
<b>80-89****</b> <b>Bueno</b>	49	34.5%
<b>90*****</b> <b>Muy Bueno</b>	80	56.3%

<b>Total</b>		142	100%
--------------	--	-----	------

**Nota:** Elaboración propia.

Tal como se muestra en la Tabla 3, los participantes del estudio valoran la utilidad de la plataforma educativa “Profe influencer” en los niveles de: aceptable (9.2%), bueno (34.5%) y muy bueno (56.3%), ninguno de los participantes valoró la plataforma en el nivel pobre. El promedio global de la plataforma es de 87.2% con una escala de 80.89\*\*\*\* en el nivel de bueno. Tomando en cuenta los criterios de la autora del instrumento (Adame-Rodríguez, 2015) que establece un mínimo de 60 puntos correspondientes a 3 estrellas por RED para considerarlo como adecuado, nuestros resultados, superan estos mínimos, la plataforma educativa cumple con los estándares de calidad requeridos para ser utilizada (Pando, 2018). Sugiriendo también que en un corto tiempo se realice la mejora y actualización de los recursos para lograr el puntaje máximo (90) de 5 estrellas.

Para evidenciar asociaciones entre las distintas categorías y justificar el proceso de validación y la pertinencia de la plataforma se presenta en la Tabla 3 las siguientes correlaciones:

**Tabla 4.** Valoración global de la plataforma

	<b>1. CCT</b>	<b>2. CO</b>	<b>3.RA</b>	<b>4. M</b>	<b>5. DP</b>	<b>6. IU</b>	<b>7. A</b>	<b>8. R</b>	<b>9. CN</b>
<b>1. CCT</b>	<b>1</b>	<b>,384**</b>	<b>,480**</b>	<b>,293**</b>	<b>,239**</b>	<b>,190*</b>	<b>,189*</b>	<b>,281**</b>	<b>,193*</b>
<b>2. CO</b>	,384**	<b>1</b>	<b>,412**</b>	0,076	<b>,350**</b>	<b>,271**</b>	0,078	<b>,327**</b>	0,027
<b>3.3. RA</b>	,480**	,412**	<b>1</b>	0,114	<b>,253**</b>	0,018	<b>,241**</b>	<b>,416**</b>	0,151
<b>4. M</b>	,293**	0,076	0,114	<b>1</b>	<b>,338**</b>	0,117	0,029	-	,170*
<b>5. DP</b>	<b>,239**</b>	<b>,350**</b>	<b>,253**</b>	<b>,338**</b>	<b>1</b>	<b>,403**</b>	<b>,199*</b>	<b>,372**</b>	<b>,197*</b>
<b>6.IU</b>	,190*	,271**	0,018	0,117	<b>,403**</b>	<b>1</b>	<b>,278**</b>	<b>,401**</b>	0,071
<b>7. A</b>	,189*	0,078	,241**	0,029	,199*	,278**	<b>1</b>	<b>,270**</b>	0,157
<b>8. R</b>	,281**	,327**	,416**	-	<b>,372**</b>	<b>,401**</b>	<b>,270**</b>	<b>1</b>	,198*
<b>9. CN</b>	,193*	0,027	0,151	,170*	,197*	0,071	0,157	,198*	<b>1</b>

**\*\*.** *La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*

**\***. *La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).*

**Nota:** Elaboración Propia.

La correlación o asociación interna de las dimensiones con las que se evalúa la plataforma es significativa en la mayoría de las categorías. La calidad del contenido (CCT), el diseño y presentación (DP) de la plataforma educativa son las categorías que se relacionan de manera significativa con todas las dimensiones restantes, es decir, son los aspectos más favorables que prevalecen en la validación de la plataforma “Profer influencer”. Por otra parte, el cumplimiento de normas (CN) es la categoría que menos se relaciona con el resto de las dimensiones, específicamente, no existe relación significativa con: la correspondencia con el objetivo y competencia (CO), retroalimentación y adaptación (RA), interacción y usabilidad (IU) y accesibilidad (A).

## **Conclusiones**

La plataforma educativa “Profe Influencer” cumple con los estándares requeridos para su uso (Adame-Rodríguez, 2015). Es decir, cumple con los criterios de calidad que se necesitan para ser utilizada en el contexto educativo formal y no formal, además que permite una interacción continua y permanente entre docentes y estudiantes (Pando, 2018). Pues, las categorías que se evaluaron en la plataforma educativa se encuentran en el mayor rango de 9 a 10.

El diseño instruccional de la plataforma “Profe Influencer” está en correspondencia con los objetivos y competencias que se proponen con este recurso digital. Es así que las actividades y contenidos que se presentan hacen posible alcanzar las metas declaradas y la propuesta de autoevaluación permite a los usuarios evidenciar su nivel de logro y desarrollar competencias.

El contenido y recursos de la plataforma “Profe Influencer” son relevantes para los intereses y metas personales de los usuarios (profesores y estudiantes) y

genera motivación para la enseñanza y el aprendizaje, los contenidos de la plataforma están contextualizados a través de videos educativos, metodologías de enseñanzas, juegos interactivos, TV educativa, proyectos de innovación, asimismo el tiempo de la exposición de los contenidos favorece la atención de los usuarios. Es decir, la plataforma tiene el firme propósito de mejorar el aprendizaje del alumnado a través de la motivación (Méndez et al., 2019).

La plataforma educativa en su estructura presenta un mínimo de búsquedas visuales, los gráficos, tablas y escritura son claros, concisos y sin errores. Las animaciones, videos, música, diseño, colores son estéticos, es decir, el diseño y presentación de la plataforma permite al usuario aprender eficientemente. Esto se logra porque estamos frente a una plataforma orgánica que permite gestionar el aprendizaje de manera paralela a lo que el profesor enseña en el aula.

La plataforma presenta instrucciones, la navegación es sencilla, el comportamiento de la interfaz es consistente y predecible y todos los enlaces llevan a la sección correspondiente, por lo que su interacción y usabilidad es posible gracias a que cuenta con un diseño implícito que informa a los usuarios cómo interactuar y, por lo tanto, asegurar la calidad, todas ellas son características medibles de una plataforma (Ruiz et al., 2007). El trabajo en plataformas digitales sugiere una evolución del papel de la tecnología en la organización del trabajo, dado que su influencia se multiplica en formas que son mucho más abarcadoras, instantáneas e interactivas que en los sistemas tecnológicos previos (Sued & Lugo, 2022).

El uso de los controles y formatos de la plataforma es accesible a usuarios con capacidades sensoriales y motoras distintas, promoviendo la diversidad de usuarios y la inclusión de recursos diversificados para atender las necesidades educativas. Esto se corrobora con las investigaciones de Durán (2021) y Porter (2018).

La plataforma “Profe Influencer” puede ser reutilizada por distintos usuarios y

contextos, presenta licencia de uso, los recursos pueden ser descargados del sitio web y relacionados a través de su dirección de enlace. Además, el recurso (plataforma) puede usarse en diferentes escenarios y contextos de aprendizaje y con alumnos con diversos bagajes. Por otro lado, la plataforma cumple con las normas requeridas y define los metadatos conforme a las especificaciones de estándares internacionales.

La correlación interna de las dimensiones técnico-pedagógicas que constituyen la plataforma educativa “Profe influencer” es significativa en la mayoría de sus categorías. La calidad del contenido (CCT), el diseño y presentación (DP) de la plataforma educativa son las categorías que se relacionan de manera significativa con todas las dimensiones restantes, es decir, son los aspectos más favorables que prevalecen en la validación de la plataforma “Profe Influencer”. Por otra parte, el cumplimiento de normas (CN) es la categoría que menos se relaciona con el resto de las dimensiones, específicamente no existe relación significativa con: la correspondencia con el objetivo y competencia (CO), retroalimentación y adaptación (RA), interacción y usabilidad (IU) y accesibilidad (A). Esta categoría se mejorará para próximos estudios.

Este estudio aborda una primera validación del instrumento, próximamente se corregirá las debilidades y se someterá a la plataforma a una nueva validación, e incluso se incluirá nuevas variables.

### **Contribución de autoría**

**A. M. B. F.:** Conceptualización, Metodología, Curación de datos, Análisis formal, Redacción – primer borrador, Redacción – revisión y edición, Supervisión, Adquisición de fondos.

**L. A. V.:** Redacción – revisión y edición, Visualización, Curación de datos, Análisis formal.

**D. R. R.:** Redacción – revisión y edición, Supervisión, Administración del proyecto, Conceptualización, Análisis formal.

## Conflicto de intereses

Las autoras declaran que no existen conflictos de intereses relacionados con la publicación de este artículo. Esta declaración se realiza en conformidad con las directrices del Committee on Publication Ethics (COPE).

## Referencias

- Adame-Rodríguez, S. (2015). Instrumento para evaluar Recursos Educativos Digitales, LORI AD. *Revista CERTUS* 12; 56-67. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4020.0164>
- Comet, W. C. (2016). Percepción de los estudiantes universitarios sobre la incidencia de los factores socioculturales en la implementación del tefe formación en Paraguay. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(1); 1-24.
- Deng, L. & Wang, T. (2021). English Teaching at College in Virtual Environment Based on Visualization Platform. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1233; 208-216. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-51431-0\\_31](https://doi.org/10.1007/978-3-030-51431-0_31)
- Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Revista digital para profesores de la enseñanza*, 2.
- Durán, S. (2021). Tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje del alumnado con Trastorno del Espectro Autista: una revisión sistemática. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(1); 107-121. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i1.9771>
- González-Palacios, L., Cuatindioy, J., González-Palacio, M-, Luna, M., Ortiz Pabón, H. y Bedoya, J.A. (2019). Cocreation of adaptative components for a virtual platform based on learning styles. In 14th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI). <https://doi.org/10.23919/CISTI.2019.8760858>
- Gunawan, S. & Ni-Made, F. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1 (2); 61-70. <https://journal.publication->

[center.com/index.php/ijte/article/view/95/48](https://center.com/index.php/ijte/article/view/95/48)

- Hilera, J.-R. y Hoya, R. (2010). *Estándares de E-learning: Guía de consulta*. España: Universidad de Alcalá. ISBN: 978-84-693-0263-7
- Méndez, D., Méndez, M., Anguita, J.-M. & Suárez, C. (2019). Motivation in the use of digital platforms for teaching and learning mathematics.. Diamond Scientific Publication (ed.) In: Proceedings of The International Conference on Modern Research in Education, Teaching and Learning ICMET; 34-45.
- Mersey, R., Malthouse E. & Calder B. (2010). Engagement with Online Media. *Journal of Media Business Studies*, 7 (2); 39-56. <https://doi.org/10.1080/16522354.2010.11073506>
- Miño-Puigcercós, R., Domingo-Coscollola, M. y Sancho-Gil, J. (2019). Transformar la cultura de enseñanza y aprendizaje en la educación superior desde una perspectiva DIY. *Educación XX1*, 22 (1); 139-160.
- Palomino Villavicencio, D. M., & Ureña Chávez, D. M. (2022). Evaluación de la Usabilidad Percibida de las Plataformas de Enseñanza en Línea Durante la Pandemia Covid-19: Un Estudio de Réplica de Pal & Vanijja (2020) en Docentes del Ecuador.
- Pando, V. (2018). Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo. *Propósitos y Representaciones*, 6 (1); 463–505. <https://doi.org/10.20511/pyr2018.v6n1.167>
- Pinto, M., Gomez-Camarero, C., Fernandez-Ramos, A. y Doucet, A.-V. (2017). Evaluareed: desarrollo de una herramienta para la evaluación de la calidad de los recursos educativos electrónicos. *Revista Investigación bibliotecológica*, 31 (72); 227-248. <https://doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2017.72.57831>
- Porter, J. (2018). Entering Aladdin's cave: Developing an app for children with Down síndrome. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34 (4); 429-439. <https://doi.org/10.1111/jcal.12246>
- Prada Núñez, R., Hernández Suárez, C. y Gamboa, A. (2019). Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 57; 137-156. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n57a10>

- Rizo Rodríguez, M. (2018). Aprendizaje con MOODLE. *Revista Multi-Ensayos*, 4, (8); 18-25. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v4i8.9448>
- Rodríguez, A., Raso, F. y Ruiz-Palmero, J. (2019). Competencia digital, educación superior y formación del profesorado: un estudio de meta-análisis en la Web of Science. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 54; 65-81.
- Roncancio, C. (2019). Evaluación de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) de la Universidad Santo Tomás Bucaramanga (Colombia) mediante la adaptación y aplicación del sistema Learning Object Review Instrument (LORI). Tesis de Doctorado. Universitat de les Illes Balears.
- Ruiz, R., Muñoz, J. y Álvarez, F. (2007). Evaluación de Objetos de Aprendizaje a través del Aseguramiento de Competencias Educativas” En Virtual Educa Brasil. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:19233/n03ruizgonz07.pdf>
- Russo, C., Sarobe, M. y Ahmad, T. (2022). Definición de indicadores. Calidad en cursos virtuales. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 31;33-39. <https://doi.org/10.24215/18509959.31.e3>
- Shawar, B. A. (2015). Evaluating web accessibility of educational websites. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 10(4); 4-10. <https://doi.org/10.3991/ijet.v10i4.4518Si>
- Sued, G. y Lugo, N. (2022). Innovación metodológica para el estudio de la plataformización. *Virtualis*, 13 (24); 1-7. <https://doi.org/10.46530/virtualis.v13i24.407>
- Tomalá-De-la-Cruz, M., Gallo-Macías, G., Mosquera Viejó, J.L. y Chancusig Chisag, J.-C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4 (4); 199-212. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)
- Venturini T.m Jacomy, M. & Jensen, P. (2021). What do we see when we look at networks: Visual network analysis, relational ambiguity, and force-directed layouts. *Big Data & Society*, 8 (1). <https://doi.org/10.1177/20539517211018488>

## Este preprint fue presentado bajo las siguientes condiciones:

- Los autores declaran que son conscientes de que son los únicos responsables del contenido del preprint y que el depósito en SciELO Preprints no significa ningún compromiso por parte de SciELO, excepto su preservación y difusión.
- Los autores declaran que se obtuvieron los términos necesarios del consentimiento libre e informado de los participantes o pacientes en la investigación y se describen en el manuscrito, cuando corresponde.
- Los autores declaran que la preparación del manuscrito siguió las normas éticas de comunicación científica.
- Los autores declaran que los datos, las aplicaciones y otros contenidos subyacentes al manuscrito están referenciados.
- El manuscrito depositado está en formato PDF.
- Los autores declaran que la investigación que dio origen al manuscrito siguió buenas prácticas éticas y que las aprobaciones necesarias de los comités de ética de investigación, cuando corresponda, se describen en el manuscrito.
- Los autores declaran que una vez que un manuscrito es postado en el servidor SciELO Preprints, sólo puede ser retirado mediante solicitud a la Secretaría Editorial deSciELO Preprints, que publicará un aviso de retracción en su lugar.
- Los autores aceptan que el manuscrito aprobado esté disponible bajo licencia [Creative Commons CC-BY](#).
- El autor que presenta el manuscrito declara que las contribuciones de todos los autores y la declaración de conflicto de intereses se incluyen explícitamente y en secciones específicas del manuscrito.
- Los autores declaran que el manuscrito no fue depositado y/o previamente puesto a disposición en otro servidor de preprints o publicado en una revista.
- Si el manuscrito está siendo evaluado o siendo preparando para su publicación pero aún no ha sido publicado por una revista, los autores declaran que han recibido autorización de la revista para hacer este depósito.
- El autor que envía el manuscrito declara que todos los autores del mismo están de acuerdo con el envío a SciELO Preprints.