

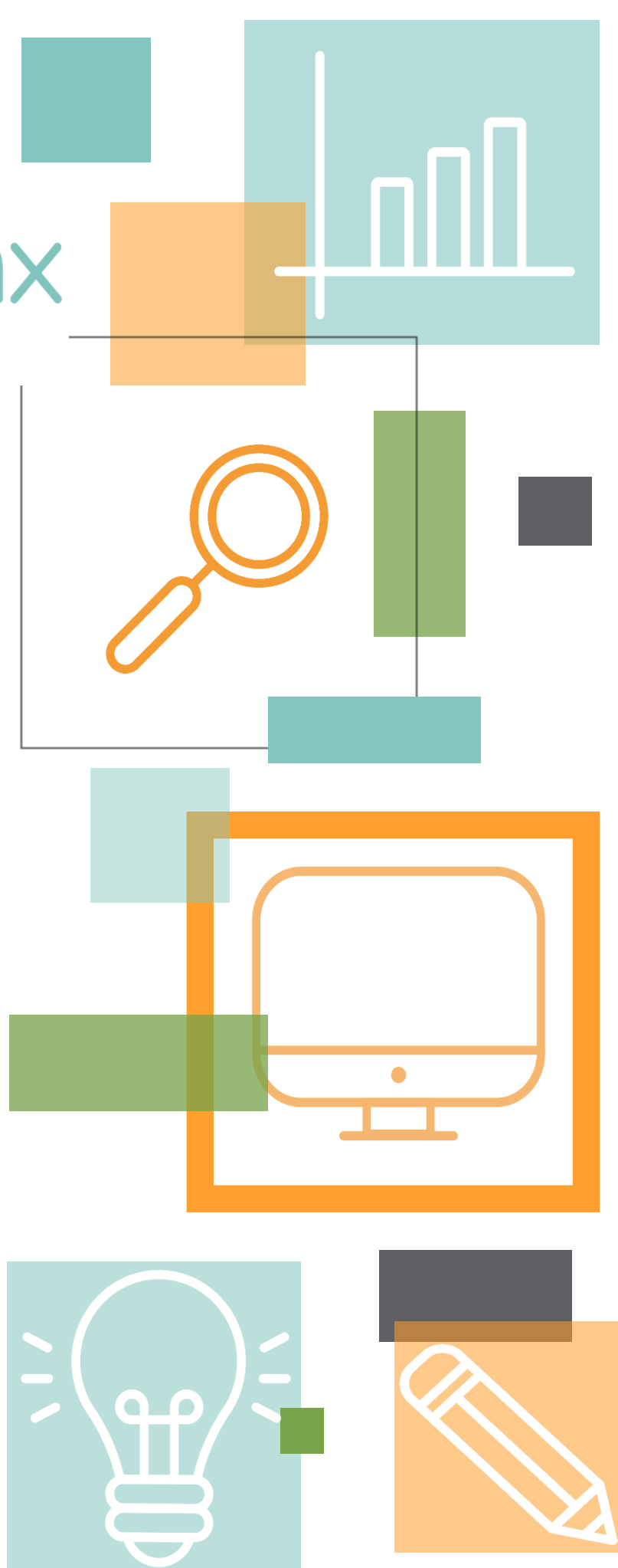


RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN:

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES Y PLATAFORMA MÉXICO X.

TERCER TRIMESTRE 2023

SEPTIEMBRE



Contenido

Nota metodológica del análisis estadístico	2
Objetivo de la encuesta	2
Población objetivo	2
Diseño de la encuesta.....	2
Inicio de la aplicación de la encuesta	2
Análisis estadísticos realizados.....	2
Recursos Educativos Digitales de la Dirección General @prende.mx.....	3
Principales hallazgos	4
Resultados	5
Perfil de las personas que acceden a los RED	5
Contenidos visualizados.....	6
Atributos del RED.....	7
Experiencia de las personas usuarias	7
Aspectos que deben ser revisados.....	8
Cursos ofrecidos a través de la plataforma MéxicoX.....	10
Principales hallazgos	11
Resultados	12
Perfil de las personas capacitadas	12
Experiencia del usuario con el cursos y la plataforma.....	13
Aspectos que deben ser revisados.....	15



Nota metodológica del análisis estadístico

Objetivo de la encuesta

La Encuesta de satisfacción de usuarios de los Recursos Educativos Digitales y de los cursos ofrecidos a través de la plataforma MéxicoX tiene como objetivo conocer la opinión de las personas que consultan los contenidos educativos audiovisuales y digitales elaborados por la Dirección General @prende.mx, así como los beneficiarios de algún curso ofertado en la plataforma educativa digital MéxicoX. La información facilitada por los usuarios proporciona información estadística que permite conocer el perfil de las personas beneficiadas, además de sus preferencias para mejorar los productos y servicios ofrecidos a la población.

Población objetivo

La Encuesta de satisfacción de usuarios de los Recursos Educativos Digitales está dirigida a las personas que consultan los recursos educativos digitales disponibles en redes sociales de la Dirección General @prende.mx, así como el canal de televisión abierta Ingenio TV.

La Encuesta de satisfacción de usuarios de los cursos ofrecidos a través de la plataforma MéxicoX está dirigida a las personas que se inscribieron y concluyeron algún curso ofrecido por medio de la plataforma digital MéxicoX.

Diseño de la encuesta

El diseño de la Encuesta de Satisfacción de Usuarios se caracteriza por ser censal, por lo que se contabilizan y analizan todas las respuestas recibidas lo que permite generalizar los resultados a toda la población de estudio.

Inicio de la aplicación de la encuesta

La encuesta inició su implementación a partir del mes de enero de 2022.

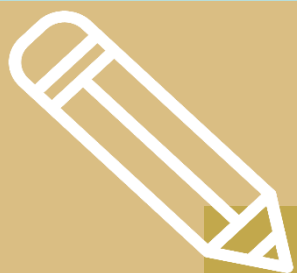
Análisis estadísticos realizados

Este informe presenta los resultados del análisis realizado por la Subdirección de Metodologías y Desarrollo de Programas Educativos Audiovisuales, Digitales e Instruccionales sobre las respuestas compartidas por los usuarios de los productos y servicios de la Dirección General @prende.mx.

Con la información de la base de datos que concentra los cuestionarios contestados se realizan análisis de frecuencias de las respuestas de los usuarios a las diferentes preguntas de los cuestionarios.

3

Recursos Educativos Digitales de la Dirección General [@prende.mx](https://www.prende.mx)





Principales hallazgos

- El **10** por ciento del total de usuarias se encuentra en el rango de edad de 13 a 18 años, al cual van dirigidos principalmente los contenidos, mientras que el **39** por ciento supera los 30 años.
 - El **18** por ciento del total de usuarios se encuentra en el rango de edad de 13 a 18 años, al cual van dirigidos principalmente los contenidos, mientras que el **19** por ciento supera los 30 años.
 - El **49** por ciento de las personas usuarias son docentes, mientras que el **34** por ciento son estudiantes. El resto representa una población con ocupaciones fuera del área académica.
 - Las ciudades de origen más mencionadas por los encuestados son el Estado de México, Ciudad de México y Sonora.
 - El **79** por ciento de los medios más mencionados para la visualización de contenidos educativos son YouTube, Facebook y el canal Telesecundaria de la Red Edusat.
 - El **28** por ciento de las temáticas de RED que fueron más mencionadas por parte de los participantes son cultura digital, formación cívica y ética y derechos humanos y cultura.
 - Un **25** por ciento de las personas consultadas se dedica a ver los RED de @prende.mx durante la mañana, mientras que un **52** por ciento los consume durante la tarde y un **18** por ciento los disfruta en la noche.
 - Un **86** por ciento de los participantes aseguró haber visualizado el contenido completo.
 - En la encuesta, el **87** por ciento de los participantes consideran que los RED son útiles.
 - Un **24** por ciento de las personas consultaron los contenidos de @prende.mx para conocer más sobre los temas al que hicieron referencia.
 - Según los resultados, para el **88** por ciento de los encuestados, los contenidos consultados fueron de su agrado.
 - Un **81** por ciento de los participantes están dispuestos a ver más contenidos similares.
-



Resultados

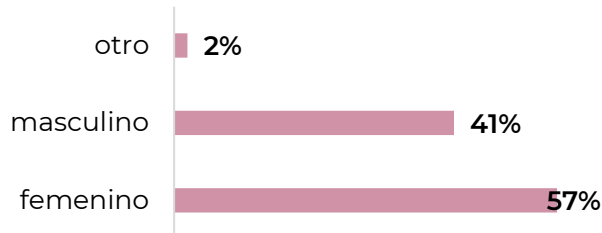
La producción, difusión y uso de Recursos Educativos Digitales (RED), a través de la Red Edusat y redes sociales institucionales, tiene un objetivo de carácter educativo: Apoyar los procesos de enseñanza, aprendizaje y desarrollar determinadas competencias, a través de un diseño que revela una intencionalidad pedagógica y didáctica.

Al 30 de septiembre de 2023, se cuantifica la participación de **355** personas que respondieron a la encuesta de satisfacción. Con base en la información recopilada, se obtuvo la siguiente información:

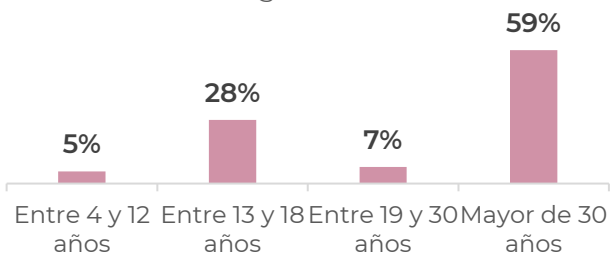
Perfil de las personas que acceden a los RED

5

Género



Rango de edad



Ocupación principal

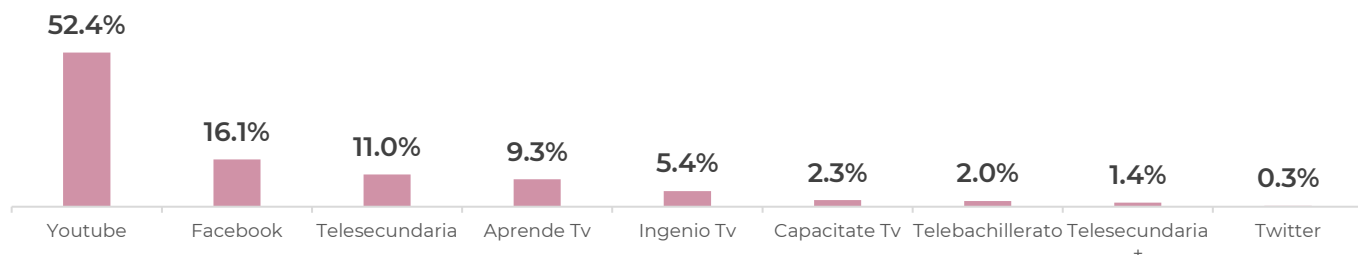
Docente	48.5%
Estudiante	34.1%
Empleado	6.5%
Otro	4.5%
Padre de familia	3.1%
Jubilado/Pensionado	1.7%
Ama de casa	1.4%
Trabajador independiente	0.3%

Lugar de residencia

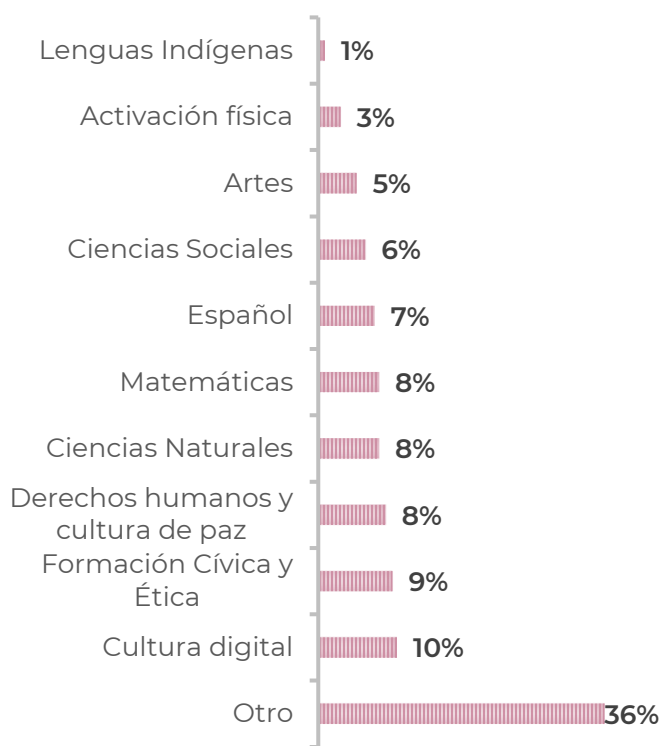
México	20%
Ciudad de México	17%
Sonora	9%
Veracruz de Ignacio de la Llave	6%
Puebla	6%
Hidalgo	3%
Chihuahua	3%
Yucatán	3%
Oaxaca	2%
Nayarit	2%
Baja California	2%
Tlaxcala	2%
Chiapas	2%
Jalisco	2%
Guerrero	2%
Tamaulipas	2%
Michoacán de Ocampo	2%
Guanajuato	2%
Sinaloa	2%
Extranjero	2%
Querétaro	2%
Aguascalientes	1%
Tabasco	1%
Zacatecas	1%
Morelos	1%
Campeche	1%
Coahuila de Zaragoza	1%
Nuevo León	1%

Contenidos visualizados

Medio por el cuál se visualizó el contenido educativo de la DG@prende.mx



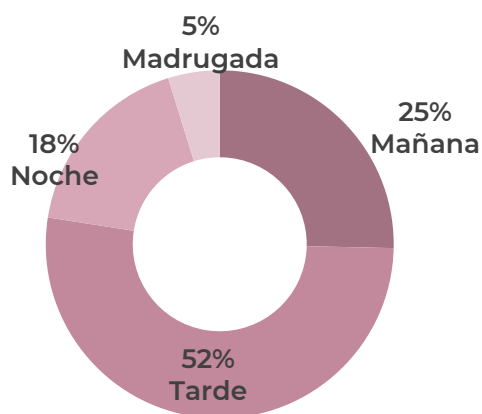
Tema del RED visualizado



Dentro de la categoría "Otro", se incluyen los siguientes recursos educativos digitales:

Química
Escuelas ciberseguras
Biología
Informática
Historia
Cómo prevenir riesgos en los videojuegos en línea
Geografía
Estrategia en el aula: Prevención de adicciones
Serie Que tanto es tantito
Vida y salud
Todos en distintos horarios
Inseguridad
Niño que enfrenta barreras de aprendizaje.
Aportaciones de la Nueva Escuela Mexicana a la educación
Educación inclusiva
Divulgación de la ciencia
Tecnologías aplicadas a la educación
Sexualidad y género
Integración curricular
Plan y programas de estudio 2022
Mejora tus habilidades de privacidad en Internet
Inglés
Física
IA
Salud mental en el entorno escolar
Problemas de humor en adolescentes

Horario en que se vió el RED



Atributos del RED

Se les preguntó a los encuestados su opinión sobre seis cualidades que, según la Dirección General @prende.mx, deben cumplir los Recursos Educativos Digitales. A continuación, se presentan los siguientes porcentajes obtenidos al respecto:

	Mucho	Poco	Nada
Claro en lenguaje	86.2%	11.0%	2.8%
Entendible	83%	14%	3%
Atractivo	72%	23%	5%
Actual	78%	18%	4%
Inclusivo	79%	17%	4%
Útil	87%	9%	4%

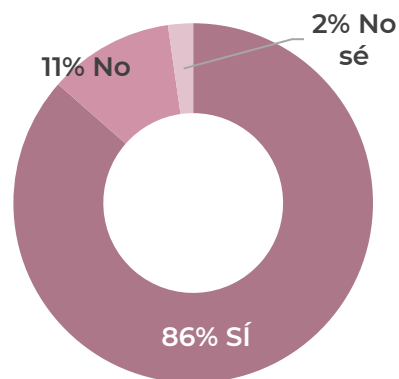


Experiencia de las personas usuarias

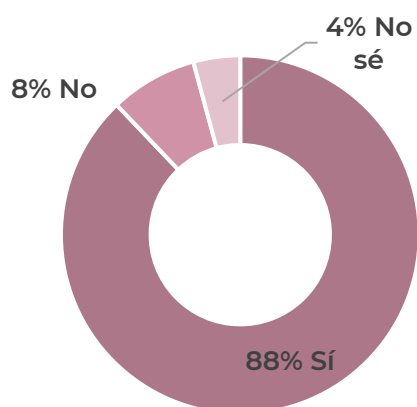
Motivo para ver el RED

Me lo pidieron en la escuela	30%
Necesitaba saber más del tema	23%
Me gusta este tipo de contenido	18%
Me gusta cómo presentan los temas	7%
Me llamó la atención	7%
Curiosidad	6%
Casualidad	5%
Otro	3%

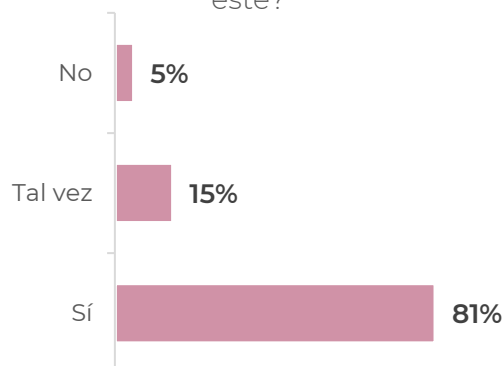
Se visualizó el contenido del RED completo



¿Te gustó el contenido del RED?



¿Verías más contenido como este?





Aspectos que deben ser revisados

Aspectos	
Incrementar la difusión de los productos de @PRENDE	19%
Informar a tiempo para las conferencias, pláticas, cursos. Para que podamos agendar con anticipación el horario de la charla. Gracias	14%
Contenidos dinámicos y atractivos	6%
Incluir un mayor contenido sobre ciencias básicas	3%
Actualizar la información que se retransmite al contexto actual	3%
Ampliar oferta educativa (Temas)	3%
Colocar fuentes de dónde obtienen información y los enlaces en la descripción para saber más a detalle del tema en YouTube	3%
Conocer e involucrarse en los cambios en la educación y la sociedad no es atractivo para la población en general, por lo que sugiero utilizar personalidades más atractivas y generar una comunicación basada en las neurociencias.	3%
El horario que continúe por la tarde ya que apurada mente me da tiempo llegar y escuchar los temas.	3%
El programa "el cuarto de demetrio" al parecer está enfocado en adolescentes. Al ver un episodio, no me gustó que el conductor no decía frase sin agregarle una palabra altisonante o grosera. Palabras con chingxxx, culexxx y otras las decía de forma demasiado frecuente y motivaba a los demás a utilizarlas. No veo ese programa con regularidad pero parece que va enfocado a público muy joven.	3%
Es muy desagradable que presenten el contenido como edición de diferentes entrevistas. Es evidente que es seleccionada la información, además del gasto presupuestal que debe implicar la participación de diferentes especialistas. Lamentable.	3%
Incluir traductor a lengua de señas mexicanas.	3%
Invitar a padres de familia	3%
La exposición podría enriquecerse con imágenes de la realidad	3%
link para encontrar los videos fácilmente	3%
Manejo de diversos temas actuales, que afectan la juventud	3%
Mayor actividades alisado sobre innovadoras técnicas o tendencias.	3%
Mejores audios, videos más resumidos y claves ya que muchas personas no tienen los recursos para poder visualizar este tipo de información desde cualquier sitio ,al igual que las actividades y juegos que vienen adjuntos puedan ser abiertos desde cualquier dispositivo y no solo vía computadoras, etc..	3%
Profundizar más los temas	3%
Que en las escuelas sigan trabajando con las biografías. Y más ejercicios matemáticos	3%
Que se les pudieran transmitir a los alumnos en las escuelas, para eso se necesitan aulas específicas y equipo para poder visualizar el contenido	3%

Que se pueda dar una constancia de participación y ser un poco más atractivos, las invitaciones por Facebook no explican la dinámica ni nada. A veces es difícil encontrar el enlace de YouTube.	3%
Que se puedan descargar para usarlos en el aula.	3%
Seguir apoyándose de material visual y de expertos como hasta ahora.	3%
Sugiero que enfoquemos en métodos de enseñanza más interactivos en lugar de caer en la pasividad de solo hablar y escuchar	3%

Nota: Estas sugerencias deberán ser revisadas y atendidas por la Dirección de Producción Audiovisual, así como por la Subdirección de Sistematización de Acervos y Desarrollo Audiovisual, la Subdirección de Programación y Continuidad, y el Enlace/Vinculación correspondiente con la Dirección de Materiales y Métodos Educativos de la SEP, además de la Dirección de Innovación y Comunicación Digital.



Cursos ofrecidos a través de la plataforma MéxicoX





Principales hallazgos

- o El **25** por ciento de las personas capacitadas son mujeres de entre 18 y 30 años, mientras que los hombres representan el **14** por ciento en este mismo rango de edad.
 - o Del total de encuestados, el **57** por ciento ha completado la educación superior, el **15** por ciento cuenta educación media superior y el **16** por ciento ha cursado estudios de maestría.
 - o El **47** por ciento son académicos, docentes frente a grupo y estudiantes. Del **24** por ciento de académicos y docente frente a grupo, el **55** por ciento imparte en educación básica, **28** por ciento en educación media superior, el **14** por ciento en educación superior y el resto en otros niveles académicos.
 - o Respecto a los cursos, el **98** por ciento de los participantes consideraron el curso que tomaron en la plataforma MéxicoX como muy útil o útil. Principalmente, el contenido obtuvo un **31** por ciento de menciones positivas.
 - o El **22** por ciento de las sugerencias de mejora se dirigen a los videos, audios o podcast.
 - o Según las menciones, el **47** por ciento de los participantes dedicó su tiempo por completo para terminar el curso al que estaba inscrito..
 - o El **47** por ciento de los encuestados destinó entre 3 y 5 horas semanales al curso.
 - o Para interactuar con el curso de su elección, el **38** por ciento de las personas capacitadas ingresó directamente a la plataforma de MéxicoX, el **17** por ciento lo conoció a través de su lugar de trabajo y el **14** por ciento se enteró gracias a la difusión en su escuela.
 - o En cuanto al servicio recibido al solicitar ayuda, los participantes fueron atendidos de manera oportuna, útil, amable y respetuosa a través del correo electrónico (**82** por ciento), el centro de soporte (**84** por ciento) y por vía telefónica (**77** por ciento).
 - o Un **21** por ciento de los usuarios solicitan más cursos con temas relacionados a la educación.
-

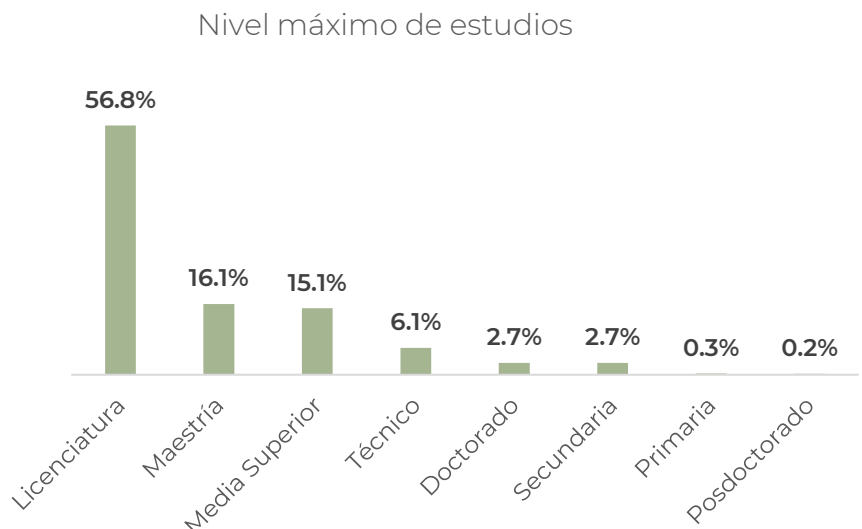
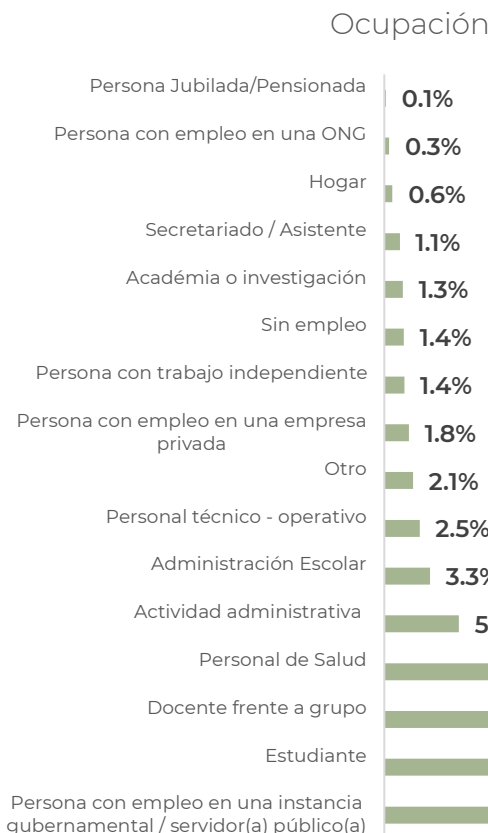
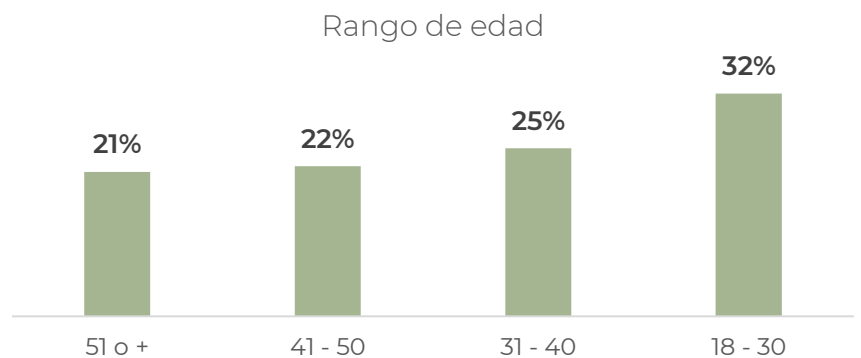
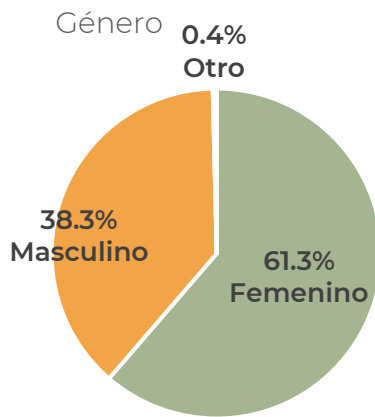


Resultados

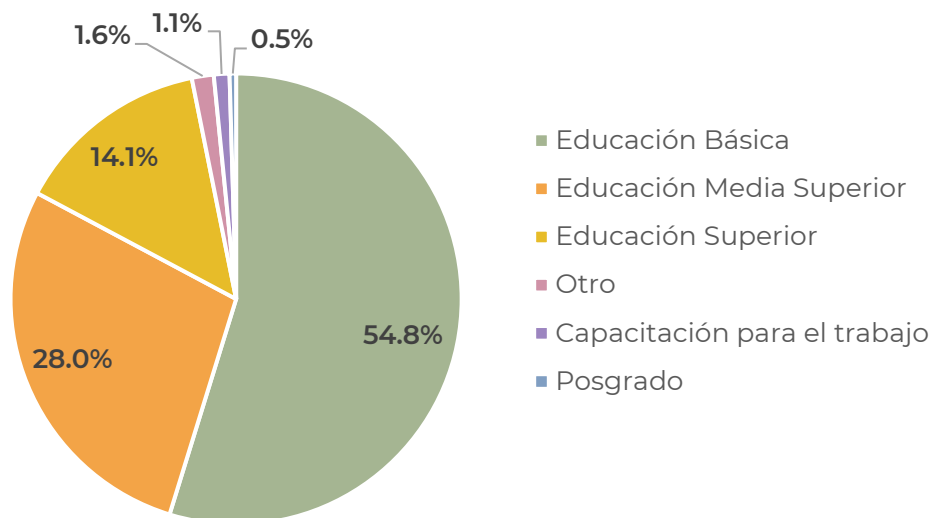
La Dirección General @prende.mx, a través de su plataforma digital MéxicoX, tiene como objetivo promover una cultura digital y fomentar el desarrollo de habilidades y competencias digitales mediante cursos abiertos en línea (MOOC). Al finalizar un curso, los participantes comparten su experiencia de aprendizaje a través de una encuesta de satisfacción. Hasta el 30 de septiembre de 2023, se registró un total de **86 mil 467** personas que completaron un curso en la plataforma MéxicoX y respondieron esta encuesta. Con base en la información recopilada, se obtuvieron los siguientes resultados:

Perfil de las personas capacitadas

12

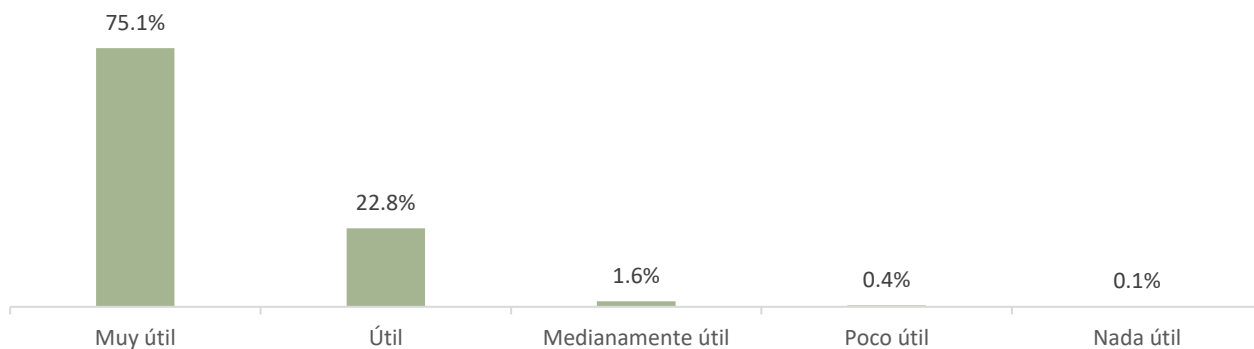


Nivel de educación que imparten los docentes



Experiencia del usuario con el curso y la plataforma

Este curso fue



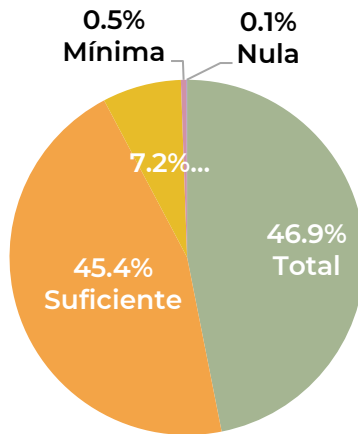
¿Qué aspectos de este curso te resultaron más útiles?

Contenidos	31%
Actividades	16%
Recursos	15%
Metodología	14%
Duración	13%
Evaluación	8%
Seguimiento	3%

¿Qué mejorarías de este curso?

Ninguna sugerencia de mejora adicional	48%
En videos, audios o podcast	22%
Contenido	15%
Plataforma	11%
En la encuesta de satisfacción	4%

Mi dedicación al curso fue...



Tiempo en promedio dedicado a la revisión del contenido y la realización de las actividades.

2 o menos horas semanales	35 %
De 3 a 5 horas semanales	47%
Más de 5 horas semanales	18%

¿Cómo te enteraste del curso?



Temas solicitados para ampliar oferta educativa.

Educación	21%
Administración y negocios	15%
Tecnologías de la información y la comunicación	14%
Ciencias sociales y derecho	14%
Ciencias de la salud	10%
Artes y humanidades	9%
Ciencias naturales, matemáticas y estadística	8%
Servicios	5%
Servicios educativos complementarios a la oferta en MéxicoX	4%

Servicios de atención en caso de problemas con el curso o plataforma.

	Oportuna, útil, amable y respetuosa	Confusa, poco útil y poca atención	Inadecuada, nada útil e irrespetuosa
Centro de soporte (tickets)	84%	12%	4%
Vía telefónica	77%	17%	6%
Correo electrónico	82%	13%	5%



Aspectos que deben ser revisados

Aspectos	
Pocos videos utilizados en el curso	5%
Demasiados videos utilizados en el curso	4%
Videos largos	4%
Objetivos cumplen con el propósito del curso	3%
Actualización del contenido de los videos	3%
Estructura del contenido	3%
Extensión del contenido	2%
Actualización de contenidos	2%
Error 500 (no encuentra el servidor y tarda en cargar la página)	2%
Redacción de los objetivos	2%
Explicación del tema en los videos	2%
Profundidad del contenido	2%
Videos cortos	2%
Contenidos en correspondencia con los objetivos	2%
Explicación del tema en los audios o podcast	2%
Registro (acceso a plataforma)	2%
Cantidad de audios o podcast utilizados en el curso	2%
Visualización de los videos en mi trabajo	2%
Calidad de la imagen de los videos	2%
Error 501 (no encuentra el sitio)	2%
Tiempo para la realización de actividades	2%
Funcionalidad de todos los elementos en la plataforma	2%
Accesibilidad (app, dispositivo móvil)	2%
Calidad del audio	2%
Velocidad de carga o descarga de recursos o materiales educativos	2%
Navegación	2%
Interactividad	2%
Actividades que permitan el logro de los objetivos	2%
Actualización del contenido de los audios o podcast	2%
Apoyo de materiales para realizar las actividades	1%
Diseño gráfico de materiales y recursos (textos, gráficos, videos, audios, multimedia, enlaces a otros sitios)	1%
Instrucciones para realizar las actividades	1%
Recuperación de contraseña	1%
Audios o podcast largos	1%
Inscripción a un curso	1%
Demasiadas actividades de aprendizaje	1%
Duración del curso	1%
Funcionalidad de los foros	1%

Diseño gráfico del curso (tipografía, colores, imágenes, estructura, otros)	1%
Descarga de materiales o recursos educativos	1%
Redacción y ortografía del contenido	1%
Error 401 (la sesión caducó, mis credenciales son inválidas)	1%
Audios o podcast cortos	1%
Pocas actividades de aprendizaje	1%
Número de encuestas en el curso	1%
Criterios de evaluación	1%
Idioma de los videos	1%
Número de preguntas	1%
Interfaz	1%
Velocidad para cargar y/o enviarla	1%
Demasiados materiales y recursos educativos	1%
Pocos materiales y recursos educativos	1%
Actualización de materiales y recursos educativos (enlaces rotos, vigencia, otros)	1%
Configuración de los cuestionarios de opción múltiple	1%
Evaluación en correspondencia con los objetivos del curso	1%
Error al enviarla (no reconoce el envío)	1%
Extensión de las preguntas	1%
Idioma de los audios	1%

NOTA: La información anterior se presenta de manera general; sin embargo, la Dirección del Centro de Capacitación Televisiva y Audiovisual, específicamente el área responsable de la plataforma MéxicoX, lleva a cabo un análisis mensual de las sugerencias y las clasifica por curso para remitirlas a las instituciones asociadas que han diseñado los cursos, si corresponde.

Con el fin de garantizar que el curso responda a las recomendaciones de mejora, se realiza una evaluación del contenido que ayuda a reducir los aspectos a revisar. De este modo, se puede proceder con la apertura del curso en la plataforma MéxicoX en un nuevo periodo, si es necesario y/o está programado.