



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
CARRERA COMUNICACIÓN**

**PERIODISMO INMERSIVO Y LA INTERACTIVIDAD DEL SITIO  
WEB ECUAVISA EN EL CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO 2024**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE:**

**LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**

**AUTORA:**

**GALDEA MONTENEGRO ALLISON ANAHI**

**DOCENTE TUTOR:**

**LIC. ÁNGEL ALBERTO MATAMOROS DÁVALOS, PHD.**

**DOCENTE ESPECIALISTA:**

**LIC. PAOLA ELIZABETH CORTEZ CLAVIJO, PHD.**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**2025**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
CARRERA COMUNICACIÓN**

**PERIODISMO INMERSIVO Y LA INTERACTIVIDAD DEL SITIO  
WEB ECUAVISA EN EL CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO 2024**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE:**

**LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**

**AUTORA:**

**GALDEA MONTENEGRO ALLISON ANAHI**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

**SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
UTILIZACIÓN DE LAS TIC AL DESARROLLO SOCIAL**

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

**2025**

## ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL .....	
ÍNDICE DE TABLAS .....	
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD .....	I
DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTOS .....	III
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN UIC PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	IV
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	X
RESUMEN .....	XI
ABSTRACT.....	XII
INTRODUCCIÓN .....	XIII
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Antecedentes del problema de investigación .....	1
1.2. Formulación del problema de investigación .....	4
1.2.1. Preguntas de investigación.....	4
1.3. Objetivos.....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos .....	5
1.4. Justificación de la investigación .....	5
1.5. Idea a defender.....	7
1.6. Variables .....	7
1.6.1. Periodismo inmersivo .....	7
1.6.2. Interactividad .....	8
2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL .....	9
2.1. Conocimiento actual .....	9
2.2. Fundamentación teórica y conceptual.....	10
2.2.1. Teoría .....	10
2.2.2. Conceptual .....	11
2.2.2.1. Periodismo inmersivo .....	11
2.2.2.2. Tecnologías inmersivas.....	12
2.2.2.3. Narrativa inmersiva.....	13
2.2.2.4. Prosumidor.....	13

2.2.2.5. Accesibilidad tecnológica .....	14
2.2.2.6. Calidad de la narrativa tradicional .....	15
2.2.2.7. Interactividad .....	15
2.2.2.8. Clasificación de la interactividad: cognitiva, funcional y emocional .....	16
2.2.2.9. Mecanismos de interactividad: feedback .....	17
2.2.2.10. Modelo de interactividad: constructivista .....	17
2.2.2.11. Características de la interactividad: inmediatez, personalización y participación .....	18
2.2.2.12. Adaptabilidad y modificabilidad del contenido .....	19
2.3. Marco Legal .....	20
2.3.1. Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural .....	20
2.3.2. Constitución de la República del Ecuador 2008 .....	20
2.3.3. Ley Orgánica de Comunicación .....	23
2.3.4. Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Comunicación 2019 .....	24
2.3.5. Propuesta de código de ética para periodistas del Ecuador .....	24
2.3.6. Ley Orgánica de Telecomunicaciones .....	25
3. MARCO METODOLÓGICO .....	28
3.1. Enfoque de investigación .....	28
3.2. Tipo de investigación .....	28
3.2.1. Investigación descriptiva .....	28
3.3. Diseño de investigación .....	29
3.4. Alcance de la investigación .....	30
3.5. Operacionalización de variables .....	31
3.6. Población y período de estudio .....	34
3.6.1. Población .....	34
3.6.2. Período de estudio .....	34
3.7. Técnicas e instrumentos de levantamiento de información .....	34
3.7.1. Entrevista .....	35
3.7.2. Observación .....	35
3.7.3. Guía de preguntas .....	36
3.7.4. Análisis de contenido .....	37
4. ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	38
5. DISCUSIÓN .....	61
5.1. Discusión de resultados de las entrevistas .....	61
5.2. Discusión de resultados de la ficha de observación .....	61

6.	CONCLUSIONES .....	63
7.	RECOMENDACIONES.....	65
8.	REFERENCIAS.....	66
9.	ANEXOS .....	74

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Matriz de operacionalización de variables.....	31
<b>Tabla 2</b> Matriz aplicada de entrevista a especialista en comunicación e información contemporánea .....	38
<b>Tabla 3</b> Matriz aplicada de entrevistas a especialistas en comunicación.....	43
<b>Tabla 4</b> Matriz aplicada de entrevista a periodista digital de Ecuavisa .....	50
<b>Tabla 5</b> Matriz de análisis de contenido del sitio web Ecuavisa.....	56

## DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe; **GALDEA MONTENEGRO ALLISON ANAHI** con C.I. **0928077924**, estudiante de la carrera de Comunicación, declaro que el Trabajo de Titulación; Proyecto de Investigación presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo título es: **PERIODISMO INMERSIVO Y LA INTERACTIVIDAD DEL SITIO WEB ECUAVISA EN EL CANTÓN SANTA ELENA, PERIODO 2024**, corresponde exclusiva responsabilidad del/de autor/la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

La Libertad, 24 de Junio, 2025.

Atentamente,



---

**Galdea Montenegro Allison Anahi**  
C.I. 0928077924

## DEDICATORIA

Con profundo amor, dedico el presente proyecto de investigación a Dios, fuente inagotable de sabiduría y fortaleza, quien fue mi guía en mis comienzos, apoyo firme en momentos de dificultad. A ti, amado Señor que llenaste mi corazón de paz y tranquilidad cuando intenté rendirme. Hoy entiendo que la nostalgia que acompañó este proceso solo anunciaba la grandeza del aprendizaje y la dicha del deber cumplido.

A mi maravillosa madre, Verónica Montenegro, este triunfo es tan tuyo como mío. Desde pequeña me formaste con fe y disciplina, y ahora cosechamos juntas los frutos del trabajo constante. Gracias por abrir caminos con tus oraciones silenciosas, por tus abrazos cuando parecía derrumbarse todo a mi alrededor y por siempre escucharme con amor. Tu fe y sacrificio me han traído hasta aquí.

A mi pequeña hermana, Tiffany Galdea, gracias por estar a mi lado con sonrisas sinceras y muestras de amor incondicionales. Celebro contigo este triunfo porque has sido luz en mi caminar.

Y a la gran estrella del cielo, mi abuelita Elvira Montenegro, dedico estas palabras con mi entero corazón. Aquella niña que aprendía las tablas de multiplicar bajo tu cuidado, hoy está alcanzando su Licenciatura en Comunicación. Gracias por las enseñanzas y amor que aún viven en mí, aunque ahora únicamente pueda verte con el alma.

**Galdea Montenegro Allison Anahi**

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco inmensamente a mi amado Dios por sostener a su pequeña hija en cada paso de este caminar, fuiste refugio en la incertidumbre y fuerza inquebrantable que impulsó a levantarme una y otra vez.

Con gran amor, extendo mi gratitud a mis padres: Verónica Montenegro y Wilson Galdea, por apoyarme desde mis primeros pasos escolares hasta la culminación de esta etapa universitaria. Sus palabras y enseñanzas colocaron en mí los valores de disciplina, constancia y entrega.

A mi hermana, Tiffany Galdea, gracias por tu alegría transmitida en las dificultades y por ser bálsamo para mi alma cuando mi voluntad tambaleaba.

A mis abuelitos, Ana González y Anselmo Galdea, y a mis tíos, gracias por su amor a la distancia, por ser ejemplo de bondad y acompañamiento sincero, incluso cuando los kilómetros nos separaban.

Agradezco a la licenciada Vilma Maribel García González, MSc. y al licenciado Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD, por ser guías firmes en el proceso académico.

A mis apreciados amigos y amigas: Jenny, Anabelly, Marcela, Denisse, Melba, Shirley, Yeline, Karol, Cesar, Dave, Carlos y Teresa. Gracias porque convirtieron los días de esfuerzo en historias llenas de risas, aprendizajes y compañerismo.

Gracias a cada uno por ser parte de este sueño. Sus nombres son eco de las voces que me sostuvieron y quedarán imborrables en mi corazón.

**Galdea Montenegro Allison Anahi**



# FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD

## CARRERA DE COMUNICACIÓN

### CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN UIC PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La Libertad, 18 de Junio de 2025

Lic. Lilian Susana Molina Benavides, PhD.

**Directora de la Carrera de la Carrera de Comunicación- UPSE**

En su despacho. -

En calidad de tutor asignado por la Carrera de Comunicación, informo a usted que el estudiante **Allison Anahi Galdea Montenegro**, con número de cédula **0928077924**, ha cumplido con los requisitos estipulados en el Reglamento de Titulación de Grado y Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena (UPSE) y protocolos vigentes de la Carrera de Comunicación, para la implementación y desarrollo del trabajo de titulación, bajo la modalidad de Proyecto de Investigación, denominado **Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024**.

Por lo ante expuesto, recomiendo se **apruebe** el trabajo de titulación referido anteriormente, bajo el **Reglamento de Titulación de Grado y Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena (UPSE)**, vigente que cita:

**“Art 11. Actividades académicas del docente tutor.** - El docente tutor realizará un acompañamiento a los estudiantes en el desarrollo del proyecto del trabajo de integración curricular, quién presentará el informe correspondiente de acuerdo con la planificación aprobada por el Consejo de Facultad.”

Debo indicar que es de exclusiva responsabilidad de la autora, cumplir con las sugerencias realizadas durante el proceso de revisión por sus especialistas.

Para los fines académicos pertinentes, es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atentamente,

**Lic. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.**

**Docente tutor**

**Trabajo Integración Curricular II**

**Correo Institucional: [amatamoros@upse.edu.ec](mailto:amatamoros@upse.edu.ec)**

## TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

LILIAN  
SUSANA  
MOLINA  
BENAVIDES

Firmado  
digitalmente por  
LILIAN SUSANA  
MOLINA BENAVIDES  
Fecha: 2024.04.02  
11:14:37 -05'00'



Dra. Lilian Molina Benavides, PhD.  
DIRECTORA DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN

Lic. Lilian Susana Molina Benavides, PhD.

**DIRECTORA CARRERA DE  
COMUNICACIÓN**

Lic. Vilma Maribel García González, MSc.

**DOCENTE GUÍA UIC DE LA CARRERA  
DE COMUNICACIÓN**

Lic. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.

**DOCENTE TUTOR UIC DE LA  
CARRERA DE COMUNICACIÓN**

Lic. Paola Elizabeth Cortez Clavijo, PhD.

**DOCENTE ESPECIALISTA UIC DE LA  
CARRERA DE COMUNICACIÓN**

Allison Anahi Galdea Montenegro

**ESTUDIANTE**

**Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024**

**Galdea Montenegro Allison Anahi**  
**Código Orcid: 0009-0000-3813-5590**

**Universidad Estatal Península de Santa Elena-Carrera de Comunicación**

**RESUMEN**

La investigación sobre el periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024, tiene la finalidad de describir ambas variables para relacionar la adaptación de los contenidos informativos con las tecnologías en vigencia, en el que se definan estrategias a favor de la calidad del contenido del portal y de la fidelización de la comunidad. Por ello, la metodología presenta un enfoque cualitativo con un tipo de investigación descriptiva y diseño no experimental, el cual es apropiado para observar el fenómeno de manera íntegra, objetiva y sistemática, tal enfoque involucra técnicas de entrevistas y observación con sus instrumentos, guía de preguntas hacia profesionales en comunicación con conocimientos en nuevas formas de producción de contenidos periodísticos y análisis de contenidos conforme a indicadores de evaluación de ambas variables, siendo útiles en la recopilación de datos y procesamiento de la información. Con base a los objetivos planteados se obtuvo como resultado que la plataforma cuenta con recursos digitales que proporcionan alta calidad en cuestión de funcionalidad y entendimiento cognitivo, sin embargo, escasea en integración de tecnologías inmersivas y requiere de una interactividad de participación activa con protagonismo de la audiencia y responder al aspecto emocional para aumentar la conexión con el portal. En virtud de ello, se definen estrategias de transición gradual del periodismo basado en tecnologías asequibles y actividades conjuntas con la nueva generación.

**Palabras Clave:** Periodismo inmersivo; interactividad; sitios web; narrativas inmersivas; conexión emocional

**Immersive journalism and the interactivity of the Ecuavisa website in the canton Santa Elena, in the period 2024**

**Galdea Montenegro Allison Anahi**  
**Código Orcid: 0009-0000-3813-5590**

**Universidad Estatal Península de Santa Elena-Carrera de Comunicación**

**ABSTRACT**

The research about immersive journalism and the interactivity of the Ecuavisa website in the Canton Santa Elena, in the period 2024, aims to describe both variables to relate the adaptation of information content with validity technologies, in which strategies are defined to promote the quality of the portal's content and community loyalty. Therefore, the methodology presents a qualitative approach with a type of descriptive research and non-experimental design, which is appropriate to observe the phenomenon in an integral, objective and systematic way, such approach involves interview and observation techniques with their tools, such as question guide to communication professional with knowledge in new forms of production of journalistic content and analysis content according to evaluation indicators of both variables, being useful in data collection and information processing. Based on the set objectives, was obtained as a result the platform has digital resources that provide high quality in terms of functionality and cognitive understanding, however, it scarce integration of immersive technologies requires interactivity participation with audience protagonism and responding to the emotional aspect to increase the connection with the portal. Accordingly on this, strategies are defined for a gradual transition to journalism based on affordable technologies and joint activities with the new generation.

**Keywords:** Immersive journalism; interactivity; websites; immersive narratives; emotional connection

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación estudia como primer objeto, el periodismo inmersivo, el cual se entiende como un nuevo nivel en técnica periodística que moderniza la relación de información, tecnología y usuario, de este modo enfrenta la pasividad habitual de la audiencia dando paso a la conexión y cercanía con los contenidos a través de la realidad aumentada, realidad virtual y vídeos 360°. El segundo objeto de estudio es la interactividad, el que se concibe como una dinámica emergente donde las fronteras de emisor, receptor y medio se diluyen, y logran la transformación continua y no lineal de los espacios comunicativos. Constituye un espacio de posibilidades compartidas, moldeadas por el comportamiento, emociones y contexto del usuario rompiendo barreras de las plataformas digitales y expandiéndose hacia entornos virtuales y aumentados.

El sitio web Ecuavisa ha omitido la adopción del periodismo inmersivo enfrentando una desconexión entre la evolución tecnológica y las interacciones de las audiencias digitales. A pesar de que los medios han aceptado el proceso de hibridación, los modelos de comunicación continúan con narrativas lineales y unidireccionales restando el potencial interactivo y sensorial de las tecnologías emergentes. Adicionalmente, las audiencias no admiten el único consumo de información, más bien, están en una búsqueda exhaustiva de experiencias enriquecedoras que los conviertan en parte activa y respondan a sus intereses y demanda en tiempo real.

La carencia del periodismo inmersivo y el desaprovechamiento de esta herramienta, circunscriben las oportunidades de los periodistas en la exploración de nuevas formas de contar historias, exponiéndolos a una competencia que gana terreno con los últimos avances de la tecnología. Al no ofrecer un modelo distinto, el medio de comunicación se expone a un ciclo de producción de información similar a las demás plataformas en el que la diferenciación se reduce a mínimos y las audiencias se desplazan hacia medios con propuestas mayormente interactivas.

El objetivo general de la investigación es describir el periodismo inmersivo y la interactividad en el sitio web Ecuavisa para relacionar la adaptación de los contenidos informativos con las tecnologías en vigencia. La metodología utilizada tuvo un enfoque cualitativo con un tipo de investigación descriptiva no experimental para analizar la situación actual del sitio web Ecuavisa y obtener recomendaciones generales y específicas en favor del desarrollo

tecnológico del portal, por ello la realización de entrevistas y análisis de contenido fueron de utilidad ya que permitieron comprender las diez dimensiones de estudio en torno a las variables.

El capítulo I presenta los antecedentes del problema de investigación desde estudios a nivel internacional, nacional y local, seguido de la formulación del problema y preguntas de investigación de los cuales se plantearon el objetivo general y específicos, la justificación, idea a defender y las definiciones de las variables periodismo inmersivo e interactividad.

El capítulo II expone el conocimiento actual, fundamentación teórica y conceptual detallando cada una de las dimensiones y el marco legal correspondiente al respaldo del estudio.

El capítulo III desarrolla la metodología integrada por el enfoque cualitativo, tipo de investigación descriptiva, alcance, población y periodo de estudio, sumado a las técnicas de entrevista y observación con la guía de preguntas y análisis de contenido, respectivamente.

El capítulo IV muestra el análisis junto a la discusión de resultados por técnica aplicada: entrevista y análisis de contenidos.

# **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## **1.1. Antecedentes del problema de investigación**

La incorporación de tecnologías innovadoras ha permitido a los medios de comunicación adaptarse a las preferencias y necesidades de las audiencias cada vez más diversas, lo que origina una incesante reflexión sobre la tradicional técnica de presentar una noticia. Actualmente a nivel mundial, específicamente en España, Sánchez & Lavilla (2022) aseguran lo siguiente:

En internet y televisión, las noticias únicamente cuentan un acontecimiento tomando en consideración los principales cuestionamientos periodísticos utilizando la pirámide invertida. Hace unos años, las noticias web añaden imágenes, videos cortos o fragmentos televisivos, aunque recientemente se ha arriesgado por nuevas tendencias con la finalidad de aumentar detalles, en lugar de colocar solamente las grabaciones televisivas de imágenes o testimonios. (págs. 2-3)

Teniendo en cuenta las indagaciones previas, el paradigma tradicional de la presentación de noticias con imágenes, testimonios y videos ha obstaculizado la integración de tendencias emergentes como el modelo 3D, el cual ha intentado superar las barreras en la época actual sin desplazar la esencia del periodismo caracterizado por la verdad y claridad informativa.

La interactividad es un factor determinante en la experiencia del usuario ya que busca aumentar su satisfacción y aportar eficacia en los medios para promover la fidelidad. Todo ello tiene la finalidad de mejorar la calidad del contenido y consolidar el sentido de pertenencia y comunidad entre la audiencia de manera sostenible en el tiempo. De acuerdo con Robledo et al. (2022) muestran que los medios de comunicación:

Rezagan el avance pleno de la interactividad al aminorar las producciones que le concedan a los usuarios contribuir bien sea en los procesos de creación de contenido o en la práctica implementada desde la realidad virtual, lo cual constata la baja predisposición de incentivar áreas de interactividad que conviertan a los medios en un punto atractivo para propagar la información desde el trabajo conjunto con el usuario. (pág. 18)

El análisis de los autores pone en evidencia una discrepancia entre el potencial tecnológico disponible y su aplicación en los medios de comunicación ya que la carencia de

elementos interactivos representa una oportunidad perdida para establecer una relación profunda con la audiencia en entornos de co-creación de contenidos.

En los últimos años, en América Latina han efectuado revisiones metódicas que buscan garantizar que los medios de comunicación mediante la diversificación de las plataformas, prioricen la relación con quienes receptan la información. Swart et al. (2022, como se citó en Hernández & García, 2024) indican que la condición incierta de los medios de comunicación es razón de un giro hacia la audiencia en el cual prevalece el único accionar informativo y el eje es el usuario con sus requerimientos (pág. 2). De esta manera, se plantea un cambio estratégico de los medios de comunicación hacia la acogida de dinámicas y expectativas del público ajustando sus prácticas y modelos para reforzar su influencia y relevancia.

La evolución de las plataformas digitales varía la manera de consumo y producción de noticias, donde cambia la relación de medios de comunicación y audiencias, estos últimos adquieren una función de participantes activos en la creación y difusión de contenidos. En Ecuador, Zuñiga et al. (2012, como se citó en Torres, 2023) mencionó:

Las constantes adaptaciones a las nuevas plataformas digitales han provocado un cambio referencial del consumo de noticias, rompiendo totalmente la comunicación lineal y unidireccional. Actualmente dentro de la web se generan los nichos de interés donde los medios de comunicación digitales apuntan su información a un grupo de personas que comparten características y necesidades similares en cuanto a la información. (pág. 1)

En este sentido, el desplazamiento de la comunicación unidireccional hacia un modelo interactivo y dinámico refleja los hábitos de consumo de información por lo que es importante reconocer la segmentación de las audiencias para ofrecer contenidos significativos ajustado a sus intereses que logre captar su atención constituyéndose así una clave para el futuro del periodismo.

En el mismo contexto, el reconocimiento del dinamismo propio de la comunicación interactiva trasciende de una simple transmisión de mensajes enfocándose en los modos que moderniza la experiencia conversacional en el creciente espacio digital. Según Bernal et al. (2022) exponen:

La comunicación interactiva repercute en diferentes circunstancias en virtud de que es un instrumento primordial para un intercambio comunicacional espontáneo u óptico en que la extensión y multiplicidad de sus propiedades significan su desarrollo a gran escala en el área digital. (pág. 1267)

En virtud de ello, el continuo desarrollo de la comunicación interactiva significa asimilar la naturaleza comunicativa predominantemente digital en el cual los intercambios son activos y en tiempo real. A la vez exhorta la responsabilidad de los recursos disponibles y los efectos en la comunicación humana.

A nivel local, el dilema crítico de los medios de comunicación acaece en los procesos de acoplamiento digital que toma parte las nuevas tecnologías, los modelos de negocio y la redefinición del vínculo con las audiencias. Los autores Ramírez & Tomalá (2024) manifiestan:

Los medios de comunicación presentan una constante lucha en temas de adaptación a las tendencias tecnológicas ya que generan desafíos como la competitividad a la que se encuentran expuestos en un entorno digitalizado, la implementación de recursos tecnológicos y la incorporación de nuevos perfiles profesionales en áreas alejadas del esquema tradicional como diseño gráfico, edición de videos, fotografía, entre otros, a pesar de eso, también generan beneficios como el alcance amplificado, la interactividad y preferencia por parte de las audiencias. (pág. 44)

Por ese motivo, la capacidad de los medios de comunicación de acoger la reinención en un entorno digitalizado determina su existencia y redefine la dinámica de producción, distribución y consumo de la información en la sociedad contemporánea. Al aprovechar las ventajas que garantiza la tecnología, los medios adquieren un enfoque proactivo dentro de una continua formación del personal que incida en las expectativas de las audiencias.

De modo que, desde una perspectiva holística se pretende enfocar bajo un análisis crítico la interacción entre la tecnología, sociedad y comunicación en el ámbito del periodismo digital, entendiendo el entorno donde la información abunda y las audiencias son cada vez más exigentes. Campos (2021, como se citó en Tomalá, 2024) hace mención:

Aportará entendimiento de la realidad social y comunicativa en la que surgen estas implementaciones tecnológicas, así como detectar ventajas y alternativas frente a uno

de los desafíos característicos que enfrenta el periodismo digital con relación a sus audiencias: la fidelización y el deterioro de la marca en un entorno saturado de información. (pág. 2)

Ante el argumento, el estudio de las implementaciones tecnológicas no es una cuestión única de adaptación, más bien debe combinarse con el entendimiento del contexto social en el que operan. No solo es un punto esencial para la supervivencia en un entorno competitivo sino para prosperar y entregar un sistema sostenible y responsable.

Por lo anteriormente referido, el estudio aborda el periodismo inmersivo y la interactividad en el sitio web Ecuavisa debido a que existe un condicionamiento hacia un formato de pirámide invertida y elementos visuales tradicionales que resultan insuficientes en una realidad donde la audiencia demanda una interacción y experiencia emocionalmente atractiva en conformidad con la personalización de los contenidos presentados. No atender sus requerimientos, limitarse a las funcionalidades básicas y desaprovechar el potencial del periodismo inmersivo provocará que los nativos digitales abandonen el sentido de pertenencia y comunidad con el medio.

En esta misma línea, es imperativo la innovación de tendencias de consumo de información donde el desplazamiento de los modelos tradicionales es común y el éxito de las tecnologías envolventes y detalladas ganan terreno desde un nuevo periodismo que mantiene la veracidad y fluidez del contenido informativo, todo ello con el fin de ampliar el alcance y fidelizar a la audiencia desde la integración de recursos tecnológicos manejados por perfiles profesionales y éticos.

## **1.2. Formulación del problema de investigación**

- ¿Cómo se describe el periodismo inmersivo y la interactividad en el sitio web Ecuavisa?

### **1.2.1. Preguntas de investigación**

- ¿Cuáles son las características del periodismo inmersivo en el sitio web Ecuavisa?
- ¿Cuáles son los niveles de interactividad de los usuarios en el sitio web Ecuavisa?
- ¿Qué estrategias se pueden desarrollar para que el periodismo inmersivo considere las necesidades del público objetivo y las oportunidades tecnológicas disponibles en el sitio web Ecuavisa?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

- Describir el periodismo inmersivo y la interactividad en el sitio web Ecuavisa, para relacionar la adaptación de los contenidos informativos con las tecnologías en vigencia.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar las características del periodismo inmersivo en el sitio web Ecuavisa para explicar las fortalezas y debilidades de los contenidos informativos.
- Explicar los niveles de interactividad para comprender su incidencia en el compromiso del usuario.
- Definir estrategias del periodismo inmersivo para aumentar la fidelización del público objetivo y optimizar las oportunidades tecnológicas disponibles.

### **1.4. Justificación de la investigación**

El panorama del avance acelerado de las tecnologías inmersivas exige que los medios innoven en la forma de captar audiencias y mantenerse competitivos en un mercado en constante cambio. Ecuavisa enfrenta la creciente adaptación de las audiencias cada vez más familiarizadas con entornos interactivos, sobre todo cuando los medios de comunicación combaten la crisis de confianza y la disputa con medios innovadores. La carencia de la incorporación de estos fenómenos consolidados internacionalmente limita su capacidad para ampliar su visión tecnológica, mantenerse a la vanguardia de las tendencias digitales y adecuarse a las nuevas perspectivas de su público lo que resultaría en la pérdida de oportunidades y el aumento de las desventajas frente a medios más ágiles.

Igualmente, la importancia de investigar el tema del periodismo inmersivo y la interactividad en Ecuavisa se orienta al desarrollo de los medios de comunicación en el tiempo digital. El objeto de estudio periodismo inmersivo es primordial ante el aumento de las audiencias capaces de interactuar y apreciar contenidos inmersivos desde una función activa. Actualmente, el consumo de datos es común y desapercibido ya que priman los datos de plataformas web que conecten con los sentidos y emociones de los usuarios mediante la modernización del vínculo con el medio de comunicación a uno mayormente dinámico. Este fenómeno, influirá en la forma de contar la historia del Ecuador en los próximos años y será

una respuesta a la tendencia global que guiará las futuras transformaciones tecnológicas en los medios de comunicación.

Por tal razón, la investigación otorga un conocimiento de la incidencia de las variables periodismo inmersivo y la interactividad conforme al sitio web Ecuavisa, en el cual las técnicas empleadas aluden las ventajas y deficiencias de las modalidades informativas existentes con el fin de favorecer el alcance del recurso de inmersión e interacción en el medio de comunicación.

La identificación de oportunidades para el establecimiento de un periodismo inmersivo conllevará beneficios capaces de aumentar la lealtad y el engagement de las audiencias jóvenes. A su vez despertará el interés del medio para diferenciarse de los demás y posicionarse como pionero en la exploración de nuevas tecnologías. Los beneficiarios de este estudio serán los periodistas de Ecuavisa quienes abordarían nuevas competencias y habilidades tecnológicas para la producción de contenido y el relato de noticias desde la evolución del periodismo con mayor impacto y creatividad. Del mismo modo, la audiencia se verá favorecida al tener un papel activo en la recepción de contenidos dinámicos e interactivos que permitan una conexión directa con el medio.

Ante la carencia de estudios relacionados al periodismo inmersivo y la interactividad a nivel nacional, esta investigación analiza las técnicas periodísticas, centrándose particularmente en el periodismo inmersivo, lo que representa una oportunidad metodológica para validar nuevas herramientas con respecto a la interacción entre el usuario y el contenido desde perspectivas avanzadas. En el ámbito disciplinario, tributa al campo de la comunicación digital en la forma que aborda una faceta emergente y en expansión que hasta ahora ha sido subutilizada. Además de sumarse a la literatura académica, entrega conocimientos prácticos al hacer hincapié en la importancia de una comunicación bidireccional que considere las necesidades y comportamientos de los usuarios, alineando las prácticas periodísticas y creando un puente entre la teoría y la práctica comunicacional.

El aporte de la investigación guarda una relación multifacética en el ámbito comunicacional con la innovación de contenidos puesto que, al considerar las tecnologías avanzadas, modificará la producción y consumo de los contenidos periodísticos y a su vez las dinámicas sociales y culturales. Del mismo modo desarrolla la transparencia y confianza entre el medio de comunicación y la audiencia para dar paso a una participación activa e

interés en los espacios comunicacionales y asegurar que los contenidos informativos sean comprendidos.

Las alternativas de solución abarcan la superación de las barreras tecnológicas mediante estrategias inmersivas accesibles con contenidos interactivos en formatos sencillos, donde se combine la calidad tradicional con elementos de inmersión para optimizar la efectividad del mensaje y aumentar el impacto emocional, en el cual se estima una transición gradual del periodismo inmersivo sin comprometer la narrativa inicial. De la misma manera, la integración de dinámicas de participación y colaboración en narrativas visuales permitirán a los usuarios aprovechar los dispositivos accesibles.

### **1.5. Idea a defender**

La ausencia del periodismo inmersivo en el sitio web Ecuavisa y el nivel medio de interactividad disminuyen el vínculo emocional y participativo de los usuarios, y a su vez debilita la experiencia informativa ante un entorno periodístico de innovación y competitividad.

### **1.6. Variables**

#### **1.6.1. Periodismo inmersivo**

El periodismo inmersivo es una nueva forma de contar hechos noticiosos a través de prácticas participativas, sensoriales y centradas en la audiencia. Según Ramallal (2021):

El periodismo inmersivo es una forma narrativa que utiliza la realidad virtual para abordar una historia a partir del dominio práctico de la audiencia, de manera que se adecuan las clásicas “W” del periodismo a los principios de interacción y comunicación contemporánea. (pág. 187)

Partiendo de la definición, el periodismo inmersivo reformula la estructura tradicional del lenguaje informativo al anteponer la participación sobre la pasividad; asimismo, en lugar de presentar únicamente los hechos, genera vínculos multisensoriales para que el usuario tenga un sentido experimental de la noticia y comprenda en primera persona lo sucedido.

### **1.6.2. Interactividad**

La interactividad era considerada un elemento complementario, sin embargo, ha alcanzado ser el centro estructural de la comunicación online debido a la transformación del nexo de la audiencia con el contenido. De acuerdo con Castellero et al. (2024) la interactividad corresponde a una comunicación bidireccional en la que el usuario interviene determinadamente en el desarrollo del contenido mediante herramientas de participación (pág. 7). Por lo tanto, la interactividad es primordial en el marco digital ya que consolida el compromiso del usuario con la información y afianza los formatos narrativos hacia un diseño de construcción de significados.

## **2. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL**

### **2.1. Conocimiento actual**

El periodismo se ha ajustado a los avances tecnológicos que transforman la modalidad de la información con una sensación de proximidad con la realidad que se narra. Según Colussi & Assunção (2020):

El periodismo inmersivo es una respuesta a los métodos novedosos de la comunicación de noticias para la experimentación de los hechos de manera vivida y cercana de los acontecimientos. De ahí que las indagaciones posteriores incorporen entrevistas a especialistas del área con la finalidad de mostrar los procesos internos de creación y distribución de los elementos inmersivos. (pág. 30)

Así, el periodismo inmersivo redefine el rol del espectador ante ideas del realismo mediático y percepción sensorial de los acontecimientos en primera persona, siendo idóneo el estudio completo desde el punto de vista de expertos.

Adicionalmente, la presentación dinámica de la información invita a la audiencia a participar en las historias y a procesar los datos de manera efectiva en un medio determinado por altos niveles de saturación. Conforme a Domínguez (2015) el periodismo inmersivo hace referencia a la metodología narrativa que implementa técnicas visuales interactivas con el fin de inducir el papel protagónico de los usuarios. Recientemente se ha ampliado la elaboración de material periodístico y documentales basados en esta orientación (pág. 420). Dicho enfoque confirma el progreso de la comunicación y la reciente dependencia del espectador para dar sentido a la historia mediante experiencias diversas que preserven la integridad informativa.

La interactividad es un componente clave en la redefinición del nexo de los usuarios con las tecnologías y los medios de comunicación donde se describe un proceso bidireccional con la ayuda de interfaces con resultados novedosos y no previsibles. En correspondencia con Santos et al. (2023) el estudio de la interactividad revela debilidades al ampliar la dimensión especialmente en las restringidas funciones para la creación de contenidos y correlación entre usuarios (págs. 86-87). En ese sentido, el continuo desaprovechamiento de la participación de la audiencia reducen el valor y el tiempo de permanencia en un sitio web trascendiendo negativamente en la proyección del medio.

En esta línea, la interactividad define la experiencia del usuario a partir de la esquematización responsiva y estructuras sutiles. Aunque, los mecanismos cooperativos siguen un proceso de consolidación para que la audiencia participe plenamente. Citando a Fondevila et al. (2020):

La interactividad es percibida por el usuario cuando la navegación es eficiente en cuanto a diseño, rapidez de carga y tamaño adaptable del sitio web. Pese a que presentan espacios para comentar o participar en foros, estos no forman parte de un comportamiento frecuente al menos que se trate de temáticas sociales o políticas de conmoción (pág. 1428).

En virtud de ello, la funcionalidad de la interactividad se ve subestimada ante la competencia innovadora del periodismo digital, en el cual está presente un desarrollo desigual de la técnica y los espacios de cuestionamientos y de construcción colectivo condicionando el desarrollo de una ciudadanía crítica.

## **2.2. Fundamentación teórica y conceptual**

### **2.2.1. Teoría**

El periodismo inmersivo es una innovación significativa dentro del campo de la comunicación donde los usuarios gozan de la oportunidad de vivir las noticias de manera profunda y participativa. Según De la Peña et al. (2010) la teoría del periodismo inmersivo hace referencia a la creación de noticias de tal forma que los espectadores logren experimentar los acontecimientos como si fueran los protagonistas y vivir los hechos reportados de manera directa (pág. 291). En definitiva, el periodismo de inmersión permite que las noticias sean percibidas subjetivamente y contribuyen a la involucración sensorial del público para mayores interpretaciones y reacciones ante los eventos informativos.

Dentro de este marco, las herramientas tecnológicas avanzan y con ella se intensifica la sensación de presencia que los usuarios prueban al interactuar con las narrativas. Van Damme et al. (2019, como se citó en Hernández & García, 2024) desarrolla la teoría de la presencia en la que subraya que un mayor nivel de inmersión resulta en un nexo profundo entre el espectador y el contenido para comprender la realidad presentada (pág. 7). Esta unión es útil en el periodismo inmersivo ya que busca informar e involucrar al usuario en la

narrativa que resuena emocionalmente, siendo capaz de recordar de mejor manera los detalles para formar opiniones sólidas en temas complejos.

Por otro lado, la interactividad es una propiedad inherente a un medio y un proceso que se desarrolla mediante la interacción entre las partes involucradas. Según Rafaeli & Sudweeks (1997):

La teoría de la interactividad evidencia un intercambio recíproco y una respuesta activa entre los participantes, lo que conlleva que los mensajes circulen en ambas direcciones. Más allá de una cualidad del medio utilizado, es un componente de un proceso que alcanza su ampliación en la sucesión de intercambios comunicativos. (pág. 2)

Este enfoque enfatiza la naturaleza bidireccional y reactiva de la comunicación donde los mensajes fluyen de emisor a receptor y ocasionan respuestas para entender las relaciones comunicativas en un medio cada vez más conectado.

De igual modo, la interactividad de las interfaces tributa en la navegación intuitiva y una respuesta en tiempos cortos para garantizar la accesibilidad del contenido. De acuerdo con Coomans (1995, como se citó en Estebanell, 2002) la interactividad abarca aspectos funcionales que garantizan que los esquemas preestablecidos no sean rígidos y tengan una interfaz agradable al compromiso y participación en las plataformas de comunicación (pág. 25). Al fomentar una experiencia interactiva promovida por la exploración y el diálogo ocurre una potenciación de la capacidad de los usuarios para ser parte de la conexión con la información.

### **2.2.2. Conceptual**

#### **2.2.2.1. Periodismo inmersivo**

Los investigadores han clasificado el periodismo inmersivo de acuerdo al aprovechamiento de los avances tecnológicos en aras de mejorar el entorno del usuario. Existen dos enfoques para esta categorización, el primero ocurre cuando la utilidad de las tecnologías integra profundamente al usuario en una experiencia denominado periodismo inmersivo de alto nivel, y el segundo de bajo nivel que emplea medios menos sofisticados, pero mantienen la participación de la audiencia (De la Peña, 2014). Por lo tanto, el periodismo de inmersión avanzará a medida que las herramientas tecnológicas lo

permitan, estableciendo una relación directa entre la sofisticación con el tipo de experiencia informativa que se ofrece.

#### **2.2.2.2. Tecnologías inmersivas**

Los modelos teóricos relacionados con las tecnologías de la información y comunicación han propuesto la comprensión y la predicción de comportamientos ante la incorporación de nuevas innovaciones. En consonancia, el modelo de aceptación tecnológica o en su abreviatura TAM de Davis (1989, como se citó en Yong, 2004) permite conocer los factores externos que actúan en la percepción de cuan útil resultaría y cuan fácil sería la utilización de la tecnología, de manera que se conozca el éxito de la integración de las mismas (pág. 192). A partir de lo expuesto, los sistemas tecnológicos, aunque técnicamente sean eficientes no alcanzarán su máxima notoriedad si evaden la apreciación subjetiva en cuanto a la facilidad y utilidad de su uso.

De igual manera, la difusión de las innovaciones no es uniforme ya que está determinada por la comprensión de los beneficiarios, la accesibilidad y adaptabilidad de acuerdo a las necesidades existentes. Rogers (2003, como se citó en Ochoa y Peña, 2012) indica:

La teoría de la difusión de la innovación (TDI) aborda el proceso de evaluación, aceptación, rechazo o adopción de una innovación mediante las siguientes características: la ventaja relativa en la que se define si la innovación es superior con la que ya existe; la complejidad basada en el entendimiento de la tecnología; la compatibilidad alineada a principios, requerimientos y hábitos de los beneficiarios; la observabilidad de las ventajas o las respuestas de la innovación para otros; finalmente se encuentra la experimentación en la que se demuestra la efectividad de la innovación previamente a la aceptación. (pág. 3)

Lo anteriormente mencionado demuestra que las innovaciones como es el caso de las tecnologías inmersivas, si son vistas como complejas o desconectadas de la realidad tienen menos posibilidades de ser admitidas ya que estas deben estar alineadas al contexto y expectativas para aumentar la probabilidad de aceptación.

### **2.2.2.3. Narrativa inmersiva**

La narrativa inmersiva ha modificado la manera de contar las historias con la involucración de los elementos interactivos y sensoriales que generan una conexión emocional y profunda en los actores del relato. Según Bucher (2017) los fundamentos narrativos inmersivos se construyen a través del sonido diseñado para este medio, una reinención de las modalidades tradicionales, creación de una experiencia para captar la atención del espectador y una interacción de los actores con el público (pág. 91). Por lo tanto, la presentación de la historia inmersiva debe ser holística, es decir, involucrar al espectador integralmente desde la potenciación de su experiencia hasta el enganche emocional con la narrativa.

En el campo de la comunicación y la narrativa, el concepto de transporte narrativo toma relevancia al explicar la forma en que las historias impactan en las creencias y actitudes de la sociedad. Conforme a Green & Brock (2000) existe la teoría narrativa de transporte en el que las nuevas perspectivas emocionales y cognitivas brindadas por el relato alteran los comportamientos y las creencias de las personas al sentir una desconexión temporal con la realidad (pág. 701). Este escenario denota que la narrativa inmersiva tiene el poder de transformar la relación de los individuos con el entorno a tal punto de reevaluar sus convicciones y conductas en el ámbito social.

### **2.2.2.4. Prosumidor**

El progreso de las dinámicas culturales en el área digital ha dado lugar a nuevos términos que evidencian el papel activo de los consumidores en la creación del contenido. El autor Scolari (2013) analiza las narrativas en diferentes medios para entender que los usuarios no consumen la información de manera pasiva, por el contrario, se convierten en prosumidores dispuestos a enriquecer el mundo narrativo con nuevas creaciones (págs. 222-223). Así, la contemporaneidad de los usuarios provoca que participen de manera creativa y activa en la expansión de las narrativas con un sentido de comunidad a través de la interacción con las historias.

De igual forma, el panorama de los medios de comunicación ha contribuido a la democratización de la producción del contenido donde los usuarios manifiestan su creatividad y necesidades en las plataformas y programas. De acuerdo con Castells (2009):

Los dispositivos tecnológicos de la Web 2.0 han evolucionado la interacción de los consumidores dándoles la capacidad de crear y difundir su propio contenido, donde las organizaciones de noticias reconocen el potencial de los usuarios en las producciones online o programas de televisión. (pág. 142)

En función de lo afirmado, las empresas de comunicación reconocen la tendencia del prosumidor y aprovechan la capacidad de los usuarios para desarrollar la autenticidad, gestionar la calidad y veracidad del contenido, y a su vez guardar la responsabilidad de la comunicación.

#### **2.2.2.5. Accesibilidad tecnológica**

La fase moderna y versátil del acceso a los soportes tecnológicos conlleva la identificación de su disponibilidad y las circunstancias anticipadas y consecutivas en torno a los motivos y las capacidades de un uso eficaz. Van Dijk (2017) indica:

El acceso a la tecnología no es únicamente un acto aislado de disponer de una conexión y un dispositivo, sino que al mismo tiempo los usuarios deben tener actitudes favorables ante la innovación que admita un ejercicio constante de actualización de software, servicios y hardware. Un uso auténtico dependerá de la apropiación de la tecnología y los conocimientos básicos para que el acceso aumente su valor. (pág. 2)

El enunciado proyecta un sentido de acceso a la tecnología desde la sostenibilidad en el tiempo, en el cual la adquisición de un soporte no debe ser distante de las condiciones sociotécnicas, puesto que los usuarios son quienes definen una apropiación modernizada y crítica ajustada a los cambios constantes.

Igualmente, las infraestructuras tecnológicas son aceptadas por la proyección funcional e institucional, así como por los hábitos locales, relaciones sociales y los conocimientos presentes de la audiencia. Teniendo en cuenta a Star & Ruhleder (1996):

Las plataformas exageradamente estructuradas y homogéneas fracasan en un entorno real debido a que en tiempos actuales se considera la experiencia directa y dinámica de los usuarios, los cuales provocan la personalización de los espacios virtuales de acuerdo a sus requerimientos y conocimientos. El proceso de transformación ocurre

cuando el área institucional reinterpreta la función de la comunidad de acuerdo al uso de las tecnologías emergentes. (pág. 127)

Con base en la infraestructura técnica, la funcionalidad del diseño web y la lógica top-down de las instituciones, tienen igual importancia que la predisposición de ser reconfigurada y potenciada de acuerdo a las destrezas de quienes la usarán. Por lo tanto, la informalidad, experimentación y conocimientos del contexto son mecanismos de variantes organizacionales.

#### **2.2.2.6. Calidad de la narrativa tradicional**

El procesamiento del contenido y la cooperación de la audiencia son elementos estudiados en el framing respecto a los medios de comunicación. Como expresa Entman (2007) el encuadre admite la perceptibilidad de elementos para activar la interpretación de la audiencia, es decir, presenta una orientación al identificar lo emitente con la finalidad de que se tomen decisiones oportunas (pág. 164). En tal sentido, el encuadre del medio de comunicación es significativo al disponer el modo de presentación de un contenido que moldeará el criterio general.

De forma similar, la estética, funcionalidad y dimensión social constituyen la calidad informativa donde se define lo sobresaliente de una noticia en un medio de comunicación. McQuail (1992) sostiene que:

La calidad de información consigue evaluarse de manera básica en la estructura visual y formal de la noticia, sin embargo, requiere mecanismos para detallar el estilo de desarrollo de la información, y a su vez tomar en consideración la utilidad en el debate de la audiencia. (pág. 16)

Por esta razón, el periodismo incita una apreciación social conforme a la democracia no condicionado a la apariencia y objetividad del formato de las fuentes, de esta manera llega al registro de eventuales sesgos.

#### **2.2.2.7. Interactividad**

La interactividad abarca la calidad y la cantidad de respuestas que el sistema logre ofrecer para un grado variable de libertad y control al usuario.

La interactividad se refiere a la comunicación del usuario y un sistema sea informático, de video u otro tipo, en el cual su evaluación dependerá de las opciones de expresión, la libertad que posee el usuario y al feedback dentro del sistema. (Danvers, 1994, pág. 146)

Por lo expuesto, las dimensiones contienen la facilidad de uso, accesibilidad a las interfaces y complejidad de las interacciones dentro de las plataformas puesto que permitirá el desarrollo de estrategias comunicativas en favor de la conexión con la audiencia.

#### **2.2.2.8. Clasificación de la interactividad: cognitiva, funcional y emocional**

La interactividad es un elemento notable en la comunicación moderna especialmente por los efectos provocados en la audiencia durante el rastreo del contenido digital. Robledo et al. (2022) señalan la teoría de Chung:

La base teórica identifica cuatro modalidades de presentación interactiva abordada al ofrecer al público varias opciones de elección, posibilidad de personalizar las opciones de adaptación, iniciativas que admiten a la audiencia enunciar sus criterios y consentir contenido y por último el establecimiento de oportunidades para una conexión social. (pág. 5)

De esta manera, la identificación de diversas modalidades de presentación interactiva contribuye a un mayor compromiso y satisfacción del usuario ya que coloca de manifiesto la atención del público y la riqueza de la información para un entendimiento profundo y crítico de la estructura del contenido.

Asimismo, el uso de los medios de comunicación ha sido tradicionalmente estudiado desde aquellas motivaciones detrás del consumo mediático en el que las personas acceden a los medios para obtener una gratificación emocional, fortalecer vínculos sociales y reafirmar su identidad personal. Katz et al. (1973) proponen:

La teoría de usos y gratificaciones establecen que el consumo de medios responde a diversas necesidades: cognitivas por el cual se busca estar al tanto de lo que sucede, afectivas o evasivas para explicar la necesidad de relajación o entretenimiento, de desarrollo personal y el social con el fin de reforzar las relaciones interpersonales. (pág. 166)

Por ello, la utilización de los medios es un proceso activo y deliberado donde los usuarios deciden conscientemente los contenidos a consumir en función de sus necesidades, beneficios personales, emocionales o sociales, y a su vez los medios se adaptan a los contextos y momentos de la vida de los usuarios.

#### **2.2.2.9. Mecanismos de interactividad: feedback**

La continua necesidad de entender la interacción de los usuarios con los contenidos da paso al aprovechamiento de la información para aumentar su calidad. Ksiazek et al. (2016) expresan que el mecanismo de interactividad usuario-contenido se relaciona con la retroalimentación de la audiencia con respecto a los contenidos que consumen, y la interactividad usuario-usuario está basada en la eventualidad de crear diálogos y conexiones entre ellos (pág. 505). Por ello, es preciso la utilización del mecanismo feedback para democratizar la información y construir conocimientos en una comunidad activa y comprometida a la diversificación de puntos de vista.

Así pues, la capacidad de los medios y las plataformas contribuirá en los intercambios comunicacionales donde la retroalimentación y la adaptación de los mensajes son fundamentales. De acuerdo con Fisher (1980):

La comunicación y la interacción describen un proceso único en el cual existe la dimensión estructural que enfatiza el elemento de la retroalimentación para cerrar el ciclo comunicativo y la noción de red para distinguir los patrones de comunicación que permiten la conexión de los miembros de un grupo. (pág. 776)

Por lo expuesto, la interdependencia de la estructura de la comunicación y la acción derivada de la misma permiten una interacción efectiva donde la calidad de los intercambios sociales dependerá del contenido transmitido y de las respuestas posteriores, es decir, del grado de profundidad en la retroalimentación y el compromiso del usuario. Si los intercambios se vuelven más interactivos, el diálogo aumenta en cohesión y significado.

#### **2.2.2.10. Modelo de interactividad: constructivista**

La interactividad presenta un alto posicionamiento en el diseño de las plataformas y medios de comunicación, en el cual los usuarios participan activamente en el proceso comunicativo o en la mayoría de casos, la misma cae en una fachada de interacción superficial. Tal como lo plantea Cebrián (2000) la interactividad es percibida desde un

modelo dirigista que sugiere rutas de interacción predefinidas y un modelo constructivista que le asegura al usuario ser participe en la generación de contenido o en formas de comunicación autónomas (pág. 38). Así pues, el autor alude a la verdadera interactividad en la que el usuario ejerce una mayor influencia en la toma de decisiones dentro de una plataforma o en su defecto estaría ante una participación guiada evadiendo la promesa inicial de una interacción digital.

Igualmente, la interactividad se ha convertido en un componente relevante en la comunicación moderna, especialmente en la influencia en la comprensión del contenido por parte de la audiencia. Fernández et al. (2011) consideran:

La teoría de flujo de Csikszentmihalyi, en el cual existe un estado de experiencia óptima al sumergirse plenamente en la actividad sean estas personas apasionadas por sus actividades, o quienes, a pesar de realizar tareas aversivas, poseen la habilidad de transformarlas en experiencias placenteras. (pág. 76)

De conformidad con lo declarado, la inmersión completa y el control de una actividad en la teoría de flujo permite que los inconvenientes de las tareas coincidan con las habilidades del individuo para reducir el aburrimiento y transformar las actividades que aparentan ser tediosas en oportunidades de crecimiento personal y satisfacción. Por lo tanto, el flujo depende de la experimentación y el manejo a nivel cognitivo y emocional para aumentar el potencial de gratificación.

#### **2.2.2.11. Características de la interactividad: inmediatez, personalización y participación**

La interactividad se manifiesta de diversas maneras, cada una con las características que aumentan la experiencia del usuario. En este sentido, Masip & Suau (2014) clasifican a la interactividad de la siguiente manera:

La interactividad selectiva que personaliza el contenido de acuerdo a las preferencias individuales; la interactividad participativa que fortalece la interacción del usuario, la comunicación con profesionales y el contenido; y la interactividad productiva que impulsa la colaboración del medio con el usuario. (pág. 4)

Por esa razón, la variedad de interacciones revela el avance de la relación de los usuarios y el contenido en cuanto a la manera en que ocurre la personalización del material,

la comunicación en un ambiente colaborativo y la exposición a una diversidad de voces para aumentar el compromiso.

Además, la interactividad relativa al tiempo busca nuevos espacios de diálogo acordes a las configuraciones tecnológicas del momento para que, en lugar de concentrarse únicamente en dar respuestas inmediatas, aseguren una contribución continua de los usuarios a favor de un sitio web. Como señala Rafaeli (1988) la interactividad presenta una estructura de comunicación apoyada en mensajes activos, constantes e incluyentes con el fin de que el usuario refuerce las publicaciones iniciales (págs. 119-121). Una vez que la sostenibilidad del mensaje y la retroalimentación sean incorporadas auténticamente, el contenido informativo contará con nuevos criterios a ser integrados en producciones siguientes.

#### **2.2.2.12. Adaptabilidad y modificabilidad del contenido**

El modo de difundir la información es igual de importante como su cantidad y calidad puesto que si la interacción es negativa dificulta el entendimiento del contenido, anula el objetivo del medio y distancia al usuario, por el contrario, con el cumplimiento de estándares de funcionalidad incitará su regreso. Norman (1988) afirma que el éxito en un sitio web tiene lugar con una investigación anticipada de los anhelos del usuario lo cual no trata con supuestos universales, más bien, extiende el estudio sobre la forma, el tiempo y las razones de uso (pág. 232). Por este motivo, un diseño eficaz plasmará los comportamientos del usuario en una práctica concreta paralelo a la responsabilidad de la innovación. La interpretación se fundamenta en lo que el usuario hará, el proceso a ejecutar y los resultados a observar para prevenir la distancia por altos esfuerzos.

De modo similar, la duración del usuario en una página web es elemental ya que la disputa por la atención del contenido apremia en los medios de comunicación. Garrett (2002) sostiene que un sitio web, aunque tenga información destacada o soportes dinámicos si es complicado de entender o de difícil navegación, pierde el valor ante el usuario (págs. 14-15). Lo cual muestra que, si la interfaz conlleva una desorientación, el sentido del contenido se desvanece ante la apreciación del usuario y pone en peligro la presencia digital del medio.

## **2.3. Marco Legal**

### **2.3.1. Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural**

El acceso libre a la información y las nuevas tecnologías conllevan el surgimiento de experiencias avanzadas no exclusivas a un grupo privilegiado, por el contrario, la normativa incentiva a los Estados a aminorar las desigualdades y respaldar las innovaciones vanguardistas y equitativas tanto en producción como en el consumo de información.

#### **Artículo 12 – La función de la UNESCO**

Por su mandato y sus funciones compete a la UNESCO:

(d) facilitar la aplicación del Plan de Acción cuyas orientaciones principales figuras a continuación de la presente Declaración.

Los Estados Miembros se comprometen a tomar las medidas apropiadas para difundir ampliamente la Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural y fomentar su aplicación efectiva, cooperando en particular con miras a la realización de los siguientes objetivos:

11. Luchar contra las disparidades que se han dado en llamar “brecha digital”-en estrecha cooperación con los organismos competentes del sistema de las Naciones Unidas- favoreciendo el acceso a los países en desarrollo a las nuevas tecnologías, ayudándolos a dominar las tecnologías de la información y facilitando a la vez la difusión electrónica de los productos culturales endógenos y el acceso de dichos países a los recursos digitales de orden educativo, cultural y científico, disponibles a escala mundial. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2001, art. 12)

### **2.3.2. Constitución de la República del Ecuador 2008**

Un Estado Constitucional y Democrático focalizado en justicia y derechos dispone en la Constitución de la República del Ecuador, el derecho a la comunicación desde una actuación en libertad individual y colectiva para respaldar la inclusión y participación de la ciudadanía. Por ello, el énfasis en la comunicación, reconoce la equidad, pluralidad, acceso a

la información y libertad de expresión, como aquellos principios para transformaciones comunicacionales y sociales.

### Sección tercera

#### Comunicación e Información

**Art. 16.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

**Art. 17.-** El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

1. Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la exploración de redes inalámbricas, y precautelará que en su utilización prevalezca el interés colectivo.

**Art. 18.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

2. Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

### Capítulo sexto

#### Derecho de libertad

**Art. 66.-** Se reconoce y garantizará a las personas:

6. El derecho a opinar y expresar su pensamiento libremente y en todas sus formas y manifestaciones.

## Sección séptima

### Comunicación social

**Art. 384.-** El sistema de comunicación social asegurará el ejercicio de los derechos de comunicación, la información y la libertad de expresión, y fortalecerá la participación ciudadana. El sistema se conformará por las instituciones y actores de carácter público, las políticas y la normativa; y los actores privados, ciudadanos y comunitarios que se integren voluntariamente a él. El estado formulará la política pública de comunicación, con respeto irrestricto de la libertad de expresión y de los derechos de la comunicación consagrados en la Constitución y los instrumentos internacionales de derechos humanos. La ley definirá su organización, funcionamiento y las formas de participación ciudadana. (Constitución de la República del Ecuador 2008, 2008, art. 16, 17, 18, 66, 384)

Particularmente, la comunicación cultural y tecnológica en el Ecuador es una forma de expresión que avala la participación de la ciudadanía y el acceso a las TIC acordando que el Estado promueva espacios informativos a fin de que haya un desarrollo colectivo y el ejercicio de la libertad, inclusión y democratización. De igual modo, el alcance presenta una vertiente equitativa y democrática para que, en un medio accesible, los contenidos tengan un formato innovador propicio al entendimiento emocional y sensorial apoyado en el mandato constitucional.

## Sección tercera

### Comunicación e Información

**Art. 16.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

**Art. 17.-** El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada. (Constitución de la República del Ecuador 2008, 2008, art. 16, 17)

### **2.3.3. Ley Orgánica de Comunicación**

La Ley Orgánica de Comunicación expresa aquellos principios comunicativos, éticos, participativos y tecnológicos como sustento al derecho de una comunicación plural, con el fin de que los contenidos sean direccionados a una corresponsabilidad del medio con el desarrollo informativo y formativo de la ciudadanía, en el que obtengan una ampliación de la innovación e interacción.

#### Capítulo I

##### Principios

**Art. 12.-** Principio de democratización de la comunicación e información. Las actuaciones y decisiones de los funcionarios, y autoridades públicas con competencias en materia de derechos a la comunicación, propenderán permanente y progresivamente a crear las condiciones materiales, jurídicas y políticas para alcanzar y profundizar la democratización de la propiedad y acceso a los medios de comunicación, a crear medios de comunicación, a generar espacios de participación, al acceso a las frecuencias del espectro radioeléctrico asignadas para los servicios de radio y televisión abierta y por suscripción, las tecnologías y flujos de información.

**Art. 13.-** Principio de participación. - Las autoridades y funcionarios públicos así como los medios públicos, privados y comunitarios, facilitarán la participación de los ciudadanos y ciudadanas en los procesos de comunicación.

#### Sección II

##### Derechos de igualdad e interculturalidad

**Art. 35.-** Derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación. - Todas las personas tienen derecho a acceder, capacitarse y usar las

tecnologías de información y comunicación para potenciar el disfrute de sus derechos y oportunidades de desarrollo. (Asamblea Nacional, 2013, 12,13,35)

#### **2.3.4. Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Comunicación 2019**

Los medios de comunicación requieren evaluar su desempeño y mejorar sin intermisión, el contenido a difundir y el aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación, en el cual se actúe con responsabilidad ante las aportaciones críticas y técnicas en favor de los derechos informativos de la ciudadanía ecuatoriana.

##### Capítulo I

##### Alcance

**Art. 33.-** Sustitúyase el artículo 46 de la Ley Orgánica de Comunicación, por el siguiente:

Artículo 46.- Objetivos. El Sistema Nacional de Comunicación tiene los siguientes objetivos: d) Producir permanentemente información sobre los avances y dificultades en la aplicabilidad de los derechos de la comunicación, desempeño de los medios de comunicación, y el aprovechamiento de las tecnologías de la comunicación e información, teniendo como parámetros de referencia principalmente los contenidos en instrumentos internacionales de derechos humanos, en la Constitución y la presente ley. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2019, art. 33)

#### **2.3.5. Propuesta de código de ética para periodistas del Ecuador**

El reconocimiento formal del usuario en la producción de contenidos y la responsabilidad en la gestión del medio de comunicación son amparados por los protocolos de colaboración sostenida que desplazan la noción de pasividad dentro del proceso comunicativo y valida datos basados en la transparencia y rigurosidad de los mecanismos digitales.

**Artículo 104.-** Uso ético de contenido generado por los usuarios. El periodista que utilice contenido generado por usuarios (imágenes, videos o testimonios) debe hacerlo con el consentimiento adecuado y respetando los derechos de los autores originales. Además, se debe verificar la autenticidad de dicho contenido antes de su publicación

para evitar la difusión de material manipulado o fuera de contexto. (Fundamedios, 2024, art. 104)

### **2.3.6. Ley Orgánica de Telecomunicaciones**

La Ley Orgánica de Telecomunicaciones ampara el desarrollo, utilidad y acceso en equidad a las tecnologías haciendo válidos los principios de libertad, neutralidad de red, innovación y calidad del contenido, de forma que la ciudadanía materialice la información y logre comprenderla a totalidad y compartirla como un proceso de comunicación y derecho a servicios de telecomunicaciones.

#### Capítulo I

##### Consideraciones Preliminares

#### **Art. 3.-** Objetivos

Son objetivos de la presente Ley:

9. Establecer las condiciones idóneas para garantizar a los ciudadanos el derecho a acceder a servicios públicos de telecomunicaciones de óptima calidad, con precios y tarifas equitativas y a elegirlos con libertad así como a una información precisa y no engañosa sobre su contenido y características.

#### **Art. 5.-** Definición de telecomunicaciones

Se entiende por telecomunicaciones toda transmisión, emisión o recepción de signos, señales textos, vídeo, imágenes, sonidos o informaciones de cualquier naturaleza, por sistemas alámbricos, ópticos o inalámbricos, inventados o por inventarse. La presente definición no tiene carácter taxativo, en consecuencia, quedarán incluidos en la misma, cualquier medio, modalidad o tipo de transmisión derivada de la innovación tecnológica.

#### Título III

##### Derechos y obligaciones

#### Capítulo I

##### Abonados, clientes y usuarios

#### **Art. 22.-** Definición y tipos de usuarios

18. A acceder a cualquier aplicación o servicio permitido disponible en la red de internet. Los prestadores no podrán limitar, bloquear, interferir, discriminar, entorpecer ni restringir el derecho de sus usuarios o abonados a utilizar, enviar, recibir u ofrecer cualquier contenido, aplicación, desarrollo o servicio legal a través de internet o en general de sus redes u otras tecnologías de la información y las comunicaciones, ni podrán limitar el derecho de un usuario o abonado a incorporar o utilizar cualquier clase de instrumentos, dispositivos o aparatos en la red, siempre que sean legales. Se exceptúan aquellos casos en los que el cliente, abonado o usuario solicite de manera previa su decisión expresa de limitación o bloqueo de contenidos, aplicaciones, desarrollos o servicios disponibles, o por disposición de autoridad competente. Los prestadores pueden implementar las acciones técnicas que consideren necesarias para la adecuada administración de la red en el exclusivo ámbito de las actividades que le fueron habilitadas, para efectos de garantizar el servicio.

## Título VII

### Interconexión y acceso

#### Capítulo I

##### Disposiciones comunes

##### **Art. 68.- Acceso**

A los efectos de esta Ley, se entiende por acceso, a la puesta a disposición de otro prestador, en condiciones definidas, no discriminatorias y transparentes, de recursos de red o servicios con fines de prestación de servicios de telecomunicaciones, incluyendo cuando se utilicen para servicios de radiodifusión, sujetos a la normativa que emita la Agencia de Regulación y Control de las Telecomunicaciones, la misma que podría incluir entre otros los siguientes aspectos: el acceso a elementos y recursos de redes, así como a otros recursos y sistemas necesarios; las interfaces técnicas, protocolos u otras tecnologías que sean indispensables para la interoperabilidad de los servicios o redes. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2015, art. 3, 5, 22 y 68)

Ciertamente la jurisprudencia y normativas analizadas responden a la trascendencia del presente estudio y dispone un compromiso no eludible con la equidad de la información, de modo que brinde el acceso universal a los datos para generar una opinión pública sustentada en la autonomía y el razonamiento crítico, pilar en un país democrático. Así, la

UNESCO avala el pluralismo cultural y la libertad de expresión estableciendo una relación con la trascendencia geográfica y lingüística de las herramientas inmersivas y participativas puesto que admiten puntos de vista diferentes y auténticos, inclusive hallaría una oportunidad de co-creación de contenidos con el encuentro de diversas voces.

En Ecuador, la Norma Jurídica Suprema consolida la libertad de expresión, el acceso a la información y la participación de los ciudadanos que, trasladándolo a experiencias inmersivas, la audiencia sea un agente activo y de interacción donde personalice la información, concrete el acceso universal y disminuya los obstáculos por alfabetización mediática. De forma análoga, la Ley Orgánica de Comunicación dispone la democratización de la información y la participación de la ciudadanía en una obligación legal a favor del acceso a las TIC, en el cual su uso individual y la incorporación en los espacios comunicativos implica una producción de contenidos considerando una equidad informativa. A la vez, la Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Comunicación estipula la información veraz y oportuna en la que asociación con la inmersión digital admitiría la fiabilidad ante la creciente oferta informativa y la corrección inmediata en el feedback antes de la propagación de desinformación.

El Código de ética para periodistas del Ecuador sustenta la inclusión del público en el desarrollo de un evento noticioso en la medida que favorezca la responsabilidad colectiva y coautoría, lo cual tendrá apertura con la evaluación de calidad y diseños accesibles para los diferentes niveles de alfabetización digital. Asimismo, la aplicación de la ética en las prácticas tecnológicas requiere estar acorde al respeto y dignidad de la audiencia para asegurar una equidad informativa.

Por último, la Ley Orgánica de Telecomunicaciones involucra el derecho de la ciudadanía a un servicio de telecomunicaciones de manera tecnológica y estructural, en el cual el contenido requiere ser técnicamente accesible para aumentar la calidad de los mecanismos entre los usuarios y contenidos, enfocándolo en las innovaciones tecnológicas vigentes o emergentes jurídicamente protegidos. La neutralidad de la red es un elemento a considerar para permitir una práctica sin condicionamientos de proveedores de servicios, red o infraestructura que amplie los tipos de contenidos y servicios digitales en beneficio de las experiencias inmersivas y la disponibilidad para la audiencia en general.

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Enfoque de investigación**

El enfoque cualitativo se empleó en esta investigación puesto que las percepciones, condiciones y significados de la carente integración del periodismo inmersivo y los niveles bajos de interactividad requieren un estudio amplio desde la visión analítica y profesional de periodistas sumado a los mecanismos utilizados en el sitio web Ecuavisa, a fin de que refleje el estado del ejercicio periodístico actualmente y se brinde consideraciones al sistema digital en favor de la transformación comunicacional y social. Citando a Hernández et al. (2014):

El enfoque cualitativo comprende el estudio a cabalidad de temáticas a partir de experiencias de los involucrados y un proceso circular, en el cual los datos ingresarán a una etapa de análisis para luego ser interpretados y comprender el significado de los entornos o comportamientos sin que sean manipulados. (págs. 7,11)

Por ende, la selección del enfoque cualitativo fue óptimo para averiguar las connotaciones de las dimensiones tecnológicas, narrativas, funcionales y participativas conforme a criterios de conocimiento profesional, disponibilidad de recursos, resistencia al cambio y ampliación de la interactividad con los usuarios. Al realizar entrevistas y observaciones se logró el aporte de recomendaciones valorativas y pertinentes al desarrollo comunicativo, alineado a las formas de consumo de la audiencia e innovación en los productos periodísticos que permitan la utilidad en posteriores estudios.

#### **3.2. Tipo de investigación**

##### **3.2.1. Investigación descriptiva**

La investigación descriptiva fue de utilidad debido al enfoque para detallar las características del fenómeno relacionado al periodismo inmersivo y la influencia en la participación de los usuarios, sin manipular las variables y obtener una comprensión precisa con datos cercanos a la realidad. Como afirma Hernández et al. (2014):

La investigación descriptiva entrega una visión clara y detallada de las características de los fenómenos que poseen similitudes, el cual integra un enfoque metódico para estudiar la forma de organización y funcionamiento de los mismos, recopilando información fácilmente comparada con datos de otras investigaciones. En definitiva,

es de gran valor para entender el acontecimiento en cuestión y sus dinámicas. (pág. 92)

De este modo, la investigación descriptiva se orienta en qué está sucediendo mediante la especificación de los atributos, percepciones, comportamientos o características del objeto de estudio. Especialmente fue apropiado para tener una visión general de la situación actual del periodismo inmersivo en Ecuavisa identificando tendencias o patrones en los datos, así como los niveles particulares de interactividad dentro de la oferta informativa. Los resultados descriptivos llegaron a ser informativos para la toma de decisiones estratégicas de la percepción de las tecnologías inmersivas y la interacción con el contenido en pro del sitio web.

### **3.3. Diseño de investigación**

Para el desarrollo investigativo respecto al tema periodismo inmersivo y la interactividad en el sitio web Ecuavisa, se eligió un diseño de investigación no experimental en virtud de que los objetivos de estudio orientan a la comprensibilidad y al carácter descriptivo de la realidad sin intervención directa en las condiciones del mismo. De acuerdo con Cabezas et al. (2018):

Los estudios no experimentales eluden la alteración intencional de las variables centrándose en la observación y el registro de los sucesos, los cuales son categorizados en función del tiempo de recopilación de datos o la validación experta de los instrumentos de medición. (pág. 79)

Por consiguiente, la investigación empleó dicho diseño al efectuar un análisis realista y sin posibles sesgos provenientes de la intervención, de modo que desarrolló una base concluyente de los comportamientos del objeto de estudio para reforzar la validez de las interpretaciones presentadas.

En ese marco, la investigación no experimental adquiere un diseño transeccional descriptivo apropiado ya que las categorías y modalidades de las variables son estudiadas y comprendidas hacia lo concreto. Hernández et al. (2014) plantea que en un único punto temporal la información será recopilada y el investigador clasifica los elementos de análisis según los atributos o comportamientos observables para formular una descripción (pág. 155). Por este motivo, el diseño permitió la comprensión de las características del objeto de estudio enfocado en las percepciones de los profesionales en comunicación convirtiendo las entrevistas en un elemento de aproximación a la realidad en torno al contenido inmersivo, la

narrativa tradicional y el vínculo con los usuarios. Siguiendo con la utilización de la matriz de análisis de contenidos para el registro sistemático de los componentes inmersivos e interactivos, y patrones de respuesta a partir de un análisis riguroso de las piezas periodísticas tradicionales.

### **3.4. Alcance de la investigación**

Actualmente, el periodismo enfrenta adversidades para atraer a los usuarios y brindar experiencias informativas, por ello se estableció un alcance descriptivo que al abordarlo en el sitio web Ecuavisa se consideró los factores relacionados al ejercicio periodístico y la audiencia a la que se dirige, las plataformas tecnológicas utilizadas y las tendencias de interactividad con la información, de manera que se utilizó indicadores claros para plantear estrategias dirigidas al ajuste de la máxima conexión con los usuarios.

Así, examinó las características del periodismo inmersivo y los niveles de interactividad para comprender la competencia narrativa y experiencial de acuerdo a la progresiva estructura tecnológica de la información, identificación de los factores de involucramiento, satisfacción y disposición en beneficio de los usuarios y el aumento del consumo de los contenidos, por último, la definición de estrategias de optimización de recursos inmersivos e interactivos considerando los objetivos comunicativos en constante cambio y el fortalecimiento del nexo con la audiencia.

### 3.5. Operacionalización de variables

**Tabla 1** Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Preguntas	Técnica de levantamiento de información
<b>Periodismo inmersivo</b>	Según Casini (2022) define al periodismo inmersivo como un recurso experimental híbrido capaz de desarrollar un valor significativo en la narración de los hechos, inclusive en áreas educativas y entidades creativas y tecnológicas. Por ello la reinención del estudio es fundamental en los procesos de innovación (pág. 115)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tecnologías inmersivas.</li> <li>2. Narrativa inmersiva.</li> <li>3. Prosumidor.</li> <li>4. Accesibilidad tecnológica.</li> <li>5. Calidad de la narrativa tradicional.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percepción de utilidad y facilidad de uso de las tecnologías.</li> <li>2. Creación de experiencias a nivel emocional.</li> <li>3. Nivel de participación y creación de contenido.</li> <li>4. Disponibilidad de dispositivos relacionados a tecnologías inmersivas.</li> <li>5. Claridad y efectividad de la transmisión del mensaje.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuál es el valor estratégico de la integración de tecnologías inmersivas en el equipo editorial y la facilidad de uso en la audiencia del sitio web Ecuavisa?</li> <li>2. ¿Qué capacidad narrativa presenta el sitio web Ecuavisa para crear experiencias emocionales en comparación con los relatos inmersivos?</li> <li>3. ¿Qué mecanismos del sitio web Ecuavisa se utilizarían para que las audiencias participen activamente de modo similar a la experiencia inmersiva?</li> <li>4. ¿Cómo evalúa el acceso tecnológico y la disponibilidad de dispositivos para consumir contenidos inmersivos en el sitio web Ecuavisa?</li> </ol>	<p>Entrevista</p> <p>Matriz de análisis de contenido</p>

				5. ¿Qué elementos narrativos tradicionales deberían optimizarse para fomentar el periodismo inmersivo y la efectividad del mensaje en el sitio web Ecuavisa?
<b>Interactividad</b>	En correspondencia con Valverde (2020) la interactividad es aquel mecanismo que otorga material adicional a la audiencia, incluso posibilita su incorporación funcional en la estructura del programa, de modo que las respuestas son procesadas para la personalización (pág. 21)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clasificación de la interactividad: cognitiva, funcional y emocional.</li> <li>2. Mecanismo de interactividad: feedback.</li> <li>3. Modelo de interactividad: constructivista.</li> <li>4. Características de la interactividad: inmediatez, personalización y participación.</li> <li>5. Adaptabilidad y modificabilidad del contenido.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grado de adaptación, comprensión y respuesta emocional del usuario.</li> <li>2. Calidad, accesibilidad y disponibilidad de herramientas de respuesta.</li> <li>3. Nivel de autonomía en el sistema.</li> <li>4. Tiempo de respuesta, elementos personalizables y frecuencia de interacción.</li> <li>5. Nivel de flexibilidad y actualización del contenido.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo el diseño del sitio web Ecuavisa permite un cuestionamiento crítico y evoca una respuesta emocional en los usuarios?</li> <li>2. ¿Qué mecanismos de feedback debería incluir el sitio web Ecuavisa para asegurar una respuesta tangible a las sugerencias brindadas por los usuarios?</li> <li>3. ¿Qué recursos de autonomía del sitio web Ecuavisa son necesarios para que el usuario interprete la nueva información con sus conocimientos previos?</li> <li>4. ¿Qué características debería constar en el sitio web Ecuavisa para que el sistema brinde un tiempo de respuesta adecuado, posea elementos personalizables y participativos en favor de la interactividad con el usuario?</li> </ol>

---

5. ¿Qué métodos integraría en el sitio web Ecuavisa con la finalidad de que el contenido sea ajustado a las preferencias y necesidades de los usuarios?

---

### **3.6. Población y período de estudio**

#### **3.6.1. Población**

El diseño de la investigación toma en consideración el entendimiento de los agentes que evalúan, conceptualizan, producen e implementan los formatos comunicativos en torno al conocimiento técnico y práctico de los contenidos periodísticos. Vizcaíno et al. (2023) enfatizan que la población hace referencia al grupo total de personas o elementos que cuenta con características relevantes o cumplen criterios necesarios para el análisis de un estudio de investigación (pág. 9747). Por consiguiente, la población estuvo formada por los sujetos que comparten propiedades o condiciones de interés en una indagación, en esta instancia los profesionales en comunicación estuvieron involucrados al ser quienes manejan la incorporación de nuevos formatos que inciden determinadamente en el diseño de las prácticas informativas y la fidelización de los usuarios. En general, de acuerdo con la Federación Nacional de Periodistas del Ecuador (FENAPE) comprende de cuatro mil afiliados activos dispuestos en Colegios de Periodistas por provincias, dicha cifra reforzó la elección de los participantes y dimensionó la capacidad de incidencia del estudio.

#### **3.6.2. Período de estudio**

El periodo de estudio de la investigación empezó el 12 de agosto del 2024 en una fase inicial de indagación sobre el periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa, el cual fue seleccionado estratégicamente para valerse de la trascendencia de los medios informativos y tecnológicos en constante evolución. Posteriormente, se estableció el planteamiento del problema, sumado al marco teórico y conceptual del 03 de marzo al 19 de abril. Más adelante, el marco metodológico se desarrolló del 21 de abril al 10 de mayo, y continuó el levantamiento de información y análisis de resultados del 12 al 31 mayo. Para concluir, se llevó a cabo las discusiones, conclusiones, recomendaciones y ejecución del resumen e introducción del 02 al 07 de junio del 2025.

### **3.7. Técnicas e instrumentos de levantamiento de información**

En razón de que la investigación se caracteriza por un enfoque cualitativo anteponiendo el entendimiento de percepciones de los sujetos de estudio, resulta complementario la utilización de las siguientes técnicas e instrumentos para una validez interpretativa de los resultados y una aseveración holística de lo investigado.

### **3.7.1. Entrevista**

La entrevista es aquella herramienta para visibilizar integralmente los fenómenos sociales contribuyendo de manera significativa al desarrollo de conocimientos en varias áreas de estudio. Su valor se evidencia en el diseño flexible y adaptativo para que los investigadores profundicen en las respuestas y exploren campos de interés emergentes. Los autores Díaz et al. (2013) consideran que:

La entrevista constituye una técnica de relevancia especialmente en investigaciones descriptivas y en las fases exploratorias, al igual que consta como una herramienta para la recolección de datos. En la investigación cualitativa está caracterizada por obtener información sobre un tema determinado, buscar la exactitud de los datos, conseguir la comprensión de los significados provenientes de los participantes, simultáneamente con la intervención activa del entrevistador durante su desarrollo para alcanzar un entendimiento profundo del discurso. (pág. 163)

Por lo tanto, el presente estudio admite la entrevista a licenciados en comunicación con especialidad en nuevas tecnologías y narrativas, quienes cuentan con vastos conocimientos sobre la evolución del procesamiento de la información con los usuarios. Desde la experticia en estrategias comunicacionales y una visión crítica de los fenómenos comunicacionales, será competente el direccionamiento a la evidencia de problemáticas comunes o adaptaciones reales en la práctica no documentada en la literatura.

### **3.7.2. Observación**

La observación es una técnica provechosa para la investigación al convertirse en un acto cognitivo activo y metódico, más allá de ser una simple contemplación pasiva. Por ello, es un elemento fundamental para aumentar el conocimiento científico y permitir la documentación e interpretación de la complejidad de las interacciones humanas y sociales. De acuerdo con Cortez & Maira (2019):

La observación adquiere matices que consideran el contexto, la subjetividad y la interpretación de las experiencias humanas. La observación metódica marca una diferencia sobre la observación cotidiana ya que incorpora un enfoque intencionado y sistemático, en el que responde a preguntas específicas para

recoger datos sobre fenómenos sociales basándose en una metodología clara que sirve de guía en el proceso de investigación. (págs. 4-5)

La guía de observación es un marco estructurado de utilidad en la recolección de datos sistemáticos y coherentes, correspondientes al análisis del sitio web Ecuavisa siendo conjuntamente integrados los elementos de accesibilidad, tecnología inmersiva, narrativa e interactividad. Para empezar, presenta las características de las tecnologías inmersivas y los elementos multimedia a fin de conocer el nivel de innovación de los contenidos. Finalmente, se integra el estudio de la interacción del usuario y la generación del contenido para identificar las oportunidades de una comunidad dinámica donde la retroalimentación es fundamental en el sistema informativo con un enfoque de navegación para comprender el nivel de participación de los usuarios en las historias presentadas, vital en el medio dentro de un entorno digital saturado.

### **3.7.3. Guía de preguntas**

El proceso de investigación requiere de instrumentos que aseguren la rigurosidad de resultados confiables y aplicables, en el que incluye una guía de preguntas con una estructura clara para tratar los principales aspectos que mantengan la óptica en los objetivos planteados. Según Lázaro (2021):

El guión de la entrevista debe contener un marco de referencia con aspectos principales y secundarios de la investigación alineados a los objetivos de estudio y organizados de manera lógica. En caso de que la entrevista tenga un criterio descriptivo, las preguntas tendrán un planteamiento basado en el suceso a ser estudiado. (págs. 73-74)

En tal sentido, el primer bloque de preguntas está enfocado en las características de las tecnologías inmersivas y las narrativas del periodismo que buscan entender su incidencia en la experiencia del usuario y la calidad de la información, así como comprender la modalidad del periodismo inmersivo con mayor potencial en Ecuavisa para adoptar formatos que se alineen a las expectativas y disponibilidad tecnológica del público.

Por su parte, el segundo bloque está destinado a la capacidad del sitio web Ecuavisa para incentivar la interacción del usuario, lo que puede ser influenciado por las condiciones actuales del periodismo inmersivo. El análisis de la variable contribuirá a

comprender el estado de retención de la información a través de la participación o colaboración con los usuarios.

#### **3.7.4. Análisis de contenido**

El análisis de contenido es un instrumento que reúne los componentes a identificar y registrar el fenómeno investigado, de esta forma permite la interpretación y el entendimiento integral de los datos para exponer conclusiones certeras. De acuerdo Riba (2009) el análisis de contenido logra la concentración del investigador en el recurso, colocando énfasis en la recopilación de datos mediante el desarrollo metódico de la percepción de los puntos más notables de la investigación (pág. 7). Es así como, se desarrolló la matriz de análisis de contenido en un marco organizado para obtener las características de las tecnologías inmersivas implementadas en el sitio web Ecuavisa, tal como el nivel de participación de las audiencias con respecto a la respuesta ante los formatos o presentaciones de contenido. De esta manera, se evaluaron los elementos del periodismo inmersivo y la interactividad dentro del cumplimiento de los objetivos comunicativos y la transmisión clara y efectiva de los contenidos.

#### 4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se presentarán los resultados adquiridos con la aplicación de una guía de preguntas bajo el enfoque cualitativo dirigida a expertos en comunicación, específicamente sobre los criterios determinantes en la definición del periodismo inmersivo y la interactividad de sitios digitales, al efecto de integrar el conocimiento fundamentado en definir estrategias desde las oportunas prácticas informativas y vigentes dentro del campo de la comunicación.

**Tabla 2** Matriz aplicada de entrevista a especialista en comunicación e información contemporánea

<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Escandón Montenegro Pablo Andrés</b>			
<b>Cargo</b>	Docente del área de comunicación de la Universidad Andina Simón Bolívar			
<b>Especialidad</b>	Doctor en Comunicación e Información Contemporánea			
<b>Entrevistador</b>	Galdea Montenegro Allison Anahi			
<b>Fecha</b>	30/Mayo/2025			
<b>Variable</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Observación del investigador</b>	<b>Análisis teórico</b>
<b>Periodismo inmersivo</b>	¿Qué valor estratégico tiene la integración de tecnologías inmersivas en el equipo editorial y la facilidad de uso en la audiencia de un sitio web?	El valor es que el receptor, usuario o lectousuario de este tipo de desarrollos, se implica y participa en el desarrollo del relato informativo, además aprende sobre eso. Tenemos un doble vinculo, la participación y el aprendizaje vicario que, a partir de ese, la comprensión de la temática o de lo que se está haciendo. La facilidad de uso, ahí principalmente tiene que ser un espacio hipermediático con interfaz sencilla en uso e instalación. Si se necesita un dispositivo	Nota la funcionalidad dualista del periodismo inmersivo: cognitiva y emocional, así como la accesibilidad.	De acuerdo con Murray (1997) el diseño idóneo de las experiencias inmersivas admite la agencia del usuario (participación) y el cambio de conocimiento.

	externo, es complicado para que el usuario pueda participar.		
¿Qué capacidad narrativa se requiere en las líneas editoriales para crear experiencias emocionales en comparación con los relatos inmersivos?	Principalmente que se sepa contar una historia para esa finalidad, no solamente la narrativa tradicional funciona y lo audiovisual es importante, el usuario o participante, debe ser un elemento incluido. Entonces necesitamos que los creadores de estos espacios o proyectos, tengan en cuenta al usuario como elemento importante.	Confirma el principio de inmersión en el que el usuario es parte del relato.	Ryan (2001) precisa que la inmersión demanda del involucramiento del lector en el texto sea por espacio, acción o protagonistas, y en la implicación imaginativa de la realidad.
¿Qué mecanismos se utilizarían para que las audiencias participen activamente de modo similar a la experiencia inmersiva?	Expandir el contenido para que los usuarios vayan desde otros espacios o plataformas hacia ese nodo central. Se necesita, justamente una estrategia de difusión o de enganche en otros medios sociales para que los usuarios se sientan motivados a participar.	Acentúa la consecución de la distribución y promoción de las experiencias inmersivas.	Como afirma Scolari (2013) cada plataforma suma elementos desde un universo narrativo distinto para complementar la historia o el disfrute de la misma.
¿Qué recursos disponibles permitirían el acceso tecnológico para consumir contenidos inmersivos en un sitio web?	El teléfono celular es uno de los dispositivos más popularizados dentro de la población y de esta manera generar este tipo de proyectos se puedan visualizar y consumir.	Pone énfasis en la portabilidad (transferencia de aplicaciones a distinta plataforma o dispositivo) para el acceso	Neto (2024) señala que el alza de dispositivos admisibles de nuevas tecnologías, tal como los teléfonos inteligentes, es una

			a contenidos inmersivos.	oportunidad para experimentar la interacción.
	¿Qué elementos narrativos tradicionales deberían optimizarse para fomentar el periodismo inmersivo y la efectividad del mensaje en un sitio web?	El personaje (la persona) o el hecho, esas dos posibilidades son importantes porque generan un vínculo con los receptores al tener en cuenta que ese personaje o carácter es cercano o que sucede algo muy relacionado con su comunidad o localidad.	El fortalecimiento de la conexión usuario-relato se ubica en el componente afectivo.	Según Gerrig (1993) la transportación narrativa origina emociones intensas y el desarrollo de motivaciones en torno a los acontecimientos presentados en su realidad.
<b>Interactividad</b>	¿Qué interactividad (cognitiva, funcional o emocional) permite un cuestionamiento crítico y evoca una respuesta en los usuarios?	Fundamentalmente lo emocional, todos los relatos que están generando actualmente, están orientados hacia esa perspectiva y tenemos que generar relatos inmersivos y digitales que nos emocionen y con los cuales nosotros nos sintamos completamente identificados, de lo contrario, vamos a seguir generando procesos meramente informativos que van a pasar. La idea es que la información se complemente con lo emocional, a partir de eso generemos aprendizaje.	Avala la asociación de los relatos inmersivos y digitales con el aprendizaje significativo.	Bruner (1991) refiere que la narrativa es un mecanismo básico de pensamiento utilizado para interiorizar la existencia de las personas en las historias.
	¿Qué mecanismos de feedback	No solamente el espacio de comentarios sino	Expone el empeño en la transición de	Ihlebak (2018) menciona que la cultura

debería incluir en un sitio web para asegurar una respuesta tangible a las sugerencias brindadas por los usuarios?	también una lógica de poder transformarlo, de poder generar una comunidad y una lógica de cultura fanáticos que se puede ir configurando poco a poco y de esa manera para un sitio informativo, la participación de los usuarios, no constante, pero si activa en el desarrollo de estas aplicaciones.	comentarios a la creación de contenidos en sentido de pertenencia.	participativa incentiva la creación e intercambio de contenidos propios donde se valoran las aportaciones, palpan el impacto y crean un sentido de comunidad.
¿Qué recursos de autonomía son necesarios para que el usuario interprete la nueva información con sus conocimientos previos?	Integrando en el transcurso de la historia elementos que pueda ir descubriendo, de esa manera, lo importante es que tenga un itinerario en el que haga estos descubrimientos y vayan encontrando nuevas formas tecnológicas que pueden ir aprovechándose.	Hace hincapié en el diseño web que posibilite descubrir progresivamente un itinerario.	Lankshear & Knobel (2010) precisan que un entorno digital constructivista induce a la curiosidad y comprensión óptima que genere conocimientos desde las tecnologías y recursos interactivos.

<p>¿Qué características debería constar en un sitio web para que el sistema brinde un tiempo de respuesta adecuado, posea elementos personalizables y participativos en favor de la interactividad?</p>	<p>Principalmente volver a lo que tiene relación con la retórica de los medios digitales, que sean participativos e interactivos, que tengan una función enciclopédica con bajo nivel de aprendizaje, es decir, que la usabilidad sea alta y que no necesite bajar muchos componentes, sino que sea más natural dentro del espacio y que esté completamente coherente en diseño gráfico como en diseño interactivo.</p>	<p>Patenta el diseño intuitivo como un requerimiento en la línea gráfica e interactiva.</p>	<p>Citando a Canavilhas (2007) el periodista digital debe decidir los múltiples medios e hipertextualidades a utilizar, y las opciones de respuesta e interacción que se brindará al público para una conexión con los contenidos.</p>
<p>¿Qué métodos integraría en un sitio web con la finalidad de que el contenido sea ajustado a las preferencias y necesidades de los usuarios?</p>	<p>Lo que se haría es expandir los relatos, generar mayores experiencias en otros espacios digitales e incluso, generar también experiencias en plataformas analógicas con activaciones en los espacios donde están los usuarios.</p>	<p>Revalida la presencia de los contenidos en espacios analógicos.</p>	<p>Garrett (2011) afirma que un plan definido orientado al diseño, contenido y tecnología en un medio será decisivo para una experiencia fluida y alineada a los productos digitales entregados.</p>

**Fuente:** Experto en comunicación e información contemporánea  
**Elaborado por:** Allison Galdea Montenegro

**Tabla 3** Matriz aplicada de entrevistas a especialistas en comunicación

<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Estrella Tutivén Ingrid Viviana</b>	<b>Ramírez Rodríguez Marlon Iván</b>		
<b>Cargo</b>	Docente de la Universidad de Guayaquil	Docente de la Universidad Estatal Península de Santa Elena		
<b>Especialidad</b>	Doctora en comunicación	Magíster en comunicación		
<b>Entrevistador</b>	Galdea Montenegro Allison Anahi	Galdea Montenegro Allison Anahi		
<b>Fecha</b>	30/Mayo/2025	27/Mayo/2025		
<b>Variable</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta única representativa</b>	<b>Observaciones /triangulación</b>	<b>Análisis teórico</b>
<b>Periodismo inmersivo</b>	¿Cuáles son los beneficios que conllevan el uso de las tecnologías inmersivas para el sitio web Ecuavisa ante una generación Z?	La comunicación inmersiva es un recurso válido y efectivo para conectar emocionalment e con la audiencia siendo implementado en medios internacionales de manera exitosa, sin embargo, para un medio tradicional como lo es Ecuavisa, con su trayectoria e hibridación a lo digital, debería adoptar estas herramientas para atraer a nuevas generaciones.	El periodismo inmersivo resulta ser un estilo válido ante el potencial participativo y emocional en una generación que anhela un cambio en lo tradicional, en términos generales es una oportunidad futura para Ecuavisa.	Bailenson (2018) establece que las nuevas tecnologías crean una sensación de ser parte de una historia, en el que el usuario explora y da origen a una conexión emocional fuerte con el entorno, aspecto que los medios convencionales no alcanzan.

¿Qué tipo de recursos se requieren en el sitio web Ecuavisa para generar experiencias emocionales al nivel de una narrativa inmersiva?	La integración de tecnologías sumado a los recursos digitales como videos interactivos, imágenes 360° o podcasts con storytelling ofrecen una estimulación multisensorial gracias a la convergencia de medios, sentidos e interacción con las audiencias digitales.	Integran un enfoque holístico de recursos inmersivos y digitales alineados al consumo mediático de los usuarios en favor de una aceptación positiva.	De acuerdo con Heeter (1992) las vivencias emocionales y envolventes provienen de la utilización del podcast, elementos de juego y tecnologías 360° cambiando la presencia social.
¿Qué significado tendría el involucramiento de la audiencia en la creación de contenidos dentro del sitio web Ecuavisa?	El crowdsourcing en medios de comunicación transforma a la audiencia en una fuente activa de información y para mejorar su intervención en el sitio web Ecuavisa se requiere espacios interactivos constantes, a fin de que fidelicen nuevos usuarios.	La valoración positiva del crowdsourcing para una democratización conlleva a analizar el potencial del modelo y la práctica actual del sitio web Ecuavisa, aún insuficiente, puesto que la apertura de canales permitirá la intervención de los usuarios en los contenidos audiovisuales.	Rodríguez et al. (2024) mencionan que las audiencias son agentes funcionales ante la modificación de los formatos periodísticos, sin embargo, están condicionadas por la organización de los medios y las relaciones de poder.
¿Cómo el acceso de la audiencia a dispositivos	El efecto del periodismo inmersivo proviene del	La brecha tecnológica especializada en infraestructura	Con base en Ambika et al. (2025) la aplicación de

---

tecnológicos influiría en el consumo de contenidos inmersivos?	acoplamiento de la presentación de los contenidos y productos en los medios, la identificación de las preferencias del usuario y la interacción presentada. Sumado al acceso a internet y dispositivos móviles. La provincia de Santa Elena cuenta con una accesibilidad de un 80%, aunque es limitado el acceso a dispositivos determinados para el consumo de contenidos inmersivos.	para contenidos inmersivos es evidente en la provincia de Santa Elena, sin embargo, deberían considerar formatos híbridos o accesibles desde los dispositivos móviles hasta que se adopte en su totalidad la tecnología avanzada.	tecnologías inmersivas está condicionada por el desarrollo tecnológico de los medios de comunicación y del acceso a dispositivos de los usuarios.
--	--	---	---

---

	¿Cómo la narrativa tradicional del sitio web Ecuavisa formaría parte de las tecnologías inmersivas sin abandonar la claridad y efectividad del contenido?	Los principios del periodismo, entre ellos, la búsqueda de la verdad, verificación de datos, objetividad y responsabilidad informativa, deben permanecer inalterables en una plataforma pese a los cambios tecnológicos, y a su vez, la transición debe evitar que el usuario se vea sobrecargado de información.	Remarcan la invariabilidad del rigor del periodismo y la integración de una narrativa tradicional para evitar la sobrecarga de información.	Como plantea Kovach & Rosenstiel (2007) el periodismo adquiere su definición desde los valores éticos y su compromiso con la ciudadanía más allá de las plataformas tecnológicas en las que se hace presente.
<b>Interactividad</b>	¿Cómo la interactividad cognitiva, funcional y emocional del sitio web Ecuavisa responde a los requerimientos de la audiencia?	La interactividad de los medios de comunicación considera tales contenidos: breves, visuales e innovadores, aspectos demandados por la audiencia. Ecuavisa entrega producciones audiovisuales emotivos, sin embargo, es	Indican que la interactividad es un factor que requiere de un monitoreo de las preferencias de los usuarios y es oportuno el impacto cognitivo y emocional dentro de la plataforma.	Según Helmond (2015) las plataformas digitales de los medios de comunicación demandan la adaptación constante debido a las necesidades de los usuarios y a los entornos dominados por los algoritmos.

---

preciso un aumento de interactividad para estrechar lo emocional con lo cognitivo.

---

¿Qué tipo de canales de feedback aumentarían la calidad y la apertura de respuestas en el sitio web Ecuavisa?	El uso del WhatsApp es un canal primordial para el contacto con la audiencia, aun así, no es suficiente, ya que se complementaría con la creciente interacción en foros, comentarios, correos electrónicos o participaciones en tiempo real.	Afirman que la diversificación de canales de interacción logra que la audiencia participe en tiempo real y obtenga una retroalimentación acorde sus perfiles.	Rost (2006) precisa que las cualidades de los nuevos medios se centran en la capacidad interactiva de presentar distintas opciones para que el usuario exprese y comunique su mensaje en un flujo bidireccional.
---	--	---	--

---

¿Qué oportunidades brinda Ecuavisa para que el usuario construya de manera autónoma su conocimiento en torno al contenido presentado?	En los medios de comunicación es elemental la gamificación especialmente al tratar temas complejos de comprensión, convirtiéndose en una necesidad en Ecuavisa, puesto que difunde producciones audiovisuales para la construcción del pensamiento, pero la interpretación dependerá de la idiosincrasia personal.	Afianzan el uso de la gamificación para el periodismo contemporáneo que pretende un aprendizaje mediático en las audiencias y son conscientes de la diversidad de interpretaciones por la cultura y personalidad individual.	Arias et al. (2019) mencionan que la periodificación combina la gamificación con el periodismo donde establece una nueva forma de utilizar formatos innovadores en las noticias.
¿Qué tipo de interactividad presenta el sitio web Ecuavisa conforme al tiempo de respuesta, personalización de contenidos y frecuencia de participación de los usuarios?	La visión de la interactividad es poner en marcha canales cercanos y ágiles para los usuarios, no obstante, la participación actual es limitada en diálogos fluidos y constantes.	La interactividad unidireccional está dominando las plataformas digitales y el aprovechamiento de las ventajas de la comunicación activa y cercana, no se encuentra a disposición de la audiencia.	Desde el punto de vista de Brodie et al. (2017) las plataformas o marcas que responden con rapidez evocan cercanía y dinamismo motivando a las audiencias a interactuar y eludir el desinterés.

---

¿Qué efectos tiene la flexibilidad y adaptabilidad del contenido de Ecuavisa en la experiencia del usuario?	La responsabilidad de los administradores y encargados de una página web es medir los gustos de la audiencia para ajustar el contenido y generar visualizaciones. Igualmente, el contenido en otras plataformas avala la libertad de elección en el modo de informarse.	Declaran que la gestión de contenidos digitales debe regirse con un monitoreo de las preferencias de los usuarios. Al igual que las estrategias de sostenibilidad y alcance en línea provienen de las diferentes plataformas utilizadas.	Como afirman Hassenzahl & Tractinsky (2006) los productos digitales deben tener la capacidad de reacción ante las decisiones o comportamientos del usuario para un alto nivel de satisfacción por la usabilidad.
---	---	--	--

---

**Fuente:** Expertos en comunicación  
**Elaborado por:** Allison Galdea Montenegro

**Tabla 4** Matriz aplicada de entrevista a periodista digital de Ecuavisa

<b>Apellidos y nombres</b>		<b>Anónimo</b>		
<b>Cargo</b>		Periodista digital de Ecuavisa		
<b>Especialidad</b>		Licenciado en Comunicación		
<b>Entrevistador</b>		Galdea Montenegro Allison Anahi		
<b>Fecha</b>		02/Junio/2025		
<b>Variable</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Observación del investigador</b>	<b>Análisis teórico</b>
<b>Periodismo inmersivo</b>	¿Cómo describiría la utilidad y facilidad del manejo de las tecnologías inmersivas para el sitio web Ecuavisa?	El sitio web de Ecuavisa, al igual que otros portales informativos ecuatorianos, presenta una interfaz funcional. La principal herramienta es la integración de transmisiones en vivo, como la aplicación Ecuavisa Play. Sin embargo, no incorpora tecnologías inmersivas que estaría encasillado en la utilidad para vincular al usuario con el contenido. Si tomo en cuenta las fortalezas en Ecuavisa tales como la facilidad de navegación, accesibilidad del contenido y la disponibilidad de varias plataformas.	El sitio web Ecuavisa cuenta con un enfoque prioritario en el consumo de contenidos donde la extensión de lo tradicional se traslada a lo digital. A pesar de que no presenta tecnologías inmersivas, contempla el impacto positivo.	Citando a Watson (2017) la incorporación de formatos 360° o realidad virtual son complementarios a la oferta informativa para mostrar historias de difícil acceso con mayor atractivo.
	¿Cuáles son los elementos que presenta el sitio web Ecuavisa para crear	El sitio web de Ecuavisa emplea diversos recursos multimedia principalmente videos, fotografías y elementos gráficos. Estos, al integrarse de	Los recursos multimedia tradicionales son utilizados de manera eficaz para mejorar la narrativa y una	Teniendo en cuenta a Olson et al. (2008) el periodismo consta de una narrativa visual, el cual con imágenes, texto y

experiencias emocionales propias de una narrativa inmersiva?	forma coherente con el texto periodístico contribuyen a captar la atención del lector y provocar reacciones afectivas. Aunque no se trata aún de una narrativa inmersiva en el sentido más avanzado como lo sería la incorporación de formatos 360°, recorridos interactivos o realidad aumentada.	conexión emocional.	video cumple con la función de emocionar e interactuar con la audiencia.
¿De qué manera se manifiesta el rol del prosumidor en cuanto a la participación y creación de contenidos dentro del sitio web Ecuavisa?	En el caso del sitio web Ecuavisa, el rol del prosumidor está de forma limitada en la propia plataforma. Sin embargo, la participación se traslada activamente a espacios de Ecuavisa en redes sociales sean Facebook, Instagram, X (Twitter) y Tiktok, en los cuales los usuarios opinan, reaccionan, comparten e incluso influyen en la agenda de contenidos puestos que sus interacciones son analizadas en las métricas de Google Trends.	La estrategia de Ecuavisa funciona desde una participación asimétrica, en la que el prosumidor se canaliza desde plataformas externas bajo una lógica de las redes sociales no controladas por el propio medio.	Bruns (2018) sostiene que las plataformas estructuradas imponen términos limitados a la participación, mientras que las redes sociales presentan una expansividad en los prosumidores.
¿Qué modalidad de periodismo inmersivo es competente al evaluar el	La modalidad que mejor se alinea con el perfil del usuario de Ecuavisa y con la estructura actual de su sitio es el periodismo de datos. Este tipo de enfoque	El ajuste de las capacidades tecnológicas para los usuarios es mediado por formatos bidimensional	Baack (2017) expresa que el periodismo de datos emplea formatos digitales flexibles que se trasladarían a

<p>acceso y disponibilidad de dispositivos tecnológicos del sitio web Ecuavisa?</p>	<p>permite presentar información compleja de manera comprensible y visualmente atractiva mediante gráficos, mapas interactivos, tablas dinámicas y otros recursos visuales que favorecen al punto cognitivo del usuario.</p>	<p>es con priorización de un involucramiento racional en contenidos tradicionales.</p>	<p>experiencias inmersivas en el proceso de transformación del modo de presentar la información.</p>
<p>¿Qué estrategias plantearía para que la narrativa inmersiva conserve la claridad y efectividad del mensaje informativo tradicional del sitio web Ecuavisa?</p>	<p>Para que la narrativa inmersiva mantenga la claridad y efectividad propias del periodismo tradicional en el sitio web de Ecuavisa, es fundamental aplicar estrategias que combinen la profundidad y rigor informativo con recursos: infografías interactivas, clips de corta duración, navegación jerárquica, hipervínculos contextuales y consistencia editorial según la temática, con ajuste al tipo de contenido como a la sección del sitio en la que se publica.</p>	<p>Presencia un balance de recursos tecnológicos y los principios elementales del periodismo con el fin de que los mensajes sean comprendidos ante audiencias diversas.</p>	<p>Como señala Cairo (2012) los mecanismos digitales son útiles para el discernimiento de las historias de forma rápida e intuitiva, siendo trascendental en la creación de contenidos inmersivos que deberían prevenir la saturación mental.</p>

<b>Interactividad</b>	¿Qué elementos demuestran el grado de adaptación del sitio web Ecuavisa ante la comprensibilidad funcional y la capacidad de generar una respuesta emocional en los usuarios?	El sitio web Ecuavisa muestra una adaptación mediante una estructura clara con visualizaciones organizadas y fácilmente navegable. Las secciones están categorizadas por temáticas que le permite al usuario identificar los contenidos rápidamente y desplazarse de forma intuitiva en el portal.	El sitio web actúa bajo una estrategia editorial que presta atención a la accesibilidad de formatos y adaptación del orden con el que contará el usuario.	Sundar (2012) expresa que la usabilidad de los elementos visuales actúa como distintivo riguroso en favor de la credibilidad y el enriquecimiento de emociones inmersivas.
	¿Cómo están inmersas la calidad, accesibilidad y disponibilidad de las herramientas de feedback en el sitio web Ecuavisa?	Actualmente, el sitio web no dispone de herramientas de retroalimentación directa dentro de la plataforma, como formularios de comentarios, reacciones interactivas o espacios de discusión en cada noticia, esto limita la posibilidad de obtener feedback inmediato por parte del usuario desde el portal. Sin embargo, como mencioné, la interacción ocurre en las redes sociales.	Presenta una dependencia exclusiva de redes sociales para obtener una retroalimentación donde se desaprovecha la creación de una comunidad sólida en la web.	De acuerdo con Domingo et al. (2008) la teoría de los medios de comunicación hace participes a la audiencia en una interacción, no obstante, en la web los espacios de opinión son restringidos, acudiendo en su totalidad a las reacciones obtenidas en plataformas externas.

<p>¿Cuáles son las herramientas interactivas para construir la autonomía entre los usuarios y los temas informativos presentados en el sitio web Ecuavisa?</p>	<p>La autonomía informativa ocurre en una estructura temática segmentada donde los visitantes ven los contenidos libremente y de acuerdo a sus intereses personalizan su navegación. Igualmente, los recursos de texto, video o ambos en una noticia escrita, afianza el contenido, junto a elementos visuales mediante HTML.</p>	<p>La propuesta multimedial y estructural describe positivamente la interactividad, aunque los factores de autonomía informativa no son establecidos.</p>	<p>Pavlik (2013) sostiene que los elementos interactivos, textuales y organizativos conceden un grado de autonomía en el contenido a acceder y el modo de hacerlo.</p>
<p>¿Qué estándares de rendimiento se aplica en el sitio web Ecuavisa para dar respuestas inmediatas al usuario en favor de la interacción y personalización del contenido?</p>	<p>Uno de los principales estándares de rendimiento aplicados en la web es la optimización de la velocidad de carga. Para ello se procura que los artículos y recursos multimedia sean lo menos pesado posible sin comprometer la calidad periodística. Incorpora mecanismos de personalización automatizada en sugerencias de contenidos en función del historial de navegación dentro del portal, el tipo de artículo o incluso la ubicación geográfica desde la que accede.</p>	<p>Los estándares de rendimiento de la web son superficiales puesto que una personalización para retener al usuario sería óptima.</p>	<p>Kalbach (2016) define que la velocidad de respuesta y personalización de contenidos eran valores añadidos, pero actualmente es un requisito dentro de una web moderna.</p>

---

¿Cómo describe la adaptabilidad y modificabilidad del contenido en el sitio web Ecuavisa debido a las interacciones con la audiencia?	Actualmente, presenta una adaptabilidad limitada del contenido basada en la interacción directa con la audiencia en su propia concepción. La retroalimentación no se traduce de manera sistemática o automática en modificaciones o ajustes visibles dentro del contenido publicado en el sitio web.	Los insumos de interacción y adaptabilidad de contenidos no están integrados en una narrativa digital contemporánea, permaneciendo en un formato unidireccional y no personalizable.	Según Shneiderman & Plaisant (2005) la interacción de los usuarios es recogida con base a la información brindada por el sistema web, no obstante, funcionan bajo una estructura de contenido fijo donde el análisis externo no cambia ni ajusta automáticamente los contenidos debido a su programación.
---	--	--	---

---

**Fuente:** Periodista digital de Ecuavisa

**Elaborado por:** Allison Galdea Montenegro

**Tabla 5** Matriz de análisis de contenido del sitio web Ecuavisa

Variable	Dimensión	Criterio de análisis	Opciones de registro	Registro del investigador	Análisis teórico
Periodismo inmersivo	Tecnologías inmersivas	Las tecnologías inmersivas (realidad virtual, realidad aumentada o videos 360°) constan en la página web.	SI/NO	Carece de integración de tecnologías inmersivas en la web. Los videos tienen un formato tradicional.	Dowling (2019) afirma que en los medios de comunicación prima los videos convencional es siendo las herramientas interactivas un proyecto aislado o utilizado a modo de prueba.
	Narrativa inmersiva	El diseño y contenido presentado en la web utiliza un sonido envolvente, textos en segunda persona o cámara subjetiva.	SI/NO	Ausencia de elementos inmersivos priorizando videos panorámicos.	Según Domínguez (2014) el sentir del espectador en la historia se adquiere con sonidos envolventes o uso de cámaras en primera persona, a pesar de los textos o imágenes planas, parte de una narrativa externa.
	Prosumidor	El usuario crea contenido directamente	SI/NO	Carentes de opciones para que el usuario	Hermida (2016) menciona que el

	en la página web.		participe en la generación de contenidos.	ejercicio periodístico tiene un control sobre los tipos de contenidos a entregar y el alcance de los usuarios en espacios de aporte dentro de las plataformas.
Accesibilidad tecnológica	La página web es compatible tecnológicamente con navegadores de internet o dispositivos para formatos emergentes de periodismo.	Bajo/Medio/ Alto	Nivel medio: funciona en navegadores y dispositivos comunes sin soporte para hardware VR/AR.	De acuerdo con Jenkins et al. (2013) la estructura web HTML 5 es un soporte universal del periodismo digital, siendo las WebVR, una alternativa sofisticada con poca generalización y adopción.
Calidad de la narrativa tradicional	La narrativa tradicional tiene un lenguaje sencillo, estructura lógica con jerarquía visual a fin de que el contenido logre ser comprendido por los usuarios en	SI/NO	La redacción de textos es clara y comprensible para la audiencia.	Teniendo en cuenta a Ryan (2015) los nuevos formatos inmersivos deslumbran con experiencias sensoriales, aun así, el centro de la estructura narrativa debe ser la claridad y

		la página web.			accesibilidad puesto que en varias ocasiones se sacrifica la comprensión por el ahínco de innovar.
<b>Interactividad</b>	Clasificación de la interactividad: cognitiva, funcional y emocional	El diseño presenta ajustes de cambio de texto, activar narrador, advertencias por temas sensibles u opciones de elección y validación emocional.	SI/NO	No hay ajustes de elementos de visualización o formatos accesibles acorde a la experiencia del usuario.	Sundar & Marathe (2010) plantean que la personalización del contenido da paso a una experiencia emocional que se trasladaría al área inmersiva, no obstante, la mayor parte de las plataformas centran su conexión en el ajuste de temas o categorías.
	Mecanismo de interactividad: feedback	Los intercambios sociales se hacen patentes en los instrumentos de feedback.	Bajo/Medio /Alto	Nivel medio: presencia de botones para compartir y direccionamiento a redes sociales, pero sin comentarios en la web.	Desde la posición de Mcmillan (2006) la teoría de la interactividad respalda el intercambio y la retroalimentación del medio y la audiencia

				donde las opciones básicas de envío de correos o sección de comentarios son elementos básicos.
Modelo de interactividad: constructivista	Se pone de manifiesto las herramientas interactivas y autónomas para una construcción activa del conocimiento .	Bajo/Medio /Alto	Nivel medio: presencia de infografías, videos y visualizaciones dinámicas, pero con escasa variedad de herramientas interactivas desde la gamificación o accesibilidad avanzada.	Sundar (2004) da a conocer que la interactividad no es un proceso superficial con clic a enlaces o activaciones de animaciones puesto que el usuario debería tener un control total del contenido y una agencia con personalización.
Característica de la interactividad: inmediatez, personalización y participación.	Las respuestas e interacciones se efectúan en tiempo real según las preferencias de participación del usuario.	SI/NO	Carece de respuestas inmediatas o interacciones en tiempo real.	Couldry & Hepp (2016) señalan que los agentes conversacionales artificiales son admitidos para una interactividad en tiempo

---

				real superando la tradicionalida d de la actualización de contenidos.
Adaptabilidad y modificabilidad del contenido	El contenido es flexible, modificable y actualizado según el ritmo y experiencia del usuario.	SI/NO	No incluye funciones de adaptación de contenidos sean elección de temas destacados o ajustes de visualización.	Como plantean Shneiderman et al. (2009) las interfaces tienen que contemplar el ritmo de interacción de los usuarios para ajustar el contenido al estilo cognitivo de ellos.

---

**Fuente:** Ficha de análisis de contenido

**Elaborado por:** Allison Galdea Montenegro

## **5. DISCUSIÓN**

### **5.1. Discusión de resultados de las entrevistas**

El segundo instrumento aplicado fue la entrevista, el cual se dirigió a tres expertos: Dr. Pablo Escandón Montenegro, doctor en comunicación e información contemporánea; Dra. Ingrid Estrella Tutiven, doctora en comunicación; Mgtr. Marlon Ramírez Rodríguez, magister en comunicación; y a un periodista digital de Ecuavisa, quien optó por brindar su criterio en anonimidad. La primera interrogante fue: ¿Qué valor estratégico tiene la integración de tecnologías inmersivas en el equipo editorial y la facilidad de uso en la audiencia de un sitio web?, las respuestas estuvieron centradas en la relevancia de la funcionalidad dualista del periodismo inmersivo desde el aspecto cognitivo y emocional, puesto que tiene la finalidad de atraer a nuevas generaciones desde la conexión entre usuario y el relato presentado. En esa misma línea, los especialistas dentro del ítem 2 y 6 acentúan que la integración de recursos visuales o multimedia forman parte de una narrativa que requiere asociarse con el protagonismo de la audiencia y el storytelling tradicional, factores que en su transformación con nuevas tecnologías conectan con el denominado storyliving,

Análogamente, reiteran que debería estar presente una participación genuina desde la transición de comentarios y foros hacia prácticas de cocreación en tiempo real sean por grupos de WhatsApp o técnicas de crowdsourcing, los que responderían a las lógicas de los prosumidores, quienes permanecen en la espera de una participación en la agenda informativa. Si bien, la personalización del contenido se hace presente en torno a un requerimiento, en el ítem 8 y 9, afirman que los itinerarios narrativos con adaptaciones de preferencias de la audiencia, conectan con el planteamiento de una interacción auténtica donde se entrega a los usuarios un compromiso de participación y control de su experiencia en la web. En términos de diseño de plataformas hacen hincapié en la integración de modelos de gamificación y un descubrimiento interactivo, los cuales son tendencias al momento de conseguir la atención de las audiencias ante la competencia de medios de comunicación y las diversas plataformas de entretenimiento.

### **5.2. Discusión de resultados de la ficha de observación**

Después de la recolección de datos mediante el análisis de contenido del sitio web Ecuavisa, se determina mediante el ítem 1 y 2 que carece de una integración de tecnologías inmersivas y narrativas interactivas en formato 360° por lo que la estimulación de los sentidos y la noción de presencia queda relegada. De igual forma, la

ausencia de participación en la creación de contenidos por el usuario e incorporación directa de aportes representa un impedimento en la apropiación de narrativas. Con relación a la accesibilidad tecnológica, la web muestra un nivel medio en funcionamiento correcto de navegadores y dispositivos comunes excluyendo los soportes de hardware VR/AR. Seguido de la valoración positiva de la redacción de textos claros y comprensibles, indicador favorable en la inmersión cognitiva, sin embargo, la dimensión no compensa la ausencia de la inmersión sensorial y emocional.

A partir del ítem 6, presenta un nivel básico de interactividad puesto que las opciones de vinculo de contenidos direccionan a la audiencia a las redes sociales de Facebook, X, Instagram y Youtube. Sin embargo, el sitio web no incluye espacios de discusión lo cual condiciona al intercambio bidireccional con los usuarios. Igualmente, los mecanismos de interacción en tiempo real o inmediata son reducidos siendo desfavorable para el incremento del compromiso del usuario en la página.

En definitiva, el medio continúa operando en un estado tradicional de presentación de contenidos con la utilización de recursos básicos de multimedia sin añadir facultades de participación ni inmersión emocional. Actualmente el modelo responde a la habitual lógica de consumo pasivo contrastando los marcos teóricos y los criterios profesionales que aluden a los requerimientos de experiencias multisensoriales y emocionales.

## 6. CONCLUSIONES

- El periodismo inmersivo extiende los recursos comunicativos tradicionales y lineales hacia la profundización de la experiencia del usuario con la utilización de tecnologías de realidad aumentada, realidad virtual y videos 360°. En tal sentido, el sitio web Ecuavisa está en una etapa incipiente ya que ha aplicado transmisiones en vivo y accesibilidad multiplataforma mediante la app Ecuavisa Play, mecanismos que no consiguen un nivel alto de innovación demandado por el dominio mediático actual y los hábitos de consumo de las nuevas generaciones. Los formatos de video, texto e imagen, muestran su calidad de producción, pero no el aprovechamiento de las capacidades interactivas y emocionales de las nuevas tecnologías puesto que la mayor parte de la interactividad está en redes sociales externas al sitio web.
- Las características del periodismo inmersivo comprenden de la integración de una narrativa multisensorial, participación activa con usabilidad intuitiva y accesible, y un importante componente emocional. En Ecuavisa, la narrativa audiovisual clara, la interfaz funcional y estructural, y la accesibilidad de contenidos multimedia altamente integrados, son fortalezas identificadas. A pesar de ello, sus debilidades tienen mayor incidencia puesto que carece de interacción directa en el portal, tecnologías AR/VR/videos 360° y contenidos personalizados, lo cual es un desfase entre la potencialidad tecnológica disponible y lo aplicado.
- La interactividad es un elemento de compromiso digital que Ecuavisa entrega en su plataforma en un nivel funcionalmente aceptable pero conceptualmente escaso dado que el usuario accede a contenidos por secciones interactivas y explora el material audiovisual, no obstante, la participación activa y atenta tales como realizar comentarios, brindar retroalimentaciones, modificar o crear contenidos, están ausentes dentro de la web principal lo que afecta directamente en la creación de una comunidad leal al espacio. El compromiso es trasladado a las redes sociales creando una dependencia externa de diálogo y vínculo fragmentado de la experiencia de los usuarios.
- Las estrategias del periodismo inmersivo orientado al estado actual del sitio web Ecuavisa integra criterios combinados entre narrativa, tecnología y

participación tales como el diseño de narrativas transmedia en el que el portal aborde contenidos principales con énfasis emocional, adopción de recursos tecnológicos accesibles como videos 360° con baja demanda de dispositivos sofisticados en producción y consumo y elementos de gamificación con el diseño de juegos o simulaciones del contenido informativo con entretenimiento.

- Ante la leve implementación de elementos participativos e inmersivos en la estructura del sitio web Ecuavisa se sugiere la aplicación de un modelo de comunicación digital participativo con énfasis en el feedback directo, tecnologías inmersivas adaptadas a dispositivos móviles, estrategias de narrativa emocional y alta integración del contenido web. El método mencionado, renovará la propuesta editorial para recuperar el protagonismo de las nuevas generaciones convirtiendo la transmisión unidireccional en un portal colaborativo e inmersivo.

## **7. RECOMENDACIONES**

- Implementar tecnologías inmersivas con formatos sencillos a bajo costo, tal como ocurre con los videos 360° o experiencias interactivas WebAR, para dinamizar el sitio web en asociación con las diversas audiencias y renovar la interactividad, específicamente en coberturas especiales de zonas de desastres naturales, eventos culturales o deportivos.
- Desarrollar un sistema de narrativas multiformato en el que el usuario tenga la opción de elegir la manera de explorar una historia sea por video, audio, texto o realidad aumentada desde el propio sitio web.
- Integración de espacios de participación tales como secciones con formularios o envíos multimedia y un ranking de noticias más comentadas diarias o semanales donde la visibilidad de la participación sea demostrada.
- Gamificar contenidos periodísticos desde narrativas inmersivas y recursos interactivos sencillos, así como encuestas o trivias de temas informativos que incentiven al usuario a participar activamente.
- Establecer un equipo interno de innovación digital encargado del diseño piloto de productos inmersivos cada mes de manera que el impacto sea medido y escalado progresivamente.

## 8. REFERENCIAS

- Ambika, A., Shin, H., & Jain, V. (2025). Immersive technologies and consumer behavior: A systematic review of two decades of research. *Australian Journal of Management*, 50(1), 55-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/03128962231181429>
- Arias Medina, L., Maldonado, M., & Hinojosa Becerra, M. (2019). *La gamificación: un nuevo target para el periodismo digital*. Editorial Académica Española.
- Asamblea Nacional. (20 de Octubre de 2013). *Ley Orgánica de Comunicación*.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (18 de Febrero de 2015). *Ley Orgánica de Telecomunicaciones*.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (20 de Febrero de 2019). *Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Comunicación*. Registro Oficial N° 432: [https://www.arcotel.gob.ec/wp-content/uploads/2019/04/Reformatoria\\_LOC.pdf](https://www.arcotel.gob.ec/wp-content/uploads/2019/04/Reformatoria_LOC.pdf)
- Baack, S. (2017). Practically Engaged: The entanglements between data journalism and civic tech. *Digital Journalism*, 6(6), 673–692. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/21670811.2017.1375382>
- Bailenson, J. (2018). *Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do*. W. W. Norton & Company.
- Bernal Álava, Á. F., Indacochea Ganchozo, B., Cañarte Vélez, C. R., & Falconi Ayón, P. M. (2022). La comunicación interactiva y su incidencia en la formación profesional. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 1256-1273. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- Brodie, R. J., Hollebeek, L. D., & Conduit, J. (2017). *Customer Engagement: Contemporary issues and challenges*. Routledge.
- Bruner, J. (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18(1), 1-21. <https://doi.org/http://www.jstor.org/stable/1343711>
- Bruns, A. (2018). *Gatewatching and News Curation: Journalism, Social Media, and the Public Sphere*. Peter Lang.
- Bucher, J. (2017). *Historial para la realidad virtual: Métodos y principios para practicar narrativas inmersivas*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315210308>

- Cabezas Mejía, E. D., Andrade Naranjo, D., & Johana, T. S. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
- Cairo, A. (2012). *Functional Art, The: An introduction to information graphics and visualization (Voices That Matter)*. New Riders.
- Canavilhas, J. (2007). *Webnoticia: propuesta de modelo periodístico para la WWW*. Livros LabCom.
- Casini, J. G. (2022). *Periodismo Inmersivo: entre la innovación y la experimentación. Tesis. Magister en Comunicación y Cultura*. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Universidad de Buenos Aires.
- Castells Olivan, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castillero-Ostio, E., Moreno-Cabanillas, A., & Castillo-Esparcia, A. (2024). Comunicación y think tanks: valoración de la interactividad web de los laboratorios de ideas latinoamericanos. *Palabra Clave*, 27(3), 1-35.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.5294/pacla.2024.27.3.2>
- Cebrián, J. L. (2000). *La Red*. Grupo Santillana de Ediciones.
- Colussi, J., & Assunção Reis, T. (2020). Periodismo inmersivo. Análisis de la narrativa en aplicaciones de realidad virtual. *Revista Latina De Comunicación Social*(77), 19-32.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1447>
- Constitución de la República del Ecuador 2008 [Const]. (20 de Octubre de 2008). *Art. 16, 17, 18, 66, 384*. <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador>
- Cortez Quezada, M., & Maira Salcedo, M. P. (2019). *Cuadernillo técnico de evaluación educativa. Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación*. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación INEE.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2016). *The Mediated Construction of Reality*. Polity.
- Danvers, F. (1994). *700 mots-clefs de l'éducation*. Presses Universitaires du Septentrion .
- De la Peña, N. (2014). Embodied Digital Rhetoric: Soft Selves, Plastic Presence, and the Nonfiction Narrative. *Digital Rhetoric and Global Literacies: Communication Modes and Digital Practices in the Networked World*, 312-327.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4916-3.ch016>
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2010). *Immersive Journalism: Immersive Virtual*

- Reality for the First-Person Experience of News. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19(4), 291-301. [https://doi.org/https://doi.org/10.1162/PRES\\_a\\_00005](https://doi.org/https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005)
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela- Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación En Educación Médica*, 2(7), 162-167. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S2007-5057\(13\)72706-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S2007-5057(13)72706-6)
- Domingo, D. Q., Heinonen, A., Paulussen, S., Singer, J. B., & Vujnovic, M. (2008). Participatory Journalism Practices in the Media and Beyond: An International Comparative Study of Initiatives in Online Newspapers. *Journalism Practice*, 2(3), 326-342. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17512780802281065>
- Domínguez Martín, E. (2014). *Periodismo inmersivo: La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Universidad Oberta de Cataluña.
- Domínguez-Martín, E. (2015). Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. *Profesional De La información*, 24(4), 413–423. <https://doi.org/https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.08>
- Dowling, D. (2019). *Immersive Longform Storytelling: Media, Technology, Audience*. Routledge.
- Entman, R. M. (2007). Framing Bias: Media in the Distribution of Power. *Journal of Communication*, 57(1), 163–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00336.x>
- Estebanell Minguell, M. (2002). Interactividad e interacción. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(1), 15-25.
- Fernández Marín, M. P., Javato Romero, L. M., Pérez Nieto, M. Á., & González Ordi, H. (2011). Evaluación del flujo psicológico. *EduPsykhé. Revista de psicología y educación*, 10(1), 75-96.
- Fisher, A. B. (1980). *Small Group Decision Making: Communication and the Group Process*. New York: McGraw-Hill.
- Fondevila Gascón, J. F., Vila, F., Rom-Rodríguez, J., & Perelló-Sobrepere, M. (2020). Interactividad en la prensa online. Una comparativa en diarios regionales y de referencia en Cataluña. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 26(4), 1421-1431. <https://doi.org/https://doi.org/10.5209/esmp.67033>
- Fundamedios. (2024). *Propuesta de Código de Ética para periodistas de Ecuador*. <https://www.fundamedios.org.ec/wp-content/uploads/2025/01/P.-Codigo-etica.pdf>

- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Madrid: New Riders.
- Gerrig, R. J. (1993). *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*. Yale University Press.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–721.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). User experience - a research agenda. *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91-97.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Heeter, C. (1992). Being There: The Subjective Experience of Presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1(2), 262–271.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.2.262>
- Helmond, A. (2015). The Platformization of the Web: Making Web Data Platform Ready. *Social Media + Society*, 1(2), 1-11.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/2056305115603080>
- Hermida, A. (2016). *Tell Everyone: Why We Share and Why It Matters*. Anchor Canada.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hernández-Rodríguez, J.-C., & García-Perdomo, V. (2024). Immersive journalism research dominated by media effects: A call for expanded frameworks, methodologies, and narrative designs for news stories. *Communication & Society. Communication & Society*, 37(2), 1-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.15581/003.37.2.1-18>
- Ihlebaek, K. A. (2018). Participatory Culture in a Networked Era. *Information, Communication & Society*, 21(12), 1801-1802.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1417462>
- Jenkins, H., Ford, S., & Joshua, G. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. NYU Press.
- Kalbach, J. (2016). *Mapping Experiences: A Complete Guide to Creating Value through Journeys, Blueprints, and Diagrams*. O'Reilly Media.

- Katz, E., Haas, H., & Gurevitch, M. (1973). On the Use of the Mass Media for Important Things. *American Sociological Review*, 38(2), 164-181.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.2307/2094393>
- Kovach, B., & Rosenstiel, T. (2007). *The Elements of Journalism: What Newspeople Should Know and the Public Should Expect, Completely Updated and Revised*. Three Rivers Press/Three Rivers Press.
- Ksiazek, T. B., Peer, L., & Lessard, K. (2016). User engagement with online news: Conceptualizing interactivity and exploring the relationship between online news videos and user comments. *New Media & Society*, 18(3), 502-520.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1461444814545073>
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2010). *DIY Media: A contextual background and some contemporary themes*. Peter Lang Inc., International Academic Publishers.
- Lázaro Gutiérrez, R. (2021). Entrevistas estructuradas, semi-estructuradas y libres. Análisis de contenido. En J. M. Tejero González, *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.  
[https://doi.org/http://doi.org/10.18239/estudios\\_2021.171.01](https://doi.org/http://doi.org/10.18239/estudios_2021.171.01)
- Masip, P., & Suau, J. (2014). Audiencias activas y modelos de participación en los medios de comunicación españoles. *Hipertext.net*(12).  
<https://doi.org/https://raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/274308>
- Mcmillan, S. J. (2006). Exploring models of interactivity from multiple research traditions: User, documents, systems. *Handbook of New Media: Social Shaping of ICTs*, 163-182.
- McQuail, D. (1992). *Media Performance: Mass Communication and the Public Interest* (Vol. 18). London: SAGE. <https://doi.org/https://doi.org/10.22230/cjc.1993v18n4a78>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Paidós Ibérica, S.A.
- Neto, J. F. (2024). *Augmented Reality Next Generation the Future of Customer Experience [Tesis de Maestría, Universidade NOVA de Lisboa]*. Repositorio institucional.  
<http://hdl.handle.net/10362/164324>
- Norman, D. (1988). *The design of everyday things*. New York: Doubleday.
- Ochoa Urrego, R. L., & Peña Reyes, J. I. (2012). *Teoría de la Difusión de Innovaciones: Evolución y uso en los Sistemas de Información*.

- Olson, L. C., Finnegan, C. A., & Hope, D. S. (2008). *Visual Rhetoric: A Reader in Communication and American Culture*. SAGE Publications, Inc.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2 de Noviembre de 2001). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*. Artículo 12: <https://www.unesco.org/es/legal-affairs/unesco-universal-declaration-cultural-diversity>
- Pavlik, J. V. (2013). Innovation and the future of journalism. *Digital Journalism*, 1(2), 181-193. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/21670811.2012.756666>
- Rafaeli, S. (1988). From new media to communication. *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing communication science*, 16(1), 110-134.
- Rafaeli, S., & Sudweeks, F. (1997). Networked Interactivity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00201.x>
- Ramallal, P. M. (2021). Las 7W del periodismo inmersivo. Una propuesta discursiva para la postmodernidad. *Razón Y Palabra*, 24(109), 183-213. <https://doi.org/https://doi.org/10.26807/rp.v24i109.1693>
- Ramírez Pita, S. A., & Tomalá Pozo, D. G. (2024). *Disrupción del periodismo a través de las nuevas tendencias tecnológicas en la provincia de Santa Elena. [Tesis de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]*. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10694>
- Riba Campos, C.-E. (2009). *Métodos de investigación cualitativa*. Barcelona: UOC Universitat Oberta de Catalunya.
- Robledo-Dioses, K., Santiago, T. C., Cristina, P. R., & Gabriel, T. E. (2022). Ciberperiodismo y participación: taxonomía de la interactividad en los medios digitales. *Comunicación Y Sociedad*, 1-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.32870/cys.v2022.8192>
- Rodríguez Vázquez, A. I., Negreira-Rey, M.-C., & López García, X. (2024). El Desafío de las Audiencias Como Motor (re) Activo del Cambio PeriodísticoThe Challenge of Audiences as (re) Active Drivers of Journalistic Change. *Comunicar*, 32(78). <https://doi.org/https://doi.org/10.58262/V32I78.11>
- Rost, A. (2006). *La interactividad en el periódico digital [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]*. Repositorio Institucional.

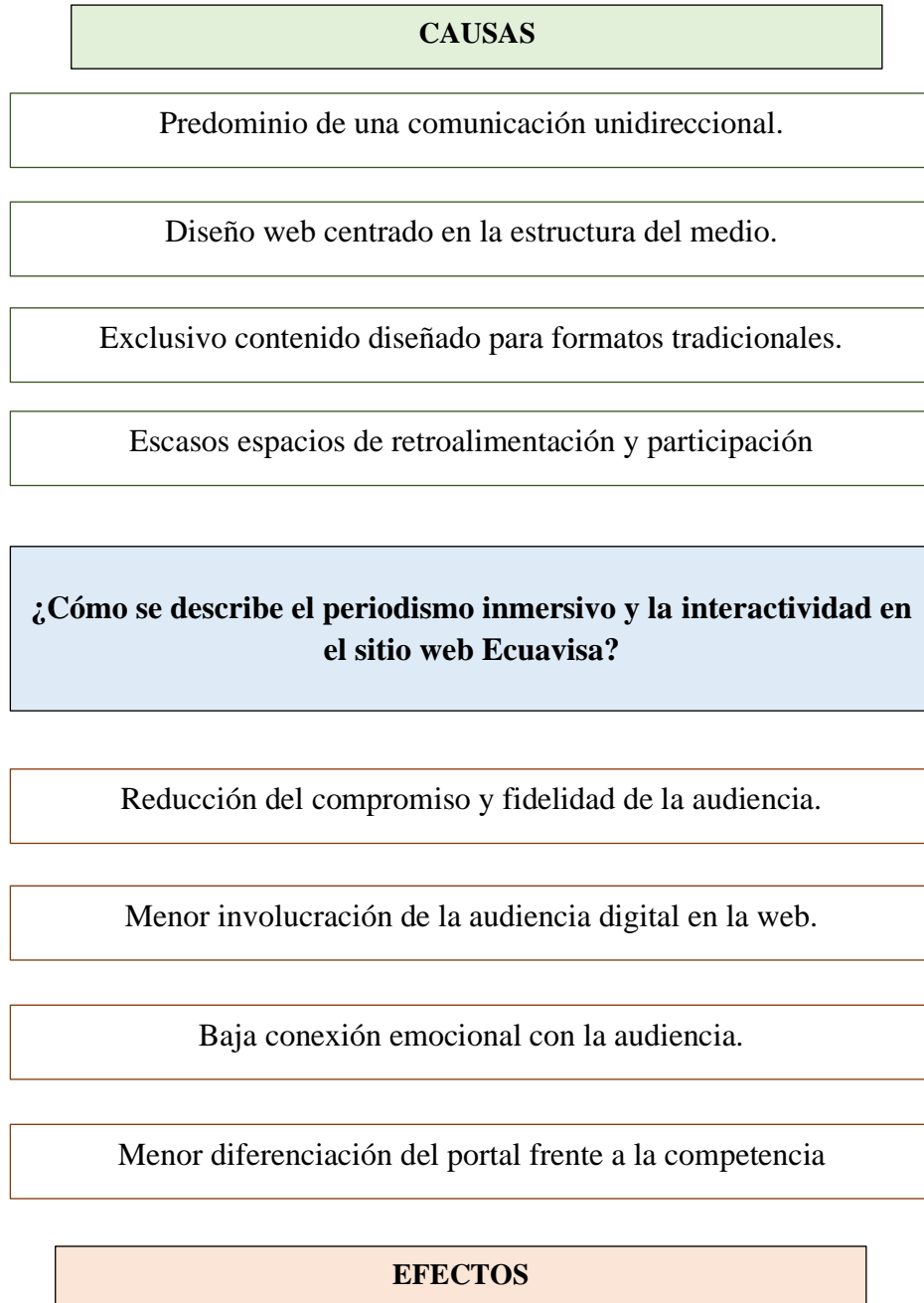
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Sánchez Franco, V., & Lavilla Muñoz, D. J. (2022). Immersive journalism and its application in media business. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 12(2), 1-12.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3732>
- Santos-Hermosa, G., Lopezosa, C., & Codina, L. (2023). Interactividad, buscabilidad y visibilidad web en periodismo digital galardonado. *Cuadernos.info*(54), 269-292.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.7764/cdi.54.51731>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2005). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Addison-Wesley.
- Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., & Jacobs, S. (2009). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction (5th Edition)*. Pearson.
- Star, S. L., & Ruhleder, K. (1996). Steps Toward an Ecology of Infrastructure: Design and Access for Large Information Spaces. *Information systems research*, 7(1), 111-134.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1287/isre.7.1.111>
- Sundar, S. S. (2004). Theorizing Interactivity's Effects. *Information Society*, 20(5), 385-389.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/01972240490508072>
- Sundar, S. S. (2012). *Social psychology of interactivity in human-website interaction*. Oxford University Press.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199561803.013.0007>
- Sundar, S. S., & Marathe, S. S. (2010). Personalization versus Customization: The Importance of Agency, Privacy, and Power Usage. *Human Communication Research*, 36(3), 298-322. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2010.01377.x>
- Tomalá Orrala, C. J. (2024). *Innovación tecnológica en la rutina periodística: Un análisis comparativo en los portales digitales El Universo y Extra*. Repositorio Dspace.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11028>

- Torres Cañar, J. C. (2023). *Estudio de los canales de consumo de noticias entre jóvenes de 15 a 17 años de las Unidades Educativas Teodoro Gómez de la Torre y Victoria Bilingual Christian Academy durante el periodo lectivo 2022 – 2023 [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte. Repositorio digital.*  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14384>
- Valverde Lojano, C. A. (2020). La interactividad – interacción en la televisión digital terrestre. *Revista Killkana Sociales*, 4(2), 19-23.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v4%7Bi%7D2.605>
- Van Dijk, J. A. (2017). Digital Divide: Impact of Access. *The international encyclopedia of media effects*, 1-11.
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)
- Watson, Z. (2017). *VR for News: The New Reality?* Reuters Institute for the Study of Journalism.
- Yong Varela, L. A. (2004). Modelo de aceptación tecnológica (tam) para determinar los efectos de las dimensiones de cultura nacional en la aceptación de las tic. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, XIV(1), 131-171.

## 9. ANEXOS

### Anexo 1

#### Árbol de problemas



## Anexo 2

**Técnica:** Entrevista

**Instrumento:** Guía de preguntas

**Tema:** Periodismo inmersivo y la interactividad en el sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024.

**Objetivo:** Identificar los criterios del periodismo inmersivo y la interactividad para el sitio web Ecuavisa y definir estrategias informativas mediante el conocimiento de expertos en diversos formatos y soportes de la comunicación.

---

**Entrevistado:** Dr. Pablo Escandón Montenegro

**Cargo:** Docente en la Universidad Andina Simón Bolívar.

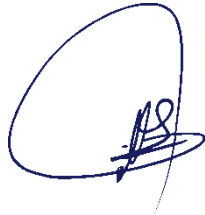
**Especialidad:** Doctor en comunicación e información contemporánea

**Entrevistador:** Allison Galdea Montenegro

Variables	Preguntas	Respuesta	Observación
<b>Variable Independiente</b>	¿Qué valor estratégico tiene la integración de tecnologías inmersivas en el equipo editorial y la facilidad de uso en la audiencia de un sitio web?		
<b>Periodismo inmersivo</b>	¿Qué capacidad narrativa se requiere en líneas editoriales para crear experiencias emocionales en comparación con los relatos inmersivos?		
	¿Qué mecanismos se utilizarían para que las audiencias participen activamente de modo similar a la experiencia inmersiva?		
	¿Qué recursos disponibles permitirían el acceso tecnológico		

	para consumir contenidos inmersivos en un sitio web?		
	¿Qué elementos narrativos tradicionales deberían optimizarse para fomentar el periodismo inmersivo y la efectividad del mensaje en un sitio web?		
<b>Variable Dependiente</b>	¿Qué interactividad (cognitiva, funcional o emocional) permite un cuestionamiento crítico y evoca una respuesta emocional en los usuarios?		
<b>Interactividad</b>	¿Qué mecanismos de feedback debería incluir un sitio web para asegurar una respuesta tangible a las sugerencias brindadas por los usuarios?		
	¿Qué recursos de autonomía son necesarios para que el usuario interprete la nueva información con sus conocimientos previos?		
	¿Qué características debería constar en un sitio web para que el sistema brinde un tiempo de respuesta adecuado, posea elementos personalizables y participativos en favor de la interactividad?		

	¿Qué métodos integraría en un sitio web con la finalidad de que el contenido sea ajustado a las preferencias y necesidades de los usuarios?		
--	---	--	--



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.  
**Juez Experto**  
C.I. 0913729257

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO:		Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024										
AUTOR:		Galdea Montenegro Allison Anahi										
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIÓN ENTRE:								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				VARIABLE Y DIMENSIÓN		DIMENSIÓN E INDICADOR		INDICADOR E ITEMS		ITEMS Y OPCIÓN DE RESPUESTA		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Periodismo inmersivo	Tecnologías inmersivas	Percepción de utilidad y facilidad de uso de las tecnologías	¿Qué valor estratégico tiene la integración de tecnologías inmersivas en el equipo editorial y la facilidad de uso en la audiencia de un sitio web?	X		X		X		X		
	Narrativa inmersiva	Creación de experiencias a nivel emocional	¿Qué capacidad narrativa se requiere en líneas editoriales para crear experiencias emocionales en comparación con los relatos inmersivos?	X		X		X		X		
	Prosumidor	Nivel de participación y creación de contenido	¿Qué mecanismos se utilizarían para que las audiencias participen activamente de modo similar a la experiencia inmersiva?	X		X		X		X		
	Accesibilidad tecnológica	Disponibilidad de dispositivos relacionados a las tecnologías inmersivas	¿Qué recursos disponibles permitirían el acceso tecnológico para consumir contenidos inmersivos en un sitio web?	X		X		X		X		
	Calidad de la narrativa tradicional	Claridad y efectividad de la transmisión del mensaje	¿Qué elementos narrativos tradicionales deberían optimizarse para fomentar el periodismo inmersivo y la efectividad del mensaje en un sitio web?	X		X		X		X		
Interactividad	Clasificación de la interactividad: cognitiva, funcional y emocional	Grado de adaptación, comprensión y respuesta emocional del usuario.	¿Qué interactividad (cognitiva, funcional o emocional) permite un cuestionamiento crítico y evoca una respuesta emocional en los usuarios?	X		X		X		X		

Mecanismo de interactividad: feedback	Calidad, accesibilidad y disponibilidad de herramientas de respuesta.	¿Qué mecanismos de feedback debería incluir un sitio web para asegurar una respuesta tangible a las sugerencias brindadas por los usuarios?	X		X		X		X	
Modelo de interactividad: constructivista.	Nivel de autonomía en el sistema.	¿Qué recursos de autonomía son necesarios para que el usuario interprete la nueva información con sus conocimientos previos?	X		X		X		X	
Características de la interactividad: inmediatez, personalización y personalización.	Tiempo de respuesta, elementos personalizables y frecuencia de interacción.	¿Qué características debería constar en un sitio web para que el sistema brinde un tiempo de respuesta adecuado, posea elementos personalizables y participativos en favor de la interactividad?	X		X		X		X	
Adaptabilidad y modificabilidad del contenido.	Nivel de flexibilidad y actualización del contenido	¿Qué métodos integraría en un sitio web con la finalidad de que el contenido sea ajustado a las preferencias y necesidades de los usuarios?	X		X		X		X	

Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.  
**Juez Experto**  
C.I. 0913729257

La Libertad 19 de mayo del 2025

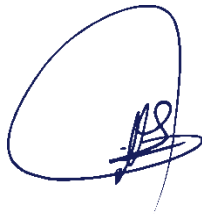
**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**Nombre del instrumento: Guía de preguntas – Periodismo inmersivo - Interactividad**

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente				OBSERVACIONES
		0 - 20				21 - 40				41 - 60				61 - 80				81 - 100				
ASPECTOS DE VALIDACIÓN		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1.	Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																			100	
2.	Objetividad	Expresa conductas observables																			100	
3.	Actualidad	Adecuado al enfoque teórico																			100	
4.	Organización	Organización lógica entre sus ítems																			100	
5.	Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios																			100	
6.	Intencionalidad	Valorar las dimensiones del tema																			100	
7.	Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos																			100	
8.	Coherencia	Relación en variables e indicadores																			100	
9.	Metodología	Adecuada y responde a la investigación																			100	

**Instrucciones:** Este instrumento, sirve para que el experto evaluador evalúe la pertinencia, eficacia del instrumento que se está validando, deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

**Calificación:**

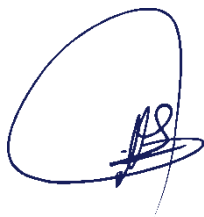
<b>Promedio</b>	100 * 9/9 = 100
<b>Juez Experto</b>	Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
<b>C.I.</b>	0913729257
<b>E-mail</b>	amatamoros@upse.edu.ec
 <b>Firma</b>	

La Libertad 19 de mayo del 2025

## VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL ESTUDIANTE		
<b>Apellidos y nombres:</b> Galdea Montenegro Allison Anahi		
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
<b>Nombre Del Instrumento:</b>	Entrevista	
<b>Objetivo:</b>	Identificar los criterios del periodismo inmersivo y la interactividad para el sitio web Ecuavisa y definir estrategias informativas mediante el conocimiento de expertos en diversos formatos y soportes de la comunicación.	
<b>Dirigido a:</b>	Doctor en comunicación e información contemporánea	
JUEZ EXPERTO		
<b>Apellidos y nombres:</b>	Lic. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.	
<b>Documento de identidad:</b>	0913729257	
<b>Grado académico:</b>	Doctor, PhD	
<b>Especialidad:</b>	Doctor en Educación	
<b>Experiencia profesional (años):</b>		
JUICIO DE APLICABILIDAD		
<b>Aplicable</b>	<b>Aplicable después de Corregir</b>	<b>No aplicable</b>
	X	
<b>Sugerencia:</b>		

La Libertad 19 de mayo del 2025



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.

**Juez Experto**  
C.I. 0913729257

**Técnica:** Entrevista

**Instrumento:** Guía de preguntas

**Tema:** Periodismo inmersivo y la interactividad en el sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024.

**Objetivo:** Obtener una visión crítica y fundamentada de la práctica periodística dentro del sitio web Ecuavisa en torno a aspectos técnicos y requerimientos para la integración del periodismo inmersivo y componentes de interactividad.

---

**Entrevistado:** Anónimo

**Cargo:** Periodista digital de Ecuavisa

**Especialidad:** Licenciado en Comunicación

**Entrevistador:** Allison Galdea Montenegro

<b>Variables</b>	<b>Preguntas</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Observación</b>
<b>Variable Independiente</b>	¿Cómo describiría la utilidad y facilidad del manejo de las tecnologías inmersivas para el sitio web Ecuavisa?		
<b>Periodismo inmersivo</b>	¿Cuáles son los elementos que presenta el sitio web Ecuavisa para crear experiencias emocionales propias de una narrativa inmersiva?		
	¿De qué manera se manifiesta el rol del prosumidor en cuanto a la participación y creación de contenidos dentro del sitio web Ecuavisa?		
	¿Qué modalidad de periodismo		

	inmersivo es competente al evaluar el acceso y la disponibilidad de dispositivos tecnológicos del sitio web Ecuavisa?		
	¿Qué estrategias plantearía para que la narrativa inmersiva conserve la claridad y efectividad del mensaje informativo tradicional del sitio web Ecuavisa?		
<b>Variable Dependiente</b>	¿Qué elementos demuestran el grado de adaptación del sitio web Ecuavisa ante la comprensibilidad funcional y la capacidad de generar una respuesta emocional en los usuarios?		
<b>Interactividad</b>	¿Cómo están inmersas la calidad, accesibilidad y disponibilidad de las herramientas de feedback en el sitio web Ecuavisa?		
	¿Cuáles son las herramientas interactivas para construir la autonomía entre los usuarios y los temas informativos		

presentados en el sitio web Ecuavisa?		
¿Qué estándares de rendimiento se aplica en el sitio web Ecuavisa para dar respuestas inmediatas al usuario en favor de la interacción y personalización del contenido?		
¿Cómo describe la adaptabilidad y modificabilidad del contenido en el sitio web Ecuavisa debido a las interacciones con la audiencia?		

Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.  
**Juez Experto**  
C.I. 0913729257

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO:		Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024										
AUTOR:		Galdea Montenegro Allison Anahi										
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIÓN ENTRE:								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				VARIABLE Y DIMENSIÓN		DIMENSIÓN E INDICADOR		INDICADOR E ITEMS		ITEMS Y OPCIÓN DE RESPUESTA		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Periodismo inmersivo	Tecnologías inmersivas	Percepción de utilidad y facilidad de uso de las tecnologías	¿Cómo describiría la utilidad y facilidad del manejo de las tecnologías inmersivas para el sitio web Ecuavisa?	X		X		X		X		
	Narrativa inmersiva	Creación de experiencias a nivel emocional	¿Cuáles son los elementos que presenta el sitio web Ecuavisa para crear experiencias emocionales propias de una narrativa inmersiva?	X		X		X		X		
	Prosumidor	Nivel de participación y creación de contenido	¿De qué manera se manifiesta el rol del prosumidor en cuanto a la participación y creación de contenidos dentro del sitio web Ecuavisa?	X		X		X		X		
	Accesibilidad tecnológica	Disponibilidad de dispositivos relacionados a las tecnologías inmersivas	¿Qué modalidad de periodismo inmersivo es competente al evaluar el acceso y la disponibilidad de dispositivos tecnológicos del sitio web Ecuavisa?	X		X		X		X		
	Calidad de la narrativa tradicional	Claridad y efectividad de la transmisión del mensaje	¿Qué estrategias plantearía para que la narrativa inmersiva conserve la claridad y efectividad del mensaje informativo tradicional del sitio web Ecuavisa?	X		X		X		X		
Interactividad	Clasificación de la interactividad: cognitiva, funcional y emocional	Grado de adaptación, comprensión y respuesta emocional del usuario.	¿Qué elementos demuestran el grado de adaptación del sitio web Ecuavisa ante la comprensibilidad funcional y la capacidad de generar una respuesta emocional en los usuarios?	X		X		X		X		

Mecanismo de interactividad: feedback	Calidad, accesibilidad y disponibilidad de herramientas de respuesta.	¿Cómo están inmersas la calidad, accesibilidad y disponibilidad de las herramientas de feedback en el sitio web Ecuavisa?	X		X		X		X		
Modelo de interactividad: constructivista.	Nivel de autonomía en el sistema.	¿Cuáles son las herramientas interactivas para construir la autonomía entre los usuarios y los temas informativos presentados en el sitio web Ecuavisa?	X		X		X		X		
Características de la interactividad: inmediatez, personalización y personalización.	Tiempo de respuesta, elementos personalizables y frecuencia de interacción.	¿Qué estándares de rendimiento se aplica en el sitio web Ecuavisa para dar respuestas inmediatas al usuario en favor de la interacción y personalización del contenido?	X		X		X		X		
Adaptabilidad y modificabilidad del contenido.	Nivel de flexibilidad y actualización del contenido	¿Cómo describe la adaptabilidad y modificabilidad del contenido en el sitio web Ecuavisa debido a las interacciones con la audiencia?	X		X		X		X		

La Libertad 19 de mayo del 2025

Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.  
**Juez Experto**  
**C.I. 0913729257**

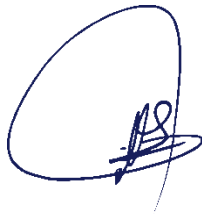
FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Guía de preguntas – Periodismo inmersivo - Interactividad

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente				OBSERVACIONES	
		0 - 20				21 - 40				41 - 60				61 - 80				81 - 100					
ASPECTOS DE VALIDACIÓN		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
10. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																				100		
11. Objetividad	Expresa conductas observables																					100	
12. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico																					100	
13. Organización	Organización lógica entre sus ítems																					100	
14. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios																					100	
15. Intencionalidad	Valorar las dimensiones del tema																					100	
16. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos																					100	
17. Coherencia	Relación en variables e indicadores																					100	
18. Metodología	Adecuada y responde a la investigación																					100	

**Instrucciones:** Este instrumento, sirve para que el experto evaluador evalúe la pertinencia, eficacia del instrumento que se está validando, deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

**Calificación:**

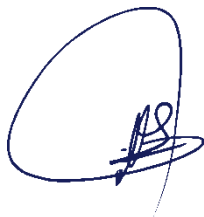
<b>Promedio</b>	100 * 9/9 = 100
<b>Juez Experto</b>	Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
<b>C.I.</b>	0913729257
<b>E-mail</b>	amatamoros@upse.edu.ec
 <b>Firma</b>	

La Libertad 19 de mayo del 2025

## VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

<b>DATOS DEL ESTUDIANTE</b>		
<b>Apellidos y nombres:</b> Galdea Montenegro Allison Anahi		
<b>TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN</b>		
Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024		
<b>DATOS DEL INSTRUMENTO</b>		
<b>Nombre Del Instrumento:</b>	Entrevista	
<b>Objetivo:</b>	Obtener una visión crítica y fundamentada de la práctica periodística dentro del sitio web Ecuavisa en torno a aspectos técnicos y requerimientos para la integración del periodismo inmersivo y componentes de interactividad.	
<b>Dirigido a:</b>	Periodista digital de Ecuavisa	
<b>JUEZ EXPERTO</b>		
<b>Apellidos y nombres:</b>	Lic. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.	
<b>Documento de identidad:</b>	0913729257	
<b>Grado académico:</b>	Doctor, PhD	
<b>Especialidad:</b>	Doctor en Educación	
<b>Experiencia profesional (años):</b>		
<b>JUICIO DE APLICABILIDAD</b>		
<b>Aplicable</b>	<b>Aplicable después de corregir</b>	<b>No aplicable</b>
	<b>X</b>	
<b>Sugerencia:</b>		

La Libertad 19 de mayo del 2025



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.  
**Juez Experto**  
 C.I. 0913729257

**Técnica:** Entrevista

**Instrumento:** Guía de preguntas

**Tema:** Periodismo inmersivo y la interactividad en el sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024.

**Objetivo:** Comprender las percepciones teóricas y formativas de especialistas en comunicación sobre el tratamiento del periodismo inmersivo para el sitio web Ecuavisa y el contraste con el grado de interactividad.

**Entrevistado:** Dra. Ingrid Estrella Tutivén

**Cargo:** Docente de la Universidad de Guayaquil

**Especialidad:** Doctora en comunicación

**Entrevistador:** Allison Galdea Montenegro

**Entrevistado:** Mgtr. Marlon Ramírez Rodríguez

**Cargo:** Docente de la Universidad Estatal Península de Santa Elena

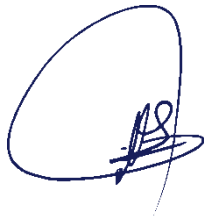
**Especialidad:** Magíster en comunicación

**Entrevistador:** Allison Galdea Montenegro

Variables	Preguntas	Respuesta	Observación
<b>Variable Independiente</b>	¿Cuáles son los beneficios que conllevan el uso de las tecnologías inmersivas para el sitio web Ecuavisa ante una generación Z?		
<b>Periodismo inmersivo</b>	¿Qué tipo de recursos identificados en el sitio web Ecuavisa se requieren para generar experiencias emocionales al nivel de una narrativa inmersiva?		
	¿Qué significado tendría el involucramiento de		

	la audiencia en la creación de contenidos dentro del sitio web Ecuavisa?		
	¿Cómo el acceso de la audiencia a dispositivos tecnológicos influiría en el consumo de contenidos inmersivos?		
	¿Cómo la narrativa tradicional del sitio web Ecuavisa formaría parte de las tecnologías inmersivas sin abandonar la claridad y efectividad de contenido?		
<b>Variable Dependiente</b>	¿Cómo la interactividad cognitiva, funcional y emocional del sitio web Ecuavisa responde a los requerimientos de la audiencia?		
<b>Interactividad</b>	¿Qué tipo de canales de feedback aumentarían la calidad y apertura de respuestas en el sitio web Ecuavisa?		
	¿Qué oportunidades brinda Ecuavisa para que el usuario construya de		

manera autónoma su conocimiento en torno al contenido presentado?		
¿Qué tipo de interactividad presenta el sitio web Ecuavisa conforme al tiempo de respuesta, personalización de contenidos y frecuencia de participación de los usuarios?		
¿Qué efectos tiene la flexibilidad y adaptabilidad del contenido de Ecuavisa en la experiencia del usuario?		



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.  
**Juez Experto**  
**C.I. 0913729257**

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO:		Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024										
AUTOR:		Galdea Montenegro Allison Anahi										
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIÓN ENTRE:								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				VARIABLE Y DIMENSIÓN		DIMENSIÓN E INDICADOR		INDICADOR E ITEMS		ITEMS Y OPCIÓN DE RESPUESTA		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Periodismo inmersivo	Tecnologías inmersivas	Percepción de utilidad y facilidad de uso de las tecnologías	¿Cuáles son los beneficios que conllevan el uso de las tecnologías inmersivas para el sitio web Ecuavisa ante una generación Z?	X		X		X		X		
	Narrativa inmersiva	Creación de experiencias a nivel emocional	¿Qué tipo de recursos identificados en el sitio web Ecuavisa se requieren para generar experiencias emocionales al nivel de una narrativa inmersiva?	X		X		X		X		
	Prosumidor	Nivel de participación y creación de contenido	¿Qué tipo de recursos identificados en el sitio web Ecuavisa se requieren para generar experiencias emocionales al nivel de una narrativa inmersiva?	X		X		X		X		
	Accesibilidad tecnológica	Disponibilidad de dispositivos relacionados a las tecnologías inmersivas	¿Qué significado tendría el involucramiento de la audiencia en la creación de contenidos dentro del sitio web Ecuavisa?	X		X		X		X		
	Calidad de la narrativa tradicional	Claridad y efectividad de la transmisión del mensaje	¿Cómo el acceso de la audiencia a dispositivos tecnológicos influiría en el consumo de contenidos inmersivos?	X		X		X		X		
Interactividad	Clasificación de la interactividad: cognitiva, funcional y emocional	Grado de adaptación, comprensión y respuesta emocional del usuario.	¿Cómo la interactividad cognitiva, funcional y emocional del sitio web Ecuavisa responde a los requerimientos de la audiencia?	X		X		X		X		

Mecanismo de interactividad: feedback	Calidad, accesibilidad y disponibilidad de herramientas de respuesta.	¿Qué tipo de canales de feedback aumentarían la calidad y apertura de respuestas en el sitio web Ecuavisa?	X		X		X		X		
Modelo de interactividad: constructivista.	Nivel de autonomía en el sistema.	¿Qué oportunidades brinda Ecuavisa para que el usuario construya de manera autónoma su conocimiento en torno al contenido presentado?	X		X		X		X		
Características de la interactividad: inmediatez, personalización y personalización.	Tiempo de respuesta, elementos personalizables y frecuencia de interacción.	¿Qué tipo de interactividad presenta el sitio web Ecuavisa conforme al tiempo de respuesta, personalización de contenidos y frecuencia de participación de los usuarios?	X		X		X		X		
Adaptabilidad y modificabilidad del contenido.	Nivel de flexibilidad y actualización del contenido	¿Qué efectos tiene la flexibilidad y adaptabilidad del contenido de Ecuavisa en la experiencia del usuario?	X		X		X		X		

Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.

**Juez Experto**  
C.I. 0913729257

La Libertad 19 de mayo del 2025

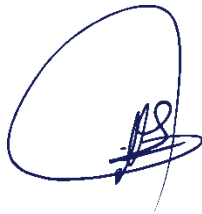
FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Guía de preguntas – Periodismo inmersivo - Interactividad

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente				OBSERVACIONES	
		0 - 20				21 - 40				41 - 60				61 - 80				81 - 100					
ASPECTOS DE VALIDACIÓN		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
19. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																				100		
20. Objetividad	Expresa conductas observables																					100	
21. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico																					100	
22. Organización	Organización lógica entre sus ítems																					100	
23. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios																					100	
24. Intencionalidad	Valorar las dimensiones del tema																					100	
25. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos																					100	
26. Coherencia	Relación en variables e indicadores																					100	
27. Metodología	Adecuada y responde a la investigación																					100	

**Instrucciones:** Este instrumento, sirve para que el experto evaluador evalúe la pertinencia, eficacia del instrumento que se está validando, deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

**Calificación:**

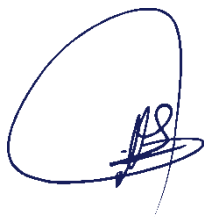
<b>Promedio</b>	100 * 9/9 = 100
<b>Juez Experto</b>	Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
<b>C.I.</b>	0913729257
<b>E-mail</b>	amatamoros@upse.edu.ec
 <b>Firma</b>	

La Libertad 19 de mayo del 2025

## VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL ESTUDIANTE		
<b>Apellidos y nombres:</b> Galdea Montenegro Allison Anahi		
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
<b>Nombre Del Instrumento:</b>	Entrevista	
<b>Objetivo:</b>	Comprender las percepciones teóricas y formativas de especialistas en comunicación sobre el tratamiento del periodismo inmersivo para el sitio web Ecuavisa y el contraste con el grado de interactividad.	
<b>Dirigido a:</b>	Especialistas en comunicación.	
JUEZ EXPERTO		
<b>Apellidos y nombres:</b>	Lic. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.	
<b>Documento de identidad:</b>	0913729257	
<b>Grado académico:</b>	Doctor, PhD	
<b>Especialidad:</b>	Doctor en Educación	
<b>Experiencia profesional (años):</b>		
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	X	
<b>Sugerencia:</b>		

La Libertad 19 de mayo del 2025



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.  
**Juez Experto**  
 C.I. 0913729257

**Técnica:** Observación

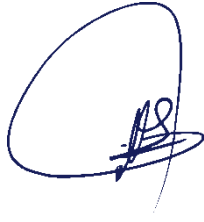
**Instrumento:** Análisis de contenido

**Tema:** Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024.

**Objetivo:** Sistematizar las características del periodismo inmersivo y la interactividad a modo de categorías para aportar a una transición gradual del enfoque periodístico tradicional.

N°	Criterios	AGOSTO 2024		ABRIL 2025		MAYO 2025		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Las tecnologías inmersivas (realidad virtual, realidad aumentada o videos 360°) constan en la página web.							
2	El diseño y contenido presentado en la web utiliza un sonido envolvente, textos en segunda persona o cámara subjetiva.							
3	El usuario crea contenido directamente en la página web.							
4	La página web es compatible tecnológicamente con navegadores de internet o dispositivos para formatos emergentes de periodismo.							
5	La narrativa tradicional tiene un lenguaje sencillo, estructura lógica con jerarquía visual a fin de que el contenido logre ser comprendido por los usuarios en la página web.							
6	El diseño presenta ajustes de cambio de texto, activar narrador, advertencias por temas sensibles u opciones de elección y validación emocional.							
7	Los intercambios sociales se hacen patentes en los instrumentos de feedback.							
8	Se pone de manifiesto las herramientas interactivas y autónomas para una construcción activa del conocimiento.							
9	Las respuestas e interacciones se efectúan en tiempo real según las preferencias de participación del usuario.							
10	El contenido es flexible, modificable y actualizado según el ritmo y experiencia del usuario.							

La Libertad 19 de mayo del 2025

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, loopy initial 'A' followed by a smaller 'B' and a horizontal stroke.

Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.

**Juez Experto**

**C.I. 0913729257**

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO:		Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024										
AUTOR:		Galdea Montenegro Allison Anahi										
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIÓN ENTRE:								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
				VARIABLE Y DIMENSIÓN		DIMENSIÓN E INDICADOR		INDICADOR E ITEMS		ITEMS Y OPCIÓN DE RESPUESTA		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Periodismo inmersivo	Tecnologías inmersivas	Percepción de utilidad y facilidad de uso de las tecnologías	Las tecnologías inmersivas (realidad virtual, realidad aumentada o videos 360°) constan en la página web.	X		X		X		X		
	Narrativa inmersiva	Creación de experiencias a nivel emocional	El diseño y contenido presentado en la web utiliza un sonido envolvente, textos en segunda persona o cámara subjetiva.	X		X		X		X		
	Prosumidor	Nivel de participación y creación de contenido	El usuario crea contenido directamente en la página web.	X		X		X		X		
	Accesibilidad tecnológica	Disponibilidad de dispositivos relacionados a las tecnologías inmersivas	La página web es compatible tecnológicamente con navegadores de internet o dispositivos para formatos emergentes de periodismo.	X		X		X		X		
	Calidad de la narrativa tradicional	Claridad y efectividad de la transmisión del mensaje	La narrativa tradicional tiene un lenguaje sencillo, estructura lógica con jerarquía visual a fin de que el contenido logre ser comprendido por los usuarios en la página web.	X		X		X		X		
Interactividad	Clasificación de la interactividad: cognitiva, funcional y emocional	Grado de adaptación, comprensión y respuesta emocional del usuario.	El diseño presenta ajustes de cambio de texto, activar narrador, advertencias por temas sensibles u opciones de elección y validación emocional.	X		X		X		X		

Mecanismo de interactividad: feedback	Calidad, accesibilidad y disponibilidad de herramientas de respuesta.	Los intercambios sociales se hacen patentes en los instrumentos de feedback.	X		X		X		X		
Modelo de interactividad: constructivista.	Nivel de autonomía en el sistema.	Se pone de manifiesto las herramientas interactivas y autónomas para una construcción activa del conocimiento.	X		X		X		X		
Características de la interactividad: inmediatez, personalización y personalización.	Tiempo de respuesta, elementos personalizables y frecuencia de interacción.	Las respuestas e interacciones se efectúan en tiempo real según las preferencias de participación del usuario.	X		X		X		X		
Adaptabilidad y modificabilidad del contenido.	Nivel de flexibilidad y actualización del contenido	El contenido es flexible, modificable y actualizado según el ritmo y experiencia del usuario.	X		X		X		X		

La Libertad 19 de mayo del 2025

Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.

**Juez Experto**  
C.I. 0913729257

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Guía de preguntas – Periodismo inmersivo - Interactividad

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Buena				Muy Buena				Excelente				OBSERVACIONES
		0 - 20				21 - 40				41 - 60				61 - 80				81 - 100				
ASPECTOS DE VALIDACIÓN		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
28.	Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																			100	
29.	Objetividad	Expresa conductas observables																			100	
30.	Actualidad	Adecuado al enfoque teórico																			100	
31.	Organización	Organización lógica entre sus ítems																			100	
32.	Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios																			100	
33.	Intencionalidad	Valorar las dimensiones del tema																			100	
34.	Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos																			100	
35.	Coherencia	Relación en variables e indicadores																			100	
36.	Metodología	Adecuada y responde a la investigación																			100	

**Instrucciones:** Este instrumento, sirve para que el experto evaluador evalúe la pertinencia, eficacia del instrumento que se está validando, deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

**Calificación:**

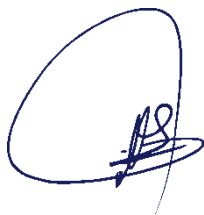
<b>Promedio</b>	100 * 9/9 = 100
<b>Juez Experto</b>	Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.
<b>C.I.</b>	0913729257
<b>E-mail</b>	amatamoros@upse.edu.ec
 <b>Firma</b>	

La Libertad 19 de mayo del 2025

## VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

<b>DATOS DEL ESTUDIANTE</b>		
<b>Apellidos y nombres:</b> Galdea Montenegro Allison Anahi		
<b>TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN</b>		
Periodismo inmersivo y la interactividad del sitio web Ecuavisa en el cantón Santa Elena, periodo 2024		
<b>DATOS DEL INSTRUMENTO</b>		
<b>Nombre Del Instrumento:</b>	Análisis de contenido	
<b>Objetivo:</b>	Sistematizar las características del periodismo inmersivo y la interactividad a modo de categorías para aportar a una transición gradual del enfoque periodístico tradicional.	
<b>Dirigido a:</b>	Sitio web Ecuavisa	
<b>JUEZ EXPERTO</b>		
<b>Apellidos y nombres:</b>	Lic. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.	
<b>Documento de identidad:</b>	0913729257	
<b>Grado académico:</b>	Doctor, PhD	
<b>Especialidad:</b>	Doctor en Educación	
<b>Experiencia profesional (años):</b>		
<b>JUICIO DE APLICABILIDAD</b>		
<b>Aplicable</b>	<b>Aplicable después de corregir</b>	<b>No aplicable</b>
	<b>X</b>	
<b>Sugerencia:</b>		

La Libertad 19 de mayo del 2025



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD.  
**Juez Experto**  
 C.I. 0913729257

### Anexo 3

#### **ANEXO TUTORÍA TITULACIÓN I:**

**Tema:** Planteamiento del problema: antecedentes y formulación del problema.

**Tiempo:** 11:00 – 12:00

**Modalidad:** Presencial

**Total, De Estudiantes:** 1



#### **ANEXO TUTORÍA TITULACIÓN II:**

**Tema:** Planteamiento del problema: preguntas de investigación, objetivo general y específicos, justificación, idea a defender y conceptualización de variables de estudio.

**Tiempo:** 11:00 – 12:00

**Modalidad:** Presencial

**Total, De Estudiantes:** 1



### **ANEXO TUTORÍA TITULACIÓN III:**

**Tema:** Marco teórico y conceptual: conocimiento actual y fundamentación teórica y conceptual.

**Tiempo:** 16:00 – 17:00

**Modalidad:** Presencial

**Total, De Estudiantes:** 1



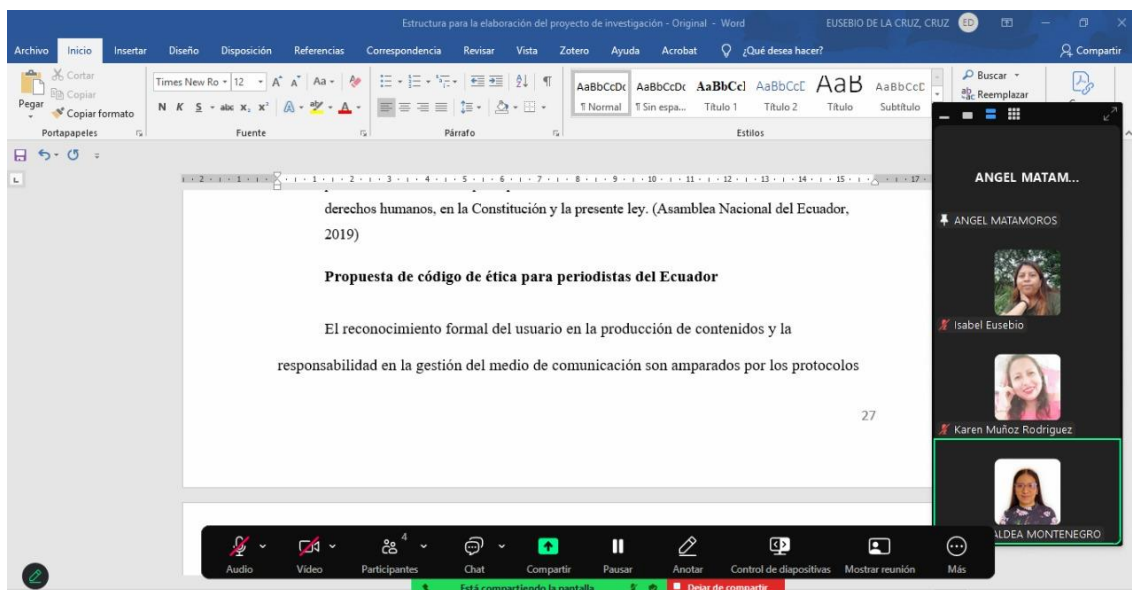
### **ANEXO TUTORÍA TITULACIÓN IV:**

**Tema:** Marco teórico y conceptual: marco legal

**Tiempo:** 11:00 – 12:00

**Modalidad:** Virtual

**Total, De Estudiantes:** 3



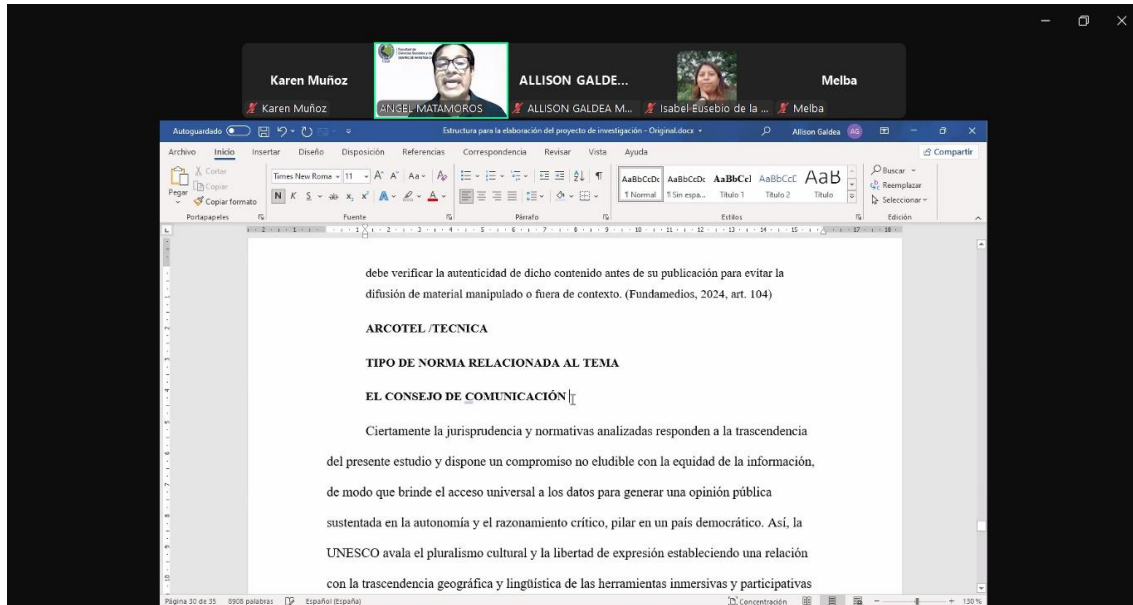
## **ANEXO TUTORÍA TITULACIÓN V:**

**Tema:** Marco teórico y conceptual: marco legal

**Tiempo:** 20:00 – 21:00

**Modalidad:** Virtual

**Total, De Estudiantes:** 4



## **ANEXO TUTORÍA TITULACIÓN VI:**

**Tema:** Marco metodológico: enfoque de investigación, tipo de investigación, diseño de investigación, alcance de la investigación, operacionalización de las variables, población y periodo de estudio, y técnicas e instrumentos de levantamiento de información.

**Tiempo:** 11:00 – 13:00

**Modalidad:** Presencial

**Total, De Estudiantes:** 1



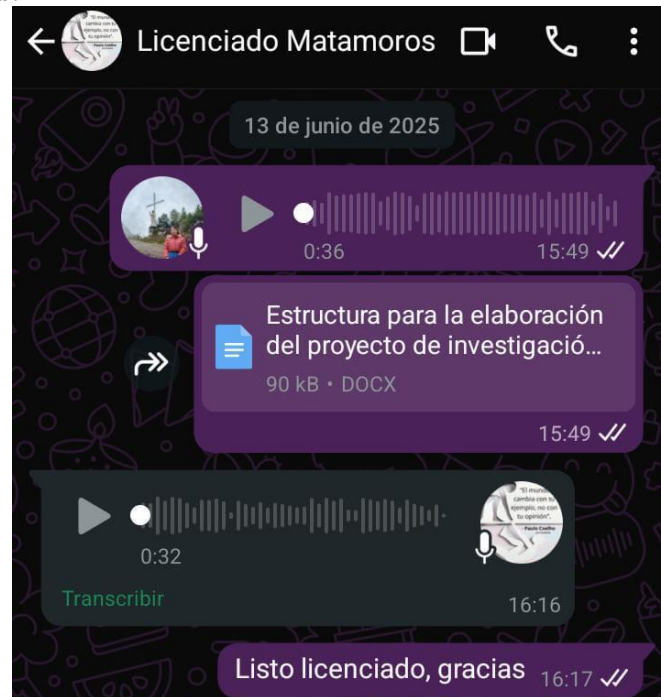
**ANEXO TUTORÍA TITULACIÓN VII:**

**Tema:** Análisis de resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones, resumen e introducción, referencias y anexos

**Tiempo:** 20:00 – 21:00

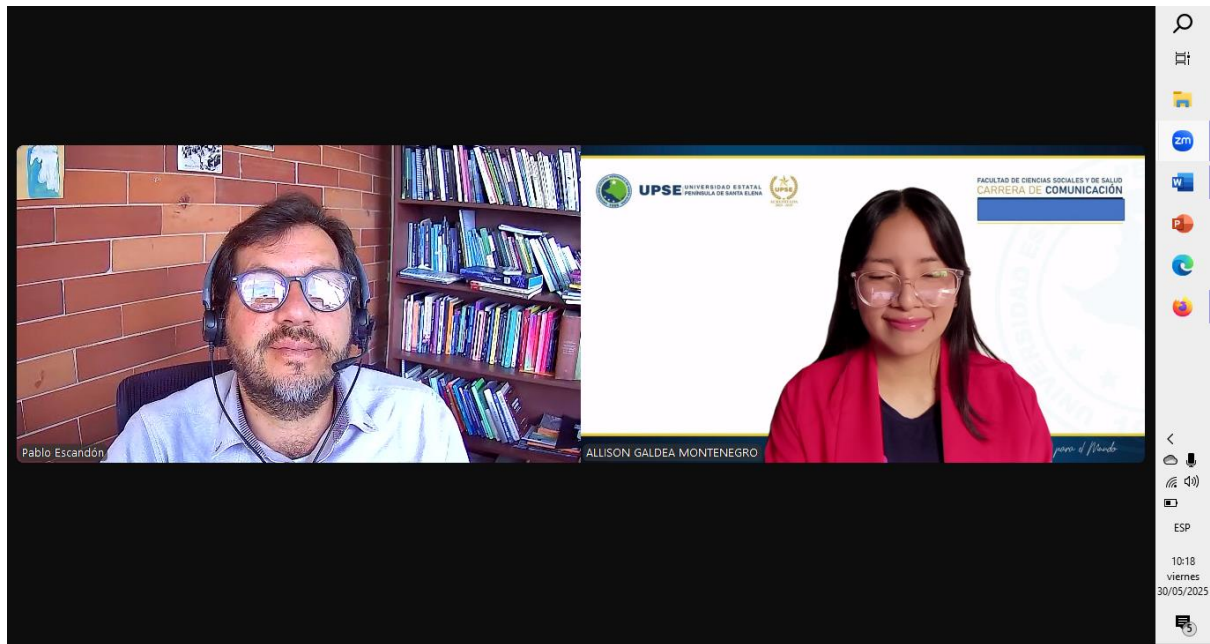
**Modalidad:** Virtual

**Total, De Estudiantes:** 1



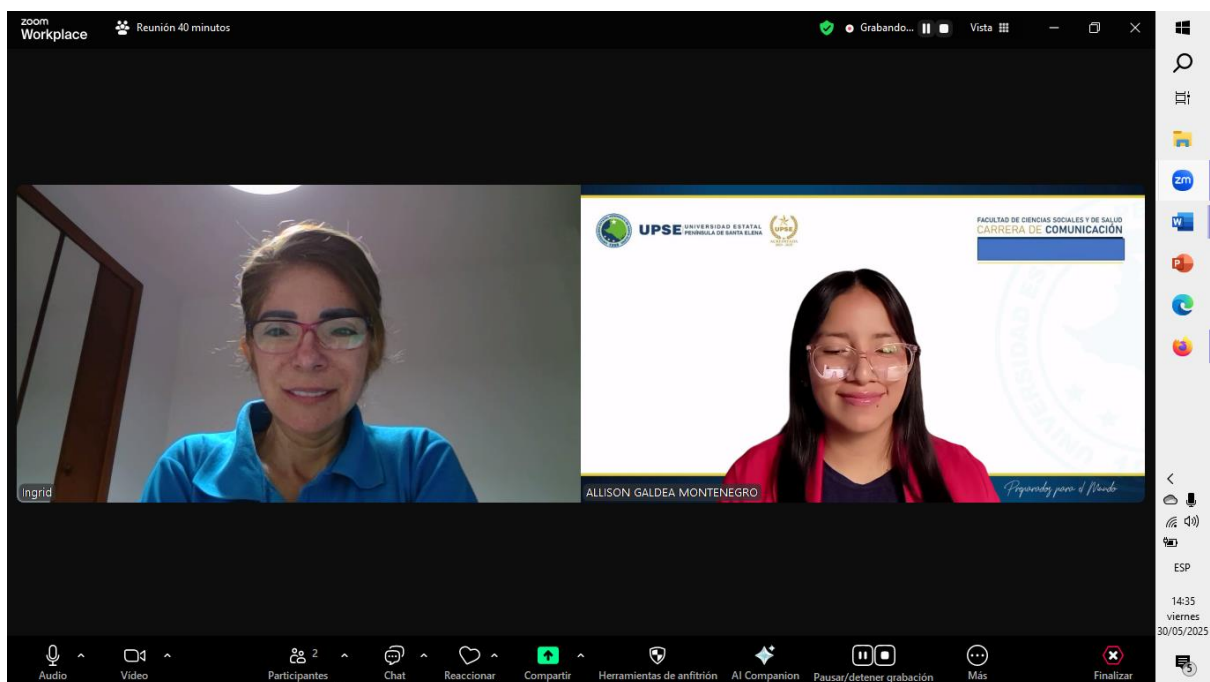
## Anexo 4

Aplicación de entrevista al Dr. Pablo Escandón Montenegro, especialista en comunicación e información contemporánea.



### 1. Entrevista al docente del área de comunicación

Aplicación de entrevista a la Dra. Ingrid Estrella Tutivén, especialista en comunicación.



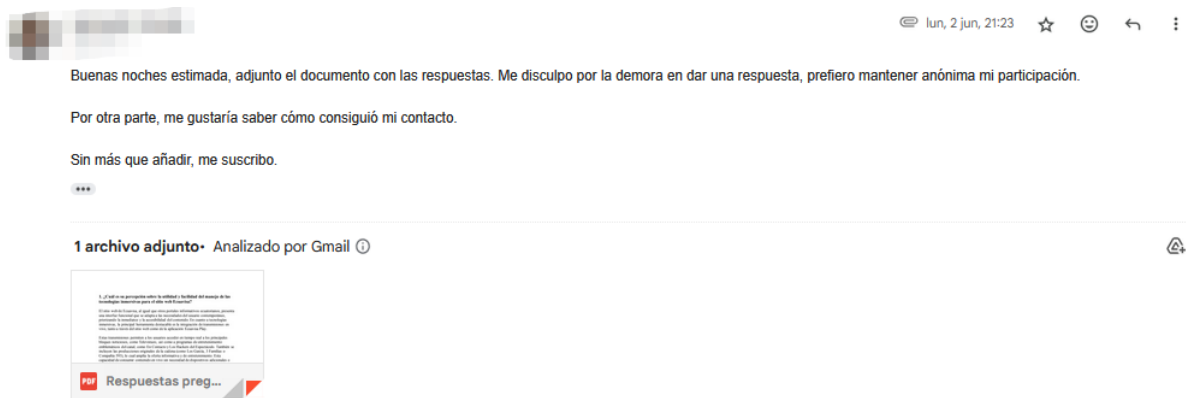
### 2. Entrevista a la docente del área de comunicación

Aplicación de entrevista al Mgtr. Marlon Ramírez Rodríguez, especialista en comunicación.



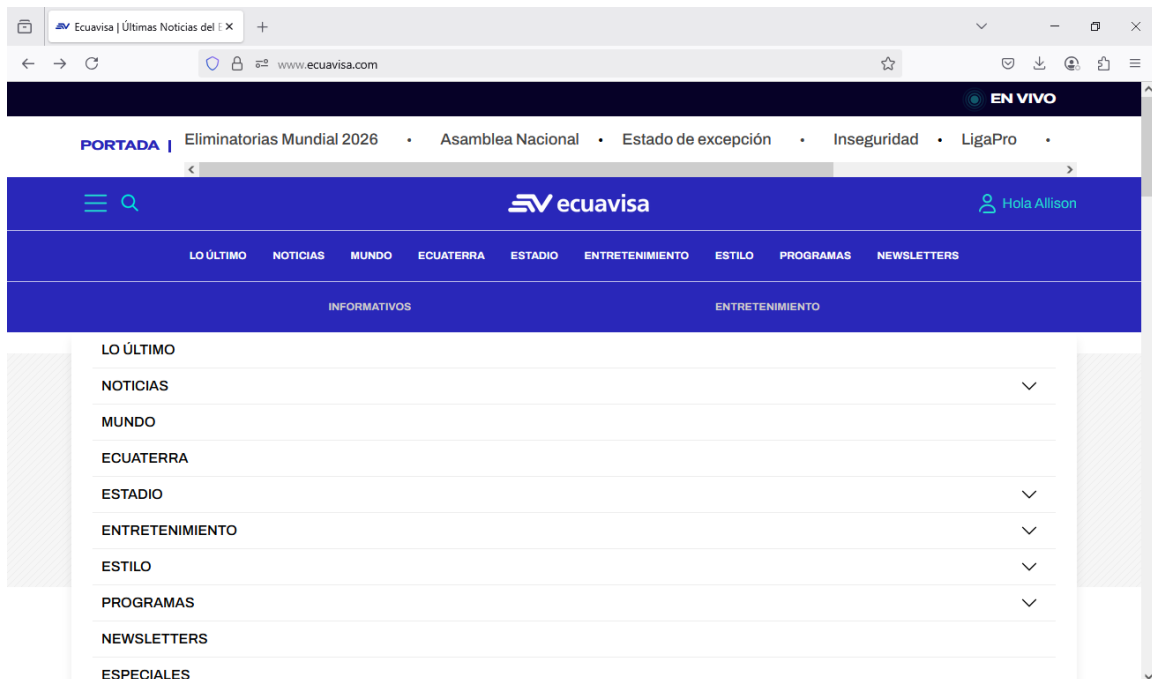
### 3. Entrevista a docente del área de comunicación

Aplicación de entrevista en modalidad escrita por disponibilidad del periodista digital de Ecuavisa

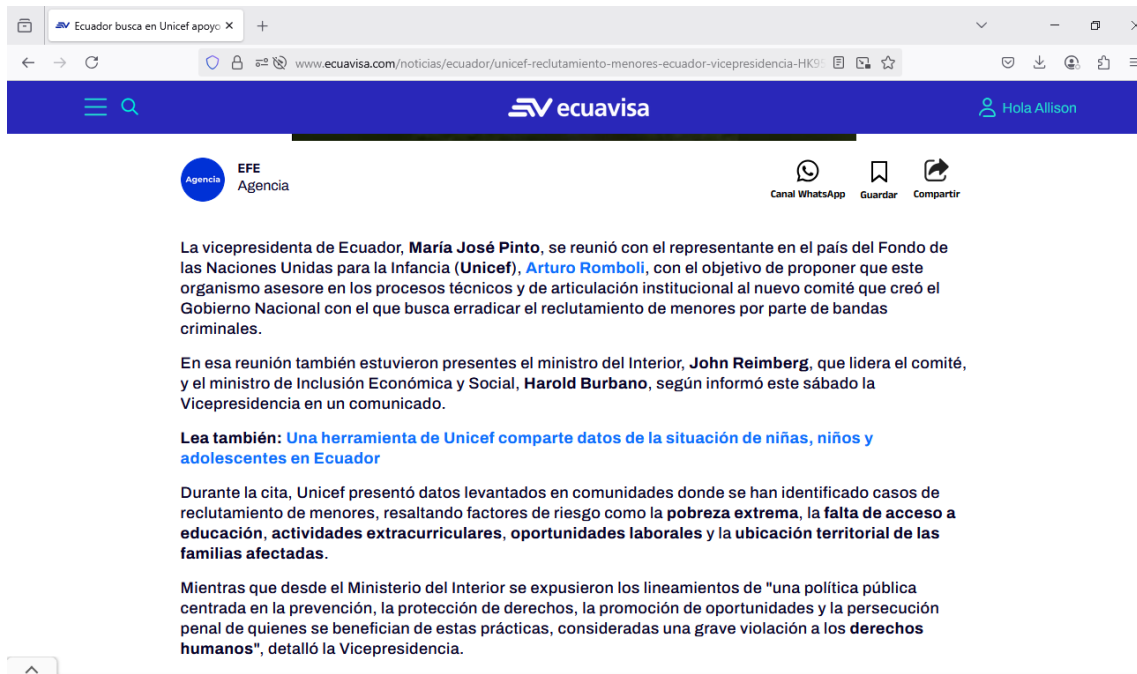


### 4. Entrevista a periodista digital de Ecuavisa

Registro del sitio web Ecuavisa conforme al análisis de contenidos.



## 5. Página web Ecuavisa



## 6. Página web Ecuavisa



7. Página web Ecuavisa