



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL ENSAYO**

Educomunicación en los jóvenes de la provincia de Santa Elena: un  
enfoque en la cultura digital

**AUTOR**

Lic. Orrala Soriano Wilfrido German

**TRABAJO DE TITULACIÓN**  
Previo a la obtención del grado académico en  
**MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN**

**TUTOR**

Lic. Matamoros Dávalos Ángel Alberto, PhD.

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2024**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

---

**Lic. César Arízaga Sellán, Mgr.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

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

---

**Ing. Fidel Chiriboga Mendoza, PhD.  
ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Paola Cortez Clavijo, PhD.  
ESPECIALISTA 2**

---

**Ab. María Rivera González, Mgr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN:**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Wilfrido German Orrala Soriano, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Comunicación.

Atentamente,

---

Lic. Ángel Matamoros Dávalos, PhD.  
C.I. 0913729267  
**TUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, Wilfrido German Orrala Soriano

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, Educomunicación en los jóvenes de la provincia de Santa Elena: Un enfoque en la cultura digital, previo a la obtención del título en Magíster en comunicación, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

La Libertad, a los 29 días de enero de 2024

---

Lic. Wilfrido German Orrala Soriano  
C.I. 0927269621  
**AUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, Wilfrido German Orrala Soriano

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

La Libertad, a los 29 días de enero de 2024

---

Lic. Wilfrido German Orrala Soriano  
C.I. 0927269621  
**AUTOR**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado Educomunicación en los jóvenes de la provincia de Santa Elena: Un enfoque en la cultura digital, presentado por el estudiante, Wilfrido German Orrala Soriano, fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 4%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

**C** CERTIFICADO DE ANÁLISIS  
magister

### Trabajo para compilatio Wilfrido Orrala (1)

**4%** Textos sospechosos

- 4% Similitudes
- 2% similitudes entre comillas
- < 1% Idioma no reconocido
- 0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: Trabajo para compilatio Wilfrido Orrala (1).docx	Depositante: ÁNGEL ALBERTO MATAMOROS DÁVALOS	Número de palabras: 5328
ID del documento: 3de7be2770dd58029aa624e7ea8daa999f3de6e9	Fecha de depósito: 10/12/2023	Número de caracteres: 34.663
Tamaño del documento original: 433,17 kB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 10/12/2023	

Ubicación de las similitudes en el documento:

Lic. Ángel Matamoros Dávalos, PhD.  
C.I. 0913729267  
**TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por ser el guía y el que tiene el control de mi vida y de mi familia, a mis padres Wilfrido Orrala Banchón y Lila Soriano Piguave pilares fundamentales en conseguir el éxito de cada meta alcanzada, a mi sobrina Sherlyn Orrala Soriano, a Liliana y Lilibeth Orrala Soriano hermanas que supieron encaminarme a trabajar con responsabilidad, a mi esposa Krisbell Bajaña quien se convirtió en motor fundamental por alcanzar este objetivo, a mi tutor Lic. Ángel Matamoros, por sus conocimientos impartidos y la paciencia para enseñar y corregir este proyecto de titulación y a cada una de las personas que brindaron su apoyo y ayuda.

*Wilfrido German Orrala Soriano*

## **DEDICATORIA**

El proceso ha sido arduo y complicado, pero valió la pena, queda la satisfacción de haber cumplido a cabalidad cada trabajo con responsabilidad y esfuerzo; dedico este logro académico a Dios, quien me ha dado las fuerzas para luchar y obtener el éxito en mi carrera profesional, a mis padres Wilfrido Orrala Banchón y Lila Soriano Piguave que con su apoyo incondicional mantienen latente las ganas de superación, a mis hermanas que con sus conocimientos se vuelven un ejemplo a seguir, a mi sobrina quien es una razón para conseguir mis sueños y a mi esposa que con sus consejos y motivación ayudaron a lograr esta meta.

*Wilfrido German Orrala Soriano*

## ÍNDICE GENERAL

<b>TÍTULO DEL ENSAYO .....</b>	<b>I</b>
<b>TRIBUNAL DE GRADO .....</b>	<b>II</b>
<b>CERTIFICACIÓN .....</b>	<b>III</b>
<b>DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....</b>	<b>IV</b>
<b>AUTORIZACIÓN.....</b>	<b>V</b>
<b>CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....</b>	<b>VI</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>VII</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>VIII</b>
<b>ÍNDICE GENERAL.....</b>	<b>IX</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>X</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>XI</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XI</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>2</b>
<b>DESARROLLO.....</b>	<b>4</b>
Educomunicación .....	4
Importancia de las TIC .....	5
Retroalimentación en la comunicación.....	6
Participación activa.....	6
Estrategias de comunicación .....	7
Autoaprendizaje.....	8
Difusión de información educativa a través de medios digitales .....	8
Cultura digital .....	9
Nuevas Narrativas en la era digital.....	10
Alfabetización Digital.....	11
Generación de contenido .....	12

Conciencia ética y de seguridad en el uso de medios digitales y redes en línea .....	12
Conciencia ética en el uso de medios digitales.....	13
Conciencia de seguridad en el uso de redes en línea.....	13
Educación y concientización .....	13
<b>ASPECTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>14</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>16</b>
<b>Tabla 1. Educomunicación: Información en medios digitales .....</b>	<b>16</b>
<b>Tabla 2. Cultura Digital: Plataformas digitales y participación en línea .....</b>	<b>17</b>
<b>CONCLUSIÓN.....</b>	<b>18</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>19</b>
<b>Apéndice.....</b>	<b>22</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1. Educomunicación: información en medios digitales .....</b>	<b>16</b>
<b>Tabla 2. Cultura Digital: Plataformas digitales y participación en línea.....</b>	<b>17</b>

## RESUMEN

El término Educomunicación es la fusión de educación y comunicación, es utilizar de manera correcta los medios informativos, especialmente los digitales para impartir conocimiento. El presente trabajo de investigación se basa en “Educomunicación en los jóvenes de la provincia de Santa Elena: un enfoque en la cultura digital”, El objetivo general es determinar el rol de la educomunicación como soporte de la cultura digital; el enfoque es de tipo cuantitativo basado en la recolección de datos estadísticos para saber la realidad de la problemática; el método que se utiliza es el deductivo que va de lo general a lo particular, los resultados de la encuesta se muestran de forma tabular, gráfica y textual de las preguntas. Con este estudio se pretende demostrar que existe una relación directa entre los contenidos educomunicativos y la cultura digital y cómo esta aporta de manera positiva a la construcción de públicos y audiencias con responsabilidad ante el uso de estos recursos.

**Palabras claves:** Educomunicación, cultura digital, TIC, medios digitales

## ABSTRACT

The term Educommunication is the fusion of education and communication, it is the correct use of information media, especially digital media, to impart knowledge. This research work is based on “Educommunication in young people in the province of Santa Elena: a focus on digital culture”, The general objective is to determine the role of educommunication as a support for digital culture; The approach is quantitative based on the collection of statistical data to know the reality of the problem; The method used is the deductive one that goes from the general to the particular, the results of the survey are shown in tabular, graphic and textual form of the questions. This study aims to demonstrate that there is a direct relationship between educommunicative content and digital culture and how it contributes positively to the construction of publics and audiences with responsibility for the use of these resources.

**Keywords:** Educommunication, digital culture, ICT, digital media

## INTRODUCCIÓN

La educación ha evolucionado durante los últimos siglos, los escenarios donde se involucra, convocan elementos que incluyen las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación TIC que se adaptan a los diferentes públicos, e incluye a los jóvenes quienes recurren a diferentes medios para conocer e investigar aspectos inherentes al campo educativo. Las tendencias educativas concentran su radio de atención en la transmisión de los contenidos, anhelando incorporar productos comunicativos en diferentes plataformas que dispone la web, inclusive algunas de éstas son gratuitas.

Los canales de comunicación modernos toman protagonismo en la cultura digital de los ciudadanos, debido a la inmediatez en la que llega un mensaje y en la retroalimentación del mismo. El entorno comunicativo tiene nuevos lenguajes y maneras de informar y educar, la supremacía audiovisual y el regreso de imágenes hacen de esta era, productores de conocimiento. Los jóvenes van a la vanguardia de la tecnología, sienten libertad de expresar sus conocimientos, ideas y sueños mediante sus redes sociales. Se han convertido en expertos dentro y fuera de un aula de clase, McLuhan (2012) manifiesta “En su mayoría los contenidos educativos se los adquiere fuera de las escuelas, en los medios masivos de comunicación”. Es decir, la juventud opta por el autoaprendizaje. El estudio tiene como **objetivo general** determinar el rol de la educomunicación como soporte de la cultura digital en los jóvenes de la provincia de Santa Elena, dentro del proceso investigativo también se identificará el papel que desempeña la educomunicación en el desarrollo y promoción de tecnologías digitales, cómo se forman ciudadanos conscientes y críticos. Además, se anhela que esta investigación sea utilizada como base para nuevos proyectos.

La investigación propuesta es de **tipo exploratoria**, la cual a través de su proceso permite comprender fenómenos comunicativos de manera genuina y mediante el uso de herramientas y técnicas de recolección de información permite tener un enfoque específico o claro del tema a indagar. Según Aparici (2010) el proceso de la educomunicación es una construcción permanente de comunicación y mediación dialógica y participativa en el que la producción comunitaria de conocimientos y el pluralismo ideológico permiten al individuo y a la comunidad formarse en todas sus dimensiones humanas, en tal sentido, la actual sociedad del conocimiento y los diferentes medios de difusión de información requieren del análisis para comprender como estas convergencias de elementos confluyen en la construcción de la cultura digital en los jóvenes de la provincia de Santa Elena.

La revolución tecnológica de la misma manera reclama un nuevo análisis pedagógico y metodológico sobre la reconfiguración de los lenguajes, los tipos de contenidos y las plataformas a las cuales recurren los jóvenes para informarse, educarse y entretenerse, esto da paso a la cultura digital que muestra las nuevas formas de sentir, de conocer, de investigar. Por tanto, las características descritas generan interés al investigador para indagar al objeto de estudio en este caso los jóvenes y examinar cuáles son las rutinas que se establecen cuando utilizan este tipo de contenidos y como éstas influyen en su cultura digital. Se pretende demostrar que existe una relación directa entre los contenidos educomunicativos y la cultura digital y esta aporta de manera positiva a la construcción de públicos y audiencias con responsabilidad ante el uso de estos recursos.

El COVID – 19 detonó una nueva forma de abordar la información en los medios de comunicación, éstos se fortalecieron no solo en el escenario laboral y comercial, sino en el aspecto educativo y de entretenimiento. Por esta razón, se elige como línea de investigación Medios de Comunicación; la sublínea Medios impresos, y la utilización de las TIC al desarrollo social; dado que el uso de las tecnologías se ha naturalizado en la sociedad, de tal manera que los procesos de cultura digital son permanentes y su uso se constituye en temas de interés para el entorno científico y académico.

La metodología a aplicar en este proceso investigativo será bajo el enfoque de tipo cuantitativo basado en la recolección de datos estadísticos y metodología deductiva que según Prieto (2017) es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios. Este estudio se basa en un diseño no experimental pues lo que se busca es identificar los comportamientos de los jóvenes de la provincia de Santa Elena en cuanto a su cultura digital desde su contexto natural para luego efectuar conjeturas significativas a partir de la observación de las situaciones existentes. Hernández (2012).

La presente investigación contiene introducción, desarrollo y conclusiones desagregadas de la siguiente manera: La introducción aborda la contextualización del tema de investigación, su alcance, su relevancia y a breves rasgos la metodología a emplear. El desarrollo abarca el marco teórico o conceptual que a su vez determina las variables a estudiar en el proceso de investigación. En este capítulo se concreta el uso de las técnicas e instrumentos de recolección de información, así como la sistematización de la misma. Las conclusiones se producen a partir del análisis de los resultados los mismos que permitieron identificar los principales aspectos y comportamientos de los jóvenes sobre su cultura digital y el efecto que tiene la educomunicación en la obtención de la misma.

## DESARROLLO

### **Educomunicación**

La educomunicación es la relación de dos disciplinas la educación y la comunicación, donde los medios tecnológicos toman protagonismo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de conocer nuevas formas de estar comunicados. Begnini (2022) indica:

Educomunicación es el conjunto de acciones de distintas disciplinas que planifican, ejecutan y evalúan productos, procesos y programas propuestos para crear, reforzar y desarrollar ambientes comunicacionales abiertos y con diálogos igualitarios, que favorezcan el aprendizaje, la libertad de expresarse, con sentido crítico, con participación adecuada, que conlleva la intervención de todas las áreas implicadas en la construcción de la realidad social (p.168)

Aunque es un término poco conocido, las investigaciones realizadas han dado aportes relevantes en la construcción de una sociedad participativa, en donde el diálogo se convierte en el protagonista.

De modo que, la educomunicación influye en el pensamiento crítico y activo de los individuos en el abordaje de los diferentes procesos de comunicación existentes, esto genera producción cultural y la transformación del sistema educativo y profesional. Permite que la ciudadanía acceda a información relevante y de interés, que pueda procesar los datos de manera eficiente y consciente; y difundir la información de manera correcta. El rol de la educomunicación es el de crear, recrear y construir la realidad mediante los medios de comunicación, las tecnologías y sobre todo educar para la comprensión y transformación del mundo, hacer que el individuo conozca nuevas formas de expresar sus ideas y puedan aportar a la sociedad del saber.

Usar esta terminología es adentrarse a los problemas más comunes del mundo, es decir: la participación ciudadana, la defensa de los derechos humanos, la multiculturalidad, el medio ambiente, la paz y la libertad de expresión. Pérez (2008) mediante un estudio indica que existen varios modelos de educomunicadores entre los que están: “el técnico, aquel que enseña el área tecnológica y los medios, el rol playing, permite estar en el papel de periodista, simular ser presentador de tv o radio, por último se encuentra el analítico que estudia y observa los medios para evaluarlos y emitir comentarios favorables o desfavorables”.

## **Importancia de las TIC**

Hablar de las tecnologías de la información y comunicación, es referirse a las diversas herramientas de trabajo o recursos digitales, audiovisuales que usan los diferentes establecimientos educativos e instituciones para impartir los procesos de aprendizaje y enseñanza. Para González (2007) “Las tecnologías cumplen un rol importante en la sociedad, sin embargo no son el centro del proceso educativo, sólo son un mediador que se usa en la formación para contribuir al desarrollo del estudiantado y al logro del aprendizaje” (p.15).

He aquí, que la incorporación de las TIC a la sociedad y al sistema educativo favorecen en la generación de nuevos ambientes de aprendizaje y promueven la construcción sociocultural e interactiva del conocimiento, a esto se suma que ayuda a fortalecer investigaciones, innovación didáctica, educación vía online y la habilidad de generar juicios de valor con mayor criticidad.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC se implementan en la educación superior de diversas formas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, a continuación, se menciona las más relevantes:

Plataformas de aprendizaje en línea: donde los estudiantes pueden acceder a materiales de estudio, participar en foros de discusión, entregar tareas y realizar evaluaciones.

Recursos digitales: como videos, simulaciones, podcasts y presentaciones interactivas para complementar las clases presenciales y facilitar el aprendizaje autónomo.

Comunicación en tiempo real: como videoconferencias y chats, para facilitar la interacción entre profesores y estudiantes, así como entre los propios estudiantes.

Evaluación en línea: como exámenes y exposiciones, que permiten obtener resultados de manera inmediata y brindar retroalimentación rápida a los estudiantes.

Acceso a información: permiten acceder a una amplia variedad de información y recursos en línea, lo que les facilita la investigación y el estudio independiente.

La ética y la responsabilidad en el uso y acceso a las TIC se convierten en desafíos pues el usuario debe determinar los riesgos y consecuencias a los que se enfrenta cuando utiliza estos recursos de una forma no tan positiva.

## **Retroalimentación en la comunicación**

También conocido como feedback es el proceso por el cual se ve los resultados generados del diálogo establecido entre el docente y estudiante. Para Leon (2020) “ayuda a la participación del estudiante, y le da la oportunidad de analizar los contenidos y poder establecer una opinión crítica para tomar una decisión y resolver problemas”. A la vez evalúa el desempeño de quien da la información (emisor) y de quien recibe la información (receptor), con este proceso ambos tienen la oportunidad de mejorar desde el rol que desempeñan. La retroalimentación efectiva promueve la comprensión mutua, mejora la calidad de la comunicación y fortalece las relaciones interpersonales. Además, la retroalimentación constructiva puede ayudar a identificar áreas de mejora y fomentar el crecimiento personal y profesional. En resumen, es un componente esencial para una comunicación eficaz y significativa.

Peiró (2020) indica “la retroalimentación incide de forma significativa en el aprendizaje, el tipo y la forma en que se ofrece pueden ser diferencialmente efectivas”. Es decir, aunque la retroalimentación está entre los más poderosos mediadores del aprendizaje, sus efectos son de lo más variables. Entre las funciones principales están: Verificar su comprensión, es decir el emisor confirma si el destinatario ha entendido el mensaje; mejorar la comunicación, estilo de transmisión del mensaje con el objetivo de reducir la distorsión o malentendido.

## **Participación activa**

La participación ciudadana digital se define como “el proceso de involucrar a los ciudadanos a través de las TIC en la formulación de políticas, la toma de decisiones y el diseño y la prestación de servicios, de manera que sea participativa, inclusiva y deliberativa”

En otros términos, es la forma de generar empoderamiento ciudadano, sobre todo en un escenario donde el nivel de confianza y la credibilidad cada vez es más bajo. Torres (2020) “el potenciar instancias de participación digital permitiría re-encantar a los ciudadanos con ciertos temas”, no olvidar que los canales de coordinación y organización virtual no reemplazarían en ningún caso a los ritos políticos tradicionales como el voto o la decisión de elegir cierto candidato, ya que el factor cara a cara puede ser determinante para escoger a uno u otro y es ahí donde lo no-virtual es muy relevante y todavía no pasa de moda.

## **Estrategias de comunicación**

Las estrategias de comunicación son herramientas que ayudan a definir, elaborar y mantener conexión efectiva con las audiencias de interés, a través de cualquier canal sea este tradicional o digital. Nuñez (2020) indica “para que una estrategia de comunicación sea efectiva, debemos ser conscientes de que la comunicación, tanto interna como externa, es algo prioritario”. La estrategia de comunicación debe estar alineada con los objetivos y valores, ser honesta y partir de un buen conocimiento del público al que se dirige la institución.

De esta manera, las estrategias de comunicación son las acciones que llevan a cabo las organizaciones dentro del área de comunicación para alcanzar de manera eficaz los objetivos y metas planteadas. Las principales estrategias comunicativas entre otros aspectos deben contener: mensajes claros y consistentes, uso de medios visuales, adaptabilidad y selección de canales apropiados y éstas incluyen las redes sociales.

## **Redes Sociales como herramientas de aprendizaje**

Denominadas herramientas de comunicación online, son aquellas que permiten el tejido social digital pues construyen comunidades cuyos miembros tienen características en común y estos pueden ser inclusive de diferentes orígenes, pero los vinculan intereses u objetivos comunes. Asimismo, son consideradas comunidades abiertas y no jerarquizadas, que tienen como principios; la construcción de contenidos libres de derechos de autoría, generados a partir de la colaboración de las comunidades; construcción de una trama consistente de intereses, usuarios o productos para lo cual la plataforma debe desarrollar dichas herramientas y la colaboración como web social pues a través de las interacciones se mecaniza la transparencia de la información, López (2021).

Según Galindo (2015) “las redes sociales contribuyen a consolidar el conocimiento”, es decir pasa de un ámbito informal al formal siempre y cuando este proceso esté avalado y liderado por un docente especialista quien asume el papel de tutor para que los estudiantes aprovechen académicamente las utilidades que las redes sociales ofrecen. Otro tipo de criterio lo genera Ocampo (2019) quien sostiene que “las redes sociales son elementos motivadores de aprendizaje porque los personajes que los emiten muchas veces inciden más que los propios mensajes por sí solos”.

## **Autoaprendizaje**

Las nuevas modalidades de estudio, han generado nuevas alternativas de aprendizaje; los entornos educativos tienen estrategias metodológicas para desarrollar las competencias más significativas dentro del campo de estudio, donde el contacto con el docente se da en menor tiempo y se prioriza lo concerniente al desarrollo del aprendizaje práctico experimental y el trabajo autónomo. Estos dos últimos componentes, requieren de compromisos por parte del estudiante, pues se debe adquirir destrezas y habilidades a partir del autoaprendizaje, el mismo que consiste en prepararse de manera independiente, asumiendo la responsabilidad de su propio aprendizaje, estableciendo metas, buscando recursos, planificando actividades que vayan acorde a su propio ritmo y estilo Aldaba (2003).

## **Difusión de información educativa a través de medios digitales**

Los jóvenes se identifican mucho con los medios digitales y al hablar de actividades educativas su mejor opción es la tecnología, porque es el medio que mejor manejan. Según Menrisal (2022) “los beneficios de los medios digitales en el aprendizaje son: el aumento de interés del estudiante, la claridad de la información y la eliminación de las limitaciones de tiempo y espacio”. A esto se suma el fácil acceso a la información de manera responsable; en la web se encuentra una amplia gama de recursos y materiales de importancia esto proporciona que su aprendizaje aumente y que este actualizado constantemente.

La flexibilidad con que se presentan estas herramientas es de interés para los jóvenes, debido a que se encuentra la información a la hora que ellos la requieran, aprenden a su ritmo y en el horario que mejor les parezca. Los medios digitales te ofrecen herramientas interactivas y multimedia que ayudan a captar la atención fácilmente lo que implica sus ganas de participar rápidamente en el proceso de aprendizaje y por último, pero no menos importante tenemos el rol de la retroalimentación que permite evaluar de manera rápida e instantánea el contenido que se está visualizando, esto genera que el estudiante sienta el deseo de seguir ampliando su conocimiento.

En un estudio realizado por Ahangama (2023) indica que existen varias formas de difundir información educativa en los medios digitales las mismas que se indican a continuación:

Crear un blog educativo, donde se pueda compartir artículos, tutoriales, consejos y recursos educativos relevantes para la audiencia, las redes sociales como Facebook, twitter, Instagram y linkedin son excelentes para compartir información e interactuar

con compañeros de clases, a través del youtube que es la plataforma más utilizada para la difusión de vídeos, se puede crear y enseñar conceptos, resolver dudas y proporcionar consejos útiles en la educación. Lo que está de moda y que muchos jóvenes ven como accesible es el podcast en donde puedes hablar de tus experiencias educativas y mantener una audiencia interesada en aprender, el storytelling también es muy utilizado para contar historias, esta técnica de comunicación que transmite mensajes con el objetivo de tener una comprensión profunda y su influencia (p.25).

## **Cultura digital**

Se refiere al fenómeno que está transformando a la sociedad contemporánea mediante el uso de la tecnología en diversos aspectos de la vida. Como todo tema cultural, Uribe (2020) indica “Es el conjunto de prácticas, hábitos, comportamientos, costumbres y maneras de interactuar las sociedades con recursos tecnológicos”. La importancia de esta terminología radica en la capacidad que tiene para influir y saber cómo se comunican las personas, la forma en que consumen información y su participación con la esfera pública. Las herramientas que se utilizan en la cultura digital son las redes sociales, blogs, y medios de comunicación digital, los mismos que ayudan a la creación y distribución de contenido.

El mundo de la digitalización encierra temas patrimoniales, artísticos o industriales, pero se basa más en las actividades como biblioteca, archivos, audios, vídeos, edición, es el ámbito de crear y expresar cosas artísticas. Para Riverón (2016) “La cultura digital no es el internet o el soporte, sino el contenido que tienen las diferentes plataformas”.

Si hablamos de cultura digital en el ámbito educativo, se hace referencia a las TIC y el gran potencial que estas generan en el acceso y la interacción; estar conectado con un buen ancho de banda permite estar en constante comunicación dentro y fuera de una aula de clase y no solo eso, también te da la oportunidad de encontrar más información y generar recursos colaborativos.

Entre las ventajas que ofrece la cultura digital en la educación están:

**Acceso y recursos:** existe variedad de recursos educativos como tutoriales, artículos totalmente gratuitos que reducen costos y tiempo.

**Personalización e interacción:** existen plataformas creadas para potenciar la comprensión y motivación del estudiante.

Colaboración y flexibilidad: fomentan el trabajo en equipo, permiten trabajar en cualquier horario y lugar.

Desarrollo de habilidades: las más destacadas son la alfabetización digital y el pensamiento crítico.

En conclusión, la cultura digital se convierte en un elemento clave para el desarrollo de la educación y la comunicación en la sociedad actual. Su importancia radica en su capacidad para transformar la forma en que nos relacionamos con el mundo, así como para crear nuevas oportunidades de aprendizaje y colaboración. Las herramientas utilizadas en la cultura digital permiten la creación y distribución de contenidos digitales, así como la colaboración y el intercambio de conocimientos. La educomunicación se convierte en un elemento fundamental para el desarrollo de procesos educativos que integran las tecnologías digitales como herramientas para el aprendizaje y la comunicación.

### **Nuevas Narrativas en la era digital**

Crear contenidos interesantes y de fácil comprensión es la función principal de las nuevas narrativas, los vídeos de corta duración como el storytelling, las redes sociales y sus Stories time y el marketing de contenidos son los lenguajes que engloban el ecosistema tecnológico. Estas historias generadas se apoyan de imágenes, sonidos y sobre todo de experiencias de la vida cotidiana, a esto se le llama transmedia storytelling.

Las nuevas narrativas se adaptan fácilmente a los medios digitales y estas incluyen: transmedia que se basa en contar una historia mediante plataformas digitales y medios como libros, películas inclusive videojuegos, la realidad aumentada también forma parte de estas narrativas, en esta se combina elementos de la virtualidad con el entorno real, las narrativas generadas por el usuario y las que hoy en día están causando gran impacto en los jóvenes son los podcast, donde cuentan una historia personal y real con el objetivo de exponer contenido relevante y atractivo para el usuario.

Según indica Echeverri (2019), existen tres competencias fundamentales para lograr una buena narrativa digital:

La primera es la competencia en tecnología que es narrar con sentido en herramientas digitales, la segunda es la competencia de pensamiento crítico que consiste en comprender y argumentar de forma autónoma las lógicas políticas, sociales y económicas del ecosistema digital y como influye en la formación de ciudadanía y por

último la competencia en narrativas que comprende en aprender a narrar y estructurar un relato innovador a través del uso de información de la web (p.25).

Las narrativas digitales en el contexto del periodismo superan el uso del texto cómo vía de información, para Scolari (2014) “El contacto con las audiencias siempre esta presente en los medios de comunicación” el traslado de noticias a los medios como la radio y tv dotaba a la prensa como la mayor expansión en el contexto narrativo, mientras que la ciudadanía aportaba dirigiendo cartas al medio. Hoy la implementación de imágenes, videos, hipertexto y la interactividad, hacen de la prensa un medio convergente.

### **Alfabetización Digital**

Es un concepto fundamental en la era contemporánea, marcada por el avance tecnológico. Se refiere a la habilidad de utilizar tecnologías de la información y comunicación (TIC) de manera efectiva y crítica. Su importancia radica en empoderar a las personas para participar activamente en la sociedad digital, tomando decisiones acertadas y siendo capaces de adaptarse a los cambios tecnológicos constantes.

En la vida cotidiana se utiliza recursos digitales por este motivo es de mucha importancia estar alfabetizado tecnológicamente, esto implica no solo estar a la moda, sino usar estas herramientas de manera segura y efectiva. Carrasco (2021) indica cuatro objetivos importantes de la alfabetización digital que es “comprender cómo funcionan las tecnologías y saber usarlas, conocer los riesgos y cómo no incurrir en ellos, identificar fuentes confiables y no confiables”.

Para realizar una correcta alfabetización digital es necesario conocer los conceptos básicos de la tecnología digital, practicar constantemente el uso de plataformas digitales, desarrollar habilidades para la búsqueda de información en línea y evaluar su calidad, protegerse de virus informáticos y estafas en línea.

La socialización de este tema es simple debido a que en las escuelas se capacita y enseña a los jóvenes el uso de la tecnología los mismos replican la información a sus padres que en ocasiones no saben utilizar un computador o celular, participar en foros o grupos en línea para compartir conocimientos y experiencias y la colaboración en proyectos educativos. Es la capacidad para localizar, organizar, entender, evaluar y analizar información utilizando tecnología digital. El empoderar al individuo para que pueda participar de manera activa en una sociedad que cada vez es más digital, tomar decisiones a raíz de una buena información y ser capaz de la rápida adaptación a los cambios de esta era digital.

## **Generación de contenido**

En un estudio educucomunicativo se debe generar contenido que motive la interacción entre la comunicación y la educación, Blanch (2013), destaca la realización de investigaciones y análisis del impacto de los medios de comunicación en la educación, promueve desarrollar materiales educativos como vídeos, podcast o contenido que genere interacción, diseñar estrategias que permitan la participación y el compromiso de los estudiantes en método de enseñanza aprendizaje, motiva a que los docentes creen programas simulando que están en un estudio de radio o televisión.

La generación de contenidos desde la perspectiva de la educucomunicación implica un enfoque multidimensional. Por un lado, implica que los educadores se convertirán en facilitadores del proceso de creación de contenidos, proporcionando las herramientas y el apoyo necesario para que los estudiantes puedan expresarse y compartir sus ideas. Por otro lado, implica que los estudiantes se convertirán en protagonistas de su propio aprendizaje, asumiendo un rol activo en la generación y difusión de contenidos relevantes y significativos.

La generación de contenido educativo puede adoptar diversas formas, como blogs, podcasts, vídeos o infografías. Estas herramientas digitales permiten a los estudiantes explorar temas de interés, investigar, sintetizar información y comunicar sus hallazgos de manera efectiva. Además, la generación de contenido promueve el desarrollo de habilidades digitales y mediáticas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad del conocimiento.

La educucomunicación también destaca la importancia de una comunicación bidireccional entre educadores y estudiantes. La generación de contenido no solo implica que los estudiantes compartan sus ideas y conocimientos, sino que también implica que los educadores escuchen y valoren las perspectivas y experiencias de los estudiantes. Esta retroalimentación constante favorece un ambiente educativo más colaborativo y enriquecedor.

## **Conciencia ética y de seguridad en el uso de medios digitales y redes en línea**

En la era digital en la que vivimos, el uso de medios digitales y redes en línea se ha vuelto omnipresente en nuestras vidas. Sin embargo, junto con los beneficios que estos avances tecnológicos nos brindan, también surgen desafíos éticos y de seguridad. Es esencial desarrollar una conciencia ética y de seguridad sólida al utilizar estos medios digitales y redes en línea para garantizar un entorno en línea saludable y protegido.

## **Conciencia ética en el uso de medios digitales**

La conciencia ética implica considerar las implicaciones morales de nuestras acciones en línea. Al utilizar medios digitales, debemos tener en cuenta aspectos como el respeto a la privacidad, la veracidad de la información compartida y la promoción de comportamientos éticos. Es fundamental actuar de manera responsable y respetuosa en línea, evitando el acoso, la difamación y la propagación de contenido perjudicial.

## **Conciencia de seguridad en el uso de redes en línea**

La seguridad en línea es otro aspecto crucial al utilizar redes en línea. Debemos ser conscientes de las posibles amenazas, como el robo de información personal, el malware y los ataques cibernéticos. Es esencial tomar medidas para proteger nuestra información, como utilizar contraseñas seguras, mantener nuestros dispositivos actualizados y evitar compartir información confidencial con fuentes no confiables.

## **Educación y concientización**

Para fomentar una conciencia ética y de seguridad sólida en el uso de medios digitales y redes en línea, es necesario invertir en educación y concientización. Las instituciones educativas, las empresas y los gobiernos deben colaborar para brindar programas de educación digital que enseñen a las personas sobre los riesgos y desafíos éticos asociados con el uso de medios digitales. Además, es importante promover campañas de concientización que destaquen la importancia de comportarse de manera ética y segura en línea.

En conclusión, la conciencia ética y de seguridad en el uso de medios digitales y redes en línea es fundamental para garantizar un entorno en línea saludable y protegido. Al desarrollar una conciencia ética sólida, podemos promover el respeto, la privacidad y la veracidad en línea. Al mismo tiempo, al ser conscientes de los riesgos de seguridad, podemos proteger nuestra información personal y mantenernos a salvo de amenazas cibernéticas. La educación y la concientización desempeñan un papel crucial en este proceso, ya que nos ayudan a comprender mejor los desafíos éticos y de seguridad asociados con el uso de medios digitales y redes en línea. Solo a través de un esfuerzo conjunto podemos construir un entorno digital ético y seguro para todos.

## **ASPECTOS METODOLÓGICOS.**

El enfoque de la investigación es cuantitativo, Jimenez (2021) indica “que este método se utiliza para recolección y análisis de datos estadísticos, esto permite conocer la frecuencia de un fenómeno y saber cuál es su realidad” Se elige este enfoque dado que permite la obtención de resultados exactos sobre la incidencia del rol de la educomunicación como soporte de la cultura digital en los jóvenes de la provincia de Santa Elena. Además este enfoque permite establecer relaciones causales entre las variables, lo que puede ser útil para el diseño de políticas públicas y programas educativos.

El alcance de la investigación es de tipo exploratorio, según Hernández (2017) “se usa este tipo de investigación cuando el objetivo es investigar o indagar un problema o tema poco estudiado, del que se generan dudas o no se ha tratado antes”. Esto inicia cuando el individuo ha observado un problema y desea conocer más del mismo, es así que el trabajo de investigación busca una comprensión más profunda y detallada del fenómeno en estudio, identificar posibles variables relevantes y generar hipótesis que puedan ser investigadas en estudios posteriores. Además, al tratarse de un tema en evolución constante debido a los avances tecnológicos, el enfoque exploratorio permite adaptarse y captar los cambios y tendencias emergentes en la cultura digital de los jóvenes.

El diseño utilizado en este proyecto es no experimental, para Agudelo (2019) “es el diseño donde las variables no se manipulan ni controlan. El investigador sólo observa los acontecimientos tal y como se presenta en su ambiente natural, para después ser analizados”. El diseño no experimental se elige en este caso porque la investigación se centra en observar y describir la relación entre la educomunicación y la cultura digital en los jóvenes, en lugar de manipular variables o establecer relaciones causales directas.

El método a utilizar es el deductivo según Ramos (2008) “la teorización va desde lo general a lo particular, tiene como finalidad obtener conclusiones lógicas a partir de un grupo de premisas, es decir se deduce” El método deductivo se elige en este caso porque se busca establecer relaciones causales y generar conclusiones a partir de la información recopilada en la investigación, desde lo que se dice del mundo hasta lo que se dice del contexto local. Este método permite utilizar los datos recogidos para probar hipótesis previamente formuladas y llegar a conclusiones generales sobre la relación entre educomunicación y cultura digital en los jóvenes.

Las fuentes de datos que alimentan esta investigación son documentales, debido a que proporcionan información fundamentada en teorías y conceptos del objeto de estudio, lo que permite respaldar y fundamentar argumentos con bases sólidas. Los documentos encontrados y analizados son escritos por expertos en el tema los mismos que son libros, revistas, tesis y artículos de la web lo que garantiza la calidad y confiabilidad de la información.

En la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta, según Casas (2003) “esta tiene como objetivo recopilar información de las opiniones de los individuos sobre un tema determinado”. Estas también ayudan a revelar información acerca de comportamientos y actitudes. En el presente trabajo se realizó la encuesta a 40 estudiantes de la carrera de comunicación del séptimo semestre de la jornada matutina.

La población a considerar serán los estudiantes de la carrera de comunicación del séptimo semestre quienes dentro de su formación recibieron la asignatura de educomunicación por lo cual tendrán criterios al momento de responder la encuesta. El total de la población será de 40 estudiantes a fin de alcanzar una representatividad se escogió a 20 alumnos (7/1) y 20 del (7/2) jornada matutina y vespertina respectivamente.

El muestreo es no probabilístico por conveniencia, para Scharager (2019), “Es la selección de una muestra de la población de manera conveniente”. Este estudio se realiza por la sencillez de examinar a los individuos sea por la proximidad geográfica, por amistad o simplemente porque están disponibles. El muestreo no probabilístico por conveniencia se elige en este caso debido a la facilidad y conveniencia de acceder a la población de interés, que son los jóvenes universitarios de la Universidad de Santa Elena.

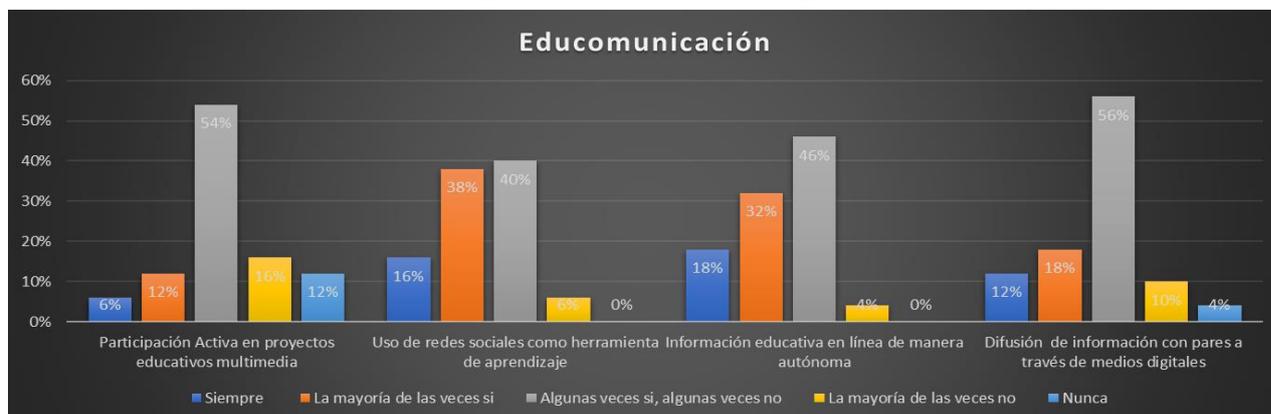
Al elegir el muestreo no probabilístico por conveniencia, se busca obtener información relevante y útil de los jóvenes de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, quienes están directamente involucrados en el tema de la educomunicación y la cultura digital. Esto permite obtener una visión inicial y exploratoria del fenómeno en estudio

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### Instrumento: Cuestionario

**Escala:** 5. Siempre; 4. La mayoría de las veces sí; 3. Algunas veces sí, algunas veces no; 2. La mayoría de las veces no; 1. Nunca.

**Tabla 1. Educomunicación: Información en medios digitales**



Elaborado por: Wilfrido Orrala Soriano

Fuente: Estudiantes de la Universidad Estatal Península de Santa Elena

Dentro de la dimensión educomunicación se obtuvo los siguientes resultados relevantes, los jóvenes sostienen que la participación activa en proyectos educativos multimedia por lo general no es permanente, el 54% indica que algunas veces sí y otras no, esto muestra que los jóvenes dependiendo de los temas de interés deciden. Tal como sostiene la parte teórica, las redes sociales se han convertido en herramientas de aprendizaje donde los encuestados manifiestan con un 38% que la mayoría de las veces sí las utilizan para esos fines; sin embargo, el 40% sostiene que algunas veces sí y otras veces no usan las redes sociales como herramientas de aprendizaje.

El autoaprendizaje se ha convertido en una estrategia metodológica dentro del campo educativo, se generan productos comunicativos a partir de información educativa que se postea en línea donde el 32% de los encuestados indican que usan este tipo de informaciones de manera autónoma como estrategia de aprendizaje y el 46% indica que algunas veces sí y otras veces no utilizan esa información. La interacción se ha convertido en un estado natural dentro de estos escenarios educativos, los contenidos se comparten a través de medios digitales con individuos de similares características; dentro de los resultados que se obtuvieron únicamente el 12% sostiene que siempre difunde la información con pares, el 18% manifiesta que casi siempre comparte este tipo de información y el 56% muestra que algunas veces sí y otras veces no.

**Tabla 2. Cultura Digital: Plataformas digitales y participación en línea**



Elaborado por: Wilfrido Orrala Soriano

Fuente: Estudiantes de la Universidad Estatal Península de Santa Elena

La cultura digital es una terminología inherente a la construcción de hábitos, a la adquisición de destrezas y habilidades para el dominio y conocimiento de herramientas de orden digital; dentro de los cuestionamientos se planteó una interrogante que hace mención al uso de nuevas aplicaciones o plataformas en línea donde el 16% indica que siempre lo realiza, el 28% sostiene que en la mayoría de veces si las utiliza, el 42% marca como algunas veces si y algunas veces no, el 12% algunas veces no y el 2% nunca.

Otro de los aspectos evaluados fueron la participación en comunidades en línea donde el 10% indica que siempre participa, el 20% la mayoría de las veces si, el 44% sostiene que en algunas veces si y otras veces no, el 16% algunas veces no y el 10% indica que nunca participa. Del mismo modo, dentro del parámetros habilidades digitales para resolver problemas con herramientas tecnológicas, el 12% manifestó que, si posee habilidades, el 22% la mayoría de las veces si emplea habilidades para resolver problemas, el 42% algunas veces si y otras veces no, el 22% algunas veces no y el 2% nunca.

Dentro del cuestionario también se indagó sobre conciencia ética y de seguridad donde se obtuvieron como resultados los siguientes porcentajes: 46% indicaron que siempre consideran este aspecto, el 16% sostiene que en la mayoría de las veces si lo consideran, el 28% algunas veces si y otras veces no y el 10% indicó que algunas veces no considera esta categoría como relevante dentro de la cultura digital.

## CONCLUSIÓN

La educomunicación es un término técnico que requiere de una explicación explícita para que el común denominador de la sociedad lo comprenda, razón por la cual, en el instrumento de recolección de datos, se buscó utilizar palabras que fueran de fácil comprensión para los participantes de la encuesta. Dentro de la variable participación, se puede identificar que los jóvenes se involucran día a día en el uso y dominio de las TIC, informaciones relacionadas a diferentes ámbitos son difundidas a través de estos medios, lo que incide en la necesidad de alfabetizar a la población en los contextos tecnológicos para que a su vez tenga accesibilidad a estos tipos de contenidos. Sin embargo, es evidente que la participación no se consolida como una de las ventajas de estos sistemas, ya que los jóvenes algunas veces si y otras no deciden colaborar con estas informaciones.

El autoaprendizaje se ha convertido en una práctica innata de la población de estudio, esto motivado a las nuevas realidades del contexto educativo, donde las conexiones sincrónicas no son tan indispensables como lo exigía el antiguo modelo educativo, generando oportunidades a los individuos que buscan contenidos educativos y que muchas veces se sienten condicionados por la disponibilidad de tiempo y espacio en sus itinerarios diarios. Se puede indicar que en este ámbito los participantes acuden a este tipo de plataformas de aprendizaje y conocimiento de redes sociales donde se dinamizan los contenidos que son útiles para el aprendizaje. La facilidad que brinda la sociedad actual del conocimiento induce a que los jóvenes permanezcan monitoreando diferentes tipos de contenidos que se refieren en su mayor cuantía al entretenimiento, sin embargo, se convierte en un desafío para los generadores de contenido, conocer, estudiar y planificar las narrativas educativas y los soportes audiovisuales idóneos para enganchar a la juventud y que se interese por contenidos que le permitan fomentar conocimiento y que esto sea parte de su cultura digital. Los medios de comunicación tradicionales y digitales requieren de los procesos de adaptabilidad con el objetivo de identificar las estrategias de atención al público o audiencias para determinar la ruta que en términos educativos deben seguir a fin de garantizar la correcta interacción de los participantes.

Además, abrir más campos de estudios y los jóvenes comprendan la importancia de la educomunicación; La cultura digital en los jóvenes de la provincia de Santa Elena sea fomentada en los centros educativos; Que los jóvenes comprendan la importancia del uso de los medios de comunicación para el proceso aprendizaje y la enseñanza.

## Bibliografía

- Agudelo, G. (2019). DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL Y NO-EXPERIMENTAL . *Estudios de opinión* , 39-40.
- Ahangama, S. (2023). Relación de la difusión en las redes sociales, el nivel educativo y los mecanismos de protección de la ciberseguridad con las iniciativas de participación electrónica. *Fronteras de los sistemas de información*, 25.
- Aldaba, A. (2003). *Las competencias cognitivas y el perfil del aprendiz exitoso*. Obtenido de Universidad Pedagógica de Durango : <https://dialnet.unirioja.es>
- Aparici, R. (2010). *Educomunicación: más allá del 2.0*. Obtenido de <iframe frameborder="0" scrolling="no" style="border:0px" src="https://books.google.com.ec/books?id=CDglBQAAQBAJ&newbks=0&lpg=PT4&dq=Educomunicaci%C3%B3n%3A%20m%C3%A1s%20all%C3%A1%20del%202.0&pg=PT2&output=embed" width=500 height=500></iframe>
- Begnini, L. (2022). *Educación y recursos didácticos* . Obtenido de Instituto Superior Tecnológico Japon, Ecuador : <https://www.fipcaec.com>
- Blanch, C. (2013). *La generación de contenido, el rey del marketing* . Obtenido de Puro Marketing : <https://www.puromarketing.com/10/11746/generacion-contenido-marketing#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20exactamente%20la%20generaci%C3%B3n,una%20sociedad%20mercado%20o%20grupo>.
- Carrasco, M. (2021). Competencias digitales en educación superior. *Etica Net* , 34-35. Obtenido de Editorial Universidad de Granada : <https://revistaseug.ugr.es/index.php/eticanet/article/view/16944>
- Casas, J. (2003). *La encuesta como técnica de investigación*. Obtenido de ScienceDirect: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656703707288>
- Echeverri, A. (2019). *NARRATIVAS DIGITALES: EL ARTE DE LA NARRACIÓN EN LA CIBERCULTURA* . Obtenido de PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA : <chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6485/tesis275.pdf>
- Galindo, A. (2015). *USO DE INTERNET Y HABILIDADES SOCIALES*. Obtenido de Core : <https://core.ac.uk/download/pdf/250160542.pdf>
- González, E. (2007). *Introducción temprana a las TIC* . Obtenido de Instituto Superior de Formación del Profesorado : <chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://sede.educacion.gob.es/publiven/ta/PdfServlet?pdf=VP12288.pdf&area=E>

- Hernandez. (2012 ). *Diseños no experimentales* . Obtenido de Tesis de investigación : <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2012/12/disenos-no-experimentales-segun.html>
- Hernandez, R. (2017). *Alcance de la Invesigación* . Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México : Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2017). Alcance de la Investigación.
- Jimenez, L. (2021). *IMPACTO DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA EN LA ACTUALIDAD*. Obtenido de Revista científica : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.researchgate.net/profile/Ledys-Jimenez/publication/352750927\_IMPACTO\_DE\_LA\_INVESTIGACION\_CUANTITATIVA\_EN\_LA\_ACTUALIDAD/links/60d66a7b299bf1ea9ebe5113/IMPACTO-DE-LA-INVESTIGACION-CUANTITATIVA-
- Leon, M. (2020). *Maestro y Sociedad* . Obtenido de Evaluación formativa: el papel de retroalimentación en el desarrollo del pensamiento crítico: <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5359/4978>
- López, B. (2021). *El cuestionario CECAPEU. Un instrumento para evaluar la competencia aprender a aprender en estudiantes universitarios* . Obtenido de Editorial Universidad de Granada : <https://revistaseug.ugr.es/index.php/RELIEVE/article/view/20760>
- McLuhan, H. (2012). *Educomunicación* . Obtenido de Educomunicación Didáctica : <https://educomunicacion.es/didactica/0016educomunicacion.htm>
- Menrisal. (2022). Medios de aprendizaje digitales. *Revista de Aprendizaje Digital y Educación a Distancia*, 131,139.
- Núñez, M. (2020). *Importancia de la estrategia de comunicación y su relación con el insight para conseguir la eficacia publicitaria: el caso de España*. Obtenido de Scielo: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0719-367X2020000100249](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-367X2020000100249)
- Ocampo, A. (2019 ). La comprensión en acción: un análisis sobre sus niveles y cualidades. *Revista Pilquen* , 61.
- Peiró, R. (2020). *Retroalimentación* . Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/retroalimentacion.html>
- Perez, J. (2008). *Volver a educación y didáctica* . Obtenido de Educomunicación : <https://educomunicacion.es/didactica/0016educomunicacion.htm>
- Prieto, B. (2017). *El uso de los métodos deductivo e inductivo* . Obtenido de Scielo : <http://www.scielo.org.co/pdf/cuco/v18n46/0123-1472-cuco-18-46-00056>
- Ramos, E. (2008). Métodos y técnicas de investigación. *Gestión política*, 7-8.

- Riverón, G. (2016). LA CULTURA DIGITAL EN LA SOCIEDAD MODERNA. *Riti Journal*, 3-4.
- Scharager, J. (2019). *Escuela de psicología* . Obtenido de Universidad Católica de Chile :  
chrome-  
extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/  
31715755/muestreo-libre.pdf?1392395541=&response-content-  
disposition=inline%3B+filename%3DMetodologia\_de\_la\_Investigacion\_Escuela.pdf  
&Expires=1702071014&Signature=No
- Scolari, C. (2014). *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital* .  
Obtenido de Anuario de la cultura digital :  
[https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario\\_ACE\\_2014/6Transmedia\\_CScolari.pdf](https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf)
- Torres, V. (2020). *FLACSO ECUADOR*. Obtenido de Ascenso y desgaste de la participación  
ciudadana en Ecuador :  
<https://revistas.flacsoandes.edu.ec/mundosplurales/article/view/4215/3516>
- Uribe, A. (2020). *Cultura digital emergente y prácticas educativas expandidas*. Obtenido de  
SciELO : <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n51/0123-4870-folios-51-117.pdf>

## Apéndice

### Instrumento: Cuestionario

**Escala:** 5. Siempre; 4. La mayoría de las veces sí; 3. Algunas veces sí, algunas veces no; 2. La mayoría de las veces no; 1. Nunca.

N	Variable independiente: 5 Educomunicación	Escala				
		5	4	3	2	1
	Preguntas					
1	¿Con qué frecuencia participa activamente en proyectos educativos multimedia?					
2	¿En qué medida utiliza las redes sociales como herramienta de aprendizaje?					
3	¿Con qué frecuencia busca información educativa en línea de manera autónoma?					
4	¿En qué medida la educomunicación (uso de los medios en la educación) influye en la participación de usted como jóven en actividades educativas fuera del entorno escolar?					
5	¿Con qué frecuencia comparten información educativa con sus pares a través de medios digitales?					
6	En mi vida diaria, ¿utilizo activamente tecnologías digitales como teléfonos inteligentes, computadoras y redes sociales?					
7	¿Me siento cómodo / a explorando y utilizando nuevas aplicaciones o plataformas en línea?					
8	¿Participo activamente en comunidades en línea o redes sociales para compartir información y experiencias?					
9	¿Siento que poseo habilidades digitales que me permiten resolver problemas utilizando herramientas tecnológicas?					
10	¿Soy consciente de los aspectos éticos y de seguridad al utilizar medios digitales y redes en línea?					