



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación

Carrera de Comunicación

TÍTULO:

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**

TEMA:

**USO DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA
EDUCOMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE DE
LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UTB EXTENSIÓN**

QUEVEDO

AUTORA

BARBOTO BAJAÑA PAMELA TAMARA

TUTOR

CHANG MUÑOZ WALTER LENIN

QUEVEDO – LOS RÍOS – ECUADOR

2024 – 2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación



Carrera de Comunicación

DEDICATORIA

Este presente proyecto de investigación de tesis se lo dedico primeramente a Dios por dame, la sabiduría, y la fuerza necesaria para cumplir esta meta que un día me propuse, no fue nada fácil, en mis días de desespero y angustia, puedo decir que el único que no te abandona y que siempre está allí es Dios sin él no somos nada.

También esta dedicatoria es para mis padres por haberme apoyado en este camino que, aunque fue difícil ellos estuvieron allí para motivarme, inspírame para no desistir, gracias al esfuerzo de mi madre que estaba allí para mí, y supo entenderme en cada momento, no soltó mi mano en este proceso.

A mis hijos, Yul Morería y Samir Moran que son mi fuerza y mi inspiración cada día para salir adelante y no rendirme, esto para va ellos y por ellos estoy aquí, prometí darles una vida mejor, y lo quiero cumplir, y para finalizar quiero dedicar este trabajo a mis amistades que de una u otra forma me dieron ánimos y me ayudaron a no caer, en Especial a Erika Litardo por ser una buena amiga y ayudarme este proceso, a mi Prima Viviana que siempre está allí para darme esos ánimos de aliento, Alexy Toapanta por brindarme todo su aprecio y amor cada día, sin el apoyo de todos ustedes no hubiera llegado hasta final, los llevo siempre en mi corazón.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación



Carrera de Comunicación

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecer a Dios por bendecirme cada día de mi vida. por darme la dicha de ser quien soy hoy en día. Agradezco a mis padres por haberme apoyado en diferentes situaciones en especial a mi Mamá Patricia Bajaña, que desde un principio confió en mí, y me apoyo moral mente en esta meta, también quiero agradecer a la señora Maryorie Bustamante por haberme apoyado incondicionalmente, Alexy Toapanta por su apoyo incondicional y económico gracias infinitas.

También quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Universidad técnica de Babahoyo Extensión Quevedo por darme la oportunidad de estudiar y prepararme profesionalmente, quiero agradecer a cada uno de los docentes que nos compartieron sus conocimientos, gracias por sus enseñanzas y esas clases compartidas. son muchas experiencias que tuve y las llevare siempre en mis pensamientos, quiero extender mi agradecimiento a la psicóloga Martha Moreira le agradezco mucho por siempre escucharme y ayudarme en este camino, una de las mejores psicólogas que la universidad tiene, también quiero agradecer a la doctora Araceli Auria por ser una excelente docente muchas gracias Doctora por estar allí y ser una guía en este proceso. A mi tutor de tesis el Master Walter Chang, gracias por su dedicación y paciencia que me tuvo, sin sus palabras y correcciones que fueron muy precisas, no hubiese podido lograr llegas a este día tan anhelado.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación

Carrera de Comunicación

CERTIFICACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **PAMELA TAMARA BARBOTO BAJAÑA**, portadora de la cédula de ciudadanía **0929826113**, en calidad de autor del proyecto de investigación, previo a la obtención del título de licenciado en **COMUNICACIÓN (REDISEÑADA)**, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el problema:

USO DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA EDUCOMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UTB EXTENSIÓN QUEVEDO 2024

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

Pamela Tamara Barboto Bajaña
CI. 0929826113



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación

Carrera de Comunicación

Quevedo, 06 de febrero de 2025

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

En mi calidad de tutor del informe final del informe final del trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de licenciado en comunicación, designado por el consejo directivo mediante oficio No 198 con fecha 05 de diciembre de 2024, certifica la presente resolución **CD-FAC.CJ.S.E.-SO-012-RES-001-2024**; del cual certifico que: La Sra. **PAMELA TAMARA BARBOTO BAJAÑA**, ha desarrollado el informe final del trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de licenciado en comunicación denominado: **USO DE PLATAFORMAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA EDUCOMCIÓN EN LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA CARRRA DE COMUNICACIÓN DE LA UTB EXTENSIÓN QUEVEDO 2024**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas, técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado /a, reproduzca el documento definitivo del informe final del trabajo de integración curricular y lo entregue a la coordinación de titulación de la extensión Quevedo, de la Universidad Técnica de Babahoyo; y se proceda a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSc. WALTER LENIN CHANG MUÑOZ
DOCENTE TUTOR DE LA FCJSE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación



Carrera de Comunicación

ACTA DE CALIFICACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, TITULADO: **USO DE PLATAFORMAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA EDUCOMCIÓN EN LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA CARRRA DE COMUNICACIÓN DE LA UTB EXTENSIÓN QUEVEDO 2024.**

PRESENTADO POR LA SRA: PAMELA TAMARA BARBOTO BAJAÑA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

**MSC. TIYLOR IVAN PALMA SOSA
DELEGADO DE LA DECANA**

**MSC. MAYRA DEL ROCIO DUARTE
MENDOZA
PROFESORA ESPECIALISTA**

**MSC. EZEQUIEL ALFREDO IBARVO
ARIAS
DELEGADO DE LA UIC**

**SANDRA VITERI GARCIA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación

Carrera de Comunicación

Quevedo, 05 de febrero de 2025

CERTIFICADO DEL PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO DE COMPILATIO

En mi calidad de tutor del informe final del trabajo de integración curricular del Sr. o la Sra./ Srta. **PAMELA TAMARA BARBOTO BAJAÑA** cuyo tema es:

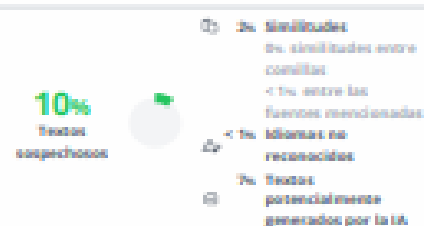
USO DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA EDUCOMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UTB EXTENSIÓN QUEVEDO, certifico que el trabajo investigativo fue analizado por el sistema de anti plagio , **compilatio**, obteniendo como porcentaje de similitud con otras fuentes **(10%)**, resultado que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el trabajo final el porcentaje máximo permitido según el **Artículo 61 de la Normativa de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Técnica de Babahoyo**, considera hasta el 20%, se **APRUEBA** el trabajo de titulación para que el estudiante continúe a la fase de la defensa.

Se adjunta el informe del sistema anti plagio como evidencia del porcentaje indicado.

MSC. WALTER LENIN CHANG MUÑOZ
DOCENTE TUTOR DE LA FCJSE

Trabajo Final - Pamela Tamara Barboto Bajaña - copilatio



Nombre del documento: Trabajo Final - Pamela Tamara Barboto Bajaña - copilatio.docx
 ID del documento: c1fc12a0c0a7f80076a050a76c14e1a6071ab
 Tamaño del documento original: 2,31 MB
 Autores: []

Depositante: CHANG MUÑOZ WALTER LENIN
 Fecha de depósito: 5/3/2025
 Tipo de carga: insertar
 fecha de fin de análisis: 5/3/2025

Número de palabras: 16.576
 Número de caracteres: 114.292


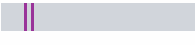

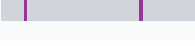

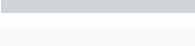

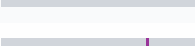


Ubicación de las similitudes en el documento:








Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 Documento de otro usuario - 480v1 El documento proviene de otro grupo 2 Fuentes similares	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)
2	 depaco.utb.edu.ec ANÁLISIS DEL IDIOMA INGLÉS Y SU INFLUENCIA EN LA FORMACI... https://depaco.utb.edu.ec/ficheroanexo/20200713084 2 Fuentes similares	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)
3	 depaco.utb.edu.ec https://depaco.utb.edu.ec/ficheroanexo/202007130719176-FC3E-CICODAL-000401.pdf?open... 2 Fuentes similares	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)
4	 bolivia.sinc.com locoton-globe-view https://bolivia.sinc.com/locoton-globe-view/una-plataforma-virtual-1022000276 4 Fuentes similares	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 depaco.utb.edu.ec https://depaco.utb.edu.ec/ficheroanexo/20200713084P-UTB-EXTQUEIN-COMUNICACIONAL-0002... 2 Fuentes similares	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)
2	 PERLA KATE LIBETH.docx TESINA LIBETH PERLA KATE - 2v1v1 El documento proviene de su grupo	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)
3	 depaco.utb.edu.ec https://depaco.utb.edu.ec/ficheroanexo/20200713072702-UTB-FC3E-FC3E-000271.pdf?open... 2 Fuentes similares	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)
4	 www.redalyc.org Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital e... https://www.redalyc.org/journal/1742/174240001901/174240001901.pdf 2 Fuentes similares	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)
5	 depaco.utb.edu.ec https://depaco.utb.edu.ec/ficheroanexo/20200713084P-UTB-EXTQUEIN-COMUNICACIONAL-0002... 2 Fuentes similares	< 1%		0 Palabras idénticas < 1% (0 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

-  <http://educareconciliencia.com/index.php/revista/educare/article/view/1360233>
-  <http://ambitosdijital.net/investigacion-descriptiva-segun-autores/>
-  <http://www.redalyc.org/pdf/4475/447544618814.pdf>
-  <http://ri.poaec.com/index.php/ri.poaec/article/view/9987066>
-  <http://journals.uca.es/edemercantile/view/1774/1505>

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
CERTIFICACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	iv
ACTA DE CALIFICACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR.....	vi
Índice General	ix
Índice de tabla.....	xv
Índice de gráficos	xvi
Resumen.	xvii
Summary.....	xix
Capítulo i	1
Introducción.....	1
1.1 Contextualización de la situación Problemática	4
1.1.1. Contexto Internacional.....	5
1.1.2. Contexto nacional	6
1.1.3. Contexto local.....	6
1.1.4. Contexto institucional.....	7
1.2. Planteamiento del problema	9
1.2.1. Problema General	10
1.2.2. Problemas derivados	10

1.2.3. Delimitación de la Investigación	11
1.2.4. Delimitación especial.....	11
1.2.5. Delimitación temporal	11
1.2.6. Delimitación demográfica	11
1.3. Justificación.....	12
1.4. Objetivos de la investigación.	14
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	14
1.4.2. Objetivos específicos	14
1.5. Hipótesis.....	15
1.5.1. Hipótesis Específicas.	15
1.6. Articulación del tema.....	16
Capítulo ii	18
Marco teórico.....	18
2.1. Antecedentes.....	18
2.2. Bases teóricas.....	20
2.2.1. Plataformas digitales.....	20
2.2.2. Que es una plataforma digital	20
2.2.3. Las redes sociales y cuál es su rol en la educomunicación.....	21
2.2.4. Plataformas de aprendizaje colaborativo.	23
2.2.5. Gamificación y plataformas digitales.	24
2.2.6. Análisis de plataformas digitales utilizadas en la educación superior.	25
2.2.7. Ámbito del Estudio	26

2.2.8. Las tecnologías de la información y la comunicación y el papel del docente.....	27
2.2.9. Impacto del uso de video conferencias en el proceso educativo	28
2.2.1.0. Desarrollo de competencias digitales a través de plataformas educativas.	31
2.2.1.1. Competencia digital.	31
2.2.1.2. Áreas de las competencias digitales	32
2.2.1.3. Navegación, búsqueda y filtro de información, de datos y contenidos digitales.....	32
2.2.1.4. Evaluación de información, datos y contenidos.	33
2.2.1.5. Almacenamiento y recuperación de información de datos y contenidos digitales.....	33
2.2.1.6. Comunicación y colaboración.	33
2.2.1.7. Interacción mediante las tecnologías digitales.	34
2.2.1.8. Compartir información y contenido digitales.	34
2.2.1.9. Participación ciudadana en línea.	34
2.2.2.0. Colaboración mediante canales digitales.....	35
2.2.2.1. Gestión de la identidad digital.	35
2.2.2.2. Creación de contenidos digitales.	35
2.2.2.3. Desarrollo de contenidos digitales.....	36
2.2.2.4. Protección de dispositivos.	36
2.2.2.5. Protección de datos personales e identidad digital.	36

2.2.2.6. La integración de competencias digitales y herramientas tecnológicas	.37
2.2.2.7. El efecto del aprendizaje asincrónico, mediante plataformas digitales	.38
2.2.2.8. Acceso a plataformas educativas por parte de los estudiantes39
2.2.2.9. La educomunicación40
2.2.3.0. Importancia de la educomunicación41
2.2.3.1. La educomunicación como estrategias de aprendizaje en plataformas digitales42
2.2.3.2. El papel del docente como mediador en la educomunicación digital43
2.2.3.3. Los Contenido multimedia en la educomunicación44
2.2.3.4. Desarrollo de habilidades activas a través de la educomunicación45
2.2.3.5. La educación se edifica en torno a cuatro pilares esenciales46
2.2.3.6. Modelos de comunicadores educomunicativos46
2.2.3.7. Evolución de la educomunicación en proyectos de aprendizaje de las plataformas digitales46
2.2.3.8. Impacto de la comunidad virtual en la formación de la educomunicativa48
Capítulo iii 50
Metodología 50
3.1. Metodología de la investigación50
3.1.1. Deductivo50
3.1.2. Inductivo50
3.2. Operacionalización de variables52

3.2.1. <i>Explicación de las columnas.</i>	53
3.3. Tipos y diseño de investigación	54
3.3. 1. Investigación Descriptiva	54
3.3.2. Investigación Explicativa.....	54
3. 3.3. Investigación de campo	55
3.3.4. Diseño de la investigación	55
3.4. Población y muestra de investigación.....	56
3. 4.1. POBLACIÓN	56
3.4.2. Muestra.	56
3.5. Técnicas e instrumentos de mediación.	58
3.5.1. Técnicas.	58
3.5.2. Observación	58
3.5.2.1. Instrumento.	58
3.5.2.2. Cuestionario	58
3.5.2.3. Guía de observación	59
3.5.2.3. Software a utilizar	59
3.6. Procesamiento de datos.....	59
3.7. Aspectos éticos.....	60
Capitulo IV	61
4.1. Resultados.....	61
4.1.1. Análisis e interpretación de datos	61
4.2. Discusión	73

Capítulo v	78
5.1. Conclusiones.....	78
5.2. Recomendaciones	79
Anexos.....	85
Anexo.1. Cuestionario de Encuestas	85
Anexo 2 Cuestionario de entrevista.....	88
Anexo 3. Fotografías de Entrevista	89
Anexo.4. Nómina de estudiantes	90
Anexo.5. Oficio dirigido al director para realización de entrevistas a los docentes de la carrera de comunicación	91
Anexo 6 OPERACIONALIZACIÓN DE Variable.....	93
Anexo 7 Matriz de Consistencia.....	94

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Vargas - Murillo, 2019	38
Tabla 2 Concepto Plataformas digital.....	61
Tabla 3 Concepto de educomunicación	62
Tabla 4 Importancia de las plataformas digitales	63
Tabla 5 Plataformas digitales más utilizadas.....	65
Tabla 6 Frecuencia con la que utiliza las plataformas digitales	67
Tabla 7 Fortalecimiento en la educomunicación	68
Tabla 8 Capacitación a la plata docente.....	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Conceto de plataformas digitales	61
Gráfico 2 Concepto de Educomunicación	62
Gráfico 3 Importancia de las plataformas digitales	63
Gráfico 4 Plataformas digitales más utilizas	65
Gráfico 5. Frecuencia con la que utiliza las plataformas digitales	67
Gráfico 6 Fortalecimiento en la educomunicación.....	68
Gráfico 7 Capacitación a la plata docente.	70



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación



Carrera de Comunicación

RESUMEN.

El presente documento analiza el impacto de las plataformas digitales en el ámbito educativo, enfocándose en los alumnos y docentes de la carrera de Comunicación de la Universidad de Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo, las plataformas en línea han revolucionado el proceso de enseñanza al promover nuevas modalidades de aprendizaje también a incorporar la enseñanza con recursos multimedia y redes sociales, aunque también conlleva retos.

Se aconseja estudiar, y conocer estas plataformas fomentan en el aprendizaje y la comunicación, y analizar su influencia en las interacciones de los futuros comunicadores, la obtención de competencias comunicativas y el crecimiento profesional; esta investigación se segmenta en tres capítulos:

Contextualizar el tema: analiza el efecto de las plataformas digitales en la educación a escala mundial, nacional, local e institucional. Incluye asuntos como la desigualdad digital, la carencia de capacitación de los profesores y el acceso restringido a dispositivos y conexiones.

Marco teórico y fundamental: Ofrece un esquema teórico para la educación, la comunicación y las plataformas en línea, resaltando sus capacidades y restricciones.

Técnica: Explica los procedimientos de la ciencia de datos. colecciones promovidas por la investigación, así como la población y la muestra objeto de estudio, se detallan de manera exhaustiva.

El propósito principal es examinar la utilización de plataformas digitales en el ámbito educativo y reconocer beneficios y retos. Los objetivos concretos comprenden detallar las ventajas de estas herramientas, reconocer las más empleadas y proporcionar formación para su optimización: el estudio busca aportar al desarrollo de tácticas novedosas para elevar la calidad educativa, promoviendo un aprendizaje más crítico y cooperativo, en resumen, el propósito de la investigación es capacitar a los futuros expertos en comunicación para enfrentar los desafíos del ambiente digital en su ejercicio profesional.

Palabras claves. Plataformas digitales, Educomunicación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación



Carrera de Comunicación

SUMMARY.

This paper analyzes the impact of digital platforms in the educational field, focusing on students and teachers of the Communication career of the Universidad de Técnica de Babahoyo Extension Quevedo, online platforms have revolutionized the teaching process by promoting new ways of learning also to incorporate teaching with multimedia resources and social networks, but also brings challenges.

It is advisable to study and know these platforms promote learning and communication, and analyze their influence on the interactions of future communicators, obtaining communication skills and professional growth; this research is segmented into three chapters:

Contextualizing the topic: analyzes the effect of digital platforms on education on a global, national, local and institutional scale. It includes issues such as digital inequality, lack of teacher training, and restricted access to devices and connections.

Theoretical and fundamental framework: Provides a theoretical framework for education, communication and online platforms, highlighting their capabilities and constraints.

Technique: Explains the procedures of data science. collections promoted by the research, as well as the population and sample under study, are comprehensively detailed.

The main purpose is to examine the use of digital platforms in education and to recognize benefits and challenges. The specific objectives include detailing the advantages of these tools, recognizing the most widely used and providing training for their optimization: the study seeks to contribute to the development of novel tactics to raise educational quality, promoting a more critical and cooperative learning, in short, the purpose of the research is to train future communication experts to face the challenges of the digital environment in their professional practice.

Key words. Digital platforms, Educommunication.

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

Las plataformas digitales se han convertido en una herramienta importante en la educación, cambiando la forma en que los estudiantes y profesores se comunican y acceden a la información. En este sentido, la carrera de Comunicación de la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo se sitúa en un contexto donde las tecnologías digitales no sólo facilitan el aprendizaje sino que promueven, una nueva forma de comunicación educativa que integra multimedia y redes sociales, este fenómeno permite a los futuros comunicadores desarrollar habilidades críticas y creativas mientras se adaptan a un entorno profesional cada vez más digital.

El impacto de estas plataformas va más allá de la disponibilidad de contenido, fomentan la colaboración y el aprendizaje colaborativo, beneficiando tanto a profesores como a estudiantes. Hay herramientas como foros en línea, videoconferencias y plataformas de gestión del aprendizaje que crean espacios para un intercambio constante de ideas y comentarios. Por lo tanto, la educación y la comunicación se redefinen para incluir estos recursos tecnológicos, proporcionar un flujo de información dinámico para satisfacer las necesidades actuales del campo de la comunicación.

La presente investigación será sustentada con las siguientes líneas de investigación de la carrera de comunicación, de Desarrollo social y sostenibilidad, con su respectiva sub línea de investigación, Comunicación, audiovisual, cinematográfica y nuevas tecnologías digitales.

El tema que se va a desarrollar. Uso de las plataformas digitales y su impacto en la educomunicación en los estudiantes y docentes de la carrera de comunicación de la

utb extensión Quevedo 2024 en los cual describimos las plataformas digitas y su impacto en la educomunicación en dicha institución de estudio.

El presente proyecto de tesis, tiene como objetivo Analizar el uso de las plataformas digitales y su impacto en la educomunicación en los estudiantes y docentes de la carrera de comunicación de la UTB, Extensión Quevedo, identificando sus beneficios y los desafíos que plantean. A través de este análisis, pretendemos ayudar a proponer capacitaciones educativas en las plataformas digitales más efectivas para preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo moderno.

El propósito del método empleado en esta investigación es recopilar datos oficiales que identifiquen el problema, para este fin se empleará una encuesta como principal instrumento de recopilación de datos, lo cual es crucial dado que contribuye de manera significativa al progreso del estudio.

Este estudio se segmenta en tres capítulos, cada elemento de la investigación será debatido y explicado de manera minuciosa, para llevar a cabo este estudio, los capítulos se estructuran de la forma siguiente.

El capítulo inicial del proyecto de investigación se enfoca en las diversas situaciones de investigación a escala internacional, nacional, local e institucional. Además, se expone la situación del problema, la propuesta del problema, el alcance del estudio, la justificación y objetivos.

En el capítulo dos nos centramos en los antecedentes y bases teóricas del presente estudio, proporcionando un marco referencial solido para la comprensión del uso de las plataformas digitales. Se analizarán conceptos claves, teorías y características

de las plataformas todo esto con el fin de analizar el impacto de la educomunicación de manera contemporánea.

En el capítulo tres se centra en la metodología de la investigación, detallando el enfoque metodológico que se utilizará para llevar a cabo el estudio. Se explican los métodos específicos, el tipo de investigación, las técnicas y los instrumentos de recolección de datos, como la encuesta. Además, se define la población de estudio y se especifica la muestra que se seleccionará para garantizar la representatividad de los resultados.

Adicionalmente, se presenta un cronograma que detalla las etapas y plazos de ejecución del proyecto, la investigación se sustenta en una amplia revisión bibliográfica, la cual se encuentra debidamente citada.

1.1 CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Las plataformas digitales son ahora un fenómeno global que está transformando la educación a nivel internacional en todos los niveles, y es que desde la pandemia del Covid-19, ha acelerado el uso de las tecnologías educativas, poniendo de relieve sus fortalezas y debilidades. Aunque las herramientas digitales se utilizan ampliamente, la educación sigue siendo demasiado importante donde hay desafíos y se mantiene la calidad del aprendizaje y la comunicación en el entorno.

"A escala nacional, el Ecuador fomenta la incorporación de las tecnologías digitales en la educación mediante proyectos gubernamentales, que son orientados a reducir la brecha digital y potenciar el acceso a internet en todas las áreas. Sin embargo, este proceso se topa con dificultades debido a la ausencia de infraestructura apropiadas y la escasa formación de los docentes.

Actualmente, los estudiantes de comunicación en la utb extensión Quevedo enfrentan diversas dificultades relacionadas con el uso de plataformas digitales. Aunque estas herramientas son esenciales para su formación profesional, la falta de equipos adecuados en sus hogares y los problemas de conectividad limitan su participación en clases virtuales y proyectos colaborativos. Además, esta situación restringe su acceso a la información actualizada y relevante para su desarrollo académico.

Por lo tanto se considera de mayor importancia que la influencia de las plataformas digitales en la educomunicación también incide en la calidad de la enseñanza, y es que la ausencia de formación específica para los profesores es la incorporación efectiva: tanto puede afectar el aprendizaje de los estudiantes, ya que de estas herramientas puede haber una provocación, una reducción en la interacción en el salón de clases y disminución en la motivación de los alumnos que puede generar un

efecto perjudicial en el desarrollo de competencias comunicativas fundamentales en los profesionales del futuro.

1.1.1. Contexto Internacional

Según (Miño, 2024), nos dice que en tiempos de pandemia; fue allí donde desencadenó una profunda transformación en los sistemas educativos a nivel mundial, exigiendo la mayor capacidad de procesos. Podemos decir que la educación a distancia se ha convertido en una de las principales modalidades de enseñanza, para dar por garantizado la continuidad educativa.

A nivel mundial, el uso de las plataformas digitales en la educación ha llevado un crecimiento exponencial, en las escuelas y universidades de todo el mundo ya que comenzaron a usar más las plataformas, como lo es el zoom, Microsoft teams y Google classroom, para poder facilitar el aprendizaje a distancia esto permitió que millones de estudiantes pudieran aprender desde sus hogares., aunque para todos no era favorable porque había desigualdad para el acceso a la tecnología e internet.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura el cierre de muchas escuelas afectó a más de 1,5 millones de estudiantes, a los que fueron obligados a adaptarse rápidamente a las nuevas modalidades como lo era la virtualidad.

1.1.2. Contexto nacional

De acuerdo con (Cruzl, 2020), las plataformas digitales han revolucionado al permitir, una interacción más accesible entre, docentes y estudiantes tanto en tiempo real como de forma diferida y así ir complementado las metodologías tradicionales.

Ecuador no se escapa a la realidad global en la educación superior digitalizada, las universidades ecuatorianas han adoptado ciertas plataformas en líneas para, mantener sus clases activas, pero en cierta parte la brecha digital persiste especialmente en las zonas rurales del país. La carencia de internet en los dispositivos limita el acceso a conectarse y así tener una educación más equitativa.

Estos avances tecnológicos en las escuelas, colegios y universidades. Son impulsados por el Ministerio de Educación ya que ha sido un paso muy importante. Pero aún queda mucho por hacer y es que la falta de capacitaciones adecuadas, ya que para los docentes representa un obstáculo significativo; no poder sacar el máximo provecho a esta plataforma y así brindar una mejor educación.

1.1.3. Contexto local

Según (Morla, 2023). Nos dice que la educación está experimentando una transformación digital, que exige a los docentes seleccionar cuidadosamente los recursos tecnológicos, más apropiados para garantizar un aprendizaje más significativo, optando de tal manera que pueda cubrir la necesidad de cada estudiante.

La carrera de Comunicación de la UTB extensión Quevedo se ha acoplado rápidamente a lo que es la modalidad virtual, adaptándose a plataformas digitales como lo es Zoom, Meet, Moodle, Sait, etc. No obstante, en la brecha digital entre estudiantes docente y se ha evidenciado la necesidad de una mayor satisfacción en el uso de estas herramientas digitales.

1.1.4. Contexto institucional

El 5 de octubre de 1971 se fundó la Universidad Técnica de Babahoyo (UTB), que inició sus operaciones con las Facultades de Ingeniería Agronómica, Medicina Veterinaria, y Filosofía, Letras y Ciencias Educativas. Gradualmente, se incorporaron las áreas de Administración, Finanzas, Informática y Ciencias de la Salud. Al principio, la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación captó la atención de numerosos alumnos. No obstante, con el paso del tiempo, este número ha experimentado una notable reducción, sumada a otros elementos que han impactado de manera adversa en su rendimiento académico (Castro & Pinto I, 2005).

Según los autores Castro y Pinto dicen que el propósito de la Universidad Técnica de Babahoyo (UTB) Extensión Quevedo, en su calidad de institución de educación superior, es educar a profesionales capaces comprometidos con el progreso social y cultural del país: en un mundo que se digitaliza progresivamente, esto se debe a que la profesión de la comunicación se topa con el reto. Un reto de una incorporación eficaz en los procesos educativos que hace de manera urgente en el panorama actual, donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) resultan esenciales para el aprendizaje y la interacción en el ámbito académico.

Para ajustarse a estas circunstancias, la facultad se convirtió en la Facultad de Ciencias de la Educación, posibilitando la incorporación de la educación, facilitando la incorporación de nuevas alternativas laborales a causa de la sobrecarga de especialidades y la disminución de oportunidades de trabajo en los sectores convencionales. Sin embargo, el número de alumnos ha continuado en descenso, lo que ha llevado a la universidad, en particular a la Facultad de Ciencias de la Educación, a poner en marcha estrategias para elevar su nivel educativo y proporcionar profesiones que se ajusten a las demandas (Castro & Pinto I, 2005).

La disminución en la cantidad de estudiantes, ha obligado al departamento a reevaluar sus programas educativos y adoptar estrategias para atraer a más estudiantes, con la finalidad de ofrecer nuevas carreras que les brinden mayor oportunidad de empleos en un futuro.

Esto abarca una reorientación en el ámbito académico y administrativo, la formación de nuevas profesiones, la formación de los docentes a través de seminarios, talleres y estudios de posgrado como diplomados y programas de maestría centrados en asuntos educativos. Adicionalmente, se han implementado programas semipresenciales a distancia en varias zonas del país, consiguiendo matricular a más de 4.000 alumnos (Castro & Pinto I, 2005).

Esta universidad innova en educación, e introduce nuevas tecnologías de aprendizaje como la educación a distancia y desarrolla planes de estudio basados en las necesidades del siglo XXI.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la era digital ha cambiado la educación ha crecido significativamente y ha florecido con las plataformas digitales como lo es en diferentes instituciones. En la Universidad Técnica de Babahoyo, Extensión Quevedo, especialmente en la carrera de Comunicación, tanto docentes como estudiantes están interesados en integrar estas herramientas en la enseñanza.

Sin embargo, su impacto real, en la calidad de la educación es cuestionable, ya que existe la pregunta, ¿aunque la tecnología existe, faltan habilidades para utilizarla de manera efectiva?, esto hace que limite su potencial para enseñar y aprender.

Además, es necesario analizar, el estudio de cómo influyen en la interacción entre docentes y estudiantes, y en el desarrollo de competencias comunicativas. Esta investigación busca conocer las percepciones, sobre uso de estas plataformas digitales, evaluar su efectividad y proponer estrategias para mejorar su integración en la educomunicación.

1.2.1. Problema General

¿Como incide el uso de las plataformas digitales y su impacto en la educacion en los estudiantes y docentes de la carrera de comunicaci3n de la UTB extensi3n Quevedo 2024?

1.2.2. Problemas derivados

¿Qu3 importancia tiene el uso de las plataformas digitales en la educaci3n?

¿Cu3les son las plataformas digitales m3s utilizadas en la carrera de comunicaci3n de la UTB ext. Quevedo?

¿C3mo orientar a los docentes y estudiantes para el buen uso de las plataformas digitales utilizadas en la educaciones?

1.2.3. Delimitación de la Investigación

Este proyecto investigativo, se encuentra delimitado de la siguiente manera.

1.2.4. Delimitación especial

El presente trabajo de investigación se realizará en la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo.

Área. Comunicación

Campo. Institución, Universidad

Líneas de investigación de la Universidad. Educación y Sociedad

Líneas de Investigación de la Facultad. Comunicación Intercultural y Participativa

líneas de investigación de la Carrera. Desarrollo Social y Sostenibilidad

Sub- líneas de Investigación. Comunicación audiovisual, cinematográficas y nuevas tecnologías digitales.

1.2.5. Delimitación temporal

Esta investigación se desarrollará en el año 2024-2025

1.2.6. Delimitación demográfica

Con este presente proyecto de investigación serán beneficiados tanto docentes como estudiantes de la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo

1.3. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, las plataformas digitales se han convertido en herramientas fundamentales, para los procesos de aprendizaje, especialmente en el ámbito universitario. En la carrera de comunicación donde la interacción, el análisis crítico y la creatividad son esenciales, los usos adecuados de estas plataformas pueden potenciar significativamente los procesos educomunicativos como eje transformador del aprendizaje.

Sin embargo, el impacto de las plataformas digitales en la educomunicación no siempre es positivo. Muchas veces, su implementación se limita al uso básico o instrumental, dejando de lado su potencial para fomentar aprendizajes colaborativos, interactivos y significativo.

Esto genera un desafío tanto para estudiantes como para aprovechar las plataformas digitales como medios que no solo transmiten información, sino que también promueven el pensamiento crítico, la participación activa y la construcción conjunta de conocimiento.

Por ello, es importante analizar y proponer nuevas formas de integrar estas tecnologías en el contexto educomunicativo de la carrera de comunicación.

Esta investigación es relevante porque permitirá identificar prácticas que maximicen el potencial de las plataformas digitales, desarrollando estrategias innovadoras que respondan a las necesidades de estudiantes y docentes en un mundo cada vez más digitalizados.

Además, este trabajo, contribuirá al campo de la educomunicación, al proporcionar propuestas concretas que no solo mejoren los procesos pedagógicos, sino que también preparen a los futuros comunicadores para utilizar plataformas digitales de manera crítica y efectiva en su ejercicio profesional.

En un contexto donde las tecnologías de la información son determinantes, esta investigación aporta a la formación integral de profesionales que será agentes de cambio en la sociedad.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar el uso de las plataformas digitales y su impacto en la educomunicación en los estudiantes y docentes de la carrera de comunicación.

1.4.2. Objetivos específicos

- Describir las ventajas del uso de las plataformas digitales en la educomunicación.

- Identificar las plataformas digitales más utilizadas en la carrera de comunicación de la UTB ext. Quevedo.

- Proponer capacitaciones en plataformas digitales para fortalecer la educomunicación en los docentes y estudiantes.

1.5. HIPÓTESIS.

El uso de las plataformas digitales impacta positivamente en los procesos de la educomunicación, mejorando la interacción entre estudiantes y docentes, fomentando un aprendizaje colaborativo al desarrollo de competencias comunicativas y esenciales para el ámbito académico y profesional.

1.5.1. Hipótesis Específicas.

Describiendo las ventajas de las plataformas digitales en la educomunicación, ayudaría en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de comunicación accedan a recursos educativos y puedan participar en actividades académicas desde cualquier lugar.

Identificando las plataformas digitales más utilizadas en la carrera de comunicación de UTB extensión Quevedo fortalecería la interacción entre estudiantes y docentes.

Proponiendo capacitaciones en plataformas digitales potenciaría la enseñanza y aprendizaje en la educomunicación.

1.6. ARTICULACIÓN DEL TEMA

El uso de las plataformas digitales ha cambiado significativamente la interacción enseñanza-aprendizaje y el proceso de adquisición de conocimientos para los estudiantes y docentes de la carrera de Comunicación de la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo. Estas herramientas digitales no sólo abren el acceso a nuevos materiales educativos, sino que también fomentan la exploración de diseños creativos como medios interactivos, brindando mayor capacidad en debates en línea y trabajo en equipo remoto. Para los estudiantes, son una oportunidad para expresar su individualidad y desarrollar las habilidades necesarias en el entorno digital actual.

Por otro lado, los docentes utilizan estos medios como estrategia para actualizar sus métodos de enseñanza y crear lecciones más dinámicas e interactivas. Sin embargo, el salto hacia la digitalización también conlleva sus propios desafíos. La mala asignación de recursos tecnológicos, la falta de habilidades para el uso óptimo de la tecnología y la saturación de materiales son obstáculos que enfrentan docentes y estudiantes.

Del mismo modo, la dependencia excesiva de estas plataformas reduce la interacción humana ya que es tan importante para el desarrollo pleno y auténtico de habilidades sociales, por lo tanto es imperativo encontrar un equilibrio entre el aprendizaje presencial y en línea, para garantizar la capacitación continua y reevaluar críticamente cómo usamos la tecnología, y es así que de esta manera las plataformas

digitales podrán ayudar realmente a mejorar la educación y adaptarse a un mundo que demanda creatividad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES.

Numerosos estudios a nivel nacional exploran, como el este aprendizaje es tan colaborativo en las plataformas digitales e influyen en la construcción del conocimiento, la interacción social y el desarrollo pensamiento crítico en los estudiantes, utilizando la educomunicación (Cruz1, 2020).

Según Cruzl nos dice que en las investigaciones nacionales se centran en analizar como el trabajo de los docentes es colaborativo en los estudiantes utilizando la educomunicación, en entornos virtuales ya que esto puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes, centrándose en los aspectos como a la construcción del conocimiento.

La tecnología ha transformado profundamente la educación especialmente en las universidades; donde las plataformas digitales, se han vuelto indispensables para la enseñanza y el aprendizaje, modificando los métodos pedagógicos tradicionales (Núñez, 2019).

De acuerdo con Núñez las plataformas digitales desempeñan un papel muy fundamental en la educación superior, facilitando la gestión en la información: enriqueciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje y así adaptándose a las nuevas demandas de la sociedad digital.

Célestin Freinet fue una profesora apasionada que dedicó su vida a transformar la educación en una pequeña escuela rural en el hermoso pueblo de Bar-sur-Loup en los Alpes Marítimos, Francia, en los años 1920 y 1930. Creía firmemente en

la necesidad de un sistema educativo: hizo cambios innovadores y se convirtió en emprendedor incorporando medios de comunicación por primera vez (Barbas, 2012).

Según la autora Barbas (2012), dice que la profesora de Frances Célestin Freinet está llena de creatividad y pasión por la enseñanza, ya que logró cambiar por completo una escuela tradicional. Con una idea innovadora de incorporar la imprenta como una herramienta de aprendizaje: esto no solo llegó a potenciar la creatividad y la autonomía de sus estudiantes, sino que también convirtió el aula en un espacio de diálogo y reflexión.

La comunicación y la educación mediática son más importantes que nunca hoy en día, ya que el objetivo es ayudar a las personas a tener una visión crítica, activa y abierta de los medios de comunicación esencialmente, esta es una herramienta clave para que todos comprendamos cuestionemos y reflexionemos sobre los mensajes que los medios nos transmiten todos los días (García, 2014).

De acuerdo con García (2014) nos comenta que la educación mediática es fundamental para ayudarnos a tener un pensamiento crítico donde logramos, entender los mensajes que los medios nos envían constantemente, esto nos permite cuestionar, reflexionar y no dejarnos llevar por todo lo que vemos o escuchamos a diario.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Plataformas digitales.

Las plataformas digitales, son importantes para ayudar a las personas en sus negocios. Estas herramientas no solo permiten el acceso a bienes y servicios, sino que también ayudan a mejorar las operaciones que conectan a las personas, y fomentan la innovación en diversos ámbitos ya sea organizando tareas en internet u ofreciendo capacitación, muchas veces las mejoras en las empresas, estos recursos son vitales para una mayor productividad, adaptabilidad y una mejor experiencia del usuario (Coppola, 2024).

Hoy en día, las herramientas digitales son esenciales para satisfacer las necesidades de personas y empresas: ya sea coordinando eventos en línea o brindando soluciones educativas y comerciales, estas plataformas son esenciales para la eficiencia, la adaptabilidad y una experiencia de usuario superior.

2.2.2. Que es una plataforma digital

En los modelos de negocio hay muchas plataformas digitales que se basan en la colaboración de los usuarios. Por eso fomentan la creación y el intercambio de contenido, proporcionando herramientas básicas de forma gratuita hasta en instituciones. Los usuarios son los verdaderos héroes porque son los creadores y quienes comparten la información (Coppola, 2024).

- Plataformas sociales
- Plataformas de música
- Plataformas de juegos
- Plataformas de streaming
- Plataformas de lectura

- Plataformas de video
- Plataformas de podcast
- Plataformas de mensajería
- Plataformas de mailing
- Plataformas de blogging
- Plataformas de imágenes
- Plataformas de ecommerce
- Plataformas de pago
- Plataformas de CRM
- Plataformas de publicidad digital
- Plataformas de networking
- Plataformas de trabajo remoto
- Plataformas de trabajo colaborativo
- Plataformas de videoconferencias
- Plataformas educativas

De acuerdo con Coppola. Durante las últimas décadas, han surgido grandes innovaciones tecnológicas que han impactado fuertemente tanto en empresas y en la educación, y en lo particular esto resalta más es la educación superior. Esto ha generado un cambio correspondiente en la pedagogía universitaria, donde las TIC han pasado a ser objeto central de su práctica docente.

2.2.3. Las redes sociales y cuál es su rol en la educomunicación.

La Educomunicación, que en sus primeros pasos era asociada con la educación popular, hoy es reconocida como una práctica que aborda los desafíos en la digitalización de una sociedad saturada de pantallas que ayudan a moldear cómo son las

personas. Estos desafíos son significativos y se caracterizan por la enorme brecha que existe entre quienes tienen acceso a la tecnología y quienes no, y por la sobrecarga de información que está disponible en los medios (Chevez, 2021).

La sobrecarga de información y digitalización, se destaca la importancia de la comunicación educativa, y es que la saturación de pantallas y el acceso que es desigual a la tecnología plantean grandes desafíos para la formación del personal. Pero existe la necesidad de que la comunicación educativa resuelva estos problemas, promoviendo el uso crítico y responsable a las tecnologías de la información y la comunicación y que se esfuerce por reducir la desigualdad en el ámbito del acceso al conocimiento.

Es relevante enfatizar que la educación a distancia emplea una interacción completamente diferente entre docentes y estudiantes en comparación con el entorno presencial. Esto causa tensión y fatiga en ambos lados, lo que subraya la importancia de comprender y modificar los procesos de esa enseñanza. En consecuencia, es crucial que el docente pueda reconocer y acercarse a los estudiantes en el espacio en línea, fortaleciendo el vínculo entre la enseñanza y la comunicación, que es el núcleo del término educomunicación (Chevez, 2021).

La educomunicación empezó como una estrategia relacionada con la educación masiva o el desarrollo comunitario, pero ahora la comunicación educativa cobra un significado diferente en el contexto de una sociedad digital en la que están inmersos todos los actores de la comunicación, actualmente la disciplina necesita abordar cuestiones como el acceso desigual a la tecnología y la saturación con la cantidad de información a proporcionar, lo que implica repensar conceptualmente cómo se hace en la práctica.

2.2.4. Plataformas de aprendizaje colaborativo.

Durante la última década, la educación ha experimentado una transformación significativa debido al desarrollo de tecnologías digitales y sistemas de aprendizaje en equipo basados en la web.

Estas herramientas han cambiado la forma en que los estudiantes interactúan y aprenden, enfatizando la importancia de la colaboración y el desarrollo de habilidades (Salmerón et al., 2010). Diversos estudios han investigado este fenómeno y analizado los avances en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, para mejorar las interacciones y simplificar los procedimientos de aprendizaje (Espinosa, 2024).

De acuerdo con este autor, lo mencionado es que las herramientas fomentan la colaboración y el desarrollo de habilidades, pero no se menciona qué tipo de habilidades ni cómo las herramientas fomentan eso. Sería útil considerar qué tipo de competencias se pueden desarrollar con estas herramientas, como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación y de qué manera se fomenta esto.

El estudio de estos dominios digitales es fundamental para comprender su impacto en el aprendizaje en línea y el desarrollo de habilidades de estudiantes y expertos, las investigaciones actuales muestran cómo la educación basada en Internet en campos orientados al equipo puede aumentar la productividad y al mismo tiempo mejorar las habilidades críticas necesarias en la era actual (Huerta, 2022). Este enfoque se ve reforzado por investigaciones que evalúan el impacto significativo de la conectividad social en el fomento de la educación cooperativa entre los jóvenes y resalta su impacto en las grandes tendencias escolares (Espinosa, 2024).

El uso del mundo digital en la educación depende en gran medida del diseño de la educación., si bien la conexión social y el acceso a la información

son esenciales, se deben diseñar experiencias de aprendizaje significativas para motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje, para mejorar sus habilidades.

2.2.5. Gamificación y plataformas digitales.

La gamificación se entiende como el uso de elementos inherentes al juego en contextos ajenos al juego para aumentar la motivación y el compromiso. En educación, el juego ayuda a estimular el aprendizaje, el uso de juegos en este contexto puede ser la respuesta a los bajos niveles de implicación y compromiso que vemos en la mooc (Flores, 2020).

Según el autor Flores, que al incorporar elementos divertidos en entornos de aprendizaje como los MOOC, la gamificación puede mejorar la experiencia de aprendizaje al motivar e involucrar a los estudiantes, es un método de aprendizaje que utiliza mecánicas de juego para hacer que el aprendizaje sea más interesante y efectivo.

Hoy en día, los educadores han comenzado a poner en práctica diversos juegos y aplicaciones tecnológicas que enriquecen la educación.

Esto puede deberse a que, muchos estudiantes no pueden mantener una concentración absoluta en el aula virtual, y los juegos se utilizan como estrategia para captar su atención e introducir el juego en las actividades educativas. Los educadores continúan avanzando en la integración de juegos en el aula. Esto refleja el interés educativo porque el uso de juegos en actividades educativas proporciona un lugar para la transición del juego al aprendizaje de la materia, lo que hace que sea más interesante, divertido y atractivo para los estudiantes aprender que se está presentando la materia que se está aprendiendo a ellos (Jurado, 2023).

Hoy en día la introducción de juegos en las actividades educativas permite una transición natural del juego al aprendizaje: Esto depende del nivel de comodidad del individuo y, por lo tanto, puede aprender durante el proceso de la enseñanza. A pesar que las preguntas surgen al utilizar la gamificación en la educación, como lo es en crear experiencias de aprendizaje significativas o intentar medir los resultados obtenidos.

2.2.6. Análisis de plataformas digitales utilizadas en la educación superior.

Las tecnologías de la información y las comunicaciones son el principal motor de cambios sin precedentes en el mundo actual. Ninguna otra tecnología ha provocado cambios tan profundos en la sociedad, la cultura y la economía. A medida que estas herramientas se promueven y utilizan en todo el mundo, la forma en que las personas se comunican, juega, trabajan, negocian, gestionan y socializan ha experimentado cambios masivos. Es más, en otras palabras, son esenciales porque las TIC proporcionan ganancias de productividad inimaginables en muchas áreas, especialmente en la economía basada en el conocimiento y la innovación. Personalmente, algunas personas piensan que Facebook sabe mucho sobre todos nosotros. Ahora los conceptos de tiempo y espacio están conectados a través de Internet y de conexiones sociales cada vez mayores que han cambiado por completo la vida de personas en todo el mundo (Carneiro, 2021).

Según Carneiro (2021) dice que las tecnologías de la información y la comunicación han traído cambios sin precedentes a la sociedad moderna. Su impacto se siente en todos los ámbitos de la vida, desde la interacción humana hasta los procesos de fabricación, cambiando la forma en que interactuamos y creando nuevas oportunidades de desarrollo.

2.2.7. Ámbito del Estudio

El aprendizaje en línea, uno de los favoritos de Internet, es un nuevo modelo que proporciona conocimientos y habilidades a personas de todos los ámbitos de la vida. De esta manera, significa transformar el papel de las instituciones educativas, actores del proceso de enseñanza-práctica-aprendizaje y de la forma en que se crea y difunde el conocimiento, así como el desarrollo y fijación de nuevas prioridades escolares (Haydée Páez, 2005).

Según autor el modelo de aprendizaje en línea está cambiando radicalmente la forma en que adquirimos conocimientos y habilidades, al mismo tiempo los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje.

De hecho, ofrece nuevas tecnologías que son interactivas, lo que permite a receptores y remitentes cambiar roles y mensajes. Por tanto, se forman nociones centrales de poder, grupos periféricos vienen a revolucionar y reducir la diferenciación de los ciudadanos en línea, fomentando el ciberespacio, la población virtual de la sociedad red (Joyanes ,1997) y nuevos entornos de investigación. Utilizar comunicación interactiva proporcionada por computadoras e instalaciones remotas de procesamiento de información (Haydée Páez, 2005).

Estas tecnologías de la información y la comunicación han dado lugar a la creación de nuevas comunidades virtuales donde las personas conviven y conocen a otros con quienes comparten conocimiento, donde las diferencias sociales se hacen más difusas y se generan interacciones.

2.2.8. Las tecnologías de la información y la comunicación y el papel del docente.

Por otro lado, el uso de las TIC en la educación a menudo se ve limitado por la incertidumbre de los docentes, que son inmediatamente conscientes de la percepción de amenaza, ya que sus alumnos pueden saber más sobre computadoras que ellos, generando así miedo a ser reemplazadas. Por lo tanto, en realidad sugirió, como Rodríguez* "Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse" 2001, que las TIC deberían implementarse en escuelas donde los docentes estén abiertos y dispuestos a participar y tengan experiencia en el uso de computadoras (Haydée Páez, 2005).

En el ámbito escolar el uso de las plataformas digitales se ha llevado a cabo de manera exitosa, es esencial que los profesores reciban la formación adecuada y estén dispuestos a utilizar nuevas herramientas y nuevas metodologías; pero siempre existirá la duda y la resistencia al cambio, en otros aspectos se puede decir que se hace difícil la implementación correcta de las TIC en la educación, incluso la percepción de amenaza que tiene el profesorado, debido a que los alumnos son supuestamente más competentes en el manejo de las tecnologías, esto puede contribuir de forma importante a las barreras que se producen en la innovación pedagógica.

De esta manera sobreviven, generan confianza y suavizan la resistencia inicial al caos. Es necesario cambiar la percepción de los docentes como el único docente que conoce todas las respuestas para convertirse en un facilitador o puerta de entrada para encontrar conocimiento a través de las TIC. Es entonces cuando nuestros profesores de repente tienen que cambiar para poder utilizar con éxito estas tecnologías en nuestras aulas. Este cambio significa que los programas de capacitación aseguran la presencia y supervisión del apoyo brindado para no solo entender cómo aprender a

usar una computadora, sino también aprender a usar una computadora (Haydée Páez, 2005).

Estos programas de formación de las TIC para el profesorado deben abarcar no solo el conocimiento técnico necesario, sino también ofrecer apoyo y acompañamiento para que los docentes se sientan cómodos y seguros en su utilización.

2.2.9. Impacto del uso de video conferencias en el proceso educativo

Por ello, resulta fundamental potenciar y adaptar el uso de herramientas en línea para el aprendizaje fuera de clase de los estudiantes universitarios, ya que esto facilita la optimización del tiempo y los recursos.

Asimismo, los estudios sobre el aprendizaje autónomo en la educación superior subrayan la aceptación y las ventajas que ofrecen los recursos tecnológicos en este ámbito (Flores Rivera, 2015). Tanto

los estudiantes como los profesores universitarios han sido protagonistas en la identificación de esta oportunidad para ampliar y enriquecer sus conocimientos (Flores Rivera, 2017).

Según Flores (2017), dice que una de las lecciones que hemos aprendido al comenzar esta nueva década es que la videoconferencia ha transformado por completo nuestra forma de comunicarnos de manera segura y a distancia.

En el ámbito de la educación, la evidencia indica que nadie estaba realmente preparado para un cambio tan drástico hacia el aprendizaje virtual. De hecho, se ha documentado que este tipo de adaptaciones a la enseñanza suelen ocurrir durante epidemias (Flaherty et al., 2019). Sin embargo, la experiencia virtual de alta calidad que hemos alcanzado en

un tiempo tan breve es la comparación con el cierre de escuelas y universidades (VERA, 2021).

Las investigaciones anteriores, que son realizadas por Flaherty et al. (2019), registraron los retos de ajustarse con rapidez a los métodos de aprendizaje virtual durante la pandemia. No obstante, la rapidez y la magnitud con las que las instituciones educativas han reaccionado ante el brote que fue presentado han sobrepasado las expectativas.

El crecimiento en el número de usuarios en el sector educativo ha sido excepcional, abarcando más de 90,000 centros educativos en 20 países (yuan, 2020), lo que subraya el impacto de la pandemia en la expansión de plataformas como Zoom (VERA, 2021).

En tiempos de pandemia, esto causó un incremento nunca antes visto en la utilización de recursos digitales en la educación, con más de 90.000 entidades educativas en 20 naciones utilizando plataformas como Zoom.

En el contexto de la educación superior, el nuevo panorama ha llevado al cierre de instituciones, a la revisión de los planes de estudio, a la consolidación de carreras y, lo más crucial, a la elección de plataformas de videoconferencia que se ajusten al modelo educativo de cada institución. Aunque muchas universidades ya contaban con sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) para clases asincrónicas, la emergencia sanitaria ha compelido a muchas a transitar de inmediato hacia un modelo que combina lo virtual con lo presencial. En este proceso, las videoconferencias se han vuelto un elemento esencial para el éxito futuro de los estudiantes (VERA, 2021).

Si embargo el autor en sus líneas de investigación nos dice que las videoconferencias se han venido transformando en un componente esencial, y que es relevante a la realidad de la educación universitaria, esto posibilita a las universidades que mantengan las clases y conserven a los alumnos interesados.

En el sector educativo, tanto los usuarios individuales como las instituciones suelen optar por plataformas como Zoom, Google Meet, WhatsApp y MS Teams. Este favoritismo se debe a la facilidad de uso, la variedad de funciones interactivas que ofrecen, y la familiaridad de los usuarios con estas herramientas. Aunque alternativas como Webex no logran la misma aceptación, el estudio "Magic Quadrant for Meeting Solutions" señala que las soluciones de videoconferencia deben integrar comunicación, colaboración y contenido para reuniones, tanto formales como informales, permitiendo la interacción desde cualquier lugar (Faciani, Eagle y Preset, 2019). Además, este estudio resalta que, en términos generales, los empleados prefieren tener menos reuniones (VERA, 2021).

De acuerdo Vera (2021). La videoconferencia se ha convertido en una de las funciones muy fundamental para el éxito de los estudiantes del futuro. Aunque tal vez no formara parte del currículo en sus inicios, es evidente que en los próximos años jugará un papel crucial en la educación. Las instituciones están comenzando a reconocer las numerosas ventajas que ofrece este método de aprendizaje.

2.2.1.0. Desarrollo de competencias digitales a través de plataformas educativas.

Los usuarios desarrollan, utilizan y valoran sus competencias digitales basándose en sus propias necesidades. Estas plataformas digitales potencian la adquisición de competencias, y la selección de estas herramientas se basa en el tipo de herramienta: gratuita (sin costo) o de pago (comercial). Además, tal como sugieren Kohler y Mishra en el modelo TPACK, el uso de las habilidades digitales en los contextos educativos tiene una estrecha relación con la pedagogía, los contenidos y la tecnología. Estos componentes impulsan la motivación de profesores y alumnos en el proceso de enseñanza; detallar las capacidades digitales y su incorporación con herramientas tecnológicas de libre acceso (Vargas-Murillo, 2019) .

Estoy de acuerdo con Vargas que nos comenta, que el desarrollo de competencias digitales es un proceso personal, donde cada persona selecciona las herramientas que cubren sus propias demandas. La selección entre herramientas de pago y gratuitas se basan en el uso que se les haga. Además, tal como indica el modelo TPACK, la integración es una herramienta eficaz. de estos instrumentos en el ámbito educativo.

2.2.1.1. Competencia digital.

El Marco Común de Competencias para la Enseñanza Digital establece que las habilidades digitales son habilidades que los educadores del siglo XXI necesitan cultivar para optimizar su labor docente y seguir avanzando en su crecimiento profesional (Vargas-Murillo, 2019).

Conforme al marco común de habilidades digitales nos comenta en este texto que, para la educación, las competencias digitales resultan más fundamentales para los

maestros del siglo XXI, esto les facilita a optimizar su labor y fomentar su crecimiento profesional.

Existe la competencia en las plataformas digitales, donde cada vez es planteada por el parlamento europeo en el 2006, esto va definiendo las críticas que aseguran la comprensión en las tecnologías en una sociedad bien informada para el empleo, el ocio y la comunicación (Vargas-Murillo, 2019).

Recalcando lo que nos dice Vargas y Murillo que esta definición se estableció en 2006 y que la noción de competencia digital ha experimentado una evolución desde ese momento hasta la actualidad.

2.2.1.2. Áreas de las competencias digitales

Las tareas que se llevan a cabo actualmente en los usuarios los contextos académicos, de investigación y laborales evidencian el uso habitual de competencias digitales, y en este contexto es imprescindible detallar dichas competencias. Las habilidades y competencias en ambientes digitales se agrupan en cinco áreas con distintos objetivos y contextos de uso, cada una de ellas se detalla a continuación (Vargas-Murillo, 2019).

En la constante utilización de tecnologías digitales en contextos académicos, empresariales y de investigación; requiere especificar las competencias digitales para dar un poder desempeñarse en estos contextos.

2.2.1.3. Navegación, búsqueda y filtro de información, de datos y contenidos digitales.

Examinar y obtener información, datos y contenidos digitales en la red, manifestar requerimientos de información de manera organizada, reconocer datos pertinentes para las tareas educativas, elegir eficientemente recursos pedagógicos,

administrar diversas fuentes de datos y establecer políticas de gobernabilidad (Vargas-Murillo, 2019).

Sin embargo, este párrafo nos dice, que las competencias digitales en el ámbito educativo suelen comprender, reconocer, escoger, valorar y estructurar la información digital y además de establecer normas para su utilización y administración.

2.2.1.4. Evaluación de información, datos y contenidos.

Recopilar, examinar, interpretar y valorar de manera crítica información, datos y contenidos digitales (Vargas-Murillo, 2019).

De vemos de recordar que al determinar, valorar y escoger recursos digitales adecuados para los propósitos educativos estos serían factibles, tanto así que al sentar los cimientos para su administración y utilización podrían ser favorables.

2.2.1.5. Almacenamiento y recuperación de información de datos y contenidos digitales.

Administrar y guardar datos, información y contenidos digitales para su recuperación, estructuración y organización eficaz (Vargas-Murillo, 2019).

Estos autores nos dicen que al "Organizar y categorizar datos digitales para optimizar su identificación y utilización serian eficaz para el uso de las plataformas digitales

2.2.1.6. Comunicación y colaboración.

Comunicar en línea, emplear herramientas digitales para compartir recursos, emplear herramientas digitales para conectar y cooperar con otros, y tener una participación activa en comunidades, redes y redes sociales (Vargas-Murillo, 2019).

Este párrafo es importante recalcar que al, intercambiar información y conocimientos a través de medios digitales es muy necesario en esta sociedad.

2.2.1.7. Interacción mediante las tecnologías digitales.

Interactuar con diversos dispositivos y aplicaciones digitales, entender cómo estructurar, exponer y administrar las comunicaciones en contextos digitales, establecer el uso correcto de distintos métodos de comunicación digital. La Capacidad para manejar eficazmente una diversidad de dispositivos y aplicaciones digitales, tiene que ir ajustando el contenido y el estilo de comunicación a las particularidades de cada plataforma y a las demandas del público, con el fin de comunicar mensajes de manera clara y eficiente, (Vargas-Murillo, 2019).

2.2.1.8. Compartir información y contenido digitales.

Difundir la localización de la información hallada y el material digital, mostrar la disposición y habilidad para difundir saberes, recursos y contenidos, desempeñarse como mediador, fomentar de manera activa la propagación de noticias, materiales y contenidos, entender los estándares de citación y referencias e incluir nuevos contenidos (Vargas-Murillo, 2019).

Sin embargo, las competencias de publicación comprenden hallar, difundir y fomentar contenido, además de cumplir con los estándares de citación.

2.2.1.9. Participación ciudadana en línea.

Participar en la sociedad mediante la participación en internet, utilizar oportunidades tecnológicas para el fortalecimiento personal y el crecimiento en el sector digital, e identificar la capacidad de la tecnología como medio para promover la participación de los ciudadanos (Vargas-Murillo, 2019).

En este texto los autores dicen que las personas en su participación en el internet, es más constante que utiliza las posibilidades que brinda el mundo digital para el crecimiento personal y laboral.

2.2.2.0. Colaboración mediante canales digitales.

Utilizar tecnologías y medios digitales para impulsar el trabajo en equipo, simplificar procesos de colaboración y estimular la generación y edificación conjunta (Vargas-Murillo, 2019).

Los beneficios de utilizar herramientas digitales incluyen una mejor comunicación, una mayor colaboración y una mayor productividad en las personas.

2.2.2.1. Gestión de la identidad digital.

Elabore, adapte y gestione una o más identidades digitales para salvaguardar su reputación en línea y gestione los datos producidos por las diferentes cuentas y aplicaciones que emplea (Vargas-Murillo, 2019).

En la gestión de la identidad digital crea una presencia en internet constante y profesional que represente su imagen personal o laboral en todos los campos.

2.2.2.2. Creación de contenidos digitales.

El desarrollo y alteración de nuevos contenidos en línea, incorporación y revisión de saberes y recursos ya existentes, producción de trabajos artísticos, contenidos y programas multimedia, así como entendimiento y uso de la propiedad intelectual y licencias asociadas (Vargas-Murillo, 2019).

Sin embargo, este desarrollo de nuevos contenidos en línea, dice que la adaptación de materiales existentes y la producción de obras artísticas digitales, todo

esto está asociado con la comprensión de los aspectos legales relacionados con la propiedad intelectual.

2.2.2.3. Desarrollo de contenidos digitales.

Elabore contenido digital en diversos formatos incluyendo multimedia, modifique y optimice su propio contenido y el de terceros, y exprese su creatividad empleando medios y tecnología digital (Vargas-Murillo, 2019).

La fusión de texto, imágenes, vídeo y audio se usan para generar contenido digital enriquecedor y cautivador y que se ajuste a las demandas de su público.

2.2.2.4. Protección de dispositivos.

Para poder proteger los contenidos y aparatos digitales que son personales, da a entender que los peligros y riesgos en internet van a estar allí todo el tiempo, pero hay que conocer las acciones de seguridad y de protección apropiadas (Vargas-Murillo, 2019).

A que tener claro y enfatizar, que los peligros en las plataformas digitales siempre estarán presentes.

2.2.2.5. Protección de datos personales e identidad digital.

Es consciente de las condiciones generales de uso de los programas y servicios digitales, resguarda de manera proactiva la información personal, respeta la privacidad de los demás y se resguarda de amenazas, estafas y abusos en línea (Vargas-Murillo, 2019).

Siempre hay que salvaguarda de manera proactiva su información personal y resguarde frente a potenciales peligros en internet.

2.2.2.6. La integración de competencias digitales y herramientas tecnológicas

Con base en la experiencia educativa, laboral e investigativa, se presentará una tabla, que define la correlación entre las capacidades digitales particulares y las herramientas tecnológicas que son más apropiadas para su evolución. Además, se definen las características de cada herramienta como sin costo; y cuáles son las restricciones no obstante y es crucial subrayar que esta lista es únicamente una muestra, dado que existen numerosos recursos digitales tanto gratuitos como de pago disponibles en internet (Vargas-Murillo, 2019).

Aquí la siguiente tabla:

Cuadro N° 1. Relación entre las Competencias Digitales con las Herramientas Tecnológicas Gratuitas

Competencia Digital	Descripción	Herramienta Digital	Observación y/o Límites
Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenido digital.	Buscador de acceso abierto de contenido científico y académico de revistas indexadas.	DOAJ (https://doaj.org/) Dialnet (http://dialnet.unirioja.es) Google Académico (https://scholar.google.es) IEEE (https://ieeexplore.ieee.org) PubMed (https://www.ncbi.nlm.nih.gov/) Library (https://tll.qa/library)	Navegadores en diferentes idiomas y contextos
<i>Tabla 1 Vargas - Murillo, 2019</i>			
Evaluación de información y contenido digital.	contenido digital	Plagiarism checker (https://smallseotools.com/plagiarism-checker)	No existe límite de páginas para evaluar, aunque solo muestra las primeras 15 páginas con los resultados
Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenido digital.	Espacio en Internet que permite almacenar contenidos digitales tanto de ficheros, carpetas y archivos multimedia	Google Drive (https://drive.google.com)	Límite de almacenamiento 15 Gb
		OneDrive (https://onedrive.live.com)	Límite de almacenamiento de 7 a 15 Gb
		Mega (https://mega.nz/)	Límite de almacenamiento 35 Gb
		Mediare (https://www.medialfire.com)	Límite de almacenamiento 10 Gb
		YouTube (https://www.youtube.com)	Entre las limitaciones de YouTube se encuentra 15 minutos de duración máximo del archivo, esta limitante puede ser ampliada en la página de configuración de YouTube posteriormente el tamaño máximo de subida es de 128 GB o una duración de 12 horas
Interacción mediante tecnologías digitales.	Permite la relación recíproca entre el docente y estudiante a partir del desarrollo de formularios, videoconferencias, espacios virtuales de aprendizaje y otros	Formularios Digitales (https://www.google.com/forms)	Existen ciertas limitaciones acepta según el formato del documento: para textos, hasta 500 Kb; imágenes, hasta 2 Mb; y para hojas de cálculo hasta 256 celdas o 40 hojas.
		Hangouts (https://hangouts.google.com)	Permite videollamadas de hasta 25 usuarios
		Sistema Virtual de Aprendizaje (https://campus.chamilo.org) (https://moodle.org/?lang=es)	Para el empleo con todas las características del sistema virtual y sin límites de almacenamiento se requiere instalación en un servidor local y conexión a Internet
Compartir información y contenidos.	Espacios en Internet donde el usuario puede compartir información en formato, digital, multimedia entre otros de manera gratuita	Blogs personales en Internet (https://www.blogger.com)	Hasta 100 Blogs por cuenta, límite de páginas de 1 Mb
		Google Sites (https://sites.google.com)	Tamaño máximo de los archivos adjuntos 20 Mb
		Youtube (https://www.youtube.com)	Ver competencia de Almacenamiento y recuperación de información
		Google Drive (https://drive.google.com)	
		OneDrive (https://onedrive.live.com)	
DropBox (https://www.dropbox.com/)			
Netiqueta.	Espacio donde se encuentran las diferentes consideraciones referidas al comportamiento en las redes sociales y otros en Internet	Etiqueta en Internet (http://www.netiquetate.com)	Requiere complementos de Adobe Flash para su visualización
Desarrollo de contenidos digitales.	Herramienta Digital que permite la creación de contenidos digitales con micrófono y cámara digital compatible con el navegador Google Chrome.	Screencastify - Screen Video Recorder (https://www.screencastify.com)	El límite de grabación por video es de 10 minutos, 50 videos por mes e incorpora marca de agua de la herramienta
Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa.	Espacios donde el usuario construye y participa activamente de ambientes flexibles, colaborativos, científicos, genera conocimiento, resuelve problemas conceptuales y está al corriente de los nuevos desarrollos tecnológicos.	Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) (https://www.symbaloo.com)	La cuenta gratuita sponsor se limita a tener una licencia de profesor de 30 días con opción a renovar por otros 30 días sucesivamente y contiene publicidad.
		Gestor de Referencia Bibliográficas Investigación (Zotero: https://www.zotero.org) (Mendeley: https://www.mendeley.com)	Zotero tiene un Límite de almacenamiento de 300 Mb y Mendeley tiene un límite de 2 Gb
		Google Classroom (https://classroom.google.com)	Entre los límites de clase se tiene número máximo de 20 profesores, máximo de miembros (profesores y alumnos) 1000, máximo de 20 padres o tutores que se pueden asignar a un alumno

2.2.2.7. El efecto del aprendizaje asincrónico, mediante plataformas digitales.

La comunicación en línea implica el intercambio de información mediante diversas plataformas en la red. Que, con las herramientas correctas, los usuarios de estas plataformas tienen la capacidad de compartir cualquier tipo de información en formato digital (Meza, 2021).

Estos autores dicen que los medios de comunicación en línea pueden facilitar a todas las personas y a su vez difundir información digital de manera inmediata alrededor del mundo.

Gracias a Internet, hay numerosas modalidades distintas de comunicación. Los usuarios tienen la posibilidad de conversar en línea con amigos, compañeros de trabajo, parientes e incluso con desconocidos. Actualmente, hay numerosas maneras de interactuar con personas a las que resulta complicado alcanzar. Es el rol esencial, en el que cada progreso, se transforman en más vías de comunicación. (Meza, 2021)

Hoy en día el internet brinda un extenso abanico de oportunidades de comunicación, desde salas de chat y videollamadas hasta plataformas sociales y foros virtuales.

2.2.2.8. Acceso a plataformas educativas por parte de los estudiantes.

La información y la comunicación en la retroalimentación formativa (Colomina, Mauri y Rochera, 2017). En la evaluación educativa, los espacios virtuales en la enseñanza se perciben como lugares de interacción entre profesores y alumnos, donde el intercambio de materiales de aprendizaje, ya sean textuales, multimedia o interactivos, siempre de aprendizaje, se conocen como ambientes virtuales ya que estas están mediadas por la tecnología, respaldando tanto el aprendizaje en persona, como el aprendizaje remoto (ahora virtual) y el aprendizaje combinado (Ramos, 2021).

La tecnología educativa cada vez más, facilita una retroalimentación de aprendizaje más dinámica y personalizada mediante el intercambio constante de recursos educativos entre docentes y estudiantes mediante la intermediación de ambientes virtuales de aprendizaje".

2.2.2.9. La educomunicación.

En el año 2000, pensábamos que la educación se había establecido como un nuevo ámbito del saber, había logrado su independencia y se desplazaba con determinación hacia una consolidación que es sustentable. Cuando ocho años después, considerando lo sucedido en Brasil, podemos afirmar que, a pesar de que parecían opciones, las prácticas educativas han empezado a impactar en estructuras de gran envergadura destinadas a convertirlas en proyectos de políticas públicas (Soares, 2009).

Las prácticas educativas, desde un principio parecían limitadas en el ámbito académico, se puede decir que han demostrado tener un gran alcance mucho mayor que va influyendo, en la formulación de políticas públicas a una gran escala que se evidencia según el caso.

En la comunicación educativa ha emergido como un modelo contemporáneo que representa una disciplina de investigación y acción social, con una perspectiva procedimental, informativa, interdisciplinaria e interdisciplinaria: Se distingue que los métodos convencionales de instrucción, pedagogía y comunicación social al crear una relación directa entre la instrucción y la comunicación social (Castro, 2016).

Estoy de acuerdo con Lara dice que la comunicación educativa establece un puente entre las instrucciones: formales y la comunicación social que crean nuevas oportunidades de aprendizaje y enseñanza a la participación activa de cada estudiante.

Enseñanza en la comunicación fomenta una administración comunicativa cuyo propósito es desarrollar una estrategia concreta para establecer un ecosistema de comunicación que promueva el intercambio equitativo entre las entidades involucradas, con un sólido compromiso educativo y social (Castro, 2016).

Es lógico que la enseñanza en comunicación llega a fomentar un compromiso social que pueda promover; la creación en entornos comunicativos y que favorezcan, la inclusión, la equidad y el desarrollo de comunidades.

2.2.3.0. Importancia de la educomunicación

Autores como Paulo Freire, Mario Kaplun, Francisco Gutiérrez y Daniel Prieto Castillo estos indican que la educación es una disciplina que fusiona diversas disciplinas, en particular la educación y la comunicación, que evidencian sus particularidades. Disciplinas Multidisciplinarias. El propósito de este artículo es investigar los inicios de la educación, su definición y su habilidad para afrontar los retos del ambiente audiovisual (Ribeiro, 2022).

La educación es un campo que trasciende distintas fronteras disciplinarias. Para integrar conocimientos en distintas áreas, como la comunicación, la evolución y la perspectiva interdisciplinaria.

Históricamente, la importancia de la dimensión educativa de la comunicación ha estado vinculada con los medios de comunicación de masas, especialmente porque las discusiones sobre el concepto de servicio público suelen estar vinculadas a las entidades de radiodifusión y televisión públicas. Desde sus comienzos, incluso antes de la Segunda Guerra Mundial, el concepto de servicio público ha tratado temas relacionados, con la excelencia y variedad de los contenidos, su distinción frente a los competidores. La habilidad para movilizar a todos en todas las áreas de la sociedad, no únicamente a la

mayoría, la universalidad, la independencia y el pluralismo de la radiodifusión, estos principios y valores constituyen el fundamento del diseño (Ribeiro, 2022).

Estoy de acuerdo con Ribeiro de que los medios de comunicación públicos, han sido un terreno bastante fértil para explorar las dimensiones educativas en la comunicación. Se puede decir que estos medios han priorizado la calidad, diversidad y a la accesibilidad de sus contenidos, y así buscando servir el interés público para fomentar la participación ciudadana.

2.2.3.1. La educomunicación como estrategias de aprendizaje en plataformas digitales

En el concepto de educación que se edifica de manera constante en la práctica", según Freire: "Es necesario ser para ser" (2005, p. 97). En el panorama actual, la expansión de tecnologías emergentes ha generado un abundante ambiente educativo en el que el ecosistema de comunicación abarca una diversidad de formatos y técnicas activas y de colaboración. Su meta es fomentar la independencia personal y el fortalecimiento de los alumnos mediante procesos dialógicos que fomenten la generación de significado y el crecimiento de la ciudadanía (MARTÍNEZ, 2022).

Según Martines dice que las tecnologías que son emergentes han transformado profundamente los entornos educativos, donde permite crear espacios de aprendizaje, más que todo dinámicos y colaborativo. Los estudiantes pueden construir su propio conocimiento de tal manera como lo propuso Freire.

Sucede en cualquier punto de la existencia, el principio resalta la utilización crítica de los medios, la integración de la educación y la comunicación, y fomenta la formación en las reglas de la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC), particularmente mediante las TIC. Como indican Parisi y García-Marín: "Las

habilidades de aprendizaje de cualquier persona o colectivo social están determinadas por las particularidades culturales, socioeconómicas y tecnológicas del entorno histórico (MARTÍNEZ, 2022).

Estas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han desempeñado papeles fundamentales en la educación actual. Es necesario que al formar a las personas que quieren utilizar estas herramientas de manera crítica y que a su vez les resulte creativa, puedan adaptarse a los constantes cambios de esta sociedad digital.

2.2.3.2. El papel del docente como mediador en la educomunicación digital

"Los docentes se topan con varios retos en el salón de clases al tratar de aplicar la educación en medios para cubrir las demandas de una sociedad digital, lo que subraya la relevancia de robustecer la capacitación profesional. Esta formación en medios trasciende las ideas convencionales de alfabetización digital con el objetivo de fortalecer a los ciudadanos. Demostrar habilidades digitales que les faciliten el análisis y producción de contenidos mediáticos, además, fomenta una actitud crítica y responsable frente a su conducta diaria mediante un proceso colaborativo denominado facilitación de factores relacionales (Osuna, 2018).

Es esencial reconocer que la capacitación de profesores en la educación mediática, es para asegurar que los alumnos obtengan las competencias requeridas y puedan desempeñarse en una sociedad digital.

El rol del profesor es coordinar y promover el proceso de aprendizaje y aportar a la mejora de la calidad de vida de los alumnos. Aunque el proceso de aprendizaje debe ser dinámico y experiencial para los alumnos, también resulta crucial tener la guía del profesor durante todo el proceso. En un entorno donde el saber es abundante y disponible en la red, los maestros enfrentan numerosas obligaciones, tales como

identificar qué es realmente importante, buscar información, examinar los resultados logrados, elegir los datos requeridos, interpretar la información y condensar el contenido. y distribuirlos de forma eficaz (Viñals Blanco, 2016).

Los docentes juegan un papel fundamental en la elección y estructuración de contenidos que son pertinentes para asegurar que los alumnos obtengan saberes potentes y significativos dentro de su entorno escolar y en su vida cotidiana.

Además, aunque los jóvenes nativos digitales tienden a ser especialistas en el manejo de la tecnología, esto no asegura que la empleen de forma adecuada, relevante y beneficiosa para el crecimiento y el aprendizaje personal. Es en esta etapa donde los docentes del siglo XXI deben actuar para establecer un ambiente educativo que facilite a los alumnos un avance eficaz, expandir sus saberes actuales y orientarlos a usar las herramientas tecnológicas de forma más consciente y constructiva (Viñals Blanco, 2016).

Los profesores deben ir más allá de tal manera que al enseñar lleguen a transformarse en guías para que ayuden a los alumnos, en el desarrollo de competencias digitales y en el uso creativo y crítico de las herramientas tecnológicas".

2.2.3.3. Los Contenido multimedia en la educomunicación

Navarro (2023) publicó en su trabajo denominado "El Impacto de la Incrustación de Contenido Multimedia como Táctica para la Elaboración de Cursos Digitales Inclusivos" un artículo denominado "El Impacto de la Incrustación de Contenido Multimedia (Dávalos, 2024).

Tal como indica Navarro (2023), en su investigación acerca del efecto de la inclusión en contenidos multimedia, la utilización estratégica de recursos audiovisuales puede potenciar significativamente la experiencia de aprendizaje en línea.

No obstante, el escritor subraya que la utilización de estas herramientas debe ser responsable y cooperativa. Para maximizar su capacidad, es crucial promover el razonamiento crítico acerca de la información y la administración de estas tecnologías. Las innovadoras tácticas de enseñanza no solo deberían enfocarse en la aplicación de estos recursos en el salón de clases, sino también en potenciar las capacidades analíticas de los alumnos y fomentar la generación de saber crítico desde enfoques multiculturales y globales (Dávalos, 2024).

Estoy de acuerdo con Dávalos que, al subrayar la necesidad de desarrollar en los estudiantes, un pensamiento crítico que les permita evaluar de manera objetiva la información que encuentran ya sea en línea, y utilizar las herramientas tecnológicas de forma responsable y constructiva.

2.2.3.4. Desarrollo de habilidades activas a través de la educomunicación

La educación es un método activo que reinterpreta continuamente su sentido y acciones para proporcionar nuevas visiones. Este procedimiento involucra el empleo de recursos como los medios, la tecnología, la comunicación y los procesos educativos para crear, recrear, construir, deconstruir y reconstruir la realidad con el propósito de entender y transformar entornos. Su objetivo es dotar a las personas de las capacidades expresivas requeridas para una comunicación efectiva, impulsar su creatividad y, además, facilitar la comprensión de cómo se produce la comunicación social, contribuyendo a reducir la manipulación (Begnini, 2022).

Resulta conveniente que la educación es un proceso que evoluciona y se ajusta constantemente a las demandas variables de la sociedad, posee la capacidad de cambiar, posibilitando que los individuos generen un mundo más equitativo y justo.

2.2.3.5. La educación se edifica en torno a cuatro pilares esenciales:

"Las tecnologías emergentes en información y comunicación."

La configuración y el diseño de los procesos de enseñanza.

La reacción crítica de los medios de comunicación.

El proceso de comunicación en los métodos culturales.

2.2.3.6. Modelos de comunicadores educomunicativos

Se reconocen cuatro modelos fundamentales:

Técnico: Orientado a la instrucción en tecnología y medios, tales como internet, video y radio, con el objetivo de capacitar a operadores técnicos.

Juego de Rol: Aplica métodos de simulación, posibilitando que los alumnos se transformen en periodistas, directores de películas o presentadores de radio y televisión.

Análisis: Dirigido al análisis crítico de los medios de comunicación.

2.2.3.7. Evolución de la educomunicación en proyectos de aprendizaje de las plataformas digitales

La educación, entendida como un proceso de aprendizaje, tiene un rol crucial en la edificación social y la transformación del medio ambiente: este procedimiento tiene una estrecha relación con la comunicación, pues no solo facilita a las personas la obtención de información pertinente para su vida cotidiana, sino que también potencia la habilidad para examinar la información proveniente de los medios. la habilidad para reconocer intereses y agendas, y para involucrarse de manera activa y democrática en la vida (Anaguano, 2024).

La educación y la comunicación mantienen una relación estrecha, ya que la educación nos brinda los recursos necesarios para entender y emplear la información de forma eficiente y coherente.

Durante los años 70, entidades como la UNESCO impulsaron la comunicación educativa, también llamada medios de comunicación (Kaplún, 1998), a causa del aumento en el impacto de los medios y la tecnología. de importancia (Anaguano, 2024)

En el contexto marcado por el creciente impacto de los medios de comunicación y la tecnología, la UNESCO impulsó la integración de estos recursos en la educación, siguiendo las ideas propuestas por Kaplún (1998).

En el siglo XXI, las transformaciones y desafíos generados por varios movimientos sociales demandan modificaciones importantes en los sistemas económicos y políticos, lo cual conduce a alteraciones en las prácticas de enseñanza y comunicación. Estas modificaciones abarcan el intento de otorgar voz y "hacer perceptibles las realidades de las comunidades. en particular mediante prácticas pedagógicas que se llevan a cabo en el salón de clases. Estas actividades se llevan a cabo basándose en las experiencias y metas particulares de educadores locales que aprecian la implicación directa de los individuos en la elaboración de sus relatos (Anaguano, 2024).

En este caso los docentes locales juegan un rol crucial en la adaptación de las prácticas pedagógicas, y a las demandas que se les presentan además en las circunstancias de sus comunidades, y fomentar la implicación activa de los alumnos en la formación de su propio saber.

2.2.3.8. Impacto de la comunidad virtual en la formación de la educocomunicativa.

Estamos a favor de la rectificación de autores clásicos como Kant (1803), quien veía la educación como un elemento crucial en la formación ciudadana, basándose en que el individuo sin educación, siendo el objeto de manipulación (Canavilhas, 2016).

Según el autor dice que Kant (1803) es de que la educación, es esencial para formar ciudadanos activos y comprometidos con su comunidad.

La idea de ciudadanía de Kant exige que las personas tengan responsabilidades éticas hacia sus compatriotas, transformándolos en integrantes de una comunidad sin restricciones geográficas o culturales (Morales, 2011). Así pues, Gozalves-Pérez (2011) expandió la noción de ciudadanía digital y sugirió que la formación, ciudadana en la era digital debería ser el motor que incentive a los alumnos a involucrarse en el aprendizaje colectivo, transformándolos en los últimos constructores de la sociedad y la humanidad del porvenir (Canavilhas, 2016).

Kant, Morales y Gozalves-Pérez dicen que la relevancia de una ciudadanía que supere las barreras culturales y nacionales, y la educación digital es esencial para promover este tipo de ciudadanía.

Es vital entender que nos encontramos en una época digital marcada por la hiperconectividad, en la que la conectividad se encuentra a solo un clic de distancia (Reig y Vilchez, 2013). Los alumnos actuales, denominados Generación Net o Millennials, gestionan procesos sociales en comunidades virtuales en ambientes digitales. En este entorno de medios, las redes sociales se transforman en lugares de formación de ciudadanía, donde los jóvenes desempeñan un rol principal (Canavilhas, 2016).

Las redes sociales se han convertido en el nuevo espacio público, donde los jóvenes construyen sus identidades y participan activamente en la vida social y política dando mayor importancia a la tecnología.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio adopta una perspectiva epistemológica que fusiona técnicas inductivas y deductivas. El enfoque inductivo, se inicia con el estudio de hechos concretos para luego obtener una comprensión global del problema propuesto. El método deductivo se basa en la situación general, estas circunstancias se examinan y descomponen gradualmente hasta llegar a un nivel de especificidad específico. También utilizará un enfoque mixto que integrará métodos cualitativos y cuantitativos para lograr una visión completa sobre cómo el uso de plataformas digitales influye en la educocomunicación.

3.1.1. DEDUCTIVO:

Según Tamayo (2008) el método deductivo se fundamenta en un grupo de normas y procesos que llevan a una conclusión final fundamentada en declaraciones iniciales conocidas como premisas: si un desenlace surge de una hipótesis y se cumple la hipótesis, entonces el desenlace es ineludible.

De acuerdo con este método se centrará en desarrollar hipótesis específicas a partir de teorías generales, las cuales serán verificadas mediante la recopilación y análisis de datos.

3.1.2. INDUCTIVO:

Según Arbulu (2023) El método inductivo es un procedimiento lógico para extraer conclusiones fundamentadas en la observación y el estudio de datos concretos, el procedimiento inicia con elementos concretos y progresa hacia generalizaciones

teóricas más extensas. En otras palabras, primero se recolecta información específica para obtener conclusiones generales.

De acuerdo con este método inductivo mediante la recopilación de datos específicos a través de encuestas y entrevistas para identificar tendencias y sacar conclusiones sobre el uso y percepción de las plataformas digitales en el contexto de la UTB.

3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Variable	Definición Conceptual	Dimensión	Indicadores	Escala de mediación	Instrumentos de Mediación
Plataformas digitales	Tecnología que simplifica la interacción, la comunicación y la obtención de recursos educativos por medio de la red.	Accesibilidad	Porcentajes de estudiantes con acceso a tecnologías como los son, computadoras, tables, teléfonos, proyectores, pantallas táctiles, otros.	Escala ordinal	Encuestas a estudiantes y entrevistas a los docentes
		Usabilidad	Facilidad de uso percibido, sencillo, moderado, difícil, tiempo o promedio de uso y por sesión	Escala ordinal	Encuestas y entrevistas.
		Funcionalidad	Herramientas disponibles como son foros, videos, videoconferencias y las frecuencias de uso de plataformas.	Escala ordinal	Análisis documental y registros de actividades.
Educomunicación	Son Métodos pedagógicos que facilitan la comunicación en entornos educativos. Fusionar tecnologías digitales para potenciar el proceso de aprendizaje	Estrategias pedagógicas	Tipos de estrategias que se va a utilizar. Clases magistrales, trabajos colaborativos, frecuencia en el uso plataformas digitales.	Escala ordinal	Encuestas a estudiantes y entrevistas a los docentes
		Contenidos.	Variedad y calidad de los contenidos y las relevancias de los contenidos para los estudiantes	Escala ordinal	Análisis documental y encuesta.
		Interacción del docente con el estudiante.	Frecuencias y la calidad de la interacción entre el docente y el estudiante en las plataformas digitales. La percepción sobre la disponibilidad del docente para resolver las dudas por parte de los estudiantes.	Escala ordinal	Encuesta y entrevista.

3.2.1. *Explicación de las columnas.*

Variable. Plataformas digitales.

Definición conceptual. Las plataformas digitales son grandes espacios en internet que nos permiten realizar varias tareas y a su vez gestionas diversas actividades y también al mismo tiempo colaborar con otros usuarios.

Dimensión. Las plataformas digitales funcionan como entornos virtuales que facilitan a los usuarios la interacción mutua, la comunicación eficiente y el acceso a una extensa variedad de recursos educativos en línea.

Indicadores. Para evaluar el rendimiento de las plataformas digitales, se emplean indicadores concretos que analizan diversos factores. Por ejemplo, la accesibilidad se evalúa a través de la compatibilidad con diversos aparatos y la sencillez de manejo, la funcionalidad se evalúa a través de la diversidad de herramientas interactivas y su uso regular.

Escala de mediación. El tipo de escala que vamos a utilizar para medir los indicadores es, por ejemplo, la escala ordinal.

Instrumentos de mediación. Para identificar el uso de las plataformas digitales conlleva la recolección de datos a través de diferentes instrumentos, las entrevistas y encuestas nos brindan datos cuantitativos acerca de la satisfacción de los usuarios y sus percepciones sobre la plataforma. Por otro lado, las entrevistas nos brindan la oportunidad de profundizar en aspectos cualitativos y entender de forma más completa la experiencia del cliente.

3.3. TIPOS Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El presente estudio se enmarca en un tipo de investigación aplicada ya que se busca analizar un fenómeno, con el propósito de mejorar las prácticas educativas. Su diseño no es experimental, pues al tener un enfoque mixto que combina datos cuantitativos como son las encuestas a los estudiantes, y para tener una mejor comprensión utilizaremos un análisis cualitativo, como son las entrevistas a los docentes esto nos ayudara a comprender como es el uso de las plataformas, en los procesos de enseñanza en la educación.

Este proyecto se fundamenta en un enfoque descriptivo, para caracterizar fenómenos; explicativo, para analizar relaciones causales, y de campo, lo que implica recoger datos directamente del entorno estudiado. Esta combinación permite un abordaje integral que enriquece el análisis y la comprensión.

3.3. 1. Investigación Descriptiva

La Investigación descriptiva, metodología que sirve como pilar fundamental para comprender la naturaleza de un fenómeno, situación o grupo de interés, los investigadores aclamados trabajan para descubrir los secretos de este enfoque y brindar perspectivas valiosas que enriquecen nuestra comprensión (Athenea & Athenea , 2024).

Este es un estudio que tiene como finalidad analizar el argumento de la investigación por lo que es de suma importancia la inclusión de los participantes en el informe.

3.3.2. Investigación Explicativa

Está diseñado para responder a las causas de eventos y fenómenos físicos o sociales. Este tipo de investigación se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno

y bajo qué condiciones ocurre, o por qué dos o más variables están relacionadas (Cuelho & Hernandez , 2014).

La investigación explicativa se puede decir que es esencial para ampliar nuestros conocimientos y la comprensión de fenómenos en los pocos estudiados o mal entendidos. Este enfoque detallado y perspicaz permite obtener, una comprensión más completa del problema, y así tomar decisiones informadas para poder desarrollar soluciones efectivas.

3.3.3. Investigación de campo

De acuerdo con la autora Fideas Arias, la investigación de campo se distingue por la recopilación de información adquirida directamente del entorno real donde sucede el objeto o suceso de estudio, o sea, datos primarios.

En la presente investigación no se modificarán ni se manipularán las variables planteadas, es decir que el investigador llega a obtener la información no debe ser alterada en las condiciones existentes.

3.3.4. Diseño de la investigación

Se utilizará un diseño descriptivo y explicativo para caracterizar el uso de plataformas digitales y explorar la relación entre estas variables y su impacto en la comunicación educativa

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.4.1. POBLACIÓN

La población se la conoce como un conjunto de personas que se encuentran dentro de una zona determinada de estudio. Dentro del presente trabajo de investigación en la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo donde se determinó como población de 205, entre estudiantes y docentes de la carrera de comunicación.

3.4.2. Muestra.

Un subgrupo obtenido de una población que determinada y se elige, ya sea por atributos específicos o de forma aleatoria." En el presente estudio, se emplea una muestra no aleatoria formada por 130 estudiantes y 8 docentes, con un rango de edad más de 18 años, seleccionados de manera aleatoria, quienes aportan sus perspectivas acerca de los estudiantes que han utilizado las plataformas digitales y los docentes.

En el marco de la investigación, la muestra se percibe como una representación de la población total y se emplea para examinar el problema propuesto en el estudio. La Universidad Técnica de Babahoyo extensión Quevedo cuenta con una comunidad total de 197 alumnos y 8 docentes en la carrera de Comunicación. mediante el cálculo de la muestra y el objeto de investigación, se determina que el grupo de estudio consta de 130 estudiantes los mismo que existe 95% de probabilidad y un margen de error del 5%.

The screenshot shows the Jotform sample size calculator interface. The browser address bar displays "jotform.com/es/sample-size-calculator/". The navigation menu includes "Encuestas", "Inicio", "Ventajas", "Plantillas", "Programa de estudiante", "Empresarial", "Precios", "Preguntas Frecuentes", "Iniciar sesión", and "Registrarse Gratis". A prominent orange button reads "Haga su encuesta". Below this, three input fields are visible: "Tamaño de la población" with the value 197, "Nivel de confianza (%)" with the value 95, and "Margen de error (%)" with the value 5. The calculated "Tamaño de la muestra" is displayed as 130.

Input	Value
Tamaño de la población	197
Nivel de confianza (%)	95
Margen de error (%)	5
Tamaño de la muestra	130

Total, Población: 197

n= Tamaño de la muestra

N= tamaño de Población (130)

Z= valor Z correspondiente al nivel de confianza deseado (para un 95% de confianza). $Z = 1.96$)

P= p = proporción estimada de la población (si no se tiene una proporción exacta, se asume $p = 0.5$ para máxima variabilidad)

E= margen de error (por ejemplo, 0.05 para un 5% de error)

$$n = \frac{N * Za^2 * P * Q}{e^2 * (N - 1) + Za^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{197 * 1,96^2 * 50 * 50}{5^2 * (197 - 1) + 1,96^2 * 50 * 50}$$

$$n = \frac{197 * 3.84 * 50 * 50}{25 * (196) + 3.84 * 50 * 50}$$

$$n = \frac{1,891,988}{14,504}$$

$$n = 130,4$$

$$n = 130$$

Tamaño total de la muestra es de 130.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE MEDIACIÓN.

3.5.1. Técnicas.

Es una técnica de recopilación de datos que se realiza a una cantidad específica de personas llamada universo, mediante un cuestionario de preguntas cerradas, para recopilar la información que se desea obtener de los estudiantes y docentes. la encuesta se les realizaran a los estudiantes, sin embargo, a los docentes de la institución se les realizara entrevistas utilizando la técnica de Foco Group con el fin de obtener datos reales acerca de cómo ellos se comunican.

3.5.2. Observación

Este tipo técnica se la empleo con la finalidad, de recolectar información con mayor veracidad y así sustentar y evidenciar la problemática que existe en el uso de las plataformas digitales y su impacto en la educomunicación en los estudiantes y docentes. Al igual que la técnica de Foco Group es un método de investigación que nos permite reunir un grupo de personas, para que expresen sus opiniones en un tema específico, ya sea para obtener información sobre percepciones, actitudes de cualquier participante

3.5.2.1. Instrumento.

3.5.2.2. Cuestionario

El cuestionario es una serie de preguntas que se aplicó mediante las encuestas a los estudiantes de la carrera de comunicación en la universidad técnica de Babahoyo extensión Quevedo, con la finalidad de recolectar información que ayude a evidenciar y a sustentar la presente investigación, con dicha información obtenida se realizó la tabulación de la información y así será por verificado si existe.

3.5.2.3. Guía de observación

El presente instrumento se realizó con la finalidad de aplicar un sondeo.

3.5.2.3. Software a utilizar

Se define como un conjunto de programas que permite realizar diferentes tareas en un computador o equipos de trabajos disponibles.

3.6. PROCESAMIENTO DE DATOS.

En este caso se realizó una investigación sobre el uso de las plataformas digitales y su impacto en la educomunicación en la carrera de comunicación, esto se hizo mediante encuestas y entrevistas en la cual se detallará lo siguiente.

En el formulario realizado por medio de la plataforma Google form, donde se establecieron preguntas cerradas, dicha encuesta fue para los estudiantes donde, los datos fueron tabulados por medio de Excel y se obtuvo la recopilación de datos cuantitativos sobre el uso de las plataformas digitales. Por otra parte se realizaron las entrevistas a los docentes de la institución utilizando la técnica del focus Group con un muestreo de conveniencia donde se pudo complementar esta metodología, brindando una visión cualitativa o más completa sobre las dificultades que tanto los estudiantes y docentes pueden enfrentar en el uso de estas herramientas en el ámbito educativo, la unión de estas dos metodologías permite un análisis detallado del uso de estas plataformas y como impactan en la educomunicación.

3.7. ASPECTOS ÉTICOS.

Las reflexiones éticas vinculadas con la utilización de plataformas digitales y su influencia en la capacitación profesional de la comunicación en Extensión UTB Quevedo se enfocan en fomentar un uso responsable, inclusivo y respetuoso de estos medios. Es vital asegurar el acceso equitativo a las herramientas digitales, respetando simultáneamente la diversidad cultural y las distintas habilidades de los alumnos. Además, es crucial resguardar la privacidad y la información personal fomentando acciones que prevengan la manipulación o la desinformación. En este escenario, la ética también implica la creación de contenidos que fomenten el aprendizaje crítico, el respeto recíproco y la conversación constructiva, favoreciendo el crecimiento integral de los futuros comunicadores.

En última instancia desde las perspectivas de la educomunicación, se puede decir que las plataformas digitales brindan una acción inigualable, que para incorporar la educación y la comunicación en la vida cotidiana. Esto con el fin de ofrecer un ambiente de capacitación exclusivo para comunicadores sociales. No obstante, esto conlleva la obligación de emplear estos medios para fomentar valores éticos como la equidad social, la participación democrática y el respeto a los derechos humanos. Asegurar que el efecto de la tecnología en la educación no solo sea eficaz, sino también profundamente humano. y un convertidor.

CAPITULO IV

4.1. RESULTADOS

Mediante la presente investigación una vez obtenido los resultados, utilizamos el programa de Excel para tabular los resultados obtenidos mediante la encuesta a través de un formulario de 7 preguntas que se realizaron por medio de Google form a los estudiantes de la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo.

Por otra parte, los siguientes resultados obtenidos de las entrevistas realizadas a los docentes la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo fue mediante la técnica del foco Group con un muestreo de conveniencia, donde se escogió solo a docentes especializados en la carrera de comunicación.

4.1.1. Análisis e interpretación de datos

Cuestionario Realizado por. Pamela Tamara Barboto Bajaña

1. ¿Conoce usted el significado de las plataformas digitales?

Tabla 2 Concepto Plataformas digital.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	128	98,46%
No	2	1,54%
Total	130	100%

Fuente. Excel

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

¿Conoce usted el significado de las plataformas digitales?.

130 respuestas

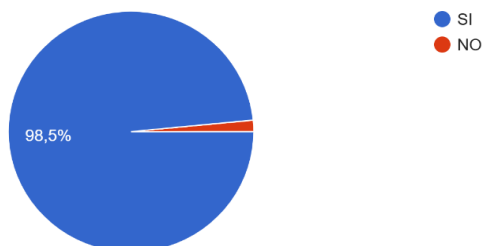


Gráfico 1 Conceto de plataformas digitales

Fuente. Google Froom

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

En el gráfico 1 se puede evidenciar que, de las 130 personas encuestadas, el 98,64% respondieron, que conocen el significado de las plataformas digitales, por otro lado, el 1,54% nos manifestaron que no conocen su significado. Esto nos da por reflejado que el porcentaje alto de conocimiento del uso de las plataformas digitales es de 98,46%, de igual manera se sugiere que las plataformas digitales tengan un término ampliamente entendible y reconocido en la sociedad actual.

2. ¿Ha escuchado usted el significado de educomunicación?

Tabla 3 Concepto de educomunicación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	105	80,77%
No	25	19,23%
Total	130	100%

Fuente. Excel

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

¿Ha escuchado usted el significado de educomunicación?

130 respuestas

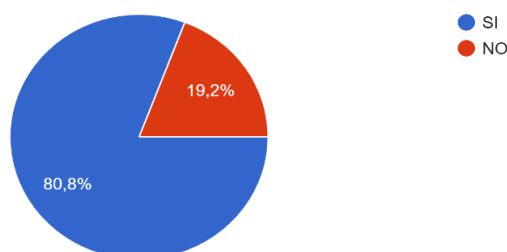


Gráfico 2 Concepto de Educomunicación

Fuente. Google Froom

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

En esta pregunta los encuestados afirman que el 80, 77% conocen el significado de educomunicación, y que el 19, 23% nos indica que no ha escuchado sobre la educomunicación. Esto significa que la mayoría de las personas encuestadas si están familiarizadas con el termino, en lo cual se puede evidenciar que la educomunicación ha sido difundida de manera eficaz en aulas de clases.

3. ¿Cree usted que las plataformas digitales son importantes en la educación?

Tabla 4 Importancia de las plataformas digitales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	127	97,69%
No	3	2,31%
Total	130	100%

Fuente. Excel

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

¿Cree usted que las plataformas digitales son importantes en la educación?.

130 respuestas

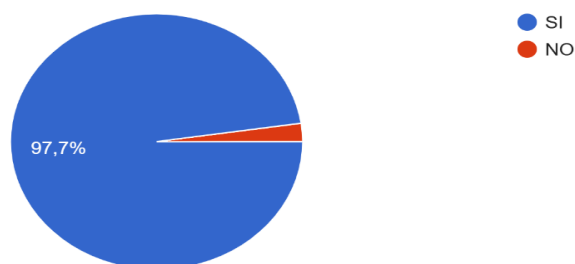


Gráfico 3 Importancia de las plataformas digitales

Fuente. Google Froom

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

En el gráfico 3 tenemos como resultado que el 97,69% de las personas encuestadas si considera la importancia de las plataformas digitales en la educación, por otro lado, el 2,31% considera que no son importantes. Podemos decir que la mayoría de las personas encuestadas valora positivamente, el papel que tienen las plataformas digitales en la educación, esto se relaciona gracias a la capacidad que tienen de facilitar el acceso que promueven, tanto para el estudiante como el docente.

¿Considera usted que las plataformas digitales han transformado los procesos de enseñanza en la carrera de comunicación?

Esto fue lo que respondieron los docentes en la siguiente entrevista.

La Máster Mayra Duarte nos manifestó lo siguiente, “Sí, actualmente las plataformas permiten que los estudiantes realicen las actividades prácticas, es decir como simulando que estuvieran en el mundo laboral, es por eso que es fundamental que ellos practiquen en las plataformas para que cuando vayan al mundo laboral ya tengan la experiencia que se permiten tener de las plataformas”. Por otro lado, la Máster Elizabeth Briones nos dijo; “considero que sin duda alguna han transformado esta sociedad, porque nosotros en temporadas de COVID, por ejemplo, pudimos ver lo esencial que son estas herramientas, al utilizar programas que nos puedan acercar más a los estudiantes, cuando las clases presenciales eran omitidas en este caso”. La Máster Liliana Urquiza nos comentó, “Sí, las plataformas digitales han revolucionado la enseñanza en la carrera de Comunicación de la Extensión Quevedo: Facilitan el acceso a información actualizada, permiten la interacción en tiempo real y fomentan el aprendizaje colaborativo”. El Máster Luis Aragundi “definitivamente el avance tecnológico ha permitido que los procesos educativos en cuanto a plataformas digitales ayudan muchísimo en cuanto el aprendizaje por la interactividad que nos brinda”. El Máster Jaime Navia “manifiesta, en realidad el alcance de la tecnología ha involucrado

al hombre no solo a evolucionar sino también a revolucionarse contra sí mismo porque el deseo del hombre es llegar más allá de donde se le permite, por aquello la tecnología ha permitido que el hombre use las herramientas adecuadas para comunicarse e intercomunicarse”.

4. ¿Cuáles son las plataformas digitales utilizadas con frecuencia en las actividades académicas?

Tabla 5 Plataformas digitales más utilizadas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
GOOGLE CLASSROOM	23	17,69%
MOODLE	86	66,15%
MICROSOFT TEAMS	9	6,92%
OTROS	12	9,23%
TOTAL	130	100,00%

Fuente. Excel

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

¿Cuáles son las plataformas digitales utilizadas con frecuencia en las actividades académicas?.
130 respuestas

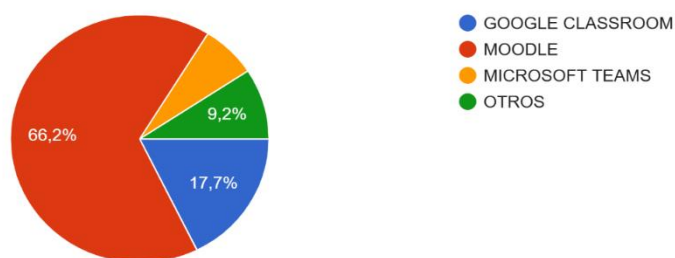


Gráfico 4 Plataformas digitales más utilizadas

Fuente. Google Froom

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

En esta pregunta tenemos como respuesta que las plataformas más utilizadas con frecuencia en las actividades académicas es el Moodle, lo que conlleva a tener un resultado de 66, 15% de preferencia. En segundo lugar, tenemos a Google Classroom que nos da como resultado un 17,69% de utilización, en tercer lugar, tenemos a Microsoft Teams que dio como resultado un 6, 92% y finalmente tenemos un resultado de 9, 23% el uso de otras plataformas que no son identificadas en este cuestionario. Como conclusión a esta pregunta podemos decir que la plataforma Moodle es más frecuentemente utilizada, debido a su versatilidad como el sistema de gestión que utilizan los estudiantes en su aprendizaje dentro de la institución.

¿Qué herramientas digitales utilizan con mayor frecuencia en sus clases y cómo han mejorado la interacción con sus estudiantes?

Esto fue lo que respondieron los docentes en la siguiente entrevista.

En esta entrevista la Máster Mayra Duarte dio a conocer que “en sus asignaturas que son teóricas se utiliza la plataforma Moodle que está a disposición de la universidad. Esto permite una interacción directa con los estudiantes ya que en ella se les plantean todas las actividades asincrónicas que ellos deben realizar durante el semestre”. La Máster Elizabeth Briones “bueno, por lo general nosotros utilizamos la herramienta de Zoom, pero también se utiliza algunas herramientas como Meeting que pueden ayudar a hacer reuniones dentro del Zoom mismo para poder integrar a los estudiantes”. Por otro lado, la Máster Liliana Urquiza manifiesta que “las herramientas más utilizadas que se incluyen son Moodle, Google Classroom, Zoom, y redes sociales académicas, estas plataformas han mejorado la interacción al facilitar la comunicación asincrónica. El Máster Luis Aragundi “Zoom es el medio que más uso para las clases y reuniones. El Máster Jaime Navia, “Utilizo gestores bibliográficos, ciertas IA en investigación y plataformas de diseño, Moodle.

5. ¿Con que frecuencia utiliza las plataformas digitales para realizar las actividades educativas?

Tabla 6 Frecuencia con la que utiliza las plataformas digitales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
DIARIO	91	70,00%
SEMANTAL	32	24,62%
MENSUAL	7	5,38%
Total	130	100,00%

Fuente. Excel

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

¿Con que frecuencia utiliza las plataformas digitales para realizar las actividades educativas?
130 respuestas

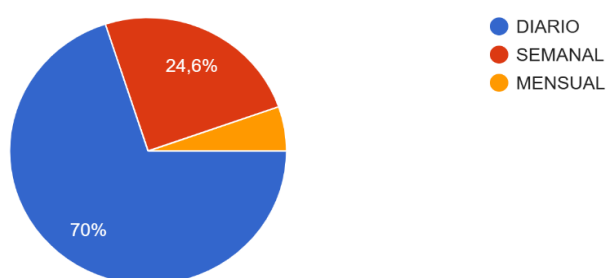


Gráfico 5. Frecuencia con la que utiliza las plataformas digitales

Fuente. Google Froom

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

En el gráfico 5 nos da a conocer que el 70% de los estudiantes utilizan las plataformas digitales diariamente para sus actividades educativas, lo que corresponde al 24,62% las utilizan semanal y el 5,38% mensual. Esto nos refleja que la mayoría de los encuestados tienen el uso frecuente en las plataformas digitales, esto se podría deber a la

integración de estas herramientas en las dinámicas educativas cotidianas, como son el seguimiento de las tareas, clases virtuales etc.

6. ¿Considera usted que las plataformas digitales ayudarían a fortalecer la educomunicación?

Tabla 7 Fortalecimiento en la educomunicación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	123	94,62%
No	7	5,38%
Total	130	100%

Fuente. Excel

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

¿Considera usted que las plataformas digitales ayudarían a fortalecer la educomunicación?.

130 respuestas

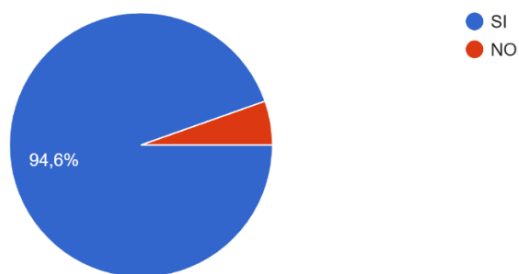


Gráfico 6 Fortalecimiento en la educomunicación

Fuente. Google Froom

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

En esta pregunta nos dio como resultados que el 94, 92% de los encuestados, consideran que las plataformas digitales pueden ayudar a fortalecer la educomunicación, y el 5, 38% no están de acuerdo esta opinión. La gran mayoría de los participantes percibe que las plataformas digitales tienen el poder de fortalecer la educomunicación, lo que probablemente nos permiten integrar la educación y la comunicación de manera efectiva.

¿Cree usted que las herramientas digitales aumentan en el pensamiento crítico en la educomunicación de los estudiantes?

Esta fue la respuesta de la entrevista que se le realizó a los docentes.

La Máster Mayra Duarte comenta; “que el trabajo en plataformas digitales si desarrollan el pensamiento crítico ya que el estudiante además de conocer el manejo de las plataformas, de cómo pueden ser utilizarlas de forma creativa, tienen que desarrollar el pensamiento crítico en las diversas actividades que los docentes les plantean”. La Máster Elizabeth Briones dijo, “pienso que generan el pensamiento crítico, pero también siento que en algunas ocasiones nos limitan cuando no son usadas de forma correcta. Por ejemplo, el tema de la inteligencia artificial, los estudiantes en algunas ocasiones pueden emplear esto para optimizar tiempo y algunos también pueden emplearla para hacer tareas que deberían de ser una guía simplemente para el estudiante, más no resolverle el tema, porque el pensamiento crítico, ¿cómo se va desarrollando? a medida que tú vas aprendiendo, que vas teniendo estas experiencias, la didáctica, entre otras cosas que pueden implementarlo sin necesidad de que todo te lo resuelva un computador o un programa”. La Máster Liliana Urquiza, “las herramientas digitales pueden fomentar el pensamiento crítico, promoviendo el análisis y la verificación de datos desarrollando habilidades de evaluación y argumentación”. El Máster Jaime Navia, “todo está en la forma como se usen, y para que se las usen por ejemplo, las plataformas de mensajería

instantánea se las usan para aquello, solo para mensajería instantánea, el caso de Facebook, Instagram y WhatsApp; que sucede con estas plataformas ciertos usuarios los ocupan con otros fines en negocios o, difusión de noticias, y el ejemplo más claro es Instagram en los famosos reels para difusión de contenidos, que tributan a la docencia como un ejemplo de una actividad una clase o tarea en el ámbito digital. Herramientas académicas que se usan también como Google académico, gestores bibliográficos aulas virtuales entre otras”.

7. ¿Considera usted necesario capacitar a la planta docente en las plataformas digitales con contenidos que ayuden en la educomunicación?

Tabla 8 Capacitación a la plata docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	127	97,69%
No	3	2,31%
Total	130	100%

Fuente. Excel

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

¿Considera usted necesario capacitar a la planta docente en las plataformas digitales con contenidos que ayuden en la educomunicación?.

130 respuestas

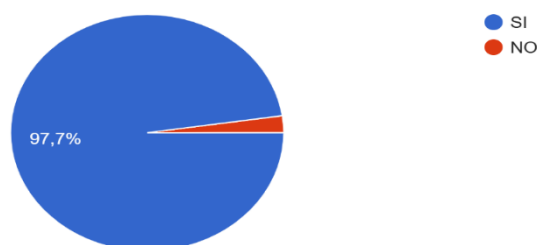


Gráfico 7 Capacitación a la plata docente.

Fuente. Google Froom

Elaboración. Pamela Tamara Barboto Bajaña

En el gráfico 7 no da como resultado que el 97, 69% considera necesario capacitar a la planta docente en el uso de las plataformas digitales, con contenidos que fomenten la educomunicación y el 2, 31% no creen que es necesario capacitarse. Es fundamental reconocer las importancias de las capacitaciones sobre las plataformas digitales son importantes, lo que indica que la gran mayoría de los encuestados están de acuerdo que los docentes sean capacitados, ya que es un paso fundamental para integrar efectivamente las plataformas digitales en los procesos educomunicativos.

¿Cree usted que los docentes de la UTB están preparados para utilizar las plataformas digitales como herramientas educomunicativas?

Esta fue la respuesta de la entrevista que se le realizó a los docentes.

La Máster Mayra Duarte comenta que “la Universidad Técnica de Babahoyo capacitó a los docentes en el uso de la plataforma Moodle para todos, es decir los docentes en los ejes de básica y los profesionales, tienen una preparación que les da su propio perfil profesional en utilizar las plataformas específicas en su área de conocimiento. Por lo tanto, podemos decir que los docentes sí estamos capacitados para utilizar las plataformas. En mi caso, la universidad me capacitó para el uso del Moodle”. La Máster Elizabeth Briones “Bueno, la verdad es que considero que los docentes nunca dejamos de aprender, entonces la importancia de poder también retroalimentarnos cada día y seguirnos preparándonos es fundamental. Un docente no solo de la UTB, sino de cualquier universidad que no se prepara o no se actualiza o no se compromete en el tema de la digitalización estaría en retroceso total, y no sería un aporte. Sin embargo, el tema de aquí de la UTB tratamos de adaptarnos en la medida de lo posible a lo que los estudiantes requieren y pues implementar esta cultura que es la que ahora se viene y la que es tan esencial para todos ustedes”. La Máster Liliana Urquiza “la preparación de los docentes varía, algunos están totalmente capacitados, mientras que otros aún enfrentan dificultades

en la integración de las herramientas digitales”. El Máster Luis Aragundi, “. Pues la UTB nos ha dado cursos y talleres en plataformas como medios alternativos de educación digital así q puedo decir que si, todos estamos capacitados”. El Máster Jaime Navia, “Si, si están preparados debido a que la institución lleva a cabo capacitaciones y actualizaciones, sin embargo, se busca información adicional para estar a la vanguardia de la tecnología en su gran parte, aunque a veces por ser cosas novedosas también se incurre en el analfabetismo digital en ciertos casos, pero muy pocos”.

¿Qué estrategias sugiere para optimizar el impacto positivo de las plataformas digitales?

Esta fue la respuesta de la entrevista que se le realizó a los docentes.

La Máster Mayra Duarte dijo que “la Universidad Técnica de Babahoyo está a la vanguardia de la capacitación de los docentes. En el caso de la IAM, capacitó a los docentes para su uso en el semestre anterior, lo que permite que el docente esté especializado en transmitir conocimientos”. La Máster Elizabeth Briones “Bueno se requieren de estrategias, tanto como pedagógicas, tecnológicas y sociales ya que esto pueda generar el impacto positivo que nosotros queremos en nuestros estudiantes. Por ejemplo, diseñar contenidos de experiencias interactivas que se puedan hacer, donde el estudiante no se aburría tanto en clases y prestaría un poco más de atención”. La Máster Liliana Urquiza comenta que “algunas estrategias que podemos sugerir seria las capacitaciones a los docentes en nuevas tecnologías, implementación de plataformas interactivas con gamificación, evaluación constante de las plataformas digitales en el aprendizaje”. El Máster Luis Aragundi dijo “Pues Moodle no es una gran app para nosotros los docentes. bueno en mi caso; para revisar tareas debo descargar archivo por archivo en el sistema ósea uno por uno. En lugar de poder descargar con un solo clic a todos los trabajos al mismo tiempo. Entonces yo Prefiero usar Edmodo q es otra

plataforma q anteriormente la he usado pero que aquí no se permite usar, pero en la UTB solo se usa Moodle. El Máster Jaime Navia “Fomentar la alfabetización digital: Es crucial enseñar a los estudiantes a utilizar las herramientas digitales de manera ética y crítica, entendiendo su impacto en la sociedad.

Evaluar continuamente el impacto de las herramientas: Los docentes deben reflexionar constantemente sobre cómo las plataformas digitales están afectando el aprendizaje y ajustarlas según sea necesario”.

4.2. DISCUSIÓN

La investigación sobre el uso de las plataformas y su impacto en la educomunicación en la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo nos muestra, los siguientes resultados donde se refleja, una aceptación muy generalizada para las plataformas digitales, como una herramienta fundamental en la educación con un potencial que puede fortalecer la educomunicación. Pero sin embargo los siguientes datos obtenidos, también resaltaron con la necesidad de capacitaciones a los docentes, y la importancia de garantizar los accesos a la tecnología. Aunque la mayoría de los encuestados están de acuerdo, otros no lo ven de esa manera, lo que nos indica que se tiene que seguir investigando las dificultades y los obstáculos que impiden a las plataformas digitales integrarse de manera efectiva en la educación.

Describir las ventajas del uso de las plataformas digitales nos dio como resultado que el 98, 46% de los encuestados saben que son las plataformas digitales, lo que se demuestra

que son muy utilizadas en la vida diaria. Pero hay una pequeña minoría de 1,54% no las utilizan, lo que indica que son pocas las personas que no están acostumbradas a utilizarlas. Por otro lado, se destaca la importancia que tienen las plataformas digitales lo cual nos da como resultado un 97,69% en que los encuestados consideran que las plataformas digitales son importantes, mientras que solo un 2,37% no lo cree así. Con respecto al término sobre educomunicación en las plataformas digitales los datos muestran que el 80,77% de los encuestados si han escuchado sobre el término “educomunicación, mientras que el 19,23% no lo conoce, este resultado nos indica que el concepto es relativamente conocido y aunque existe un porcentaje de no estar familiarizado.

Según (Coppola, 2024) dice que hay muchas plataformas digitales que se basan en la colaboración de los usuarios. Por eso fomentan la creación y el intercambio de contenido, proporcionando herramientas básicas de forma gratuita hasta en instituciones.

Sin embargo (Cruz1, 2020). Dice que numerosos estudios a nivel nacional exploran, como el este aprendizaje es tan colaborativo en las plataformas digitales e influyen en la construcción del conocimiento, la interacción social y el desarrollo pensamiento crítico en los estudiantes, utilizando la educomunicación. Estos resultados no contradicen lo que se obtuvo dentro de la investigación, pero hay una pequeña brecha que esta faltante por lo que se sugiere que no se deje de lado ese 1,54% en no saber cómo utilizar las plataformas digitales al igual que el 2,31% no está de acuerdo con la importancia de la misma.

Dimensiones. El 98,64% tienen conocimiento que son las plataformas digitales, lo que refleja su integración en su vida diaria.

Dimensiones. El 97,69% nos dice que hay un consenso absoluto de las plataformas digitales en la educación, esto refuerza la idea de que la digitalización es una realidad aceptada en el aprendizaje.

Al identificar cuáles son las plataformas digitales más utilizadas se obtuvo la siguiente respuesta, la plataforma Moodle es de la más utilizada con un porcentaje de 66,15% , la que le sigue es Google Classroom con un 17,69%, Microsoft Teams con un 6,92% y otras plataformas no conocidas con un 9,23%, esto demuestra que Moodle sigue siendo la plataforma más preferida dentro de la institución .

Por otra parte, tenemos con qué frecuencia son utilizadas las plataformas digitales y nos dio como resultado un 70% que las utilizan diariamente, el 24,62% semanal y un 5,38% mensual, este resultado muestra el uso intenso y frecuente en las plataformas en el ámbito educativo.

Según (Coppola, 2024) dice que los usuarios de las plataformas digitales son los verdaderos héroes porque son los creadores y quienes comparten la información.

De forma similar, (Carneiro, 2021) cuenta que las plataformas digitales son utilizadas en la información de las comunicaciones y son el principal motor de cambios sin precedentes en el mundo actual. Este resultado no concuerda con los resultados obtenidos en las encuestas ya que se necesitaba saber cuáles son las plataformas más utilizadas y con mayor frecuencia.

Dimensiones. La plataforma más utilizada es Moodle, y la que sigue es Google classroom con un 17,69% y Microsoft teams con un 6,92%, lo que nos indica la preferencia de plataformas diseñadas para el ámbito educativo.

Dimensiones. El 70% de los estudiantes encuestados dicen que usan las plataformas digitales diariamente lo que nos indican, que hay una fuerte dependencia de estas herramientas en la educación.

Proponer capacitaciones en las plataformas digitales a los docentes ha sido considerado con un porcentaje del 97,69%, donde los estudiantes nos afirman que, si es necesario que los docentes sean capacitados en plataformas digitales, con un enfoque educocomunicativo, mientras que solo el 2,31% no considera necesario, estos resultados resaltan la importancia, de la formación docente en herramientas digitales para así poder garantizar un apropiado aprovechamiento en el aula. Es por eso que el 94,62% de los encuestados han considerado que las plataformas digitales ayudan a fortalecer la educocomunicación, mientras que el 5,38% no está de acuerdo, lo que nos permite evidenciar en estos resultados, que el potencial de las tecnologías digitales para poder mejorar los procesos educocomunicativos.

Según lo menciona (Osuna, 2018) en la educocomunicación, demostrar habilidades digitales que les faciliten el análisis y producción de contenidos mediáticos, además, fomenta una actitud crítica y responsable frente a su conducta diaria mediante un proceso colaborativo denominado facilitación de factores relacionales.

De igual manera (García, 2014) dice que comunicación y la educación mediática son más importantes que nunca hoy en día, ya que el objetivo es ayudar a las personas a tener una visión crítica, activa y abierta de los medios de comunicación esencialmente, esta es una herramienta clave para que todos comprendamos cuestionemos y reflexionemos sobre los mensajes que los medios nos transmiten todos los días. Este resultado no coincide con lo que se encontró en la investigación, ya que los docentes si necesitan capacitaciones en plataformas digitales, esto les permite estar más actualizados en un mundo que cada vez está más digitalizado.

Dimensiones. El 97,69% creen que es necesario capacitar a los docentes, en las plataformas digitales con el enfoque educocomunicativo. Esto nos refleja la importancia de una formación continua de los docentes, para poder implementar mejor sus estrategias pedagógicas. Por otra parte, el 2,31% se puede decir que ven la percepción del docente de no prepararse, ya que no necesita la tecnología como un foco central en la educación.

Dimensiones. El 94,62% de los encuestados han considerado que las plataformas digitales, si pueden fortalecer la educocomunicación, esto refleja una confianza en su potencial donde se pueden mejorar los procesos educativos y comunicativos. Sin embargo, el 5,38% no está de acuerdo asociar las plataformas digitales, con limitaciones técnicas o pedagógicas, lo que puede abrir un espacio de análisis sobre una implementación efectiva.

CAPÍTULO V

5.1. CONCLUSIONES

Las plataformas digitales en la actualidad están promoviendo un cambio educativo, al facilitar las nuevas formas, he intercambios de conocimientos y experiencias en la educomunicación. En la UTB Extensión Quevedo, estas plataformas podrían ampliar las posibilidades de enseñanza y aprendizaje, permitiendo a los estudiantes y docentes desarrollar las habilidades necesarias y claves para la comunicación en un entorno digital.

Las plataformas digitales, están fomentando una participación activa entre los estudiantes y docentes, ya que estas herramientas permiten activar entornos dinámicos y más interactivos que incentivan la creatividad. Podemos decir que su impacto es positivo y que depende de uso adecuado, acompañado de estrategias pedagógicas.

El impacto de las plataformas digitales es innegable, ya que su interacción también genera desafíos tan importantes, como las capacitaciones insuficientes en el uso de las plataformas digitales y la gran cantidad de información que se encuentra disponible.

Para incrementar su uso en la educomunicación es necesario poder fortalecer las políticas educativas y que garanticen el acceso a estos recursos.

5.2. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes y estudiantes observar y evaluar de manera constante, como las plataformas digitales están afectado la educación. Esto facilitara el descubrimiento de puntos claves y las limitaciones, en las zonas donde pueden mejorar los estudiantes y así modificar las tácticas de enseñanza, para obtener resultados de aprendizaje bien definidos y eficaces en el ámbito de la comunicación.

A la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo incorporar plataformas digitales con enfoques pedagógicos mediante la adopción de nuevas técnicas de enseñanza, esto abarcara la utilización de materiales interactivos ya sea, debates, videos y simulaciones para poder estas más involucrados y activos.

Establezca capacitaciones en las plataformas digitales para fortalecer la educomunicación en los docentes y estudiantes, esto bridaría la oportunidad ampliar los conocimientos de los mismo y poder mejorar en distintas áreas.

BIBLIOGRAFÍA

Anaguano, Y. (2024). *Educomunicación como parte del sistema educativo ecuatoriano*.

Obtenido de

<http://educateconciencia.com/index.php/revistaeducate/article/view/230/232>

Athenea, & Athenea . (2024). *INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA según Autores:*

Métodos y Ejemplos Prácticos. Obtenido de

<https://ambitodigital.net/investigacion-descriptiva-segun-autores/>

Barbas, C. Á. (2012). *Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado*. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/4475/447544618012.pdf>

Begnini, D. Y.-A.-B. (2022). *Educomunicación y recursos didácticos*. Obtenido de

<https://fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/599/1046>

Canavilhas, A. M.-A. (2016). *Impacto socioeducativo de la universidad: meta-análisis de tres proyectos de educomunicación en Brasil, España y Portugal*. Obtenido

de <https://journals.uco.es/edmetic/article/view/5776/5405>

Carneiro, R. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Obtenido de

<https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>

Castro. (2016). *EDUCOMUNICACIÓN. LOS PRIMEROS 60 AÑOS DE UNA*

HISTORIA. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171012006.pdf>

Castro, A. P., & Pinto I, A. (2005). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE*

BABAHOYOCENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN

CONTINUA. Obtenido de

<https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/1771/T-UTB-CEPOS-MDC-00000128.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chevez, O. (2021). *Influencia de las redes sociales en la educomunicación de los jóvenes de la*. Obtenido de

<https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/11042/E-UTB-FCJSE-CSOCIAL-000559.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Coppola, M. (2024). *Plataforma digital: tipos, accesos, usos y utilidades*. Obtenido de

<https://blog.hubspot.es/website/que-es-plataforma-digital>

Cruz1, M. A. (30 de 10 de 2020). *Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato*. Obtenido de

<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/899/1622>

Cruzl. (2020). *Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato*. Obtenido de

<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/899/1622>

Cuelho, F., & Hernandez , S. (2014). *Diseño de Investigación. In PRACTICUM II [Book]. UNIVERSIDAD ANÁHUAC. .* Obtenido de

<https://www.anahuac.mx/mexico/biblioteca/sites/default/files/inline-files/disenodeinvestigaagos19.pdf>

Dávalos, Á. A. (2024). <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10691/1/UPSE-TCO-2024-0021.pdf>. Obtenido de

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10691/1/UPSE-TCO-2024-0021.pdf>

Espinosa, C. P. (2024). *Plataformas de Aprendizaje Colaborativo en Línea y su Impacto en las Habilidades Sociales*. Obtenido de

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3931/8236>

Flores Rivera, C. F. (30 de Junio de 2017). *Variación de la autonomía en el aprendizaje, en función de la gestión del conocimiento, para disminuir en los alumnos los efectos del aislamiento*. Obtenido de

<https://revistas.um.es/red/article/view/298871/213861>

Flores, R. d. (09 de Mayo de 2020). *Estudio sobre el uso de la gamificación en plataformas de e-learning: teorías de comportamiento, tasas de participación y experiencias de uso*. Obtenido de

<https://revistas.anahuac.mx/index.php/sintaxis/article/view/407/249>

Haydée Páez, E. A. (14 de Mayo de 2005). *Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. Caso nicenet.org*. Obtenido de

https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512005000100009

Jurado, J. P. (24 de Julio de 2023). *La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de

https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/2818/1/Articulo_17_Horizontes_N30V7.pdf

MARTÍNEZ, C. J. (2022). *TRANSFORMACIÓN DIGITAL CON SMOOC: UNA PROPUESTA BASADA EN LA EDUCOMUNICACIÓN*. Obtenido de

<https://visualcompuplications.es/revVISUAL/article/view/4581/2907>

- Meza, I. F.-G. (2021). *Comunicación en Línea en la educación sincrónica y asincrónica en el pre-universitario*. Obtenido de <https://www.reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/41/84>
- Miño, E. E. (2024). *Impacto del uso de las plataformas virtuales en la educación superior en épocas de pandemia Caso ESPOCH - UNACH en la provincia de Chimborazo, Ecuador*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2959-65132024000100052#B10
- Monica, C. V., & Hidalgo Barreno, Samaniego Moreno, M. N. (Marzo de 2024). *Pol.Con. Educomunicación y desarrollo de habilidades digitales en la educación*. Obtenido de file:///C:/Users/pc/Downloads/6810-35175-2-PB.pdf
- Morla, R. (2023). *“RECURSOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN CIENCIAS, UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO*. Obtenido de <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/15512/TIC-UTB-FCJSE-PCEI-000011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Núñez, R. P. (14 de Mayo de 2019). *efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1942/194260035010/html/>
- Osuna, A. (2018). *Educación Mediática y Formación del Profesorado. Educomunicación más allá de la Alfabetización Digital*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/274/27454937003/27454937003.pdf>

- Ramos, V. I.-N. (2021). *Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza*.
Obtenido de file:///C:/Users/pc/Downloads/Dialnet-
PlataformasVirtualesComoHerramientasDeEnsenanza-8229710.pdf
- Ribeiro, V. C. (2022). *La educomunicación y su aplicación en el contexto audiovisual y digital*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2411-99702022000100053&script=sci_arttext&tlng=pt
- Soares, I. d. (2009). *Caminos de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-75502009000100015&script=sci_arttext
- Vargas-Murillo, G. (2019). *Competencias digitales y su integración con herramientas*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762019000100013
- VERA, F. (23 de Febrero de 2021). *Impacto de las plataformas de videoconferencia en la educación superior en tiempos de COVID-19*. Obtenido de <https://revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/8/1>
- Viñals Blanco, J. C. (2016). *El rol del docente en la era digital*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/274/27447325008/html/#:~:text=Su%20funci%C3%B3n%20es%20coordinar%20y,en%20su%20proceso%20de%20aprendizaje>

ANEXOS

Anexo.1. Cuestionario de Encuestas

Preguntas Respuestas **130** Configuración



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

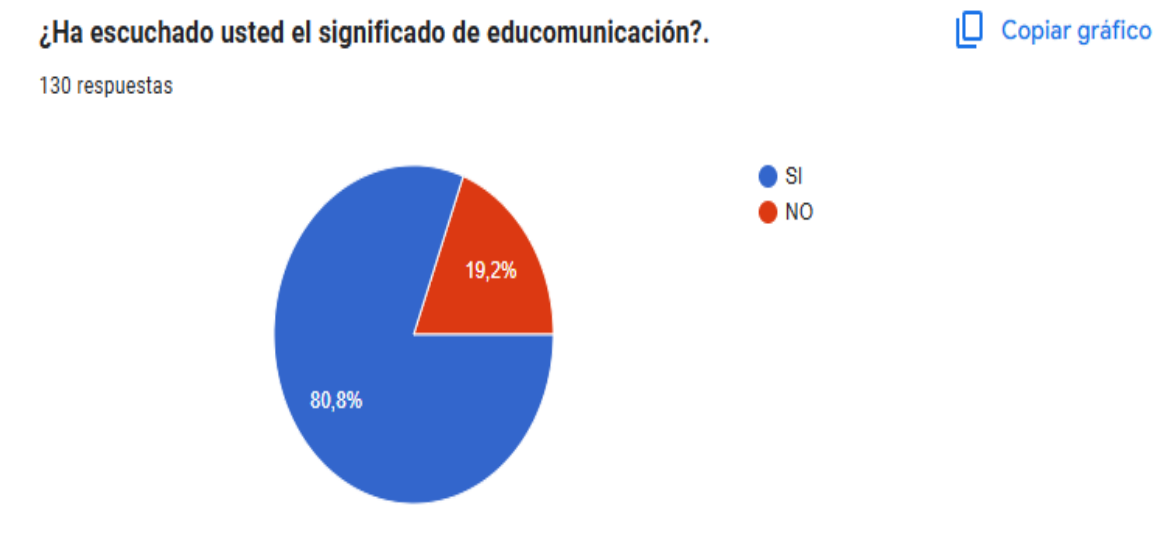
CARRERA DE COMUNICACIÓN (REDISEÑADA)



USO DE PLATAFORMAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA EDUCOMUNICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UTB EXTENSIÓN QUEVEDO 2024

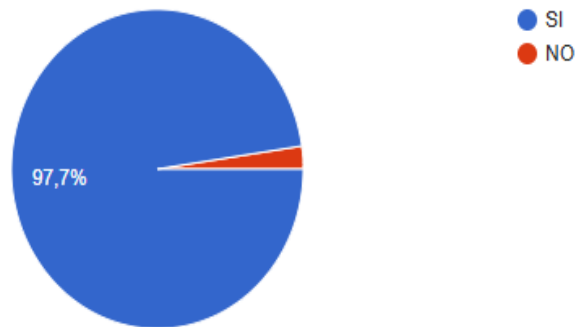
B I U ↻ ✕

PROYECTO DE TESIS



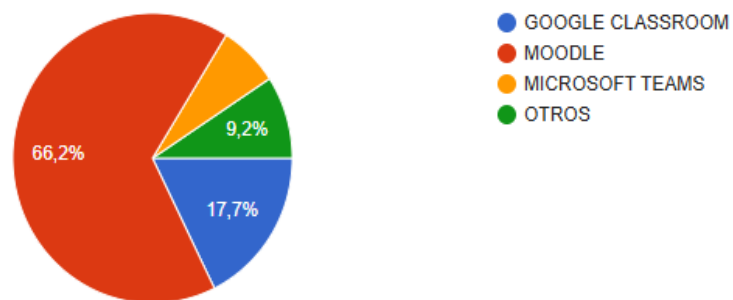
¿Cree usted que las plataformas digitales son importantes en la educación?.

130 respuestas



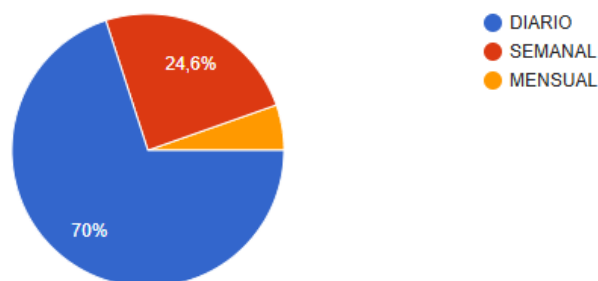
¿Cuáles son las plataformas digitales utilizadas con frecuencia en las actividades académicas?.

130 respuestas



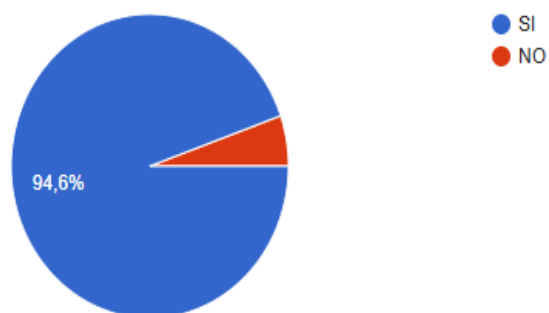
¿Con que frecuencia utiliza las plataformas digitales para realizar las actividades educativas?.

130 respuestas



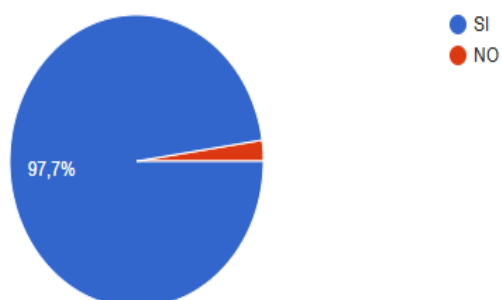
¿Considera usted que las plataformas digitales ayudarían a fortalecer la educomunicación?

130 respuestas



¿Considera usted necesario capacitar a la planta docente en las plataformas digitales con contenidos que ayuden en la educomunicación?

130 respuestas



Anexo 2 Cuestionario de entrevista

1. ¿Considera usted que las plataformas digitales han transformado los procesos de enseñanza en la carrera de comunicación?
2. ¿Qué herramientas digitales utilizan con mayor frecuencia en sus clases y cómo han mejorado la interacción con sus estudiantes?
3. ¿Cree usted que las herramientas digitales aumentan en el pensamiento crítico en la educomunicación de los estudiantes?
4. ¿Cree usted que los docentes de la UTB están preparados para utilizar las plataformas digitales como herramientas educomunicativas?
5. ¿Qué estrategias sugiere para optimizar el impacto positivo de las plataformas digitales?

Anexo 3. Fotografías de Entrevista



Anexo.4. Nómina de estudiantes



Universidad Técnica de Babahoyo
EXTENSIÓN QUEVEDO

CERTICADO

Por medio del presente adjunto al presente el total de estudiantes de la carrera de Comunicación por nivel correspondiente al Periodo Académico SEP 2024 MARZO 2025.





ESTUDIANTES POR NIVEL II PAO 2024 (SEP 2024 MARZO 2025)

CARRERA	SEMESTRE	TOTAL DE ESTUDIANTES
COMUNICACIÓN	SEGUNDO	11
	CUARTO	30
	QUINTO	44
	SEXTO	37
	SEPTIMO	44
	OCTAVO	31
TOTAL		197

Quevedo, diciembre 19 del 2024

Atentamente,

Lcda. Marisela Tigselema Egues
Analista Administrativa de Escuela

Anexo.5. Oficio dirigido al director para realización de entrevistas a los docentes de la carrera de comunicación.



Universidad Técnica de Babahoyo EXTENSIÓN QUEVEDO

Quevedo, 06 de Enero del 2025

Asunto: Solicitud de autorización para desarrollar investigación de tesis de pregrado

Estimado,

DR. GONZALO PEÑAFIEL NIVELA PHD.
DIRECTOR DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO EXTESIÓN QUEVEDO.
Presente. –

Reciba un cordial saludo.

Me dirijo a usted de manera atenta y respetuosa con el fin de solicitar su autorización para desarrollar mi trabajo de titulación de pregrado, titulado: **“Uso de las plataformas digitales y su impacto en la educucomunicación de los estudiantes y docentes de la carrera de comunicación de la UTB Extensión Quevedo 2024”**, como parte de los requisitos académicos para obtener el título de Licenciada en Comunicación (Rediseñada) de la Universidad Técnica de Babahoyo (UTB).

Cabe señalar que esta investigación se enmarca dentro del **convenio específico suscrito entre la UTB y el Ministerio de Educación (MINEDUC)**, lo cual respalda la pertinencia y viabilidad del estudio. Asimismo, solicito su amable aprobación para aplicar la **encuesta y entrevista correspondiente, adjunta al capítulo V de mi tesis**, la cual constituye un instrumento fundamental para la recopilación y el análisis de los datos que sustentan las conclusiones de mi trabajo.



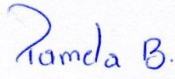
El propósito de esta investigación es contribuir al **uso de las plataformas digitales** en la educucomunicación entre los estudiantes y docentes de la mencionada institución, lo que sin duda beneficiará a la comunidad educativa y aportará valor académico y profesional.

Para mayor formalidad y respaldo legal, este oficio cuenta con las firmas de:

- **M.A. Walter Lenin Chang Muñoz**, tutor de mi tesis y docente de la institución.
- **PhD. Gonzalo Peñafiel Nivelá**, el señor Director de la Universidad Técnica de Babahoyo (UTB), extensión Quevedo.
- **Pamela Tamara Barboto Bajaña**, como investigadora responsable del presente trabajo de titulación.

Agradezco de antemano su comprensión y el apoyo brindado en este proceso académico. Quedo atenta a su pronta y favorable respuesta, con la seguridad de que esta investigación generará un aporte significativo para el ámbito educativo y comunicacional.

Atentamente,

		
<p>PhD. Gonzalo Peñafiel Nivelá DIRECTOR UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO EXTESION QUEVEDO</p>	<p>Walter Lenin Chang Muñoz, M.A. DOCENTE TUTOR UTB - EXTENSIÓN QUEVEDO</p>	<p>Pamela Tamara Barboto Bajaña C.I 0929826113 ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO, EXTENSIÓN QUEVEDO</p>

ANEXO 6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Variable	Definición Conceptual	Dimensión	Indicadores	Escala de mediación	Instrumentos de Mediación
Plataformas digitales	Tecnología que simplifica la interacción, la comunicación y la obtención de recursos educativos por medio de la red.	Accesibilidad	Porcentajes de estudiantes con acceso a tecnologías como los son, computadoras, tables, teléfonos, proyectores, pantallas táctiles, otros.	Escala ordinal	Encuestas a estudiantes y entrevistas a los docentes
		Usabilidad	Facilidad de uso percibido, sencillo, moderado, difícil, tiempo o promedio de uso y por sesión	Escala ordinal	Encuestas y entrevistas.
		Funcionalidad	Herramientas disponibles como son foros, videos, videoconferencias y las frecuencias de uso de plataformas.	Escala ordinal	Análisis documental y registros de actividades.
Educomunicación	Son Métodos pedagógicos que facilitan la comunicación en entornos educativos. Fusionar tecnologías digitales para potenciar el proceso de aprendizaje	Estrategias pedagógicas	Tipos de estrategias que se va a utilizar. Clases magistrales, trabajos colaborativos, frecuencia en el uso plataformas digitales.	Escala ordinal	Encuestas a estudiantes y entrevistas a los docentes
		Contenidos.	Variedad y calidad de los contenidos y las relevancias de los contenidos para los estudiantes	Escala ordinal	Análisis documental y encuesta.
		Interacción del docente con el estudiante.	Frecuencias y la calidad de la interacción entre el docente y el estudiante en las plataformas digitales. La percepción sobre la disponibilidad del docente para resolver las dudas por parte de los estudiantes.	Escala ordinal	Encuesta y entrevista.

ANEXO 7 MATRIZ DE CONSISTENCIA

	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS
USO DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA EDUCOMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES Y DOCENTE DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN DE LA UTB EXTENSIÓN QUEVEDO	¿Cómo incide el uso de las plataformas digitales y su impacto en la educomunicación en los estudiantes y docentes de la carrera de comunicación de la UTB extensión Quevedo 2024?	Analizar el uso de las plataformas digitales y su impacto en la educomunicación en los estudiantes y docentes de la carrera de comunicación.	El uso de las plataformas digitales impacta positivamente en los procesos de la educomunicación, mejorando la interacción entre estudiantes y docentes, fomentando un aprendizaje colaborativo al desarrollo de competencias comunicativas y esenciales para el ámbito académico y profesional.
	¿Qué importancia tiene el uso de las plataformas digitales en la educomunicación?	Describir las ventajas del uso de las plataformas digitales en la educomunicación.	Describiendo las ventajas de las plataformas digitales en la educomunicación, ayudaría en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de comunicación accedan a recursos educativos y puedan participar en actividades académicas desde cualquier lugar.
	¿Cuáles son las plataformas digitales más utilizadas en la carrera de comunicación de la UTB ext. Quevedo?	Identificar las plataformas digitales más utilizadas en la carrera de comunicación de la UTB ext. Quevedo.	Identificando las plataformas digitales más utilizadas en la carrera de comunicación de UTB extensión Quevedo fortalecería la interacción entre estudiantes y docentes.
	¿Cómo orientar a los docentes y estudiantes para el buen uso de las plataformas digitales utilizadas en la educomunicación?	Proponer capacitaciones en plataformas digitales para fortalecer la educomunicación en los docentes y estudiantes.	Proponiendo capacitaciones en plataformas digitales potenciaría la enseñanza y aprendizaje en la educomunicación.