



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN**  
**EMPRESARIAL E INFORMÁTICA**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA**  
**OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN**  
**COMUNICACIÓN**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

ESTUDIO DE LA APROPIACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA  
EDUCOMUNICACIONAL PARA LA TRANSFORMACIÓN  
COMUNICACIONAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICHINCHA DE LA  
PARROQUIA DE LLOA (QUITO - PICHINCHA) AGOSTO- DICIEMBRE  
2025.

**AUTOR:**

Gómez Albán Mateo Sebastián

**DIRECTOR:**

Lic. Renato Cabezas



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, GESTIÓN**  
**EMPRESARIAL E INFORMÁTICA**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN**  
**DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**  
**Proyecto de investigación**

**TEMA:**

ESTUDIO DE LA APROPIACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA  
EDUCOMUNICACIONAL PARA LA TRANSFORMACIÓN COMUNICACIONAL DE  
LA UNIDAD EDUCATIVA PICHINCHA DE LA PARROQUIA DE LLOA (QUITO -  
PICHINCHA) AGOSTO- DICIEMBRE 2025.

**AUTOR:**

Gómez Albán Mateo Sebastián

**DIRECTOR**

Lic. Renato Cabezas

**PARES ACADÉMICOS**

Mgs. Renato Valle

Mgs. Marcelo Barriga

**GUARANDA – ECUADOR**

**2025- 2026**

**TEMA DE INVESTIGACION:**

ESTUDIO DE LA APROPIACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA EDUCOMUNICACIONAL PARA LA TRANSFORMACIÓN COMUNICACIONAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICHINCHA DE LA PARROQUIA DE LLOA (QUITO - PICHINCHA) AGOSTO- DICIEMBRE 2025.

## AGRADECIMIENTO

Dedico esta tesis a mi madre, cuyo amor y entrega han sido la base sobre la cual he construido mi vida, y cuya fortaleza me inspira a perseverar en cada desafío.

A mi padre, ejemplo de constancia y responsabilidad, por enseñarme que el esfuerzo y la disciplina son el camino hacia la realización personal y profesional.

A mis tres hermanas, quienes con su compañía, apoyo y alegría han sido un sostén invaluable en cada etapa de este recorrido académico y vital, a ellas por recordarme siempre el valor de la unión familiar y la importancia de compartir tanto los logros como las dificultades. A mi hija, fuente de esperanza y motivación, cuya presencia ilumina mis días y me impulsa a seguir adelante con dedicación y compromiso, a ella que representa el futuro y la razón más profunda de este esfuerzo.

Dedico cada página de este trabajo como testimonio de amor y responsabilidad. A mi familia entera, que ha sido mi raíz y mi horizonte, el lugar donde encuentro fuerza, sentido y propósito, este logro no es únicamente mío, sino también de ustedes, que han estado presentes en cada paso de este camino.

Gómez Albán Mateo Sebastián

## DEDICATORIA

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi madre y a mi padre, quienes con su amor, paciencia y ejemplo han sido el fundamento de mi formación, a mis hermanas por su compañía, sus palabras de aliento en momentos de dificultad y por siempre recordarme que soy su orgullo. A mi pequeña hija, que con su luz ilumina mis días y me impulsa a seguir adelante con esperanza, en ella encuentro la inspiración más profunda de este camino.

También agradecer profundamente y con gratitud a mi tutor académico Renato Cabezas, por su guía, orientación y apoyo durante el desarrollo de este trabajo, cuya experiencia y compromiso académico fueron fundamentales para alcanzar este objetivo, reconozco la labor de mis docentes, quienes con su conocimiento y exigencia contribuyeron a mi formación profesional. A todos quienes, de manera directa o indirecta, contribuyeron con su tiempo, sus palabras o su ejemplo, les expreso mi gratitud. Este logro es también suyo, porque cada aporte ha dejado una huella significativa en el camino que hoy culmina con esta tesis.

Gómez Albán Mateo Sebastián



UNIDAD DE TITULACIÓN/UNIDAD DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR  
CARRERA DE COMUNICACIÓN Y CARRERA COMUNICACIÓN  
MODALIDAD HÍBRIDA

FACULTAD DE CIENCIAS  
ADMINISTRATIVAS,  
GESTIÓN EMPRESARIAL  
E INFORMÁTICA

### CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Mgs. Jorge Renato Cabezas Ramos, Mgs Danilo Renato Valle Arellano, Mgs. Marcelo Gustavo Barriga Tamay, en su orden: Director y Pares Académicos, luego de revisar el proyecto de integración curricular en formato digital con fines de validación para acceder al título en licenciados en COMUNICACIÓN

### CERTIFICAN

Que, el estudiante **Mateo Sebastián Gómez Alban. CI 1726606823** cumple con los parámetros establecidos por la UIC y con las exigencias académicas de la **Carrera de Comunicación.**

Guaranda, mayo 2025

Mgs. RENATO CABEZÁS  
DIRECTOR

Mgs. RENATO VALLE  
Par Académico

Mgs. MARCELO BARRIGA  
Par Académico

**DERECHOS DE AUTOR**

Yo Mateo Sebastián Gómez Alban portador de la Cédula de Identidad No. 1726606823 en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: ESTUDIO DE LA APROPIACIÓN TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA EDUCOMUNICACIONAL PARA LA TRANSFORMACIÓN COMUNICACIONAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA PICHINCHA DE LA PARROQUIA DE LLOA (QUITO - PICHINCHA) AGOSTO-DICIEMBRE 2025, modalidad proyecto de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Mateo Sebastián Gómez Alban

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	1
TEMA DE INVESTIGACIÓN:.....	III
AGRADECIMIENTO .....	IV
DEDICATORIA .....	V
CERTIFICADO DE VALIDACIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS .....	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	XII
INTRODUCCIÓN .....	XIII
RESUMEN .....	XIV
ABSTRACT.....	XV

### CAPÍTULO I

FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO .....	1
1.1 Descripción del problema .....	1
1.2 Formulación del problema .....	2
1.3 Preguntas de Investigación.....	3
1.3.1. Pregunta general.....	3
1.3.2. Preguntas específicas .....	3
1.4 . Justificación .....	3
1.5. Objetivos .....	5
1.5.1. Objetivo general.....	5
1.5.2. Objetivos específicos .....	5
1.6 Idea a defender.....	5
1.7. Categorías .....	6
1.7.1 Categoría independiente.....	6
1.7.2 Categoría dependiente.....	6

### CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO .....	7
---------------------	---

2.1. Antecedentes .....	7
2.2. Marco científico.....	11
2.2.1. Inicios de la apropiación tecnológica.....	11
2.2.2. Teoría de la Domesticación Tecnológica.....	17
2.2.3. Paradigma Sociocultural Histórico .....	17
2.3. Marco conceptual.....	18
2.4. Marco legal.....	21
2.4.1. Normativa constitucional e internacional.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2.4.2. Normativa nacional relacionada con educación, comunicación y tecnología..	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2.4.3. Normativa ministerial y políticas públicas sobre TIC y educación digital .	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2.5. Georreferencial .....	24

### **CAPÍTULO III**

METODOLOGÍA .....	27
3.1. Tipos de investigación .....	27
3.2. Enfoque de la investigación.....	27
3.2.1. Enfoque cuantitativo .....	28
3.2.2. Enfoque cualitativo .....	28
3.3. Métodos de investigación.....	29
3.3.1. Método descriptivo .....	29
3.3.2. Método analítico-sintético.....	29
3.3.3. Método de campo.....	29
3.4. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos.....	29
3.4.1. Encuesta .....	29
3.4.2. Entrevista .....	30
3.5. Universo, Población y Muestra .....	30
3.5.1. Universo .....	30

3.5.2. Población.....	31
3.5.3. Muestra.....	31
3.6. Procesamiento de la información.....	32

#### **CAPÍTULO IV**

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
4.1. Análisis, Interpretación y Discusión de Resultados.....	34
4.2. Análisis de la Entrevista.....	44

#### **CAPÍTULO V**

PROPUESTA.....	49
5.1. Título de la propuesta.....	49
5.2. Presentación de la propuesta.....	49
5.3. Justificación de la propuesta.....	49
5.4. Objetivo de la propuesta.....	50
5.5. Fundamentación de la propuesta.....	51
5.6. Diagnóstico situacional.....	51
5.7. Descripción del videojuego educativo.....	52
5.8. Componentes pedagógicos de la propuesta.....	53
5.9. Fases de implementación de la propuesta.....	53
5.10. Recursos necesarios.....	54
5.11. Impacto esperado de la propuesta.....	54
CONCLUSIONES.....	55
RECOMENDACIONES.....	56
BIBLIOGRAFÍA.....	57
ANEXOS.....	64

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población Unidad Educativa Pichincha ubicada en la parroquia de Lloa .....	31
Tabla 2 Acceso a medios digitales para apoyar el aprendizaje.....	34
Tabla 3 Facilitación de comunicación entre la comunidad educativa .....	35
Tabla 4 Frecuencia de uso de plataformas digitales para la educación .....	36
Tabla 5 Proyectos escolares fortalecidos con el uso de redes sociales .....	37
Tabla 6 Capacitados en el uso responsable de la tecnología en la educación.....	38
Tabla 7 La tecnología motiva a más actividades educativas .....	39
Tabla 8 Frecuencia de uso de tecnologías en clases o actividades institucionales .....	40
Tabla 9 La tecnología le ayuda en la enseñanza y aprendizaje.....	41
Tabla 10 Cuanto ha mejorado la comunicación docentes - estudiantes.....	42
Tabla 11 La tecnología mejora la relación educativa .....	43
Tabla 12 Entrevista a profesional Lic. Rimael Cárdenas.....	44
Tabla 13 Entrevista a profesional Mgs. Bremilda Ramos .....	46
Tabla 14 Principales problemáticas identificadas.....	51
Tabla 15 Componentes educomunicacionales del videojuego .....	53
Tabla 16 Fases de implementación .....	53
Tabla 17 Recursos para la implementación .....	54

**ÍNDICE DE GRÁFICOS**

Gráfico 1 Mapa Geográfico .....	25
Gráfico 2 Coordenadas .....	25
Gráfico 3 Acceso a medios digitales para apoyar el aprendizaje .....	34
Gráfico 4 Facilitación de comunicación entre la comunidad educativa.....	35
Gráfico 5 Frecuencia de uso de plataformas digitales para la educación.....	36
Gráfico 6 Proyectos escolares fortalecidos con el uso de redes sociales .....	37
Gráfico 7 Capacitados en el uso responsable de la tecnología en la educación.....	38
Gráfico 8 La tecnología motiva a más actividades educativas .....	39
Gráfico 9 Frecuencia de uso de tecnologías en clases .....	40
Gráfico 10 La tecnología le ayuda en la enseñanza y aprendizaje.....	41
Gráfico 11 Cuanto ha mejorado la comunicación docentes - estudiantes.....	42
Gráfico 12 La tecnología mejora la relación educativa .....	43

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el avance vertiginoso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha transformado radicalmente los escenarios educativos, dejando de ser meros instrumentos para convertirse en elementos fundamentales de interacción social y pedagógica. En este sentido, el concepto de apropiación tecnológica adquiere una relevancia crucial, ya que no se limita únicamente al manejo técnico de herramientas, sino que implica la capacidad de los actores educativos para utilizarlas de manera consciente, crítica y creativa en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La escuela, como espacio dinámico de formación, requiere constantemente actualizar sus mecanismos de interacción. Es aquí donde surge la necesidad de implementar estrategias educomunicacionales, entendidas como la fusión entre la educación y la comunicación, que permitan romper con esquemas tradicionales y fomentar una participación más activa y horizontal entre docentes, estudiantes y la comunidad educativa.

El presente trabajo de investigación tiene como objeto de estudio analizar la apropiación tecnológica como una herramienta clave para lograr una efectiva transformación comunicacional dentro de la Unidad Educativa Pichincha, ubicada en la parroquia de Lloa. Se parte de la premisa de que una correcta integración y uso de la tecnología puede modificar positivamente las formas de transmitir conocimientos, expresar ideas y relacionarse dentro de la institución.

El estudio busca determinar cómo la implementación y el uso adecuado de recursos tecnológicos están contribuyendo a mejorar los flujos comunicativos, fortaleciendo así la calidad educativa y la cohesión institucional. A través de esta investigación, se pretende evidenciar que la tecnología, cuando es apropiada por la comunidad educativa, se convierte en un motor de cambio y modernización para la institución.

La implementación de esta herramienta educomunicacional generará una comunicación más fluida y horizontal. El videojuego no solo será un medio para el alumno, sino también un punto de convergencia para docentes y padres. Permitirá a los educadores monitorear el progreso de los estudiantes de maneras innovadoras, recibir retroalimentación directa sobre la efectividad de los contenidos y adaptar sus estrategias pedagógicas.

## RESUMEN

La presente investigación tiene como tema central el estudio de la apropiación tecnológica como herramienta fundamental para lograr una transformación comunicacional en la Unidad Educativa Pichincha, ubicada en la parroquia de Lloa. El trabajo parte del diagnóstico de una realidad institucional donde el uso de la tecnología se limita a lo instrumental, manteniendo prácticas comunicativas tradicionales y verticales que no responden del todo a las dinámicas actuales ni socioculturales del entorno.

El objetivo de la investigación es fomentar nuevos esquemas de interacción mediante la integración consciente y pedagógica de las TIC, bajo un enfoque educomunicacional. Metodológicamente, la investigación se desarrolla en tres fases: primero, se examina el estado actual de la comunicación y el uso tecnológico; segundo, se describen y analizan las prácticas y niveles de apropiación existentes; y tercero, se propone como solución innovadora el desarrollo de un videojuego educativo interactivo.

Esta herramienta lúdica busca facilitar la adquisición de competencias digitales y promover una comunicación más horizontal, inclusiva y participativa. Se concluye que la apropiación tecnológica no es solo poseer equipos, sino saber utilizarlos con sentido crítico y creativo, constituyéndose así en el motor principal para modernizar y mejorar la calidad de los procesos educativos y comunicativos de la institución.

Esta transformación se manifestará, en primer lugar, en una mayor interactividad y participación activa. El proyecto central de esta apropiación tecnológica es la elaboración de un videojuego educativo, diseñado específicamente para fomentar el aprendizaje y la participación de los niños. Este formato, inherentemente interactivo y lúdico, rompe con las barreras de la comunicación pedagógica tradicional, convirtiendo a los estudiantes de receptores pasivos en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. A través del videojuego, la información y los contenidos curriculares se vehiculan de manera atractiva y personalizada, adaptándose a los ritmos y estilos de aprendizaje individuales y promoviendo el diálogo constante.

**Palabras Clave:** Apropiación tecnológica, educomunicación, transformación comunicacional, TIC, videojuego educativo.

## ABSTRACT

This study examines technological appropriation as a fundamental tool for achieving communicational transformation at the Pichincha Educational Unit, located in the parish of Lloa.

The research begins with a diagnostic analysis of an institutional context in which technology use is limited to instrumental purposes, maintaining traditional and hierarchical communication practices that do not fully respond to current sociocultural dynamics.

The objective is to promote new interaction models through the conscious and pedagogical integration of Information and Communication Technologies (ICT) within an educommunicational framework.

Methodologically, the study is structured in three phases: an assessment of the current state of communication and technology use, an analysis of existing practices and levels of technological appropriation, and the proposal of an innovative solution consisting of the development of an interactive educational video game.

This tool aims to enhance digital competencies and foster more horizontal, inclusive, and participatory communication.

The findings suggest that technological appropriation goes beyond mere access to devices, emphasizing the importance of critical and creative use as a key factor in improving the quality of educational and communicative processes within the institution.

This transformation will manifest itself, first and foremost, in greater interactivity and active participation. The central project of this technological appropriation is the development of an educational video game, specifically designed to foster children's learning and participation. This inherently interactive and playful format breaks down the barriers of traditional pedagogical communication, transforming students from passive recipients into protagonists of their own learning process. Through the video game, information and curricular content are conveyed in an engaging and personalized way, adapting to individual learning paces and styles and promoting ongoing dialogue.

**Keywords:** Technology appropriation, media literacy, communication transformation, ICT, educational video game.

# CAPÍTULO I

## FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

### 1.1 Descripción del problema

En la Unidad Educativa Pichincha, ubicada en la parroquia rural Lloa, cantón Quito, provincia Pichincha, los procesos comunicacionales que involucran a estudiantes y docentes se desarrollan en entornos marcados por prácticas tradicionales, escasa participación activa y ausencia total de herramientas tecnológicas adecuadas para integración académica, esta institución de poca matrícula estudiantil y limitado número de docentes, situada en una zona rural de difícil acceso, presenta conectividad inexistente y carencia de dispositivos digitales, restringiendo severamente las posibilidades educomunicacionales de su comunidad.

Los estudiantes de educación básica, carecen de espacios formativos que les permitan explorar la tecnología como herramienta para expresarse, dialogar, construir identidad y fortalecer vínculos comunitarios, la falta estructural de infraestructura tecnológica en Pichincha limita su capacidad para participar en procesos inclusivos, colaborativos y significativos, manteniendo dinámicas comunicacionales unidireccionales centradas en pizarras físicas y materiales impresos convencionales. La ausencia de estrategias educomunicacionales que impulsen la apropiación tecnológica desde la educación básica impide que la comunicación escolar se transforme en un proceso dinámico, sensible y adaptado a las realidades socioculturales de Lloa, la ubicación geográfica aislada y la escasez de recursos humanos y tecnológicos agravan esta problemática, convirtiendo a la institución en un caso paradigmático de exclusión digital rural que demanda intervención urgente.

En el sector rural, el creciente uso de redes sociales en la comunidad contrasta drásticamente con la realidad de la Unidad Pichincha, donde estudiantes y docentes carecen de acceso institucional a estas herramientas, esta tensión entre conectividad comunitaria externa y aislamiento tecnológico escolar genera brechas críticas: mientras los jóvenes interactúan digitalmente en sus hogares, la entidad permanece desconectada, perdiendo oportunidades para canalizar creativamente estas prácticas hacia fines educativos y comunitarios. Esta contradicción limita el diseño de estrategias comunicativas pertinentes para Pichincha, impidiendo la formación de vocerías institucionales confiables y excluye al plantel de procesos tecnológicos locales, la combinación de aislamiento geográfico, escasos recursos humanos y ausencia tecnológica absoluta hace apremiante analizar este fenómeno desde una perspectiva sociocultural situada,

comprendiendo las prácticas digitales externas de estudiantes y docentes para diseñar intervenciones educomunicacionales viables que transformen la Unidad Educativa Pichincha en referente de participación digitalizada en Lloa.

Tomando en consideración en la actualidad, la presencia de tecnología en las aulas no garantiza por sí misma una mejora en los procesos educativos ni comunicativos. En el contexto de la Unidad Educativa Pichincha, se evidencia una brecha importante entre el uso instrumental de herramientas digitales y una verdadera apropiación tecnológica. Esta situación repercute directamente en la dinámica institucional, manteniendo esquemas de comunicación tradicionales, verticales y poco participativos, que no responden de manera eficiente a las necesidades actuales ni a las características socioculturales de la parroquia de Lloa.

Por consiguiente, al no existir una integración consciente y crítica de la tecnología como herramienta educomunicacional, se limita la posibilidad de generar una verdadera transformación comunicacional. Esto obstaculiza el fortalecimiento de las relaciones entre los actores educativos y limita el desarrollo de competencias necesarias para el mundo actual, convirtiéndose en el problema central que la presente investigación busca diagnosticar y solucionar así mismo, se observa que las prácticas pedagógicas mantienen un enfoque rígido y unidireccional, donde la tecnología es utilizada meramente como un recurso de apoyo visual o administrativo, sin explotar su potencial para generar interacción y co-construcción de conocimientos.

Esta realidad genera un desajuste entre los procesos formativos y el perfil de estudiante del siglo XXI, quien es nativo digital pero no necesariamente cuenta con las herramientas para desenvolverse de manera crítica y responsable en los entornos virtuales, en consecuencia, la ausencia de una cultura educomunicacional sólida impide que la institución logre una verdadera cohesión social y dificulta la adaptación a los cambios constantes, convirtiéndose en una barrera que limita la calidad educativa y la modernización institucional esperada por la comunidad de Lloa

## **1.2 Formulación del problema**

¿Cómo fortalecer la transformación comunicacional de la Unidad Educativa Pichincha de la parroquia de Lloa, mediante la apropiación tecnológica como herramienta educomunicacional, que impulse procesos participativos, inclusivos y contextualizados entre agosto y diciembre, promoviendo el diálogo, la creatividad y el sentido de pertenencia comunitaria?

## **1.3 Preguntas de Investigación**

### ***1.3.1. Pregunta general***

¿Cómo incide el uso de las redes sociales en las prácticas digitales, la participación comunitaria y la transmisión de saberes locales entre jóvenes y docentes de la parroquia rural de Lloa, desde una perspectiva sociocultural e intercultural?

### ***1.3.2. Preguntas específicas***

1. ¿Qué usos y significados atribuyen los jóvenes y docentes de Lloa a las redes sociales en su vida cotidiana, educativa y comunitaria?

2. ¿Qué brechas, tensiones o desafíos emergen en el proceso de apropiación tecnológica en contextos interculturales como el de Lloa?

3. ¿Cómo influyen las redes sociales en las formas de participación comunitaria y en la construcción de identidad cultural entre los actores locales?

4. ¿Qué efectos perciben los actores comunitarios respecto al impacto de las redes sociales en la transmisión de saberes locales y prácticas tradicionales de comunicación

4. ¿Qué estrategias comunicativas podrían fortalecer un uso crítico, contextualizado y culturalmente pertinente de las redes sociales en comunidades rurales como Lloa?

## **1.4 Justificación**

La Unidad Educativa Pichincha de la parroquia Lloa enfrenta dinámicas comunicacionales unidireccionales limitadas por conectividad intermitente, acceso restringido a TIC y formación docente insuficiente, generando baja participación estudiantil, desconexión familia-escuela, débil sentido de pertenencia y subutilización de herramientas tecnológicas disponibles en contextos rurales multiculturales.

Este problema justifica la investigación al proponer el fortalecer la transformación comunicacional mediante la apropiación tecnológica como herramienta educomunicacional que impulse procesos participativos, inclusivos y contextualizados entre agosto y diciembre de 2025, promoviendo diálogo, creatividad y pertenencia comunitaria.

La relevancia radica en la contradicción estructural entre el potencial tecnológico disponible en Lloa y su subutilización instrumental, donde la apropiación tecnológica emerge como praxis crítica que integra corrientes transaccionales y habermasianas del paradigma latinoamericano de educomunicación, la temporalidad agosto-diciembre optimiza la intervención al coincidir con el arranque escolar, permitiendo capacitaciones intensivas, con la creación del video educativo-informativo como artefacto transformador y establecimiento de prácticas sostenibles antes de la evaluación institucional anual.

La presente investigación plantea la apropiación tecnológica como herramienta educomunicacional para la transformación comunicacional en la Unidad Educativa Pichincha de la parroquia Lloa se erige como una investigación de vital importancia en el contexto educativo actual. La acelerada digitalización de la sociedad, intensificada por los desafíos planteados por la pandemia de COVID-19 lo que ha transformado la tecnología de un recurso complementario a un sistema fundamental para la continuidad y calidad educativa a nivel global, en este contexto, la capacidad de una institución para integrar y utilizar efectivamente las herramientas tecnológicas no es solo una ventaja, sino una necesidad imperante para garantizar una educación pertinente y accesible. Este estudio, al enfocarse en la Unidad Educativa Pichincha, ofrece una valiosa perspectiva local sobre cómo una institución específica aborda estos retos, sirviendo potencialmente como modelo y fuente de lecciones aprendidas para otras comunidades educativas en entornos similares.

La propuesta trasciende la infraestructura técnica al abordar dimensiones pedagógicas, culturales y comunicacionales, posicionando la Unidad Pichincha como referente empírico para políticas de inclusión digital rural en Pichincha como referente empírico para políticas de inclusión digital rural

De igual manera la justificación de esta investigación radica, además, en su contribución a la reducción de la brecha digital y al fomento de la equidad educativa una apropiación tecnológica efectiva no se limita al acceso a dispositivos, sino que implica el desarrollo de competencias digitales críticas en toda la comunidad educativa ya que al impulsar una transformación comunicacional mediada por la tecnología, el estudio busca democratizar el acceso a la información y al conocimiento, promoviendo así una educación más inclusiva y equitativa, especialmente en zonas que pueden presentar limitaciones en recursos o conectividad como la parroquia Lloa.

## **1.5 Objetivos**

### ***1.5.1. Objetivo general***

Analizar la apropiación tecnológica como herramienta educomunicacional para la transformación comunicacional en la Unidad Educativa Pichincha de la parroquia de Lloa, considerando las dinámicas socioculturales presentes en la comunidad educativa durante el periodo agosto-diciembre de 2025.

### ***1.5.2. Objetivos específicos***

1. Examinar el estado actual, las acciones estratégicas comunicacionales y el uso de tecnologías en la Unidad Educativa Pichincha, considerando las dinámicas socioculturales de la parroquia de Lloa.

2. Describir las prácticas comunicacionales y los niveles de apropiación tecnológica presentes en la Unidad Educativa Pichincha, identificando sus características principales en el contexto educomunicacional.

3. Desarrollar un videojuego educativo interactivo sobre la educomunicación, el cual facilite la apropiación lúdica de competencias digitales y favorezca la transformación de las dinámicas comunicacionales.

## **1.6 Idea a defender**

La apropiación tecnológica trasciende la simple posesión de equipos o acceso a internet; implica la capacidad de utilizar estas herramientas con sentido pedagógico, crítico y creativo. Al implementarlas bajo un enfoque educomunicacional, se logra transformar la realidad institucional, evolucionando desde esquemas de comunicación verticales y tradicionales hacia modelos más dinámicos, participativos y horizontales. Esta transformación se ve potenciada mediante el desarrollo de un videojuego educativo interactivo, el cual facilita el aprendizaje y promueve una nueva cultura comunicativa dentro de la institución.

El videojuego educativo sobre educomunicación desarrollado para jóvenes y docentes está transformando las formas de participación y transmisión de saberes, generando nuevas dinámicas de apropiación tecnológica que, aunque promuevan la conectividad y la expresión digital, enfrentan tensiones culturales, brechas de acceso y desafíos para una inclusión tecnológica contextualizada.

## 1.7 Categorías

Las variables se entienden como dimensiones concretas del fenómeno estudiado, las cuales nos permiten transformar conceptos abstractos en aspectos observables y analizables, cada variable representa una característica que pueda ser medida o comparada, y la definición precisa de la misma asegura que el problema de investigación se lo traduzca en indicadores claros y verificables.

### 1.7.1 Categoría independiente

Una variable independiente es la variable que se manipula o varía en un estudio experimental para explorar sus efectos, se denomina independiente porque no se ve afectada por ninguna otra variable del estudio de Bhandari, Scribbr (2023), vinculado con la investigación se la introduce en el contexto institucional, abarcando procesos mediante los cuales la comunidad educativa incorpora, adapta y transforma herramientas tecnológicas en prácticas comunicativas de carácter cotidiano y la variable determina a la: **Apropiación Tecnológica**

### 1.7.2 Categoría dependiente

La variable dependiente es la cual se registra después de manipular la variable independiente, comprobando de esta manera si la variable independiente llega a influir en la variable dependiente, analizándola estadísticamente asociada con la investigación de (Bhandari, 2023). Representa el efecto observable medido a través de cambios en las interacciones institucionales, pasando modelos unidireccionales tradicionales hacia procesos dialógicos, participativos e inclusivos en el ámbito académico, la variable determina a la: **Transformación Comunicacional.**

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

La apropiación tecnológica en profesores que incorporan recursos educativos abiertos en educación media superior según (Celaya Ramírez, Lozano Martínez, & Ramírez Montoya, 2021) en su investigación publicada en la Revista Scielo, indaga que en el marco de la educación media superior en México, los recursos educativos abiertos (REA) han sido impulsados como una estrategia para democratizar el conocimiento y facilitar su uso en las aulas; sin embargo, estudios evidencian que la apropiación tecnológica de los docentes se limita en gran medida a la selección y empleo de materiales ya existentes como simuladores, laboratorios virtuales o lecturas digitales, sin llegar a transformarlos o generar nuevos contenidos, lo que refleja un nivel básico de integración tecnológica, este hallazgo subraya tanto las ventajas percibidas por los profesores (apoyo didáctico, interactividad, mejor comprensión de temas abstractos) como las limitaciones en la innovación pedagógica, situando la discusión sobre la necesidad de fortalecer competencias digitales y promover un uso más creativo y transformador de estos recursos dentro de los procesos educativos.

El estudio sobre “Procesos de apropiación de tecnologías de la información y comunicación”, realizado por (Cortés del Real & Aguilar Herver, 2025), examina cómo los procesos de apropiación tecnológica se han convertido en un eje central para comprender cómo las TIC transforman la enseñanza y el aprendizaje, planteando de esta manera que la apropiación no se limita al acceso o inclusión digital, sino que implica un proceso activo de resignificación, donde los sujetos no solo utilizan dispositivos y softwares, sino que los integran, reorientan y evolucionan en su práctica educativa, se identifican fases como familiarización, utilización, integración, reorientación y evolución, que permiten medir el grado de apropiación docente, enfatizando que la alfabetización digital es indispensable para cerrar brechas de desigualdad y que la apropiación tecnológica transforma tanto al usuario como a la propia herramienta, generando nuevas dinámicas de aprendizaje, concluyendo que la apropiación tecnológica debe evaluarse considerando el contexto social y educativo, y que su éxito depende de la capacidad de los docentes para resignificar las TIC en función de sus necesidades pedagógicas, lo cual constituye un antecedente clave para investigaciones sobre innovación educativa y calidad en la formación académica.

El devenir de la investigación comunicacional según RAE-IC (2023), la Revista EIC documenta la investigación europea sobre la comunicación como variable transformadora en apropiación tecnológica educativa rural, analizando casos en Andalucía y Castilla-La Mancha donde la conectividad satelital y tabletas offline facilitaron la integración TIC en escuelas aisladas, el estudio financiado por UNESCO/CEPAL, identifica barreras estructurales comunes (ancho de banda limitado, formación docente insuficiente) y propone estrategias de contenidos contextualizados que mejoraron la participación estudiantil un 78%, esto se logró mediante un diseño cuasi experimental donde los investigadores validan que las mediaciones dialógicas TIC superan los paradigmas lineales, generando comunidades de aprendizaje horizontales con impacto sostenible post-intervención.

En el ámbito nacional el proyecto de Tamayo Ruiz y Paz Salas (2025) titulada “Ruray Ñan: Educar sin Fronteras” de la Universidad de las Artes implementa plataformas Neobook offline en comunidades rurales, abordan la conectividad inexistente mediante 450 tabletas precargadas con contenidos bilingües adaptados a cosmovisión andina, este programa, el cual fue evaluado con 320 estudiantes de educación básica, documenta que la apropiación tecnológica del 84% medida por escala de Likert, ha generado narrativas digitales las cuales visibilizan saberes ancestrales. Esta investigación participativa incluye una triangulación metodológica que valida la transformación comunicacional mediante una producción colaborativa de contenidos educativos culturalmente pertinentes.

La importancia de la tecnología en el ámbito educativo se evidencia en la tesis de maestría de Jiménez Granizo (2025) donde investiga la transformación digital en educación superior ecuatoriana mediante una cultura digital alineada a ODS UNESCO, analizando a 210 docentes los cuales apropian TIC para mediaciones pedagógicas dialógicas, su investigación cuantitativa-cualitativa documenta una correlación entre competencias digitales y habilidades comunicacionales blandas, proponiendo un modelo de formación continua, esta integra plataformas nacionales con realidades indígenas. El estudio incluye análisis factoriales exploratorios y una validación de constructos, sustentando la apropiación tecnológica como un proceso multidimensional que genera una sostenibilidad institucional más allá de financiamiento externo.

Según Ayuy (2025) las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación se ha convertido en una estrategia clave para promover un aprendizaje inclusivo y de calidad. Sin embargo, su aplicación en contextos rurales enfrenta desafíos significativos

debido a la infraestructura limitada, la insuficiente capacitación docente y las barreras socioeconómicas. Este estudio se centra en la integración de las TIC en aulas rurales de la provincia de Zamora Chinchipe, Ecuador, donde participaron un total de 80 estudiantes y 6 docentes de diversas escuelas rurales. La relevancia de esta investigación radica en su potencial para visibilizar las oportunidades y obstáculos que enfrentan los educadores rurales al implementar prácticas pedagógicas basadas en el uso de TIC. En contextos donde la conectividad y los recursos digitales son escasos, comprender cómo los docentes y estudiantes se adaptan y utilizan estas tecnologías es fundamental para orientar políticas públicas y estrategias educativas que contribuyan a cerrar la brecha digital.

El pensamiento sobre el desarrollo de las herramientas tecnológicas, según Vargas (2024), el sistema educativo en la actualidad se encuentra asediado de profundos y significativos cambios generados por la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), lo cual obliga a asumir un gran reto y desafío de, en primer lugar, aprovechar las tecnologías con estrategias conscientes y profundas validando su contribución a los procesos educativos; y en segundo lugar, como respuestas a las demandas de una sociedad que, más que nunca, cambia a un ritmo acelerado. Una de las aristas de esa realidad, la viven en la actualidad la función docente pues se encuentra cercado por variadas y complejas expectativas, las cuales van desde la necesidad de formación básica e integral de las TIC para la vida ética y social, hasta la profesionalización especializada para la producción de conocimientos.

La clave para mejorar la calidad del aprendizaje y reducir las desigualdades en el acceso al conocimiento. Cajamarca (2025) plantea que, en Ecuador, la educación rural se caracteriza por una infraestructura tecnológica limitada, una conectividad deficiente y la falta de formación docente para el uso pedagógico de las TIC. A pesar de los esfuerzos gubernamentales por promover la digitalización de la educación, muchas instituciones rurales aún carecen de acceso estable a internet y a dispositivos adecuados, lo que restringe el aprovechamiento de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje además, la escasez de contenidos educativos contextualizados y adaptados a la realidad sociocultural de las comunidades rurales reduce la efectividad de las TIC en el desarrollo de competencias en los estudiantes.

En cuanto a la educación con tecnología, la UNIR (2025) afirma que la tecnología educativa comprende el conjunto de herramientas, recursos digitales y metodologías innovadoras que facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su finalidad no es sustituir al docente, sino

potenciar su labor mediante estrategias más dinámicas, colaborativas y personalizadas, su impacto se evidencia en múltiples dimensiones: desde la gestión eficiente del aula virtual hasta la creación de contenidos interactivos y el uso de analítica del aprendizaje para personalizar la experiencia educativa.

En este sentido, la formación del profesorado en competencias digitales resulta fundamental. UNIR, consciente de esta necesidad, impulsa programas especializados como el Maestría en Tecnología Educativa, que prepara a los docentes para liderar procesos de transformación educativa desde una perspectiva práctica y aplicada. (UNIR, 2025)

En el ámbito educativo contemporáneo, los videojuegos han adquirido un papel relevante como herramientas pedagógicas innovadoras, debido a su capacidad para integrar elementos lúdicos, interactivos y tecnológicos que favorecen el aprendizaje significativo. De acuerdo con (Campos, 2021) lejos de ser únicamente medios de entretenimiento, los videojuegos educativos permiten desarrollar habilidades cognitivas, sociales y digitales en los estudiantes, convirtiéndose en recursos didácticos acordes con las demandas de la sociedad digital.

Desde una perspectiva constructivista, autores como Gee (2022) sostienen que los videojuegos promueven entornos de aprendizaje activos donde el estudiante aprende mediante la experiencia, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En este sentido, el aprendizaje se produce de manera contextualizada, permitiendo que el estudiante construya conocimiento a partir de la interacción con el entorno virtual.

De igual manera, Prensky (2021) introduce el concepto de “nativos digitales”, destacando que las nuevas generaciones tienen una mayor afinidad con entornos tecnológicos e interactivos, por lo que el uso de videojuegos en la educación responde a sus formas naturales de aprendizaje. Esto implica que los videojuegos no solo motivan, sino que también incrementan la atención, el compromiso y la participación del estudiante en el proceso educativo.

Por otro lado, investigaciones como las de Squire (2021) evidencian que los videojuegos educativos favorecen el aprendizaje situado, ya que permiten a los estudiantes explorar escenarios simulados donde aplican conocimientos en contextos cercanos a la realidad. Este tipo de aprendizaje fortalece habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración.

En el campo de la educomunicación, los videojuegos también cumplen una función relevante al transformar las dinámicas comunicacionales tradicionales, al integrar narrativas interactivas, retroalimentación inmediata y participación activa, los estudiantes dejan de ser receptores pasivos de información para convertirse en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, promoviendo así modelos comunicativos más horizontales, participativos e inclusivos. (Estrada, 2024) menciona que el uso pedagógico de los videojuegos se vincula directamente con el desarrollo de competencias digitales, ya que implica no solo el uso de tecnología, sino también la capacidad de interpretar, producir y comunicar contenidos en entornos digitales, de esta manera, los videojuegos educativos se consolidan como herramientas claves para la apropiación tecnológica y la transformación comunicacional dentro de los contextos educativos actuales. (p. 8)

## **2.2. Marco científico**

### ***2.2.1. Inicios de la apropiación tecnológica***

El sustento teórico y conceptual sobre el cual se establece esta investigación el propósito fundamental es situar el problema de estudio dentro del cuerpo y las variables del tema de investigación

La apropiación tecnológica según Gómez (2015) se define como el proceso dinámico mediante el cual individuos y comunidades integran herramientas digitales dentro de sus prácticas socioculturales, transformando tanto el uso de la tecnología como sus propias dinámicas sociales, este concepto evoluciona desde la simple adopción acceso y uso básico hacia una integración crítica y creativa, donde la tecnología se resignifica según contextos locales, especialmente rurales, en la educación implica pasar de consumidores pasivos a productores activos de conocimiento digital

El nivel de apropiación de las tic como generadoras de innovación educativa según Saldivia (2019) en su investigación mencionan que Ligüera y Cabrero desarrollan un modelo secuencial de la apropiación tecnológica compuesto por cinco etapas progresivas claramente delimitadas: familiarización contacto inicial y percepción positiva de la herramienta, utilización empleo instrumental para tareas básicas, integración incorporación habitual en rutinas diarias, reorientación adaptación creativa a necesidades específicas y evolución (generación de innovaciones propias que exceden el diseño original).

Según (Delgado Arreola, et al., 2026) este esquema resulta ser particularmente ilustrativo en

entornos con restricciones de acceso, donde los procesos frecuentemente se estancan en las primeras fases debido a barreras infraestructurales o cognitivas, los autores enfatizan que las intervenciones pedagógicas deben diseñarse para poder acelerar la transición hacia la reorientación y evolución, proponiendo algunas herramientas intuitivas las cuales minimicen la curva de aprendizaje, en el caso de videojuegos educativos, estos funcionan como catalizadores al combinar la narrativa inversiva con mecánicas accesibles, fomentando la experimentación sin riesgos, el modelo secuencial permite operacionalizar evaluaciones descriptivas de prácticas actuales, identificando diferentes puntos de ruptura específicos existentes en cada etapa. Además, su enfoque longitudinal subraya la necesidad de seguimiento continuo para medir los progresos cualitativos más allá de métricas cuantitativas de uso.

Dentro de la investigación realizada por Marcillo et al. (2025) se manifiesta una brecha generacional en el uso de la tecnología ha generado diferencias significativas en la integración de herramientas digitales en el ámbito educativo. Este estudio cualitativo, con un diseño fenomenológico, analiza cómo los docentes de distintas generaciones en colegios de Quito adoptan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), evaluando su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La muestra estuvo conformada por 15 docentes divididos en tres grupos etarios: jóvenes 25-35 años, de mediana edad 36-50 años y mayores 51+ años. Se aplicaron entrevistas semiestructuradas y se utilizó el análisis temático para identificar patrones en sus experiencias. Los resultados muestran que los docentes jóvenes han incorporado la tecnología con facilidad, los de mediana edad han experimentado un proceso de adaptación, mientras que los docentes mayores presentan mayores dificultades y desconfianza. Factores como la autoeficacia digital, el acceso a formación y el contexto institucional influyen en la adopción tecnológica. Se concluye que es necesario fortalecer la capacitación docente con enfoques diferenciados según la generación, promoviendo el uso estratégico de la tecnología para mejorar la calidad educativa.

Las prácticas de producción con medios tecnológicos nos dan un aporte. Según Gonzalo (2024). el contexto físico-virtual inaugura espacios de integración participativa y dialógica entre personas, basados en las disposiciones técnicas de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Han aparecido espacios de construcción colectiva y asociativa, donde los sujetos se interrelacionan, intercambian materiales y producen eventos complejos En las últimas décadas, a partir de avances técnicos de la microelectrónica, la informática y la comunicación digitales, se ha producido una transformación en los modos de crear, almacenar

y distribuir información. Este proceso impulsó la codificación numérica de textos, sonidos, imágenes y videos, lo que permitió automatizar su creación, almacenamiento y distribución. Los usuarios de las tecnologías digitales pueden estar conectados e intercambiar información en tiempo real. Esto se manifiesta en la enorme cantidad de contenidos y en el alto alcance de su distribución. Las TIC dieron lugar a un proceso de convergencia tecnológica entre los medios de comunicación tradicionales con los medios digitales e informáticos. Asimismo, la red modifica los modos de producción

Respecto a las herramientas tecnológicas y su importancia en la educación en zonas rurales, Morocho (2025) afirman que la gamificación se ha consolidado como una alternativa pedagógica eficaz para mejorar el aprendizaje en zonas rurales, especialmente en escenarios donde los recursos son escasos y representan una barrera constante. En este marco, el presente estudio tuvo como finalidad analizar cómo influye esta metodología en la educación de estudiantes que habitan en áreas rurales del Ecuador, con el fin de potenciar su participación activa y elevar su rendimiento académico. La investigación adoptó un enfoque deductivo, sustentado en una revisión bibliográfica amplia que integró investigaciones anteriores y datos recientes vinculados al ámbito educativo rural.

El analizar las tecnologías digitales en el proceso de construcción de una cibercultura, López (2017) conceptualizan la apropiación como una perspectiva teórica y metodológica abierta la cual explora los vínculos complejos entre individuos, grupos e instituciones con tecnologías digitales, trascendiendo el análisis funcional para lograr comprender las transformaciones socioculturales profundas en producción, circulación y resignificación de artefactos tecnológicos. Cabello enfatiza su doble dimensión: comprensión analítica (caracterizar procesos de integración tecnológica) y comprensión constitutiva (la reflexividad forma parte del proceso mismo de apropiación), especialmente en contextos educativos donde estudiantes deben reconocer cuándo las tecnologías habilitan la resolución de problemas específicos así también considera que además de los componentes de carácter simbólico en ese concepto deben tomarse en cuenta otros factores fundamentales: las técnicas, los artefactos y los entornos materiales. Desde su punto de vista, la ciber cultura se desarrolla conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio, originado en recursos materiales tales como las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), redes de ordenadores y de otros artefactos digitales, así como los contenidos que esos recursos guardan y vehiculan.

En los procesos tecnológicos para la educación se debe tener en cuenta las facilidades que

deben existir, así como la unificación de conocimientos. Según Salguero (s.f.), la tecnología de la información y las comunicaciones ha permitido la globalización en el mundo de las comunicaciones, facilitando la comunicación entre personas e instituciones a nivel global eliminando barreras regionales y temporales. En el ámbito educativo, esta apertura es fundamental para seguir brindando educación a niños, jóvenes y mayores de edad.

La educación en todo el mundo continúa enfrentando 6 desafíos gracias a la implementación de estas herramientas tecnológicas ahora disponibles para la enseñanza, pensando en la incorporación de las aulas virtual y la adaptación de los docentes de incorporar nuevas habilidades estratégicas y tecnológicas a sus prácticas docentes enfocándose en el desarrollo profesional en esta área y aprovechar las herramientas digitales para maximizar el aprendizaje de los estudiantes y fortalecer el trabajo de los docentes. (Educación enes, 2026)

De acuerdo con (Damayanti, 2026) el uso de herramientas digitales para impartir cursos en diferentes entornos educativos (presencial, virtual, híbrido) brinda a docentes y estudiantes valiosas ventajas como es el desarrollar y promover el e-learning (Educación a través de Internet) como forma de educación, no es necesario una continuidad de horas para lograr un aprendizaje bueno si /no, es necesario tomar en cuenta la facilidad que esta le da para lograr una mejor comprensión a nivel académico. Las implementaciones de los nuevos modelos de aprendizaje ayudan a la implicación de recursos necesario para el conocimiento del estudiante Finalmente cabe mencionar que actualmente el e-learning es una herramienta imprescindible para la formación continua.

Respecto a la modernización y la época en la que se va desarrollando el sistema educativo, Pérez (2018) afirma que las TIC son la creación educativa de esta era y permiten tanto a docentes como a estudiantes cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en su proceso de enseñanza-aprendizaje. De la misma manera se menciona que las Tecnologías de la Información y de la Comunicación es un término que explora toda forma de tecnología usada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en sus varias formas, tales como datos, conversaciones de voz, imágenes fijas o en movimiento, presentaciones multimedia y otras formas. Esta definición coincide que las TIC: “se enlazan a cuatro medios básicos: la informática, la microelectrónica, los multimedia y las telecomunicaciones”, lo más importante, giran de forma interactiva y conectada, lo que permite alcanzar nuevas realidades comunicativas, y potenciar las que pueden tener de forma aislada.

Tomando en cuenta las aportaciones de varios autores, se concuerda que las TIC son: “el conjunto de herramientas, soportes y canales para el proceso y acceso a la información, que forman nuevos modelos de expresión, nuevas formas de acceso y recreación cultural”, conociendo estas herramientas como todos los accesorios e instrumentos a utilizar en el proceso que toma tanto docente como estudiante a la hora de adquirir los conocimientos formando así nuevas y llamativas formas de acceso a la información. (Aguerrondo, et al., 2006) concuerda que, con la aplicación de estas tecnologías se logra entrar a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para estudiantes y docentes; de la misma manera, logran abrir una puerta en el ambiente de aprendizaje adhiriéndose nuevas estrategias donde participa cada estudiante, permitiendo el mejoramiento del desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación como parte de campo educativo como estrategia didáctica dentro de la enseñanza-aprendizaje tiene importantes beneficios para el desarrollo y adquisición de competencias en los estudiantes. Según Lema (2017), las TIC dentro de la educación facilitan aprendizajes interactivos y dinámicos que permiten captar la atención de los estudiantes dentro de clases; también proporcionan una infinidad de información permitiendo al alumno ser un poseedor de conocimientos dentro de su instrucción académica; pero, la dotación y el equipamiento de estos recursos debe tener un manejo adecuado para obtener buenos resultados en la clase, por ello, se hace necesario la cualificación de los docentes en la utilización de estas herramientas, para un mejor aprovechamiento de las misma. Las competencias que se desarrollan con las TIC permiten lograr objetivos educacionales. “Los estudiantes pueden adquirir las capacidades necesarias con el fin de ser competentes para utilizar tecnologías de la información; buscar, analizar y evaluar la información de manera eficiente que les permita tomar las decisiones pertinentes para la solución de problemas” Con esto se pretende formar al estudiante como una persona capaz de afrontar los retos que se le presenten en la vida, siendo creativo y portador de ideas para el cambio.

La universidad y sector Las TIC son herramientas teórico conceptuales, que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de forma variada. Según Albán (2018) Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro, abarca una amplia gama de opciones, incluyen las tecnologías para almacenar información de un sitio a otro o procesar información para el cálculo de resultados y escribir informes. Su uso representa una variación notable en la sociedad y un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la generación y difusión del conocimiento. El sistema educativo adquiere una serie de adecuaciones que modifica su razón de ser ligadas a los cambios en los mercados

laborales y exigencias tecnológica-informacionales, reconociendo su rol protagónico en la educación de estos factores. Se esboza claramente la razón de ser de las universidades no es la obtención de información sino acceder a ella, saber qué hacer con ella, evaluarla, procesarla y darle el uso oportuno.

Según (Herrera Pérez & Ochoa Londoño, 2022) la inserción de cualquier TIC como por ejemplo las redes de computación y el internet en el contexto educativo ocurre a medida que el profesor tenga una actitud favorable hacia estas herramientas y una capacitación adecuada para incorporarlas en su práctica profesional. La relación entre productivo debe ser constante, precisar las necesidades en materia de conocimiento del sector productivo, tecnología, innovación etc. a fin de articular las políticas de desarrollo empresarial con las políticas educativas y de estímulo a la investigación.

La propia complejidad de la educación actual empuja a la aparición de diferentes posibilidades y herramientas, tal como lo plantea Belloch (2021) , el gran desarrollo tecnológico que se ha producido recientemente ha propiciado lo que algunos autores denominan la nueva “revolución” social, con el desarrollo de "la sociedad de la información". Con ello, se desea hacer referencia a que la materia prima "la información" será el motor de esta nueva sociedad, y en torno a ella, surgirán profesiones y trabajos nuevos, o se readaptarán las profesiones existentes. La dimensión social de las TIC se vislumbra atendiendo a la fuerza e influencia que tiene en los diferentes ámbitos y a las nuevas estructuras sociales que están emergiendo, produciéndose una interacción constante y bidireccional entre la tecnología y la sociedad. La influencia de la tecnología sobre la sociedad ha sido claramente explicitada por Kranzberg, en su ley sobre la relación entre tecnología y sociedad: “La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral” , pero esta relación no debe entenderse como una relación fatalista y determinista, sino que a nuestro entender nos conduce a nuevas situaciones y planteamientos que deben llevarnos a través de la investigación y el análisis de sus efectos a tomar posiciones que marquen el camino y la dirección a seguir atendiendo a la sociedad que deseamos construir. Los valores que dinamicen la sociedad serán los mismos que orienten el uso de las tecnologías, José Luis Sampedro en Técnica y globalización<sup>1</sup>, realiza una reflexión en profundidad sobre la globalización y la tecnología incidiendo en esta idea sobre la importancia de orientar su utilización para lograr una sociedad más humana, justa e igualitaria.

### **2.2.2. Teoría de la Domesticación Tecnológica**

Según Sandoval (2022), el modelo de domesticación es una propuesta teórico-metodológica para el análisis de los procesos de apropiación de las tecnologías formulada originalmente a comienzos de la década de los noventa del siglo xx por el sociólogo británico Roger Silverstone y por otros investigadores relacionados con él. El acento ha estado colocado, mayormente, en las tecnologías mediáticas, aquellas englobadas habitualmente en la denominación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), aunque se ha dado un desplazamiento desde una preocupación inicial por la televisión hacia objetos que surgieron o se consolidaron en las últimas dos décadas la computadora personal, la internet y la telefonía móvil.

### **2.2.3. Paradigma Sociocultural Histórico**

Las ideas pedagógicas su relación significación de conocimientos según (Significados, 2024)El paradigma sociocultural es un programa teórico que relaciona el aprendizaje, el desarrollo psicológico, la educación y la cultura. Su objetivo es entender y mejorar los procesos psicológicos y socioculturales en el aprendizaje.

El paradigma sociocultural fue desarrollado por el psicólogo ruso Lev Vygotsky (1896-1934). Tuvo influencias de otros paradigmas psicopedagógicos de posguerra, como el paradigma cognitivo, que conjuga la razón y la analogía de sus procesos con el sistema de información, Vygotsky, en su obra *Pensamiento y lenguaje*, describe la interacción del ser humano con los signos o herramientas, siendo la más importante el lenguaje.

En sus estudios, Vygotsky observa que el ser humano usa las herramientas, físicas o intelectuales, para producir una solución al problema planteado. Genera, así como un subproducto un aprendizaje psíquico superior o desarrollo de actividades superiores de consciencia.

### **2.3. Marco conceptual**

#### **Apropiación tecnológica:**

Esta consta de 4 etapas fundamentales, las cuales terminan con la adopción de conocimientos, habilidades y nuevas estrategias tecnológicas, estas etapas son: el acceso, al aprendizaje, la integración y la transformación (Hispanopedia, 2024).

El conjunto de intereses favorecidos desde los paradigmas dominantes e impulsados a partir de una apropiación de las tecnologías. Según Hooper Rieber (2025) La primera noción remite a estrategias de inserción, acceso o equipamiento de dispositivos tecnológicos, en este sentido, una forma pasiva de interacción entre el sujeto y los objetos tic, en contraposición a la apropiación de tecnologías, la apropiación en su dimensión social permite al lector tener en perspectiva las implicaciones de este dispositivo de carácter social, aunado al conocimiento de un contexto determinado

#### **Brechas digitales:**

Hace referencia a la desigualdad en el acceso, uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entre diferentes grupos sociales, geográficos o económicos. No se trata solo de tener o no un dispositivo conectado a internet, sino también de la capacidad de utilizarlo de forma significativa y productiva (Córdova, 2025).

La brecha digital es el nombre que recibe la separación que se genera entre las personas que tienen acceso a las nuevas tecnologías y saben cómo utilizarlas de manera adecuada de aquellas que no pueden llegar a ellas o no tienen esas habilidades. Esta fractura provocada por la tecnología está causando desigualdades sociales significativas (UNIR, 2025).

#### **Inclusión digital:**

Facilitar el acceso a las tecnologías y servicios digitales a quienes de otro modo no tendrían acceso, con independencia de la edad, situación geográfica, entorno socioeconómico y capacidades. La inclusión digital implica no solo el acceso a las herramientas digitales, también el desarrollo de las habilidades necesarias para utilizarlas (Telefonica, 2022).

La inclusión digital es el acceso equitativo y uso efectivo de las tecnologías de la información (TIC) internet, dispositivos y habilidades digitales para todas las personas, sin importar su condición socioeconómica, edad, género o ubicación. Busca garantizar la participación en la sociedad digital, superando brechas de conectividad y formación (Pérez, 2023).

### **Comunicación estatal:**

Los medios de comunicación estatales son aquellos que pertenecen al gobierno y son operados por este, e incluyen televisión, radio, periódicos y plataformas digitales. Estas entidades suelen servir como herramientas del Estado para difundir información, moldear la opinión pública y promover sus agendas, lo que genera preocupación por la libertad de prensa y la parcialidad informativa. Comprender los medios estatales ayuda a esclarecer la influencia del gobierno en las narrativas mediáticas y el impacto de las estructuras de propiedad en el panorama informativo (Fibeable, 2024).

La comunicación estatal, frecuentemente referida como comunicación gubernamental o de sector público, se define como el conjunto de recursos técnicos, humanos y estrategias organizadas utilizadas por las instituciones del Estado para interactuar con la ciudadanía. Su objetivo principal es informar, legitimar la gestión pública, fomentar la transparencia y generar consenso en torno a las políticas (Lau, 2018).

### **TIC'S:**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permitan la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, como por ejemplo voz, datos, texto, video e imágenes, entre otros. Con ellas puedes comunicarte, informarte e interactuar a través de medios como: la radio, la televisión, el teléfono, la web y las redes sociales, de manera fácil y rápida en cualquier formato, estés donde estés (ENACOM, 2023).

Las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son el conjunto de herramientas, prácticas, conocimientos y relaciones vinculados con el consumo, la transmisión y el almacenamiento de la información, surgidos a partir de la integración del mundo de la computación y el de las telecomunicaciones ocurrida a finales del siglo XX y comienzos del XXI (TIC, 2016).

### **Transformación comunicacional:**

La transformación comunicacional es un proceso que va más allá de la simple transmisión de información para promover un cambio de mentalidad, cultura y comportamiento tanto a nivel individual como organizacional. Se manifiesta en la integración de nuevas tecnologías, la búsqueda de una comunicación más consciente y dialéctica que conecta emocionalmente a las personas, y la adaptación de las organizaciones para participar en conversaciones significativas sobre temas como la sostenibilidad o el bienestar de los empleados (Esquiza, 2005).

La transformación comunicacional es el cambio de paradigmas desde modelos unidireccionales emisor a receptor hacia diálogos interactivos, digitales y estratégicos que buscan impacto social, emocional y organizacional. Implica pasar de la simple transmisión de información a la construcción de narrativas compartidas que generan empatía, compromiso y acción (Aclat, 2025).

### **Internalización tecnológica:**

La globalización tecnológica es la integración de los avances y herramientas técnicas alrededor del mundo, gracias al intercambio de conocimientos o actividades entre diferentes países que generan ventajas y beneficios a las personas en varios ámbitos: desde el aprovechamiento de materias primas hasta la calidad de vida (Rodríguez, 2023).

La internalización tecnológica es una estrategia empresarial que consiste en desarrollar capacidades internas para gestionar, controlar y optimizar la infraestructura tecnológica dentro de la propia organización. A diferencia de la tercerización (outsourcing), este enfoque busca convertir la tecnología en una competencia central (core) de la empresa para mejorar la innovación, la competitividad y la seguridad de la información (CODIFIN, 2026).

### **Ambientes digitales:**

Los entornos digitales son el conjunto de plataformas y aplicaciones tecnológicas que permiten a las personas y organizaciones interactuar dentro del espacio virtual. Se trata de espacios virtuales donde existe comunicación inmediata entre los usuarios y las plataformas, dejando atrás los requisitos físicos de las antiguas transacciones y modelos de negocios tradicionales (DocuSign, 2025).

El entorno virtual de aprendizaje es un espacio digital para que los estudiantes accedan a contenidos y clases. Un entorno virtual de aprendizaje, o simplemente EVA, es un espacio digital creado específicamente con fines educativos. Básicamente, son sistemas, sitios web o plataformas que crean comunidades virtuales donde es posible compartir diversos contenidos, herramientas digitales, ejercicios, módulos de evaluación y toda la estructura necesaria para un curso (Carvalho, 2024)

### **Comunicación estratégica:**

La comunicación es un pilar fundamental para las organizaciones. El hecho de que exista una comunicación fluida entre los equipos permitirá establecer unos óptimos flujos de trabajo. Si bien no solo hay que tomar en consideración la comunicación interna y externa, sino también la comunicación estratégica. Para entender de qué es la comunicación estratégica, ahondaremos en esta definición y sus particularidades (Quiñoy, 2024).

La comunicación estratégica es un enfoque planificado, intencional y sostenido que utiliza mensajes coherentes, a través de diversos canales, para alcanzar objetivos específicos de una organización o empresa. Integra la comunicación interna y externa con la estrategia de gestión, construyendo reputación, gestionando crisis y alineando las acciones con los valores y la misión de la empresa (Quiñoy, 2024).

### **Políticas CTI:**

Este es un portal web, el cual se dedica a revelar las principales políticas e instrumentos, los cuales aplican los diferentes países de Iberoamérica en el área de la Ciencia, Tecnología e Innovación (Políticas CTI, 2025).

Las políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTI) son instrumentos estratégicos del Estado para impulsar el desarrollo económico y social, fomentando la investigación, el avance tecnológico y la innovación. Buscan consolidar la sociedad del conocimiento, articulando actores públicos y privados para mejorar la competitividad y sostenibilidad (Gordon, 2025).

## **2.4. Marco legal**

La Constitución de la República del Ecuador reconoce a la educación y a la comunicación como derechos fundamentales vinculados al desarrollo integral de las personas y al fortalecimiento de la participación social mediante el acceso a las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

**Art. 16.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación. 3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas. 4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

**Art. 27.-** Establece que la educación debe centrarse en el ser humano y garantizar un desarrollo holístico, participativo e incluyente, promoviendo competencias y capacidades necesarias para la construcción del conocimiento, la convivencia y el Buen Vivir. Esta disposición sustenta la incorporación de herramientas digitales y procesos educomunicacionales dentro de las instituciones educativas, especialmente en sectores rurales donde persisten brechas tecnológicas.

**Art. 346.-** Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación.

**Art. 347** numeral 8.- Determina como responsabilidad del Estado la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, así como el fortalecimiento de la enseñanza mediante recursos tecnológicos y digitales.

#### **2.4.1 Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Art. 6 literal j,** establece la obligación del Estado de garantizar la alfabetización digital y el acceso a las tecnologías de la información y comunicación dentro del sistema educativo. Además, promueve procesos educativos vinculados con la realidad social, cultural y tecnológica de las comunidades, fortaleciendo así el acceso equitativo al conocimiento y la inclusión digital.

**Art. 7 literal d.** Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio del arte, la cultura, el deporte, la sostenibilidad ambiental, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

**Art. 13 literal k.** Garantizar el desarrollo de competencias digitales, así como el acceso y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en todas las fases de la educación y formación, y en todos los segmentos de la población, a fin de propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales.

**Art. 14 literal u.** Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, alfabetización digital, capacitación en el uso de las plataformas digitales y uso de la comunicación en el proceso educativo.

**Art. 48 literal h.** Apoyar la provisión de sistemas de acceso a las tecnologías de la información y comunicaciones, que incluirán las adaptaciones para personas con necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad.

#### **2.4.2 Ley Orgánica de Comunicación**

**Art. 71** establece que la comunicación debe ejercerse con responsabilidad y respeto a los derechos humanos.

**Art. 49 literal c.** Desarrollar y promocionar mecanismos que permitan la variedad de programación, con orientación a programas educacionales o culturales.

#### **2.4.3 Ley Orgánica de Educación Superior**

**Art. 13 literal b.** Promover la creación, desarrollo, transmisión y difusión de la ciencia, la técnica, la tecnología y la cultura.

**Art. 35.-** Asignación de recursos para cultura investigación, ciencia y tecnología e innovación.  
- Las instituciones del Sistema de Educación Superior podrán acceder adicional y preferentemente a los recursos públicos concursables de la pre asignación para cultura investigación, ciencia, tecnología e innovación establecida en la Ley correspondiente. Para el efecto se simplificarán los procesos administrativos para que la obtención de recursos para cultura investigación, ciencia, tecnología e innovación sean oportunos, efectivos y permitan el desarrollo de un interés permanente de los investigadores y docentes.

El Ministerio de Educación del Ecuador, mediante el Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-2011-00070-A, dispuso la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación

en el sistema educativo público como estrategia para mejorar la calidad educativa y fortalecer la ciudadanía digital.

Este acuerdo establece acciones orientadas a la dotación de equipos informáticos, acceso a internet, capacitación docente y apertura de espacios tecnológicos en las instituciones educativas públicas, a través del Proyecto Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad (SITEC). Asimismo, promueve procesos de acompañamiento, evaluación y sostenibilidad en la implementación de herramientas tecnológicas educativas.

La normativa ministerial también determina la responsabilidad de directivos y docentes en el adecuado uso de los recursos tecnológicos, garantizando que estos sean utilizados con fines pedagógicos y educomunicacionales. Tales disposiciones guardan relación con la presente investigación, ya que sustentan la integración de tecnologías digitales y estrategias interactivas en contextos educativos rurales.

De igual manera, la Norma Técnica de Educación a Distancia (2023) regula el uso de plataformas digitales y recursos tecnológicos dentro de los procesos formativos, promoviendo el desarrollo de competencias digitales y la utilización segura de entornos virtuales de aprendizaje. Esta normativa fortalece la importancia de implementar herramientas que favorezcan la apropiación tecnológica y la transformación en comunidades educativas.

Finalmente, las políticas públicas impulsadas por el Ministerio de Educación para la reducción de la brecha digital buscan fortalecer la conectividad y el acceso a tecnologías en instituciones educativas rurales, mediante programas de equipamiento tecnológico y capacitación docente. Estas acciones evidencian el interés estatal por fomentar la inclusión digital y el uso de las TIC como herramientas de transformación educativa y comunicacional.

## **2.5. Georreferencial**

La Unidad Educativa Pichincha se sitúa en la parroquia rural de Lloa, Distrito Metropolitano de Quito, provincia de Pichincha, Ecuador, a aproximadamente 12 km al sur occidente del centro de Quito, en las faldas del volcán Guagua Pichincha.

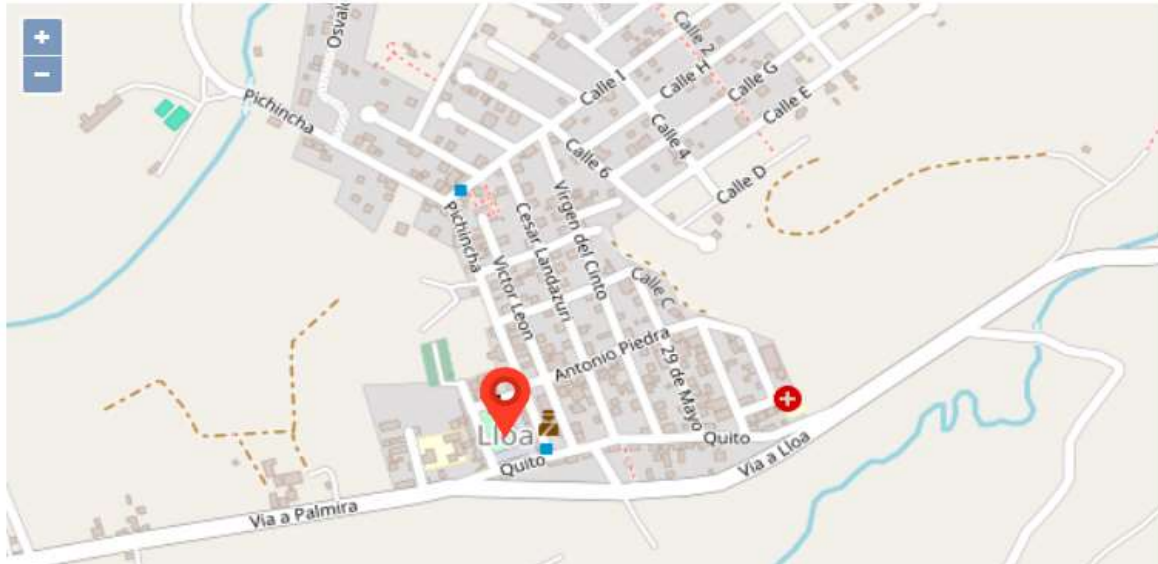
Coordenadas GPS: Latitud  $-0.2483^{\circ}$  S ( $0^{\circ} 14' 54''$  S), Longitud  $-78.58384^{\circ}$  W, a una altitud de  $\sim 3.100$  msnm en un valle volcánico fértil.

Lloa abarca  $547 \text{ km}^2$  (la parroquia rural más extensa de Quito), con altitud variable de 1.800 a

4.784 msnm, lo que genera desafíos logísticos para acceso a las TIC's en zonas rurales aisladas.

### Gráfico 1

Mapa Geográfico



Fuente. Google maps, Unidad Educativa Pichincha, parroquia Lloa Provincia de Pichincha

### Gráfico 2

Coordenadas

---

**Más coordenadas para Lloa, Quito**

Latitud & longitud	-0.2481277, -78.5831344
Minutos de arco	-1488766, -471498806
DDD.MM.SS	-0.14.53, -78.34.58
NMEA (DDMM.M...	0014.8877,S,07834.9881,W

**Información adicional sobre Lloa, Quito**

Dirección	Alberto Vargas, Lloa, Quito, Pichincha, 170721, Ecuador
Ciudad	Lloa
País	Ecuador

Ver más [GPS](#) [OpenStreetMap](#)

**Distancia desde Lloa, Quito a las grandes ciudades**

Amsterdam	9587 kilómetros
Beijing	15351 kilómetros
Berlina	10164 kilómetros
Dubai	14339 kilómetros
Ginebra	9622 kilómetros
Nueva York	4578 kilómetros
Londres	9234 kilómetros
Los Angeles	5621 kilómetros

---

Fuente. Street maps, parroquia Lloa Provincia de Pichincha

## **Características físicas y contextuales**

- **Clima y orografía:** Templado-frío (10-20° C promedio), con valoraciones por altitud, relieve montañoso volcánico favorece la agricultura y ganadería, pero limita conectividad digital por terreno accidentado y lluvias frecuentes.
- **Población e infraestructura:** ~10.000 habitantes rurales, dedicados a actividades agropecuarias, la unidad educativa atiende estudiantes de educación básica en un contexto de brecha digital, con iniciativas recientes como bibliotecas transformadas y equipamiento TIC (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, 2025).
- **Accesibilidad:** Vía principal por la Autopista General Rumiñahui, distancia a Quito ~30-45 min en vehículo, pero el aislamiento rural afecta el despliegue de herramientas educacionales

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### **3.1. Tipos de investigación**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque descriptivo. Para Hernández- Sampieri & Mendoza Torres (2018) estos estudios comúnmente son la base de las investigaciones correlacionales, las cuales, a su vez, proporcionan información para llevar a cabo estudios explicativos que generan comprensión del problema y resultan más concluyentes (p.106). También se optó por el diseño no experimental y corte transversal, debido a que se analizó el estado actual de la apropiación tecnológica y su influencia dentro de los procesos comunicacionales de la Unidad Educativa Pichincha de la parroquia de Lloa, sin manipular deliberadamente las variables de estudio. Este tipo de investigación permitió observar los fenómenos en su contexto natural, considerando las condiciones reales de acceso tecnológico, conectividad y dinámicas educomunicacionales presentes en la institución educativa.

El alcance descriptivo permitió identificar y caracterizar aspectos relacionados con el uso de herramientas tecnológicas, acceso a plataformas digitales, percepción sobre la tecnología, frecuencia de utilización de recursos tecnológicos y formas de interacción comunicacional entre estudiantes y docentes. Asimismo, permitió evidenciar las principales limitaciones tecnológicas presentes en el contexto educativo rural, especialmente aquellas relacionadas con la conectividad, disponibilidad de equipos y capacitación digital.

El diseño no experimental se aplicó debido a que la investigación se centró únicamente en observar y analizar los comportamientos y percepciones de los participantes sin intervenir o alterar las condiciones existentes dentro de la institución educativa. De igual manera, el estudio posee un corte transversal porque la recolección de información se efectuó en un único periodo de tiempo durante el segundo semestre del año 2025, permitiendo obtener una visión actual de la problemática investigada.

#### **3.2. Enfoque de la investigación**

La investigación adoptó un enfoque mixto, debido a que integró métodos cuantitativos y cualitativos para comprender de manera integral la problemática relacionada con la apropiación tecnológica y la transformación comunicacional en la Unidad Educativa Pichincha.

Para Johnson y Onwuegbuzie (como se citó en Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018) los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (p.612). La utilización de ambos enfoques permitió obtener información estadística y, al mismo tiempo, interpretar las experiencias y percepciones de los actores educativos frente al uso de herramientas digitales.

### **3.2.1. Enfoque cuantitativo**

A través de este enfoque fue posible analizar aspectos relacionados con el uso de plataformas digitales, participación educativa mediante tecnología, percepción de las TIC y frecuencia de utilización de recursos digitales en las actividades académicas.

El enfoque cuantitativo se orientó a la recolección y análisis de datos numéricos relacionados con las variables de estudio. En esta investigación permitió identificar frecuencias, porcentajes y tendencias sobre el acceso y uso de herramientas tecnológicas dentro de la Unidad Educativa Pichincha. Asimismo, facilitó la representación estadística de los resultados obtenidos mediante tablas y gráficos, permitiendo interpretar de manera objetiva la información recopilada (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018)

### **3.2.2. Enfoque cualitativo**

El enfoque cualitativo permitió interpretar las percepciones y experiencias de los docentes respecto al uso de herramientas tecnológicas dentro de la institución educativa, de acuerdo con (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018) mediante este enfoque se logró identificar problemáticas relacionadas con la conectividad, escasez de equipos tecnológicos, limitaciones para el desarrollo de actividades digitales y dificultades presentes en los procesos de comunicación educativa. (p. 8)

Asimismo, el enfoque cualitativo permitió comprender la importancia que los docentes atribuyen a la tecnología como herramienta de apoyo pedagógico y comunicacional, así como las expectativas existentes frente a la implementación de estrategias educomunicacionales orientadas al fortalecimiento de competencias digitales dentro del contexto rural.

La integración de ambos enfoques permitió complementar la información obtenida, fortaleciendo el análisis de la problemática y proporcionando una visión más amplia sobre las dinámicas educomunicacionales presentes dentro de la institución educativa.

### **3.3. Métodos de investigación**

#### **3.3.1. Método investigación-acción**

El método investigación-acción permitió identificar y caracterizar las principales condiciones relacionadas con el acceso a herramientas tecnológicas, uso de plataformas digitales y dinámicas comunicacionales presentes en la Unidad Educativa Pichincha. Este método facilitó obtener una visión general sobre el estado actual de la apropiación tecnológica dentro de la comunidad educativa. (Rodríguez García, et al., 2011).

#### **3.3.2. Método analítico-sintético**

El método analítico-sintético permitió examinar la información recopilada mediante encuestas y entrevistas, descomponiendo los datos en elementos específicos para posteriormente interpretarlos de manera integral. Esto permitió establecer conclusiones relacionadas con las limitaciones tecnológicas, uso educativo de las TIC y necesidades comunicacionales existentes en la institución. (Rodríguez Jiménez & Omar Pérez Jacinto, 2017)

#### **3.3.3. Método de campo**

Esta investigación según (Question Pro, S/f) es la recopilación de datos nuevos de fuentes primarias para un propósito específico, el trabajo se desarrolló directamente en la Unidad Educativa Pichincha, obteniendo información primaria desde el contexto real donde se presenta la problemática estudiada. La aplicación de este método permitió recopilar información directamente de estudiantes y docentes, considerando las condiciones socioculturales y tecnológicas propias de la parroquia rural de Lloa.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos**

#### **3.4.1. Encuesta**

De acuerdo con (**Concepto, s/f**) Las encuestas son un tipo de instrumentos de recopilación de información, que consisten en un conjunto prediseñado de preguntas normalizadas, dirigidas a una muestra socialmente representativa de individuos, con el fin de conocer sus opiniones o

visiones respecto de alguna problemática o asunto que les afecta. Esta herramienta fue aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha mediante un cuestionario estructurado compuesto por preguntas cerradas y de opción múltiple. Este instrumento permitió recopilar información relacionada con el acceso a herramientas tecnológicas, uso de plataformas digitales, participación educativa, percepción sobre la tecnología y frecuencia de utilización de recursos digitales dentro del entorno académico.

Los resultados obtenidos mediante esta técnica permitieron identificar niveles bajos de acceso y uso frecuente de herramientas tecnológicas, así como una percepción favorable hacia la incorporación de tecnologías digitales dentro de los procesos educativos y comunicacionales.

### **3.4.2. Entrevista**

Esta investigación según (Question Pro, s/f) es un método de recolección de datos primarios que consiste en preguntar a una o varias personas su opinión sobre una empresa, un producto o un tema, se realizaron entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes de la institución educativa, con la finalidad de conocer sus percepciones respecto a las barreras tecnológicas, problemas de conectividad y uso pedagógico de herramientas digitales.

La entrevista permitió profundizar en aspectos relacionados con la escasez de recursos tecnológicos, limitaciones de internet y dificultades para desarrollar actividades académicas mediadas por herramientas digitales. Asimismo, permitió identificar expectativas positivas frente a la implementación de estrategias educomunicacionales orientadas al fortalecimiento de la comunicación y el aprendizaje mediante tecnología.

## **3.5. Universo, Población y Muestra**

### **3.5.1. Universo**

De acuerdo con (Galindo, 2024) es un conjunto de personas, cosas o fenómenos sujetos a la investigación, que tienen algunas características definitivas. Ante la posibilidad de investigar el conjunto en su totalidad. El universo de estudio estuvo conformado por la comunidad educativa de la Unidad Educativa Pichincha, ubicada en la parroquia rural de Lloa, incluyendo a estudiantes y docentes vinculados con los procesos educativos y comunicacionales de la institución.

### 3.5.2. Población

Una población es un conjunto completo de individuos u objetos que comparten características similares, puede comprender una nación o un grupo de personas u objetos con una característica común. Incluye a todo el grupo bien definido sobre el que cualquier investigación quiere extraer conclusiones. (Question Pro, s/f) la población objeto de estudio estuvo integrada por 190 estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha, quienes constituyeron la población accesible para la aplicación de encuestas. Los estudiantes representan el principal grupo de análisis debido a que participan directamente en las dinámicas educomunicacionales y en el uso de herramientas tecnológicas dentro del entorno escolar.

**Tabla 1**

Población Unidad Educativa Pichincha ubicada en la parroquia de Lloa

<b>Unidades de observación</b>	<b>#</b>	<b>%</b>
Estudiantes de la unidad educativa Pichincha	190	100
<b>TOTAL</b>	<b>190</b>	<b>100</b>

Nota. secretaria Unidad Educativa Pichincha parroquia Lloa  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### 3.5.3. Muestra

(salusplay, s/f) menciona que, la muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación con el fin posterior de generalizar los hallazgos. Para generalizar los hallazgos al todo, esa parte que se estudia tiene que ser representativa de la población, es decir, debe poseer las características básicas del todo. Para determinar el tamaño de la muestra se utilizó la fórmula para poblaciones finitas, considerando un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %, permitiendo obtener una muestra representativa de la población estudiantil.

## Fórmula para calcular la muestra

La fórmula que se utilizara para calcular el tamaño de la muestra, es la fórmula infinita.

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2(N - 1) + Z^2 * p * q}$$

$$n = \frac{190 * 1.96^2 * 50 * 50}{5^2(190 - 1) + 196^2 * 50 * 50}$$

n= 127 = 100%

### Donde:

**n**= Tamaño de la muestra buscado

**N**= Tamaño de la población

**Z** = Nivel de confianza

**e** = Margen de error deseado

**p** = Probabilidad que ocurra

**q** = Probabilidad que no ocurra

Se obtuvo una muestra de **127** estudiantes.

Asimismo, se aplicó un muestreo probabilístico aleatorio simple, debido a que todos los estudiantes tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionados para participar en la investigación, garantizando representatividad y objetividad en los resultados obtenidos.

### 3.6. Procesamiento de la información

La información recopilada mediante las encuestas fue organizada, codificada y tabulada utilizando Microsoft Excel para el análisis estadístico descriptivo. Posteriormente, los resultados fueron representados mediante tablas y gráficos estadísticos, permitiendo interpretar frecuencias y porcentajes relacionados con el acceso tecnológico, uso de plataformas digitales,

percepción de las TIC y participación educativa mediada por tecnología.

En relación con la información cualitativa obtenida mediante entrevistas, se realizó un análisis interpretativo de las respuestas emitidas por los docentes, identificando categorías relacionadas con brecha digital, conectividad, escasez de recursos tecnológicos, apropiación tecnológica y comunicación educativa.

Finalmente, la integración de los resultados cuantitativos y cualitativos permitió fundamentar la propuesta educomunicacional basada en el desarrollo del videojuego interactivo “La Mazmorra del Dragón”, orientado al fortalecimiento de competencias digitales y a la transformación de las dinámicas comunicacionales dentro de la Unidad Educativa Pichincha.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Análisis, Interpretación y Discusión de Resultados

- **Pregunta 1:** ¿Utilizas herramientas tecnológicas (celular, computadora, internet) para apoyar tu aprendizaje en la Unidad Educativa?

**Tabla 2**

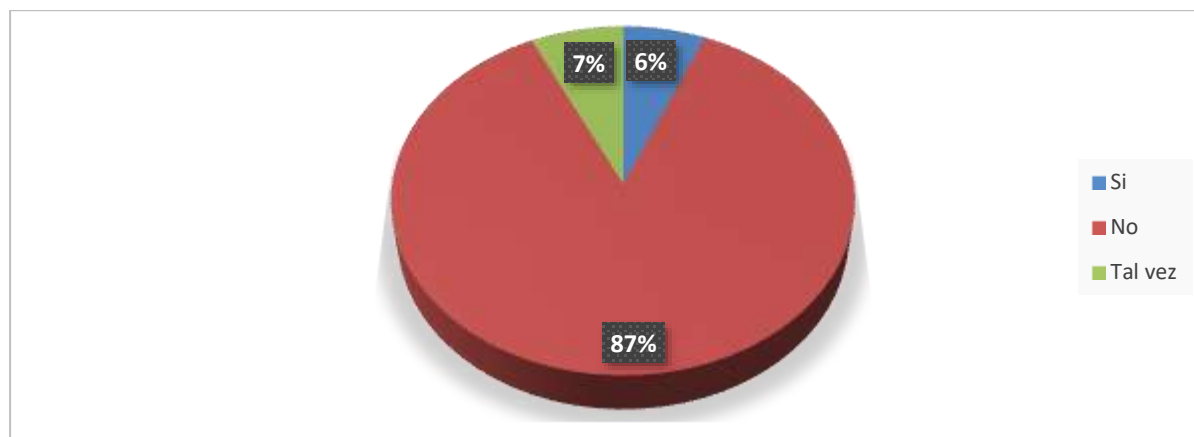
Acceso a medios digitales para apoyar el aprendizaje

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Si	8	6%
No	110	87%
Tal vez	9	7%
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 3**

Acceso a medios digitales para apoyar el aprendizaje



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

#### Análisis e interpretación pregunta 1

El panorama actual revela una brecha digital significativa en la población estudiantil, distribuida de la siguiente manera: La gran mayoría de los alumnos no utiliza herramientas tecnológicas como apoyo académico, Un 7% presenta restricciones físicas o técnicas que impiden el aprovechamiento de estas herramientas, el 6% cuenta con la facilidad y el apoyo tecnológico necesario para su aprendizaje.

- **Pregunta 2:** ¿Considera que la tecnología facilita la comunicación entre miembros de la comunidad educativa?

**Tabla 3**

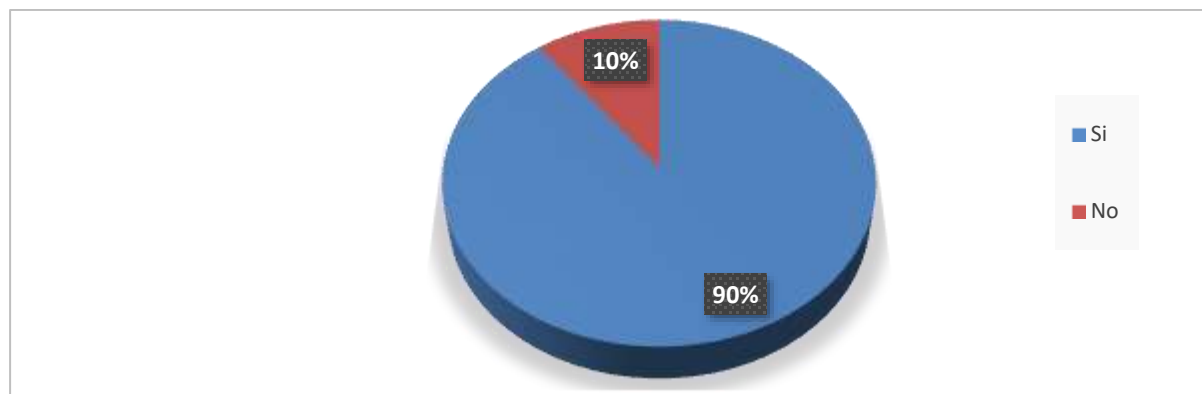
Facilitación de comunicación entre la comunidad educativa

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Si	114	90%
No	13	10%
Total	127	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 4**

Facilitación de comunicación entre la comunidad educativa



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### **Análisis e interpretación pregunta 2**

Preguntando si la tecnología facilitaría la comunicación entre la comunidad educativa, podemos observar que el 90% que es la mayoría de la comunidad donde se muestra que están de acuerdo con la implementación y aceptación de la misma, mientras que el 10% da una negativa dando a entender su desacuerdo al método. Los resultados nos indican que la comunidad educativa se encuentra en un escenario favorable para poder avanzar hacia la digitalización dentro de los procesos comunicativos.

- **Pregunta 3:** ¿Con qué frecuencia emplea plataformas digitales (WhatsApp, Facebook, Zoom, etc.) para fines académicos?

**Tabla 4**

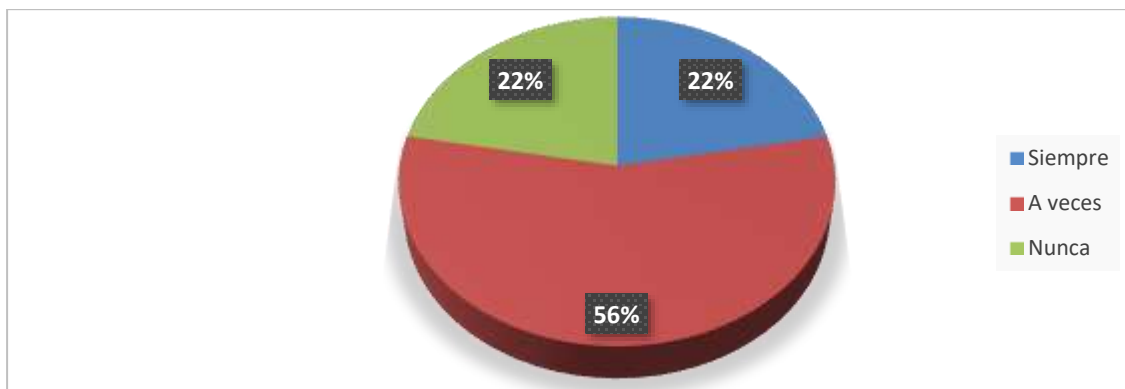
Frecuencia de uso de plataformas digitales para la educación

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Siempre	28	22%
A veces	71	56%
Nunca	28	22%
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 5**

Frecuencia de uso de plataformas digitales para la educación



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### **Análisis e interpretación pregunta 3**

Al realizar la investigación sobre la frecuencia con la que emplean plataformas digitales, indicamos que el 56% siendo la mayoría de la población tiene muy poco acercamiento digital, mientras que existe un debate con el 22% emparejándose con el uso y el no del mismo teniendo en cuenta que pueden existir como no las posibilidades de poder emplear las plataformas. En síntesis, la investigación nos muestra que los estudiantes enfrentan un desafío importante en la apropiación digital, siendo así que la mayoría aún no logra integrar las plataformas como parte de un aprendizaje.

- **Pregunta 4:** ¿Cree que el uso de redes sociales puede fortalecer la participación en proyectos escolares?

**Tabla 5**

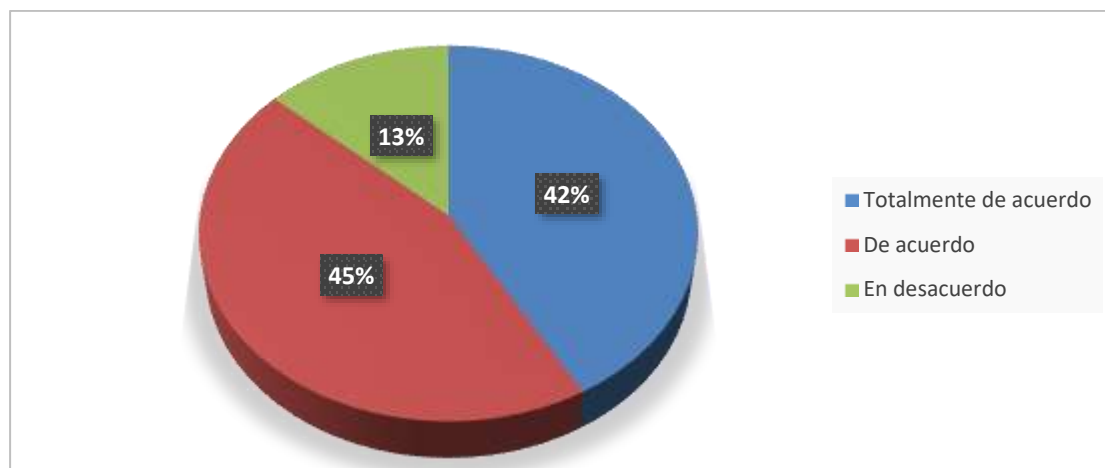
Proyectos escolares fortalecidos con el uso de redes sociales

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Totalmente de acuerdo	53	42%
De acuerdo	57	45%
En desacuerdo	17	13%
Total	127	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 6**

Proyectos escolares fortalecidos con el uso de redes sociales



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

#### **Análisis e interpretación pregunta 4**

Al preguntar a los estudiantes de la Institución sobre el uso de las redes sociales para el fortalecimiento en proyectos escolares, podemos mencionar que el 45% no está completamente convencido de usar este método, mientras que el 42% aceptablemente podrían adaptarse al uso de las redes sociales, siendo así que 13% tiende a dar una negativa ante esta opción dando a entender la dificultad que podría darse al implementar dicha ayuda. En conclusión, el análisis sugiere que, aunque existe una base significativa de alumnos dispuestos a adaptarse, la mayoría aún presenta inquietudes.

- **Pregunta 5:** ¿Ha recibido capacitación u orientación sobre el uso responsable de la tecnología en el ámbito educativo?

**Tabla 6**

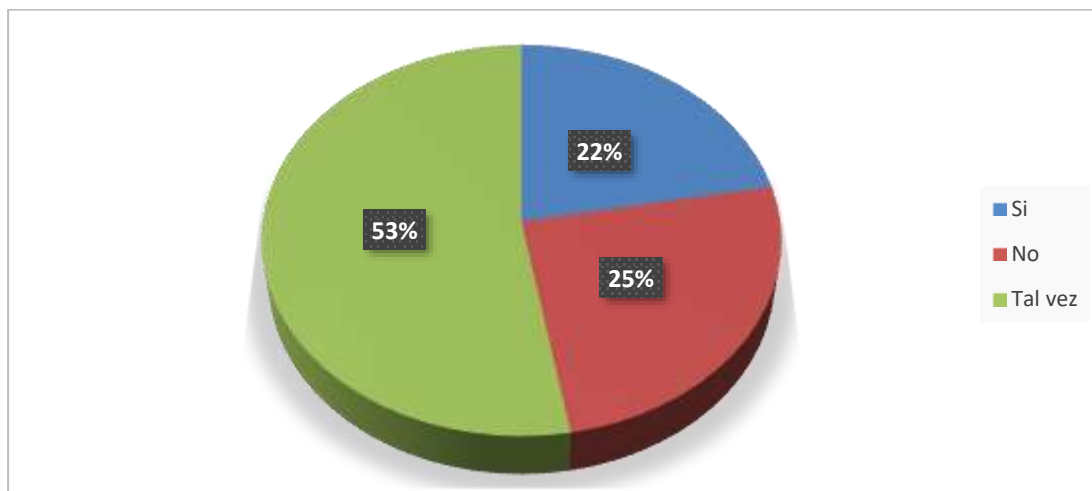
Capacitados en el uso responsable de la tecnología en la educación

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Si	28	22%
No	32	25%
Tal vez	67	53%
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 7**

Capacitados en el uso responsable de la tecnología en la educación



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### **Análisis e interpretación pregunta 5**

Los resultados evidencian una marcada debilidad en los procesos de orientación sobre el uso responsable y educativo de la tecnología, ya que solo el 22% de los encuestados afirma haber recibido capacitación al respecto. En contraste, el 25% indica no haber recibido ningún tipo de formación, mientras que el 53% manifiesta dudas, lo que refleja una falta de claridad e información suficiente sobre la importancia de este tema. Esta situación pone en evidencia la necesidad de fortalecer estrategias formativas que promuevan un uso consciente, pedagógico y responsable de las herramientas digitales dentro del contexto educativo.

- **Pregunta 6:** ¿Cree usted que la tecnología motiva a participar más en actividades educativas?

**Tabla 7**

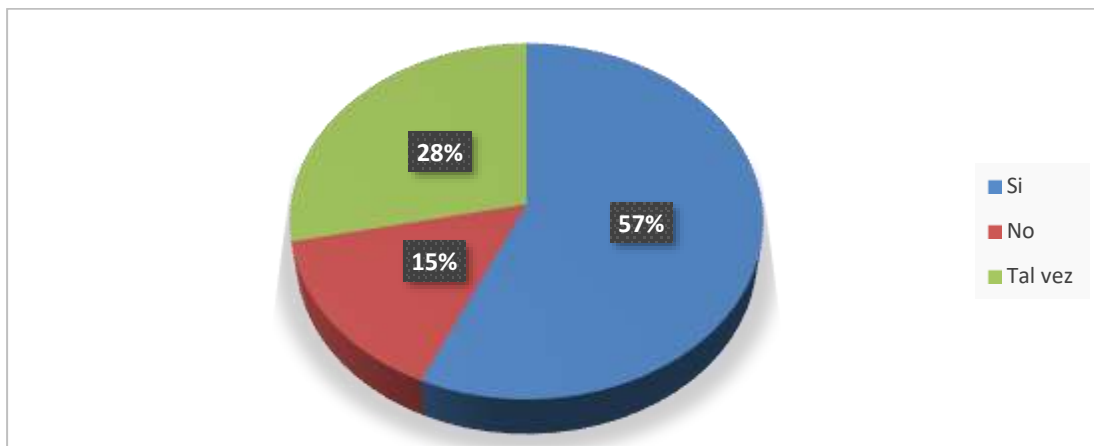
La tecnología motiva a más actividades educativas

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Si	72	57%
No	19	15%
Tal vez	36	28%
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 8**

La tecnología motiva a más actividades educativas



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### **Análisis e interpretación pregunta 6**

Los resultados reflejan una percepción mayoritariamente favorable respecto al uso de la tecnología como motivación para la participación en actividades educativas, ya que el 57% de los estudiantes considera que esta puede convertirse en una herramienta de apoyo para el desarrollo de dichas actividades. No obstante, el 28% mantiene una postura indecisa, lo que evidencia que aún existen dudas sobre su efectividad real en el proceso de aprendizaje. Por otro lado, el 15% manifiesta una postura negativa, lo que sugiere resistencia o falta de experiencia en el uso pedagógico de la tecnología.

- **Pregunta 7:** ¿Con qué frecuencia se utilizan recursos tecnológicos en las clases o actividades de la institución?

**Tabla 8**

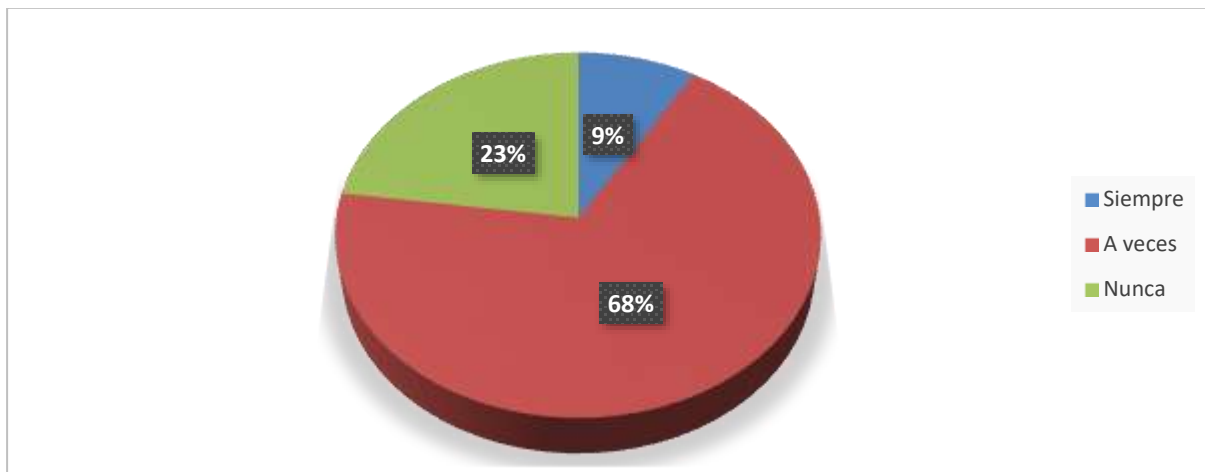
Frecuencia de uso de tecnologías en clases o actividades institucionales

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Siempre	11	9%
A veces	87	69%
Nunca	29	23%
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 9**

Frecuencia de uso de tecnologías en clases



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### **Análisis e interpretación pregunta 7**

La encuesta aplicada a 127 personas nos revela que el 9% utiliza frecuentemente recursos tecnológicos, un 68% no tiene una interacción prolongada con la tecnología, mientras que el 23% restante absolutamente no utilizan los recursos tecnológicos en las actividades institucionales que requieren el uso de los mismos.

- **Pregunta 8:** ¿Cree que usar la tecnología en la escuela ayuda a mejorar la enseñanza y el aprendizaje?

**Tabla 9**

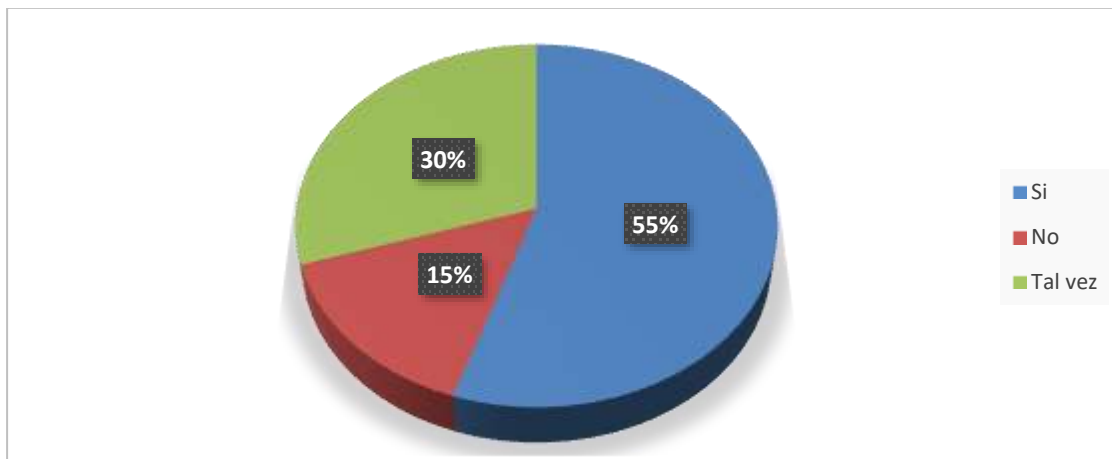
La tecnología le ayuda en la enseñanza y aprendizaje

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Si	70	55%
No	19	15%
Tal vez	38	30%
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 10**

La tecnología le ayuda en la enseñanza y aprendizaje



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### **Análisis e interpretación pregunta 8**

El estudio sobre el uso de la tecnología en las instituciones podría ayudar a mejorar las enseñanzas y aprendizajes, nos revelan que el 55% está de acuerdo que el uso de la tecnología podría modernizar la enseñanza, siendo así que el 30% no esta tan seguro sobre si podría funcionar, mientras que el 15% nos indica que definitivamente no podría mejorar la enseñanza. Estos hallazgos nos indican que se podría mejorar la interacción y apropiación hacia la tecnología demostrando lo necesaria y útil que llega a ser para un mejor desarrollo académico.

- **Pregunta 9:** ¿La tecnología ha mejorado la manera en que se comunican estudiantes y docentes?

**Tabla 10**

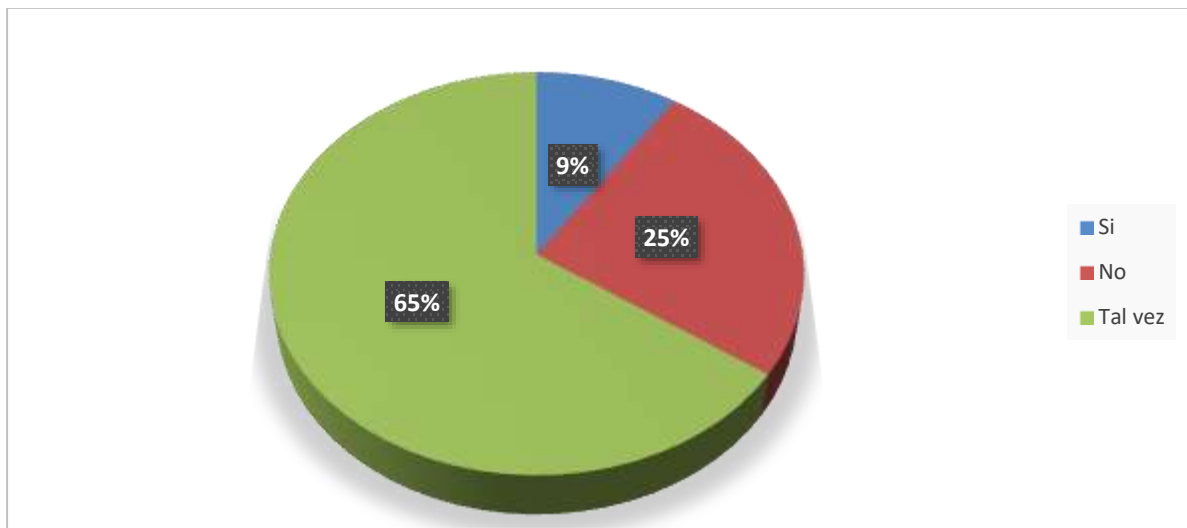
Cuanto ha mejorado la comunicación docentes - estudiantes

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Si	12	9%
No	32	25%
Tal vez	83	65%
TOTAL	127	100%

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
 Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 11**

Cuanto ha mejorado la comunicación docentes - estudiantes



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
 Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### **Análisis e interpretación pregunta 9**

El levantamiento de datos realizado en la Unidad Educativa Pichincha nos revela lo siguiente, el 9% corroboran que la comunicación entre docentes y estudiantes ha mejorado notablemente, mientras que el 65% se mantiene en la mitad, y por último el 25% que no ha observado una mejoría como tal en la comunicación, dándonos a entender que quizás el uso tecnológico no está siendo el adecuado para llevar una buena interacción, ayudando así a la facilidad que podría brindar.

- **Pregunta 10:** ¿Cree que el uso de la tecnología en la escuela puede mejorar la relación educativa?

**Tabla 11**

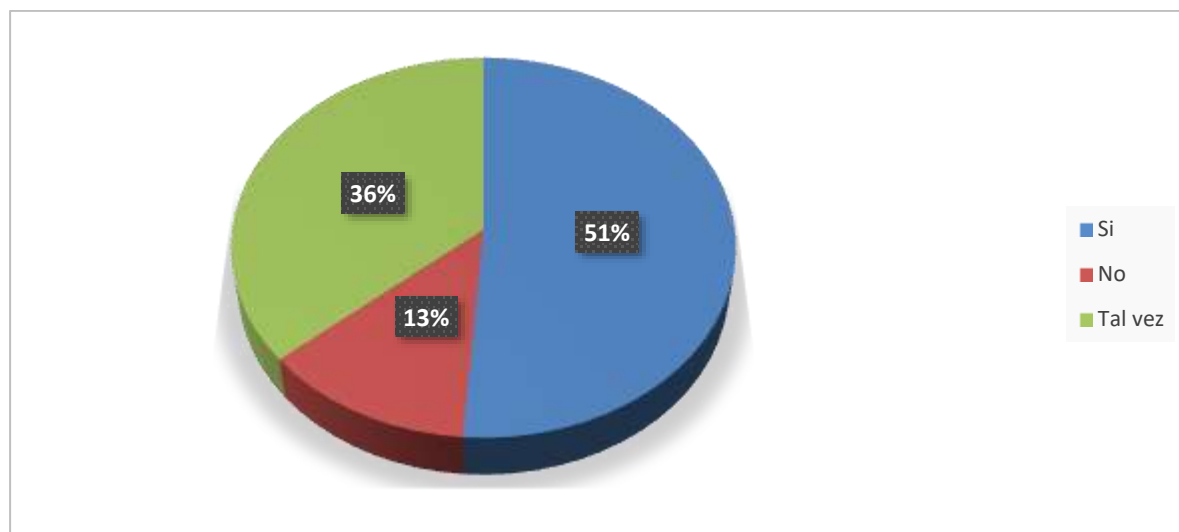
La tecnología mejora la relación educativa

RESPUESTA	FRECUENCIA	FREC. RELATIVA
Si	65	51%
No	16	13%
Tal vez	46	36%
<b>Total</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

**Gráfico 12**

La tecnología mejora la relación educativa



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

### **Análisis e interpretación pregunta 10**

Los resultados evidencian una tendencia clara hacia la aceptación de la tecnología como un factor que fortalece la relación educativa: el 51% de los estudiantes considera que contribuye a mejorarla, el 36% afirma que podría convertirse en una herramienta clave para consolidar vínculos más fuertes y solo el 13% se muestra en desacuerdo. En conjunto, estos porcentajes confirman que la tecnología es percibida principalmente como un recurso estratégico.

## Análisis de la Entrevista

**Tabla 12**

Entrevista a profesional Lic. Rimaél Cárdenas

<p><b>PREGUNTA:</b> ¿Qué barreras (como internet o celulares) enfrentas para usar tecnología de forma creativa o en grupo?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> Las barreras que se enfrenta en la institución siempre ha sido los escasos recursos de computadoras para el uso académico de los estudiantes, también tenemos una conexión muy inestable de internet ya que la señal por aquí no es muy buena para un uso continuo.</p>
<p><b>ANALISIS:</b> Se identifica la escasez de herramientas tecnológicas, lo cual es una barrera muy importante limitando de esta manera una dimensión funcional de apropiación tecnológica, además de que no cuentan con buena conexión de internet lo cual nos confirma la existencia de brechas en las áreas rurales imposibilitando de esta manera la continuidad digital</p>
<p><b>PREGUNTA:</b> ¿Cómo usas las redes sociales o herramientas digitales en tu día a día en la escuela?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> El uso que yo doy a las herramientas digitales son estrictamente de aprendizaje ya que como no se cuenta con las suficientes herramientas para nuestros estudiantes hago uso de mi computadora y celular personal, para que de esta manera se pueda generar un ambiente optimo de aprendizaje</p>
<p><b>ANALISIS:</b> El docente confirma la escasez institucional de herramientas digitales, utilizando dispositivos personales para compensar, evidenciando liderazgo funcional individual ante ausencia estratégica colectiva, posiciona a la tecnología como interacciones pedagógicas, pero esto es limitado por la falta de equipos escolares.</p>
<p><b>PREGUNTA:</b> ¿Qué beneficios y problemas encuentras al usar tecnología para comunicarte o compartir ideas con compañeros y estudiantes?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> Los beneficios de la tecnología son buenos, nos permite investigar de manera rápida, permite despejarnos de dudas académicas de cualquier materia con la que exista alguna complicación, ahora en cuanto la comunicación la tecnología es una herramienta excelente nos permite comunicarnos inclusive con familia o personas fuera del país, lo que si se podría mencionar que es malo es con respecto a las redes sociales ya que por esos medios existe una manera global y acelerada de compartir todo tipo de contenido que puede exponer y poner en peligro a todos los menores de edad.</p>

<p><b>ANALISIS:</b> El entrevistado destaca los beneficios dialógicos de la tecnología los cuales están alineados con la dimensión funcional, además también se contrasta el riesgo estratégico de las redes sociales como vectores de contenidos peligrosos para menores, revelando la conciencia crítica sobre una apropiación responsable.</p>
<p><b>PREGUNTA:</b> ¿Cómo ayudarían las herramientas tecnológicas a participar en actividades de la escuela?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> Podrían brindarnos la ayuda de realizar actividades como encuestas, investigaciones en clase y muchas otras actividades escolares, obviamente teniendo el recurso necesario que en este caso serían las herramientas tecnológicas, como ya mencioné anteriormente son una ayuda esencial dentro de las instituciones para el desarrollo de un mejor sistema de aprendizaje.</p>
<p><b>ANALISIS:</b> El entrevistado ve las herramientas digitales como gran ayuda para encuestas e investigaciones en clase, pero solo si existen los equipos. Reconoce su potencial para mejorar el aprendizaje, pero la falta de computadoras lo hace imposible, su respuesta muestra visión positiva limitada por la realidad: quiere tecnología, pero no hay recursos.</p>
<p><b>PREGUNTA:</b> ¿De qué manera la tecnología te permite compartir o aprender saberes locales o conocimientos?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> A lo largo de los años hemos aprendido a manejar la tecnología de manera eficiente que nos ayude a resolver dudas y problemas, siendo de esta manera que la tecnología es un medio el cual ayudaría a lugares rurales como lo es Lloa a poder compartir y al mismo tiempo aprender sobre esta hermosa parroquia, que es exactamente lo que se busca para todos los jóvenes.</p>
<p><b>ANALISIS:</b> El entrevistado muestra dominio tecnológico personal "hemos aprendido a manejar eficientemente" y ve la tecnología como puente para compartir la cultura de Lloa con jóvenes. Su visión positiva del potencial digital para conectar tradiciones locales refleja dimensión dialógica de apropiación tecnológica. Cambia tono de quejas previas sobre equipos, mostrando esperanza estratégica en transformación comunicacional rural. "Hermosa parroquia" revela orgullo identitario que puede alimentar educomunicación contextualizada.</p>
<p><b>PREGUNTA:</b> ¿Qué cambios existirían en cómo se comunican las personas en la escuela gracias a las redes sociales o apps?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> Se podría decir que habría una mejora muy notable en la comunicación tanto de docentes-estudiantes, docentes-padres de familia, docentes-docentes, estudiantes-docentes, así se podría mejorar el desempeño de los estudiantes, se podría comunicar cualquier tipo de información necesaria hacia los padres de familia y existiría una mejor comunicación entre los docentes de la institución evitando algún tipo de contratiempo.</p>

**ANÁLISIS:** Rimaél Cárdenas proyecta redes multidireccionales de comunicación (docentes-estudiantes-padres) que optimizarían flujos informativos institucionales, revelando conciencia sistémica de dinámicas comunicacionales fragmentadas actuales. Enumeración exhaustiva de relaciones confirma diagnóstico implícito de desconexión actual entre actores educativos, evidencian una percepción estratégica de tecnología como lubricante relacional, alineada con la dimensión dialógica ausente en infraestructura precaria.

**Tabla 13**

Entrevista a profesional Mgs. Bremilda Ramos

<p><b>PREGUNTA:</b></p> <p>¿Cómo ayudarían las herramientas tecnológicas a participar en actividades de la escuela?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> Tenemos que tener en cuenta que la tecnología es una gran herramienta para el aprendizaje, lastimosamente en nuestra Unidad Educativa no existe tal ayuda, hemos presionado con oficios para que nos tiendan una mano pero no obtenemos ninguna respuesta de parte de las autoridades, en lo personal creo firmemente que la tecnología nos ayudaría no solo con la participación activa de los estudiantes dentro de la institución, sino también a que el desarrollo de aprendizaje sea más efectivo y acertado con cada uno.</p>
<p><b>ANÁLISIS:</b> La entrevistada reconoce el potencial transformador de la tecnología para la participación activa y aprendizaje efectivo, alineándose de esta manera con una dimensión dialógica, la ausencia total de herramientas en Pichincha confirma que no existe ningún tipo de apropiación, la presión institucional infructuosa evidencia una gran debilidad estratégica.</p>
<p><b>PREGUNTA:</b></p> <p>¿Cómo usas las redes sociales o herramientas digitales en tu día a día en la escuela?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> El uso que yo doy a las herramientas digitales es para netamente presentaciones de mi materia, investigaciones y también para crear recursos para mis estudiantes, así aseguro que mis clases sean interactivas e interesantes.</p>
<p><b>ANÁLISIS:</b> La profesora usa tecnología solo para enseñar mejor: hace presentaciones, investiga y crea materiales para sus clases, quiere que las clases sean divertidas e interactivas para los estudiantes, usa su propia computadora porque no hay suficientes equipos en la escuela, muestra que algunos profesores saben usar tecnología bien, aunque falten recursos.</p>

<p><b>PREGUNTA:</b></p> <p>¿Qué beneficios y problemas encuentras al usar tecnología para comunicarte o compartir ideas con compañeros y estudiantes?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> Para serle sincera yo pienso que tenemos grandes beneficios en cuanto la tecnología, nos ha ayudado a mejorar y a evolucionar digitalmente atravesando barreras que jamás habríamos pensado lograr, la tecnología nos ayuda a enlazar una comunicación constante y además rápido y asertiva.</p>
<p><b>ANALISIS:</b> La entrevistada ve la tecnología como gran beneficio que ayuda a comunicarse rápido y claro con estudiantes y compañeros, menciona que ha mejorado mucho la comunicación escolar, superando límites anteriores. Su respuesta es muy positiva, enfocada en ventajas prácticas diarias, no menciona problemas, mostrando optimismo tecnológico completo.</p>
<p><b>PREGUNTA:</b></p> <p>¿De qué manera la tecnología te permite compartir o aprender saberes locales o conocimientos?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> Lastimosamente en la zona rural de Lloa existe una brecha digital, esta es una anomalía que se ha normalizado creyendo así que no se necesita la tecnología para poder aprender arraigándose de tal manera a los saberes locales que se han venido practicando a través de los años.</p>
<p><b>ANALISIS:</b> La entrevistada reconoce la brecha digital grave en Lloa que bloquea compartir saberes locales por internet o apps, dice que la falta de tecnología se ha vuelto normal, haciendo que la gente piense que no la necesitan, esto frena el aprendizaje moderno y limita los conocimientos tradicionales, revelando tensión cultura-tecnología: prefieren métodos antiguos por necesidad, no por elección.</p>
<p><b>PREGUNTA:</b></p> <p>¿Qué barreras (como internet o celulares) enfrentas para usar tecnología de forma creativa o en grupo?</p>
<p><b>RESPUESTA:</b> En esta institución educativa tenemos la barrera de la conectividad y herramientas tecnológicas, nuestros estudiantes no cuentan con las herramientas necesarias para un mejor aprendizaje, gracias a eso en las clases que se imparten no es posible realizar actividades que necesiten investigación e incluso que se necesite manejar herramientas</p>

digitales.

**ANALISIS:** Bremilda Ramos confirma dos barreras principales: sin internet y sin herramientas tecnológicas para estudiantes. Dice que esto impide actividades creativas como investigaciones o uso de apps en clase, los estudiantes no pueden aprender por falta de equipos básicos, revelando el problema estructural grave que afecta todo el aprendizaje digital, mostrando de esta manera una realidad dura de escuelas rurales sin tecnología básica.

**PREGUNTA:**

¿Qué cambios existirían en cómo se comunican las personas en la escuela gracias a las redes sociales o apps?

**RESPUESTA:** Serian cambios muy notables, ya que la tecnología ayudaría a una comunicación más asertiva, sobre todo a mejorar el entendimiento de las herramientas digitales y su función fundamental en la vida cotidiana y académica, no sobra decir que sería un reto ya que los jóvenes no están muy relacionados con la tecnología, pero sería de esa manera una forma de aprender los beneficios que nos brinda la tecnología y la facilidad de la misma.

**ANALISIS:** La entrevistada predice cambios grandes en comunicación escolar con la tecnología, demostrando mensajes más claros y útiles, Cree que ayudaría a entender mejor el manejo de celulares y apps en la vida diaria y estudios. Reconoce que se enfrentaría a un reto importante: los jóvenes no usan mucha tecnología actualmente en Lloa, viendo una oportunidad de aprender algunos beneficios y la facilidad digital paso a paso, dando una muestra de esperanza realista ante brechas actuales de la escuela rural.

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1. Título de la propuesta**

Diseño de un videojuego educativo interactivo como estrategia educomunicacional para fortalecer la apropiación tecnológica en la Unidad Educativa Pichincha de la parroquia de Lloa.

#### **5.2. Presentación de la propuesta**

La presente propuesta surge como respuesta a las problemáticas identificadas durante el proceso investigativo desarrollado en la Unidad Educativa Pichincha, donde se evidenció una limitada apropiación tecnológica, escaso acceso a herramientas digitales y dificultades en los procesos de comunicación educativa dentro del contexto rural de la parroquia de Lloa. Los resultados obtenidos mediante encuestas y entrevistas permitieron identificar que, aunque existe una percepción positiva hacia el uso de la tecnología, persisten importantes barreras relacionadas con la conectividad, disponibilidad de equipos y formación digital.

En este contexto, la propuesta plantea el desarrollo de una estrategia educomunicacional basada en la implementación de un videojuego educativo interactivo denominado “La Mazmorra del Dragón”, concebido como una herramienta digital orientada a fortalecer competencias comunicacionales y tecnológicas mediante dinámicas lúdicas e interactivas. La propuesta busca integrar elementos de aprendizaje, participación y apropiación tecnológica, promoviendo espacios de interacción más dinámicos dentro del entorno educativo.

El videojuego no se limita únicamente al entretenimiento, sino que constituye un recurso pedagógico diseñado para incentivar la participación activa de los estudiantes, estimular el aprendizaje significativo y fortalecer la comunicación educativa mediante el uso creativo de herramientas digitales. Asimismo, la propuesta pretende contribuir al desarrollo de habilidades relacionadas con el trabajo colaborativo, pensamiento crítico y uso responsable de la tecnología.

#### **5.3. Justificación de la propuesta**

La implementación de estrategias educomunicacionales mediadas por tecnología representa una alternativa pertinente frente a las necesidades actuales del entorno educativo rural. Los

resultados obtenidos en la investigación evidenciaron que la mayoría de estudiantes considera que la tecnología puede mejorar los procesos de enseñanza, fortalecer la comunicación y favorecer la participación dentro de las actividades escolares, pese a las limitaciones tecnológicas existentes.

En este sentido, la propuesta se justifica debido a la necesidad de incorporar recursos digitales accesibles e innovadores que permitan fortalecer los procesos educativos y comunicacionales dentro de la Unidad Educativa Pichincha. El desarrollo de un videojuego educativo interactivo constituye una herramienta adaptable al contexto actual de los estudiantes, quienes mantienen cercanía con entornos digitales y dinámicas multimedia.

De igual manera, la propuesta busca contribuir a la reducción de la brecha digital presente en contextos rurales, promoviendo una apropiación tecnológica orientada no solamente al uso instrumental de herramientas digitales, sino también al fortalecimiento de capacidades comunicacionales, creativas y participativas. Esto permitirá fomentar escenarios educativos más inclusivos, dinámicos y contextualizados a la realidad sociocultural de la parroquia de Lloa.

#### **5.4. Objetivo de la propuesta**

##### **Objetivo general**

- Implementar una estrategia educomunicacional basada en un videojuego educativo interactivo que fortalezca la apropiación tecnológica y favorezca las dinámicas comunicacionales dentro de la Unidad Educativa Pichincha.

##### **Objetivos específicos**

- Diseñar un videojuego interactivo con contenidos relacionados con educomunicación y competencias digitales.
- Promover el uso creativo y responsable de herramientas tecnológicas dentro del entorno educativo.
- Incentivar la participación y comunicación entre estudiantes mediante dinámicas lúdicas e interactivas.
- Fortalecer procesos de aprendizaje a través de recursos digitales adaptados al contexto educativo rural.

## 5.5. Fundamentación de la propuesta

La propuesta se fundamenta en los principios de la educomunicación, entendida como un proceso que integra educación y comunicación mediante metodologías participativas, críticas e interactivas. Desde esta perspectiva, el estudiante deja de ser únicamente un receptor de información para convertirse en un actor activo dentro del proceso de construcción del conocimiento.

Asimismo, la apropiación tecnológica constituye un eje central dentro de la propuesta, debido a que no se busca únicamente que los estudiantes utilicen herramientas digitales, sino que desarrollen capacidades para interactuar críticamente con ellas, incorporándolas dentro de sus procesos educativos y comunicacionales cotidianos.

El videojuego “La Mazmorra del Dragón” responde a esta necesidad mediante una narrativa interactiva que combina elementos de exploración, resolución de desafíos y comunicación digital. A través de esta dinámica, el estudiante participa activamente dentro de un entorno virtual diseñado para estimular el aprendizaje y fortalecer competencias tecnológicas y comunicacionales.

## 5.6. Diagnóstico situacional

Los resultados obtenidos durante la investigación permitieron identificar diversas problemáticas relacionadas con la apropiación tecnológica dentro de la Unidad Educativa Pichincha.

**Tabla 14**

Principales problemáticas identificadas

<b>Problemática identificada</b>	<b>Evidencia encontrada</b>
Escaso acceso a herramientas tecnológicas	El 87 % de estudiantes indicó no utilizar herramientas tecnológicas como apoyo académico
Baja frecuencia de uso de plataformas digitales	El 56 % manifestó utilizar muy poco las plataformas digitales con fines educativos
Limitaciones de conectividad	Los docentes entrevistados señalaron problemas constantes de internet

Escasa capacitación digital	El 53 % indicó no estar seguro de haber recibido orientación tecnológica
Débil integración tecnológica en clases	El 69 % manifestó que solo “a veces” se utilizan recursos tecnológicos en clases

Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Pichincha  
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

El diagnóstico evidencia la necesidad de implementar estrategias innovadoras que permitan fortalecer la apropiación tecnológica y mejorar las dinámicas comunicacionales dentro del entorno educativo rural.

### 5.7. Descripción del videojuego educativo

“La Mazmorra del Dragón” es un videojuego educativo interactivo desarrollado mediante la plataforma Genially, diseñado para fortalecer competencias digitales y comunicacionales mediante actividades lúdicas y narrativas dinámicas.

La propuesta se desarrolla en un entorno gráfico estilo pixel art, donde el estudiante asume el rol de un explorador encargado de recolectar cuatro “Gemas Elementales”, las cuales representan habilidades relacionadas con comunicación, creatividad, participación y apropiación tecnológica.

Cada desafío dentro del videojuego incorpora actividades vinculadas con:

- Resolución de problemas,
- Interpretación de mensajes,
- Interacción digital,
- Comunicación colaborativa,
- Uso responsable de herramientas tecnológicas.

El videojuego fue diseñado para funcionar tanto en computadoras como en dispositivos móviles, permitiendo accesibilidad y adaptabilidad dentro del contexto educativo de la institución.

## 5.8. Componentes pedagógicos de la propuesta

**Tabla 15**

Componentes educomunicacionales del videojuego

<b>Componente</b>	<b>Descripción</b>	<b>Finalidad</b>
Interactividad	Participación activa del estudiante dentro del entorno digital	Favorecer aprendizaje dinámico
Narrativa educativa	Historia basada en exploración y desafíos	Mantener motivación e interés
Comunicación digital	Actividades de interacción y mensajes	Fortalecer competencias comunicacionales
Apropiación tecnológica	Uso práctico de herramientas digitales	Incentivar competencias tecnológicas
Aprendizaje lúdico	Dinámicas de juego y exploración	Facilitar aprendizaje significativo

Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

## 5.9. Fases de implementación de la propuesta

**Tabla 16**

Fases de implementación

<b>Fase</b>	<b>Actividades</b>	<b>Resultado esperado</b>
Diagnóstico	Identificación de necesidades tecnológicas y comunicacionales	Reconocimiento de problemáticas institucionales
Diseño	Creación de narrativa, personajes y actividades interactivas	Estructura pedagógica del videojuego
Desarrollo	Elaboración del videojuego mediante Genially	Recurso educomunicacional funcional
Aplicación	Uso del videojuego con estudiantes	Participación e interacción digital
Evaluación	Observación de aceptación y utilidad educativa	Retroalimentación sobre la propuesta

Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

## 5.10. Recursos necesarios

**Tabla 17**

Recursos para la implementación

<b>Tipo de recurso</b>	<b>Descripción</b>
Tecnológicos	Computadora, dispositivos móviles, internet, plataforma Genially
Humanos	Docentes, estudiantes e investigador
Pedagógicos	Actividades interactivas y contenidos educomunicacionales
Materiales	Guías digitales y recursos multimedia

Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

## 5.11. Impacto esperado de la propuesta

La implementación del videojuego educativo interactivo permitirá fortalecer las dinámicas comunicacionales y promover una mayor apropiación tecnológica dentro de la Unidad Educativa Pichincha. Asimismo, se espera incentivar la participación estudiantil, mejorar la interacción entre docentes y estudiantes y favorecer el desarrollo de competencias digitales mediante estrategias lúdicas adaptadas al contexto rural.

De igual manera, la propuesta contribuirá a generar espacios educativos más participativos e innovadores, donde la tecnología funcione como una herramienta de apoyo para el aprendizaje, la creatividad y la comunicación. Finalmente, el proyecto busca convertirse en una alternativa educomunicacional replicable dentro de otros contextos educativos rurales con características similares.

## CONCLUSIONES

- Se identificó que la Unidad Educativa Pichincha presenta una importante brecha digital relacionada con la limitada conectividad, la escasez de equipos tecnológicos y el bajo acceso de los estudiantes a herramientas digitales para apoyar su aprendizaje. Los resultados reflejaron que la mayoría de los estudiantes no utiliza recursos tecnológicos de forma frecuente dentro de sus actividades académicas, situación que también fue confirmada por los docentes entrevistados. No obstante, la comunidad educativa mantiene una percepción positiva sobre el potencial de la tecnología para mejorar la comunicación y fortalecer los procesos educativos en el contexto rural de Lloa.
- Las prácticas comunicacionales y los niveles de apropiación tecnológica evidenciaron que el uso de las TIC dentro de la institución aún se desarrolla de manera básica e instrumental. Aunque los estudiantes y docentes reconocen que la tecnología puede facilitar la comunicación, motivar la participación y mejorar el aprendizaje, persisten limitaciones relacionadas con la capacitación digital y la integración efectiva de plataformas tecnológicas en las dinámicas educativas. Además, se constató que varios docentes utilizan recursos personales para desarrollar actividades pedagógicas, demostrando interés por incorporar herramientas digitales pese a las dificultades existentes.
- Se desarrolló la propuesta del videojuego educativo interactivo “La Mazmorra del Dragón” como una herramienta educomunicacional orientada a fortalecer la apropiación tecnológica y favorecer nuevas dinámicas comunicacionales dentro de la institución. La propuesta integra elementos lúdicos y pedagógicos que promueven la participación, la creatividad y el aprendizaje interactivo, adaptándose a las necesidades identificadas en la comunidad educativa. De esta manera, el videojuego constituye una alternativa innovadora para impulsar competencias digitales y contribuir progresivamente a la transformación comunicacional en la Unidad Educativa Pichincha.

## RECOMENDACIONES

- Fortalecer la infraestructura tecnológica de la Unidad Educativa Pichincha mediante la dotación de equipos informáticos, mejora de la conectividad a internet y ejecución de programas de inclusión digital, con el propósito de reducir la brecha tecnológica existente y garantizar mayores oportunidades de acceso a herramientas digitales para estudiantes y docentes.
- Implementar procesos permanentes de capacitación en competencias digitales y educomunicación dirigidos tanto a docentes como a estudiantes, orientados al uso responsable, crítico y creativo de las tecnologías. Estas capacitaciones permitirán mejorar la integración de plataformas digitales en las actividades académicas y fortalecer las dinámicas comunicacionales dentro de la comunidad educativa.
- Aplicar y dar seguimiento al videojuego educativo interactivo “La Mazmorra del Dragón” como estrategia educomunicacional dentro de la institución, promoviendo espacios de aprendizaje lúdico e interactivo que incentiven la participación estudiantil, el desarrollo de competencias digitales y la transformación progresiva de las prácticas comunicacionales en el contexto educativo rural de Lloa.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bernal-Suárez, J., & López Jiménez, D. (2024). Estado de la Transformación Digital del Periodismo en América Latina Postpandemia. Obtenido de <https://revista.consejodecomunicacion.gob.ec/index.php/rec/article/view/188>
- Rodríguez García, S., Herráiz Domingo, N., Prieto de la Higuera, M., Martínez Solla, M., Picazo Zabala, M., & Castro Peláez, I. (2011). Investigación Acción. Centro de recursos computacionais, 28. Obtenido de [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA\\_Madrid.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA_Madrid.pdf)
- Abanades Sánchez, M., & Vargas Delgado, J. J. (2025). Transformaciones de la comunicación en la era digital: un análisis comparativo entre canales tradicionales y digitales. SEECI, 1-17. doi:<https://doi.org/10.15198/seeci.2025.58.e935>
- Aclat. (17 de abril de 2025). La comunicación como herramienta de transformación social. Obtenido de <https://aclat.org/la-comunicacion-como-herramienta-de-transformacion-social/#:~:text=La%20comunicaci%C3%B3n%20no%20solo%20sirve%20para%20intercambiar,y%20construir%20conexiones%20m%C3%A1s%20humanas%20y%20aut%C3%A9nticas>
- Aguerre, C., & Levy Daniel, M. (2026). La digitalización en América Latina, una perspectiva de quince años. Revista Latinoamericana de Economía y Sociedad Digital, 4. Obtenido de <https://revistalatam.digital/article/la-digitalizacion-en-america-latina-una-perspectiva-de-quince-anos/?pdf=3916>
- Aguerrondo, I., Grinberg, S., Lugo, M., Marchesi, A., & Ortega, M. (2006). La Integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los sistemas educativos. UNESCO, 163. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000150785>
- Albán, G. P. (3 de julio de 2018). reciamuc. Obtenido de Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación universitaria: <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/283/544>
- ARCOTEL. (2022). Obtenido de <https://www.arcotel.gob.ec/wp-content/uploads/2022/08/Agenda-transformacion-digital-2022-2025.pdf>
- Atlas.ti. (2025). atlasti.com. Obtenido de Atlas.ti: <https://atlasti.com/es/guias/guia-investigacion-cualitativa-parte-1/investigacion-cualitativa>
- Ayuy, A. N. (30 de junio de 2025). Integracion delos TICS en aulas rurales. Obtenido de <file:///C:/Users/SUSY/Downloads/Dialnet-IntegracionDeLosTicsEnElAulaRural-10275397.pdf>
- Barros, J. P. (2020). La educomunicación en los entornos digitales durante la época de pandemia: caso Maestría en Comunicación Estratégica Digital de la Universidad Politécnica Salesiana año 2020. Dspace, 39. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21500/1/UPS-CT009463.pdf>
- Belloch, C. (10 de agosto de 2021). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en. Obtenido de Universidad de Las Tecnologías de la Información y Comunicación enalencia: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bhandari, P. (22 de junio de 2023). Scribbr. Obtenido de scribbr.com: <https://www.scribbr.com/methodology/independent-and-dependent-variables/>
- Bhandari, P. (22 de junio de 2023). Scribbr. Obtenido de scribbr.com: <https://www.scribbr.com/methodology/independent-and-dependent-variables/>
- Builes, A. P. (2012). Uso y apropiación de las Tecnologías. Obtenido de <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-UsoYApropiacionDeLasTecnologiasDeLaInformacionYLas-4869015.pdf>
- Cabello, R., & López, A. (2017). Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías. Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías, 244. Obtenido de <https://rcanales.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/10/contribuciones-al-estudio-de-procesos-de-apropiaci3b3n-de-tecnologc3adas-cabello-y-lc3b3pez-eds.pdf>
- Cajamarca, J. E. (12 de abril de 2025). Ciencia Latina. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/16746#:~:text=En%20Ecuador%2C%20la%20educaci%C3%B3n%20rural%20se%20caracteriza,en%20el%20desarrollo%20de>

- 20competencias%20en%20los
- Campos, M. (2021). Tecnología, Ciencia y Educación. Tecnología, Ciencia y Educación, 206. doi:<https://doi.org/10.51302/tce.2022.654>
- Carvalho, L. (30 de agosto de 2024). Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): ¿qué es y por qué utilizarlo? Obtenido de transformacion digital: <https://www.sydle.com/es/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje-6446f3ed46c98068e15a2c6f>
- Celaya Ramírez, R., Lozano Martínez, F., & Ramírez Montoya, M. (2021). Apropiación tecnológica en profesores que incorporan recursos educativos abiertos en educación media superior. Scielo, 487-513. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662010000200007](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000200007)
- Centro Nacional de Consultoría. (2025). NO SOMOS FÓRSTEROS OBSERVANDO EL FENÓMENO DIGITAL. Centro Nacional de Consultoría. Obtenido de file:///C:/Users/user/Downloads/AD2025%20Informe%20ejecutivo.pdf
- Chicaiza, D. (2025). Aplicación de la Gamificación como Estrategia de Participación y Aprendizaje en Comunidades Rurales del Ecuador: Un Enfoque Educativo y Agroproductivo. Veritas, 3194-3209. doi:<https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.757>
- CODIFIN. (27 de MARZO de 2026). Outsourcing TI: Estrategias, beneficios y cuándo internalizar la tecnología en tu empresa. Obtenido de <https://www.codifin.com/blog-post/outsourcing-ti-a-internalizacion-transformando-tecnologia-en-corazon-empresa>
- CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN. (2016). CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN. Obtenido de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/2018/10/Codigo-Organico-de-la-Economia-Social-de-los-Conocimientos-Creatividad-e-Innovacion.pdf>
- ComHumanitas. (2025). Revista Científica de Comunicación. Obtenido de <https://comhumanitas.org/index.php/comhumanitas>
- Concepto. (s/f de s/f de s/f). Concepto. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/encuesta/>
- Constitución de la República de Ecuador. (2008). Constitución de la República de Ecuador. Obtenido de <https://education-profiles.org/es/america-latina-y-el-caribe/ecuador/~tecnologia#Climate%20change%20education%20and%20training%20in%20the%20country>
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (2008). CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. Obtenido de [https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Normas\\_constitucionales.pdf](https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Normas_constitucionales.pdf)
- Córdova, D. (2025). PUCE. Obtenido de PUCE: <https://puceinnova.puce.edu.ec/que-es-la-brecha-digital-y-por-que-sigue-siendo-un-problema-en-la-actualidad/>
- Cortés del Rea, L. H., & Aguilar Herver, G. (2024). Procesos de apropiación de tecnologías de la información y comunicación: entre conceptos y particularidades. Scielo, 117-138. doi:<https://doi.org/10.32870/punto.v1i20.223>
- Cortés del Real, L. H., & Herver Aguilar, G. (2025). Procesos de apropiación de tecnologías de la información y comunicación: entre conceptos y particularidades. Scielo. doi:<https://doi.org/10.32870/punto.v1i20.223>
- Cortés del Real, L., & Aguilar Herver, G. (2025). Procesos de apropiación de tecnologías de la información y comunicación: entre conceptos y particularidades. doi:<https://doi.org/10.32870/punto.v1i20.223>
- Cortés del Real, L., & Aguilar Herver, G. (2025). Procesos de apropiación de tecnologías de la información y comunicación: entre conceptos y particularidades. Scielo, 117-138. doi:<https://doi.org/10.32870/punto.v1i20.223>
- Cortés del Real, L., & Aguilar, G. (2024). Procesos de apropiación de tecnologías de la información y comunicación: entre conceptos y particularidades. SCIELO, 1-22. doi:[10.32870/punto.v1i20.223](https://doi.org/10.32870/punto.v1i20.223)
- Cortés del Real, L. H., & Aguilar Herver, G. (2024). Procesos de apropiación de tecnologías de la información y comunicación: entre conceptos y particularidades. Scielo, 117-138. doi:<https://doi.org/10.32870/punto.v1i20.223>
- Cristian Berrío Zapata. (20 de febrero de 2021). La brecha digital universitaria. Obtenido de

- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4738231>
- Crovi, D. (2022). Educación Superior en América Latina. Transformaciones ante un creciente proceso de digitalización. *ess*, 339-356. doi:<https://doi.org/10.54674/ess.v34i1.545>
- Crovi, D. (4 de enero de 2022). Educación superior sociedad. Obtenido de <https://ess.iesalc.unesco.org/index.php/ess3/article/view/v34i1-13>
- Damayanti, R. (2026). Aprendizaje en línea y educación híbrida: tendencias y estrategias en entornos digitales. *REMCA*, 47-54. doi:<https://doi.org/10.62452/wsffs840>
- Dávila-Rodríguez, L. P. (2021). Apropiación social del conocimiento científico y tecnológico. Un legado de sentidos. *Scielo*, 127-147. doi:<http://orcid.org/0000-0002-0710-1475>
- Delgado Arreola, A., Reyes Carmona, S., Gandarilla Esparza, D., Álvarez Soto, A., Mirón Orozco, V., Ríos Macías, S., . . . Castañeda González, S. (2026). Innovaeduca: El uso de Videojuegos Educativos como Estrategia para el Aprendizaje Significativo. *IBERO CIENCIAS*, 4649-4660. doi:<https://doi.org/10.63371/ic.v5.n1.a939>
- Diago, G. G. (2023). La comunicación en la investigación en comunicación de variable independiente a dependiente. *Dialnet*, 131-159. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9194103>
- DocuSign. (2025). DocuSign. Obtenido de DocuSign: <https://www.docuSign.com/es-mx/blog/entornos-digitales>
- Druetta, D. M. (2022). Educación Superior en América Latina. Transformaciones ante un creciente proceso de digitalización. *REVISTA EDUCACIÓN SUPERIOR Y SOCIEDAD*, 339-356. doi:<https://doi.org/10.54674/ess.v34i1.545>
- Eco, U. (1992). LOS LIMITES DE LA INTERPRETACIÓN. *Monoskop*, 403. Obtenido de [https://monoskop.org/images/0/0f/Eco\\_Umberto\\_Los\\_Limites\\_de\\_la\\_Interpretacion\\_1992.pdf](https://monoskop.org/images/0/0f/Eco_Umberto_Los_Limites_de_la_Interpretacion_1992.pdf)
- Educación enes. (28 de marzo de 2026). Educación enes. Obtenido de Educación enes: <https://educacionenes.es/blog/desafios-educacion-era-digital-eiji10>
- ENACOM. (2023). ENACOM. Obtenido de ENACOM: [https://www.enacom.gob.ar/institucional/-que-son-las-tic-y-para-que-sirven-\\_n4646](https://www.enacom.gob.ar/institucional/-que-son-las-tic-y-para-que-sirven-_n4646)
- Esquisa. (2005). pesquisa fapesp. Obtenido de pesquisa fapesp: <https://revistapesquisa.fapesp.br/es/transformaciones-en-la-comunicacion/>
- Estrada, A. P. (2024). Relaciones entre el juego, el videojuego y la comunicación en el Ámbito educativo. *A&D*, 109-122. doi:<https://doi.org/10.15665/ad.v10i1.189>
- Fibeable. (2024). Fibeable. Obtenido de Fibeable: <https://fiveable.me/key-terms/media-literacy/state-owned-media>
- Fontbona, C. (2020). Transformaciones de los Referentes de la Comunicación: de la Iconicidad a la Virtualización. doi:10.26807/rp.v29i122.2210
- Gafas, Y. P. (2025). TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES TECNOLÓGICOS. Riobamba: Universidad Nacional De Chimborazo. Obtenido de [http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14833/1/Pacho%20Gafas,%20Yadira.%20\(2025\).%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n%20y%20la%20Comunicaci%C3%B3n%20en%20el%20desarrollo%20de%20habilidades%20blandas%20en%20estudiantes%20tecnol%C3%B3gicos..](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14833/1/Pacho%20Gafas,%20Yadira.%20(2025).%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la%20Informaci%C3%B3n%20y%20la%20Comunicaci%C3%B3n%20en%20el%20desarrollo%20de%20habilidades%20blandas%20en%20estudiantes%20tecnol%C3%B3gicos..)
- Galindo, E. M. (23 de mayo de 2024). BlogSpot. Obtenido de BlogSpot: <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-el-universo.html>
- Gee, J. P. (01 de octubre de 2022). Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. Obtenido de <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/950566.950595>
- Gerbner, G. (1956). Modelo de Gebner. *Comunicólogos*, 200. Obtenido de <https://www.comunicologos.com/teorias/modelo-de-gerbner/>
- Giraldo Gutiérrez, F., Ortiz Clavijo, L., & Zuñiga-Miranda, S. (2020). Políticas de Ciencia, Tecnología e Innovación en América Latina y el Caribe y su influencia en la producción y. *Revista Linguagem & Ensino*, 25. doi:<https://doi.org/10.15210/rle.v23i1.17751>
- Gómez, E. S. (2023). Las brechas digitales y la apropiación tecnológica en las zonas rurales en estado de Puebla México. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1521>
- Gomez, G. (2023). La comunicación en la investigación en comunicación. *RAE-IC*, 131-159.

- doi:<https://doi.org/10.24137/raeic.10.e.8>
- Gómez, S. M. (30 de marzo de 2015). revista electronica de tecnologia educativa. Obtenido de Desarrollo de la apropiación tecnológica con recursos educativos abiertos para el aprendizaje en educación primaria rural: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/237>
- Gonzalo, A. (1 de junio de 2024). Researchgate. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/314034111\\_Una\\_aproximacion\\_conceptual\\_a\\_la\\_apropiacion\\_social\\_de\\_TIC](https://www.researchgate.net/publication/314034111_Una_aproximacion_conceptual_a_la_apropiacion_social_de_TIC)
- Gordon, A. (6 de enero de 2025). Políticas e instrumentos en ciencia, tecnología e innovación. Un panorama sobre los desarrollos. Obtenido de [http://www.politicasceti.net/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_view&gid=50&Itemid=74&lang=es#:~:text=Ariel%20Gordon1-,Las%20pol%C3%ADticas%20de%20ciencia%2C%20tecnolog%C3%ADa%20e%20innovaci%C3%B3n%20constituyen%20un%20instrumento,conocimiento%20constitu](http://www.politicasceti.net/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=50&Itemid=74&lang=es#:~:text=Ariel%20Gordon1-,Las%20pol%C3%ADticas%20de%20ciencia%2C%20tecnolog%C3%ADa%20e%20innovaci%C3%B3n%20constituyen%20un%20instrumento,conocimiento%20constitu)
- Guarnizo Cajamarca, J. E., Andrade Salazar, T., Sánchez Cuenca, V. A., Quichimbo Agila, A., & Bravo Valdivieso, S. J. (2025). Transformación digital en la educación rural ecuatoriana: Obstáculos y oportunidades. *Ciencia Latina*, 11640-11651. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16746](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16746)
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. McGrawHill, 753. Obtenido de <https://bellasartes.upn.edu.co/wp-content/uploads/2024/11/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-Sampieri-Mendoza-2018.pdf>
- Herrera Pérez, J., & Ochoa Londoño, E. (2022). Análisis de la relación entre educación y tecnología. *Revistas Científicas*, 68. doi:<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.13.2.2022.03>
- Hispanopedia. (2024). Obtenido de Hispanopedia: [https://es.hispanopedia.com/wiki/Apropiaci%C3%B3n\\_tecnol%C3%B3gica](https://es.hispanopedia.com/wiki/Apropiaci%C3%B3n_tecnol%C3%B3gica)
- Jiménez Granizo, C. N. (21 de febrero de 2025). repositorio UNACH. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14833>
- Kaplun, M. (1985). *EL COMUNICADOR POPULAR*. LFLACSO, 266. Obtenido de <file:///C:/Users/user/Downloads/LFLACSO-Kaplun-PUBCOM.pdf>
- Lasswell, H. D. (1946). Estructura y función de la comunicación en la sociedad, *Sociología de la comunicación de masas*. *Journalism Quarterly*, 241-242. doi:<https://doi.org/10.1177/107769904602300226>
- latameditor. (20 de mayo de 2019). enagoacademy. Obtenido de enago.com: <https://www.enago.com/es/academy/what-is-background-in-a-research-paper/>
- Lau, M. G. (24 de mayo de 2018). María Guadalupe Curro Lau. Obtenido de [https://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2588-09692018000200001](https://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09692018000200001)
- Lema, B. F. (12 de JULIO de 2017). las tics xcomo una herramienta tecnologica. Obtenido de repositorio UNAE: <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/158937cd-5d0d-4d4e-9eb6-40aeb20ae19/content>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Obtenido de <https://education-profiles.org/es/america-latina-y-el-caribe/ecuador/~tecnologia#2.1>
- Ley Orgánica de Educación Superior. (2025). Ley Orgánica de Educación Superior. Obtenido de <https://www.educacionsuperior.gob.ec/senescyt-socializa-reformas-a-la-loes-con-los-institutos-tecnicos-y-tecnologicos-del-pais/>
- Ley Orgánica de Comunicación. (20 de FEBRERO de 2013). Registro oficial. Obtenido de <https://www.wipo.int/wipolex/en/legislation/details/18923>
- Likavčan, L., & Scholz-Wäckerle, M. (2018). Apropiación de tecnología en una economía en decrecimiento. *Revista de Producción Más Limpia*, 1666-1675. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2016.12.134>
- Lizarazo, S., Glasserman, L., & Ramírez, M. (2015). *DESARROLLO DE LA APROPIACIÓN TECNOLÓGICA CON RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PRIMARIA RURAL*. EDUTEC, 1-14. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2015.51.237>

- Lizárraga Juárez , A., López Ramírez , E., & Martínez Iñiguez , J. E. (2020). APROPIACIÓN TECNOLÓGICA EN EL MANEJO DE COMPETENCIAS DIGITALES POR LOS PROFESORES DE ESCUELAS NORMALES EN MÉXICO. *Revista Redipe*, 11. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1009/916>
- López, R. C. (2 de febrero de 2017). contribucion al estudio de procesos tecnologicos. Obtenido de <https://rcanales.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/10/contribuciones-al-estudio-de-procesos-de-apropiaci3b3n-de-tecnologc3adas-cabello-y-lc3b3pez-eds.pdf>
- Magdalena, Á. C. (2024). MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN. Sangolqui: Universitario Rumiñahui. Obtenido de <https://repositorio.ister.edu.ec/bitstream/68000/282/1/TESIS%20NELLY%20-%20FINAL.pdf>
- Maldonado Rivera, C., & del Valle Rojas , J. (2021). Technology appropriation and Mapuche self-communication: An interpretation of indigenous e-communication in Chile. *SAGE journals*, 1026-1045. doi:<https://doi.org/10.1177/1468796821998715>
- Mar. (s.f.).
- Marcillo, C. (23 de diciembre de 2025). zenodo. Obtenido de <https://zenodo.org/records/18056618>
- Marcillo, C., Viteri, F., & Sosa, C. (2025). Brecha generacional, desigualdad social y reflexiones epistemológicas sobre la adopción docente de tecnologías en Quito. *REVISTA NUESTRAMÉRICA*, 1-18. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.18056617>
- MINEDUC, M. d.-1. (7 de abril de 2011). "Inserción de Tecnologías de Información y Comunicación -TIC-, en el proceso educativo. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/ACUERDO-141-11.pdf>
- MINEDUC-MINEDUC-2025-00029-A. (s.f.). MINEDUC-MINEDUC-2025-00029-A. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/08/MINEDUC-MINEDUC-2025-00029-A.pdf>
- Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. (17 de junio de 2025). Educacion.gob.ec. Obtenido de EL NUEVO ECUADOR: <https://educacion.gob.ec/alianza-transforma-biblioteca-en-la-unidad-educativa-pichincha-de-lloa/>
- Ministerio de educación, deporte y cultura. (06 de marzo de 2025). Educación.gob.ec. Obtenido de EL NUEVO ECUADOR: <https://educacion.gob.ec/mas-de-3-400-instituciones-educativas-en-zonas-rurales-recibiran-equipamiento-tecnologico-y-conectividad-mediante-proyecto-del-gobierno-de-daniel-noboa/>
- Morocho, J. J. (18 de julio de 2025). revista científica conectividad. Obtenido de <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i3.334>
- Norma Técnica Educación a Distancia. (2023). Norma Técnica Educación a Distancia. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/05/Norma-tecnica-de-educacion-a-distancia.pdf>
- Ortega, C. (14 de febrero de 2025). Obtenido de Investigación cuantitativa. Qué es y cómo realizarla: <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-la-investigacion-cuantitativa/>
- Pacha, R. (2025). Análisis de la transformación digital de medios de comunicación en Riobamba y su influencia en la producción de contenidos. Obtenido de <file:///C:/Users/user/Downloads/365-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1234-3-10-20250822.pdf>
- Pérez, M. (29 de marzo de 2023). Inclusión digital: qué es y cuáles son sus beneficios. Obtenido de <https://smowl.net/es/blog/inclusion-digital/>
- Pérez, M. A. (24 de diciembre de 2018). Unkcersidad de Costa Rica. Obtenido de Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudianti: <https://www.redalyc.org/journal/4768/476862662003/html/>
- Piña, L. (1 de julio de 2023). revista scielo. Obtenido de El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la: <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v8n15/2542-3088-raiko-8-15-1.pdf>
- Políticas CTI. (15 de Dicimbre de 2025). politicascsti.net. Obtenido de RICYT: [http://www.politicascsti.net/index.php?option=com\\_zoo&view=frontpage&Itemid=1&lang=es](http://www.politicascsti.net/index.php?option=com_zoo&view=frontpage&Itemid=1&lang=es)
- Premsky, M. (29 de mayo de 2021). Instrucción asistida por computadora, Juegos educativos. Obtenido de <urn:oclc:record:1151677904>[WorldCat (this item)]

- qualtrics.xm. (2023). qualtrics.com. Obtenido de qualtrics.xm: <https://www.qualtrics.com/es/gestion-de-la-experiencia/investigacion/investigacion-cuantitativa/>
- Question Pro. (s/f de s/f de s/f). Question Pro. Obtenido de Question Pro: <https://www.questionpro.com/blog/es/tecnicas-de-recoleccion-de-datos-entrevista/>
- Question Pro. (s/f de s/f de s/f). Question Pro. Obtenido de Question Pro: <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-una-poblacion/>
- Question Pro. (s/f de s/f de S/f). Question Pro. Obtenido de Question Pro: <https://www.questionpro.com/es/investigacion-de-campo.html>
- Quiñoy, L. (2024). Obtenido de <https://www.apd.es/que-es-comunicacion-estrategica/>
- Quiñoy, L. (25 de abril de 2024). ¿Qué es la comunicación estratégica y cómo puede transformar tu organización? Obtenido de <https://www.apd.es/que-es-comunicacion-estrategica/>
- RAE-IC. (31 de octubre de 2023). Obtenido de <https://www.revistaic.eu/index.php/raeic/issue/view/23>
- Rangel, I. B. (2013). LA APROPIACIÓN SOCIAL DE LA CIENCIA, LA TECNOLOGÍA Y LA INNOVACIÓN Y LOS ORGANISMOS DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL. Scielo, 179-189. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-80312013000100007](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-80312013000100007)
- Rieber, H. y. (7 de abril de 2025). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2594-18522025000100103](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2594-18522025000100103).
- Rodríguez Jiménez, A., & Omar Pérez Jacinto, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Scielo, 179-200. doi:<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rodriguez, N. (2023). Obtenido de <https://blog.hubspot.es/sales/globalizacion-tecnologica>
- Roger, S., Hirsch, E., & Morley, D. (1992). Tecnologías de la información y la comunicación y la economía moral del hogar. Scielo, 15-31. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=2119023&pid=S0188-252X201000010000800044&lng=es](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=2119023&pid=S0188-252X201000010000800044&lng=es)
- Saldivia, B. E. (13 de febrero de 2019). Universidad nacional Entre Rios. Obtenido de Apropiación de las Tecnologías de Información y Comunicación como Generadoras de Innovaciones Educativas: <https://www.redalyc.org/journal/145/14560146013/html/>
- Salguero, C. E. (s.f.). repositorio universidad politecnica salesiana. Obtenido de ANÁLISIS DE LAS HERRAMIENTAS EDUCOMUNICACIONALES EN: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27962/1/TTQ1556.pdf>
- salusplay. (s/f de s/f de s/f). salusplay. Obtenido de salusplay: <https://www.salusplay.com/apuntes/apuntes-metodologia-de-la-investigacion/tema-5-la-muestra-y-la-poblacion-de-estudio>
- Sandoval, L. R. (2019). La apropiación de tecnologías en América Latina: una genealogía conceptual. Virtualis. doi:<https://doi.org/10.2123/virtualis.v10i19.296>
- Sandoval, L. R. (2022). Consejo de Comunicación. Obtenido de Tecnologías y vida cotidiana: una revisión: [https://repositorio.consejodecomunicacion.gob.ec//handle/CONSEJO\\_REP/4190](https://repositorio.consejodecomunicacion.gob.ec//handle/CONSEJO_REP/4190)
- Schramm, W. (1954). Process and Effects of Mass Communication. MASS COMMUNICATION RESEARCH, 14. Obtenido de [https://www.academia.edu/11592515/MODELO\\_DE\\_COMUNICACION\\_DE\\_SCHRAMM](https://www.academia.edu/11592515/MODELO_DE_COMUNICACION_DE_SCHRAMM)
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1963). THE MATHEMATICAL THEORY OF COMMUNICATION. Estados Unidos de América: THE UNIVERSITY OF ILLINOIS PRESS . URBANA. doi:[https://monoskop.org/images/b/be/Shannon\\_Claude\\_E\\_Weaver\\_Warren\\_The\\_Mathematical\\_Theory\\_of\\_Communication\\_1963.pdf](https://monoskop.org/images/b/be/Shannon_Claude_E_Weaver_Warren_The_Mathematical_Theory_of_Communication_1963.pdf)
- Significados, E. (30 de septiembre de 2024). Enciclopedia significados. Obtenido de Paradigma sociocultural: <https://www.significados.com/paradigma-sociocultural/>
- Solis, L. D. (7 de Mayo de 2019). Investigaliacr.com. Obtenido de Investigalia: <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-de-investigacion-la-naturaleza-del-estudio/>
- Squire, K. (04 de 02 de 2021). Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. Obtenido de <https://www.researchgate.net/profile/Amy-Lu->

- 8/publication/311654582\_Video\_Games\_and\_Learning\_Teaching\_and\_Participatory\_Culture\_in\_the\_Digital\_Age/links/5b216cb8aca272277fa95dc3/Video-Games-and-Learning-Teaching-and-Participatory-Culture-in-the-Digital-Ag
- Tamayo Ruiz, C., & Paz Salas, N. (2025). Ruray Ñan: impulsando la educación rural con tecnología Offline en las comunidades de Puéllaro, Quito. *Polo del Conocimiento*, 2332-2352. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v10i7.10022>
- Telefonica. (2022). Obtenido de <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/que-es-la-inclusion-digital-y-cuales-son-sus-beneficios/>
- TIC. (7 de 2016). conceptos. Obtenido de <https://concepto.de/tics/>
- UNIR. (3 de JULIO de 2025). Brecha digital: ¿qué es y cuáles son sus consecuencias? Una forma más de desigualdad. Obtenido de <https://www.unir.net/revista/educacion/brecha-digital-que-es/>
- UNIR. (22 de octubre de 2025). Tecnología en la educación: importancia, ventajas y futuro. Obtenido de <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/tecnologia-educativa/#:~:text=%C2%BFC%C3%B3mo%20se%20puede%20implementar%20la,offline%20o%20de%20bajo%20consumo.>
- Vargas, A. M. (2023). APROPIACIÓN DE LAS TIC EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA: UNA MIRADA DESDE EL PENSAMIENTO COMPLEJO. *Legacy*, 148. Obtenido de <https://legacy.ecotec.edu.ec/content/uploads/investigacion/libros/apropiacion-tic.pdf>
- Vargas, A. M. (14 de SEPTIEMBRE de 2024). UIDE. Obtenido de Una mirada desde el pensamiento complejo a la apropiación de las TIC en la docencia universitaria: <https://biblio.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/390>
- Vygotsky, L. (1934). Teoría de las emociones. AKAL, 246. Obtenido de [https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=ENZ8oUOF7AEC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Lev+Vygotsky+\(1934\)&ots=SGTpdzGfY&sig=5XGTNR5X3kdiIW\\_zHLXnZph3ZXc#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=ENZ8oUOF7AEC&oi=fnd&pg=PA5&dq=Lev+Vygotsky+(1934)&ots=SGTpdzGfY&sig=5XGTNR5X3kdiIW_zHLXnZph3ZXc#v=onepage&q&f=false)
- Vygotsky, L. (1978). La Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky. *Dialnet*, 253-254. Obtenido de <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-LaZonaDeDesarrolloProximoYLaZonaSincreticaDeRepres-48359.pdf>
- Watzlawick, P., Beavin Bavelas, J., & Jackson, D. (1991). TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN HUMANA. *Holos Sánchez Bodas y Berneman*, 185. Obtenido de <https://holossanchezbodas.com/wp-content/uploads/2020/05/teoria-de-la-comunicacion-humana-watzlawick-1.pdf>

# ANEXOS

## Anexo 1 Certificado Anti plagio

 Certificado de análisis  
Compilatio Magister+ | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR (UEB)

mateo 26 tesis.docx final\_ANTIPLAGIO

ID : c1f1e4eb56e21486c9da6f0976e427b2514d264a

 **10%**  
Textos sospechosos

Nombre del fichero : mateo 26 tesis.docx final\_ANTIPLAGIO.txt  
Tamaño del archivo original : 617,66 kB  
Número de palabras : 11.115  
Número de caracteres : 91544

Depositante : KLEBER RENATO ROMERO QUIROGA  
Fecha de depósito : 27 de abril de 2026  
Tipo de carga : Interface  
Fecha de fin de análisis : 27 de abril de 2026

### Resumen (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

 **Similitudes** **7%**

 Sintáctica 7%  Semántica No medido

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



 **Detección de IA** **4%**

Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.

Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.



 **Idiomas no reconocidos** **7%**

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.

Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.

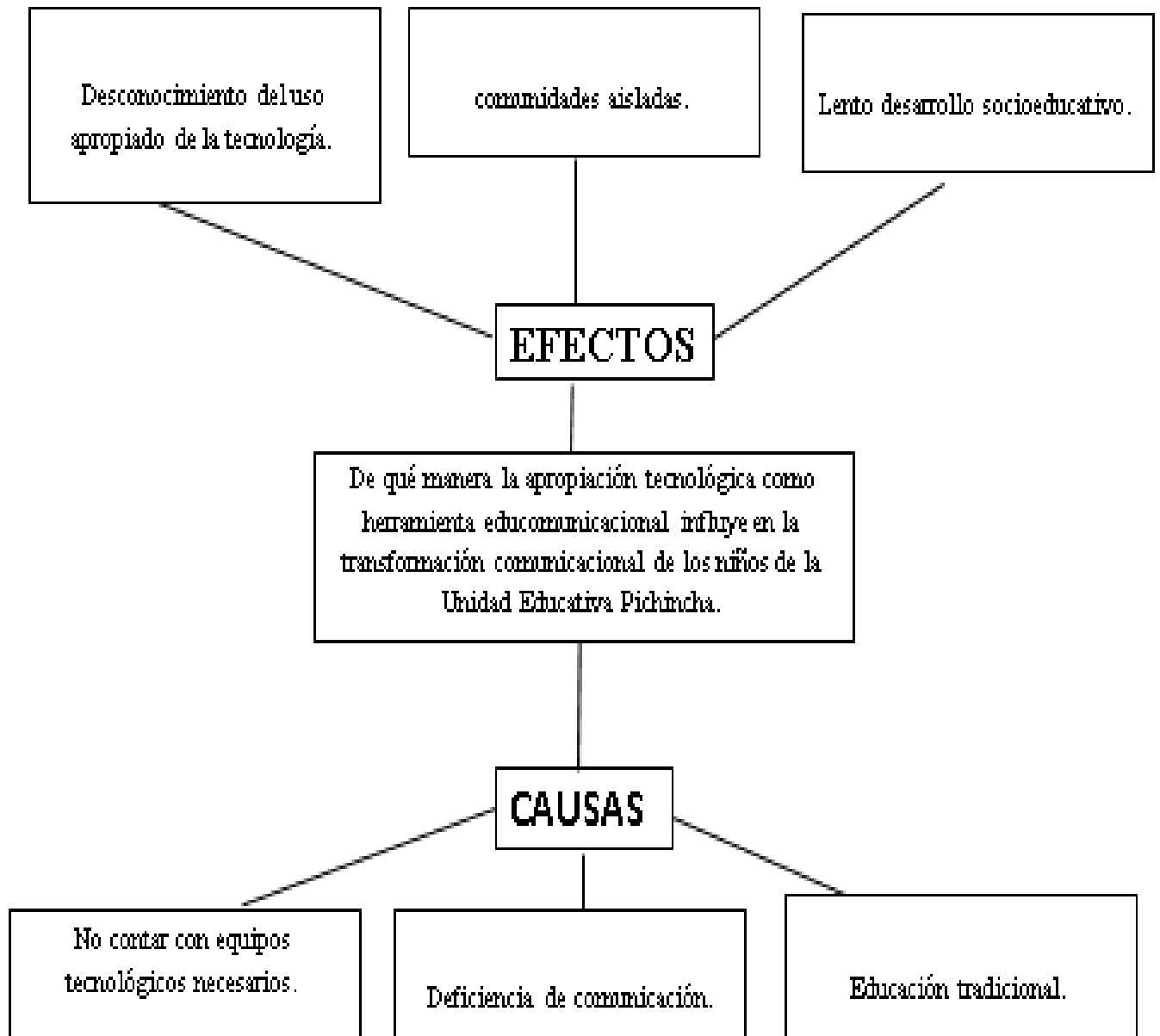


No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :

 **Textos entre comillas** **<1%**

Pasajes entre comillas, a menudo indicativos de una cita.

## Anexo 2. Árbol de problemas



### Anexo 3. Cronograma de Gantt

ACTIVIDADES	Meses	Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril			
	Semanas																				
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Elección de tema																					
Fase de investigación																					
Revisión bibliográfica																					
Presentación del perfil																					
Identificación y selección de la población																					
Elaboración del primer borrador																					
Aplicación de la encuesta																					
Aplicación de la entrevista																					
Tabulación de datos																					
Elaboración final del trabajo de titulación																					
Revisiones de tutor y pares																					
Correcciones																					
Elaboración del informe final																					
Defensa del trabajo final																					

Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

## Anexo 4.

### Presupuesto

<b>DETALLE</b>	<b>COSTO</b>
Material tangible	60
Material intangible	50
Transporte y movilización	80
Internet	75
Material de escritorio	60
Programación de video juego	120
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 445</b>

Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

## Anexo 5. OPERACIONALIZACION DE CATEGORIAS

Categoría independiente	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos
Apropiación Tecnológica	Desarrollo dinámico de incorporación, adaptación y transformación de herramientas tecnológicas en prácticas socioculturales, desde el uso instrumental hasta mediaciones críticas-	Dimensión funcional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceso y tenencia</li> <li>- Frecuencia de uso</li> <li>- Operatividad básica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuenta con celular / Tablet propia?</li> <li>- ¿Horas diarias que usa WhatsApp / Zoom?</li> <li>- ¿Maneja abrir / cerrar de apps básicas?</li> </ul>
		Dimensión Exploratoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Curiosidad tecnológica</li> <li>- Prueba-error</li> <li>- Combinación de herramientas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Busca funciones nuevas en apps?</li> <li>- ¿Combina WhatsApp + Canva?</li> <li>- ¿Prueba filtros / edición espontánea?</li> </ul>
		Dimensión Estratégica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selección contextual</li> <li>- Adaptación de necesidades</li> <li>- Optimización de procesos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Elige apps según la tarea?</li> <li>- ¿Modifica formatos de clase?</li> <li>- ¿Planifica una secuencia de herramientas?</li> </ul>
		Dimensión Crítica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discernimiento de fuentes</li> <li>- Ética digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Verifica noticias antes de compartir?</li> <li>- ¿Pide permiso para fotografiar a sus compañeros?</li> </ul>

	creativas contextualizadas. <b>(Druetta, 2022)</b>		- Conciencia de brechas	- ¿Reconoce que no todos tienen internet?
		Dimensión Creativa	- Innovación de contenidos - Diseño de narrativas - Generación de dispositivos	- ¿Crea videos propios? - ¿Diseña carteles en clase? - ¿Graba audios explicativos?

Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

<b>Categoría dependiente</b>	<b>Conceptualización</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems básicos</b>
Transformación comunicacional	Transición paradigmática de interacciones presenciales tradicionales hacia una comunicación digital, la cual fue mediada a través de mensajería instantánea y redes sociales, caracterizada por preferencia de felicitaciones textuales sobre reducción de atención presencial, mayor conectividad con riesgo de	Dimensión dialógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Feedback recíproco</li> <li>- Escucha activa</li> <li>- Negociación de significados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Docentes responden sus mensajes?</li> <li>- ¿Compañeros formulan sus ideas?</li> <li>- ¿Acuerdan actividades juntos?</li> </ul>
		Dimensión participativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma de decisiones</li> <li>- Coproducción de contenidos</li> <li>- Representación de voces</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Hablan de temas digitales?</li> <li>- ¿Editan documentos grupales?</li> <li>- ¿Salen en videos institucionales?</li> </ul>
		Dimensión inclusiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceso equitativo</li> <li>- Reconocimiento de diferencias</li> <li>- Acomodación de necesidades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Todos usan dispositivos?</li> <li>- ¿Adaptan lenguaje que todos entiendan?</li> <li>- ¿Ayudan a entender la tecnología?</li> </ul>
		Dimensión creativa expresiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diversidad de formatos</li> <li>- Narrativas originales</li> <li>- Estéticas contextualizadas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Crean videos en clase?</li> <li>- ¿Diseñan carteles propios?</li> <li>- ¿Graban historias locales?</li> </ul>
		Dimensión identitaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Narrativas colectivas</li> <li>- Símbolos compartidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Comparten logros en redes?</li> <li>- ¿Guardan archivos académicos?</li> </ul>

	<p>malentendidos y fake news, demandando integración equilibrada. <b>(Abanades Sánchez &amp; Vargas Delgado, 2025)</b></p>		<p>- Memorias institucionales</p>	<p>- ¿Siente orgullo escolar?</p>
--	--	--	-----------------------------------	-----------------------------------

Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

## Anexo 6. Encuesta

**ESTUDIO DE LA APROPIACIÓN  
TECNOLÓGICA COMO HERRAMIENTA  
EDUCOMUNICACIONAL PARA LA  
TRANSFORMACIÓN COMUNICACIONAL  
EN UNIDADES EDUCATIVAS**

jumontenegro@gmail.es.ueb.edu.ec [Cambiar de cuenta](#)

No compartido

¿Utilizas herramientas tecnológicas (celular, computadora, internet) para apoyar tu aprendizaje en la Unidad Educativa?

Sí

No

Tal vez

¿Considera que la tecnología facilita la comunicación entre miembros de la comunidad educativa?

Sí

No

¿Considera que la tecnología facilita la comunicación entre miembros de la comunidad educativa?

Sí

No

¿Con qué frecuencia emplea plataformas digitales (WhatsApp, Facebook, Zoom, etc.) para fines académicos?

Siempre

A veces

Nunca

¿Cree que el uso de redes sociales puede fortalecer la participación en proyectos escolares?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

¿Ha recibido capacitación u orientación sobre el uso responsable de la tecnología en el ámbito educativo?

Sí

No

Tal vez

¿Cree usted que la tecnología motiva a participar más en actividades educativas?

Sí

No

Tal vez

¿Con qué frecuencia se utilizan recursos tecnológicos en las clases o actividades de la institución?

Siempre

A veces

Nunca

¿Cree que usar la tecnología en la escuela ayuda a mejorar la enseñanza y el aprendizaje?

Sí

No

Tal vez

¿La tecnología ha mejorado la manera en que se comunican estudiantes y docentes?

Sí

No

Tal vez

¿Cree que el uso de la tecnología en la escuela puede mejorar la relación educativa?

Sí

No

Tal vez

[Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Este formulario se creó en Universidad Estatal de Bolívar - [Compartir con el propietario del formulario](#)

¿Parece sospechoso este formulario? [Informe](#)

Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026

## **Anexo 7.**

### **Preguntas de la Entrevista**

1. ¿Cómo usas las redes sociales o herramientas digitales en tu día a día en la escuela?
2. ¿Qué beneficios y problemas encuentras al usar tecnología para comunicarte o compartir ideas con compañeros y estudiantes?
3. ¿Cómo ayudarían las herramientas tecnológicas a participar en actividades de la escuela?
4. ¿De qué manera la tecnología te permite compartir o aprender saberes locales o conocimientos?
5. ¿Qué cambios existirían en cómo se comunican las personas en la escuela gracias a las redes sociales o apps?

**Anexo. 8.**

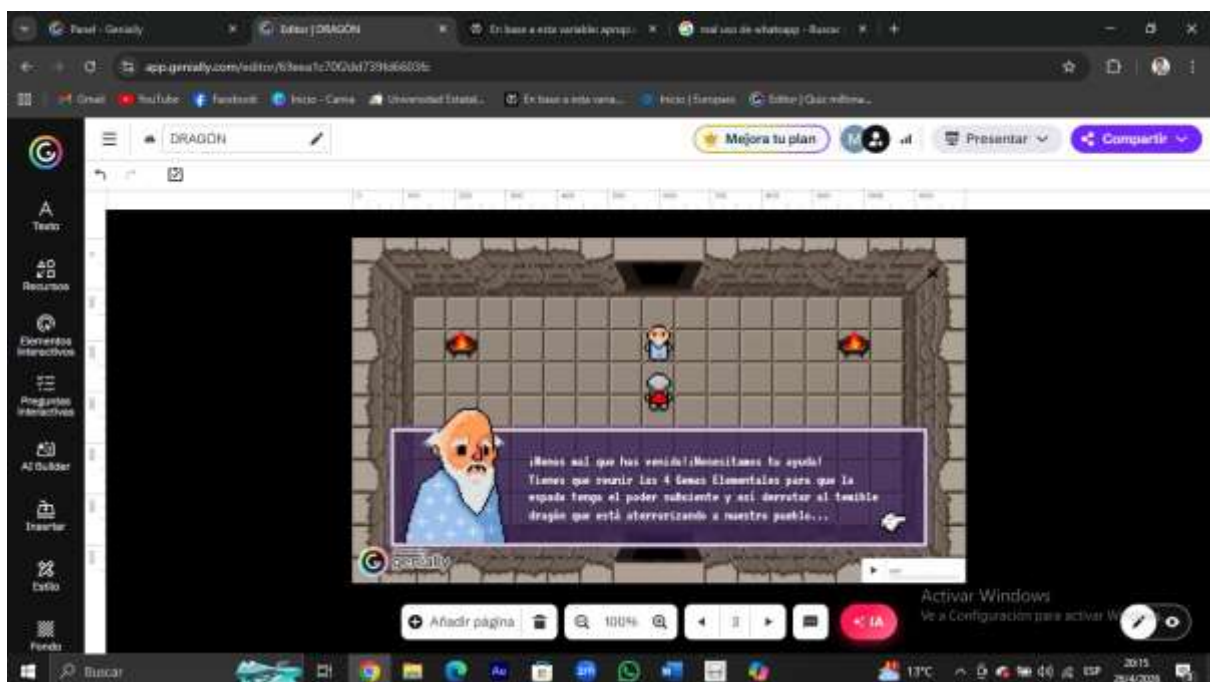
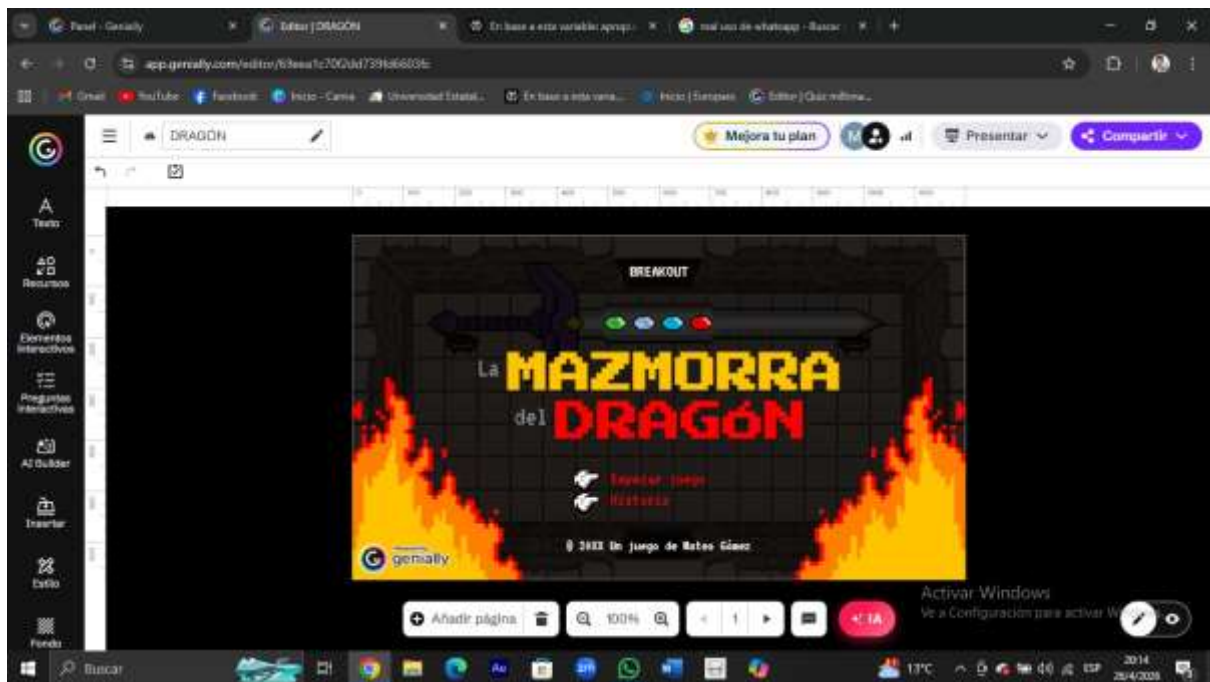
**Evidencia de aplicación de entrevista**

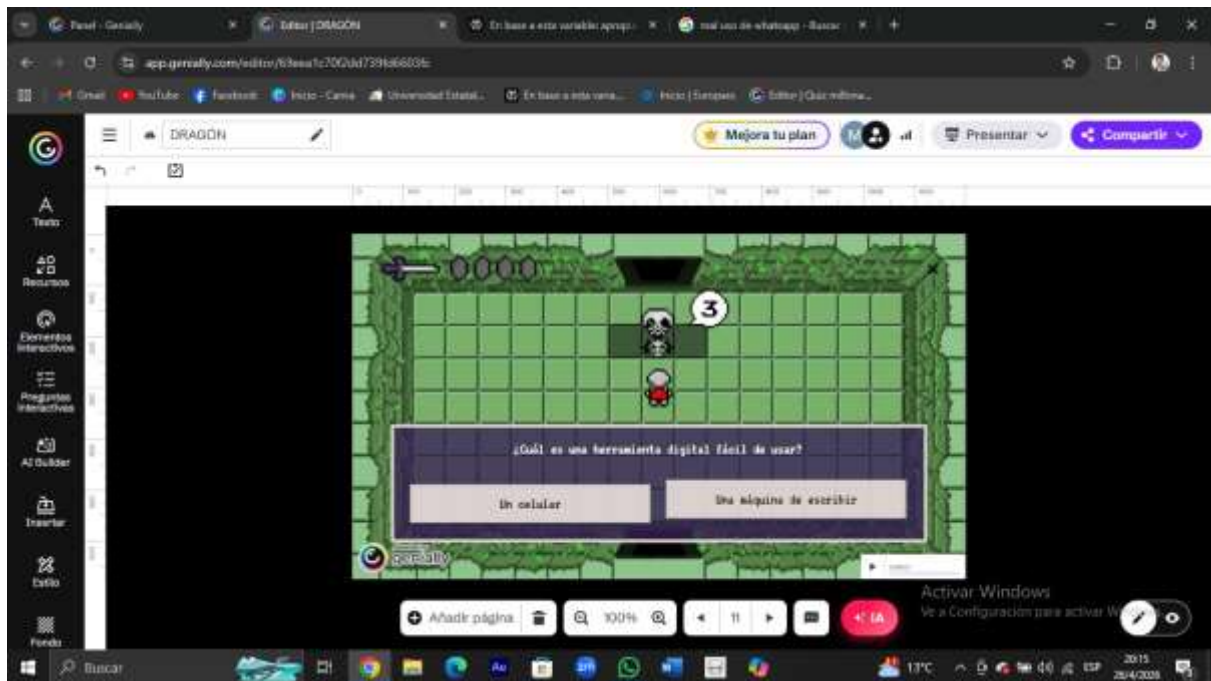
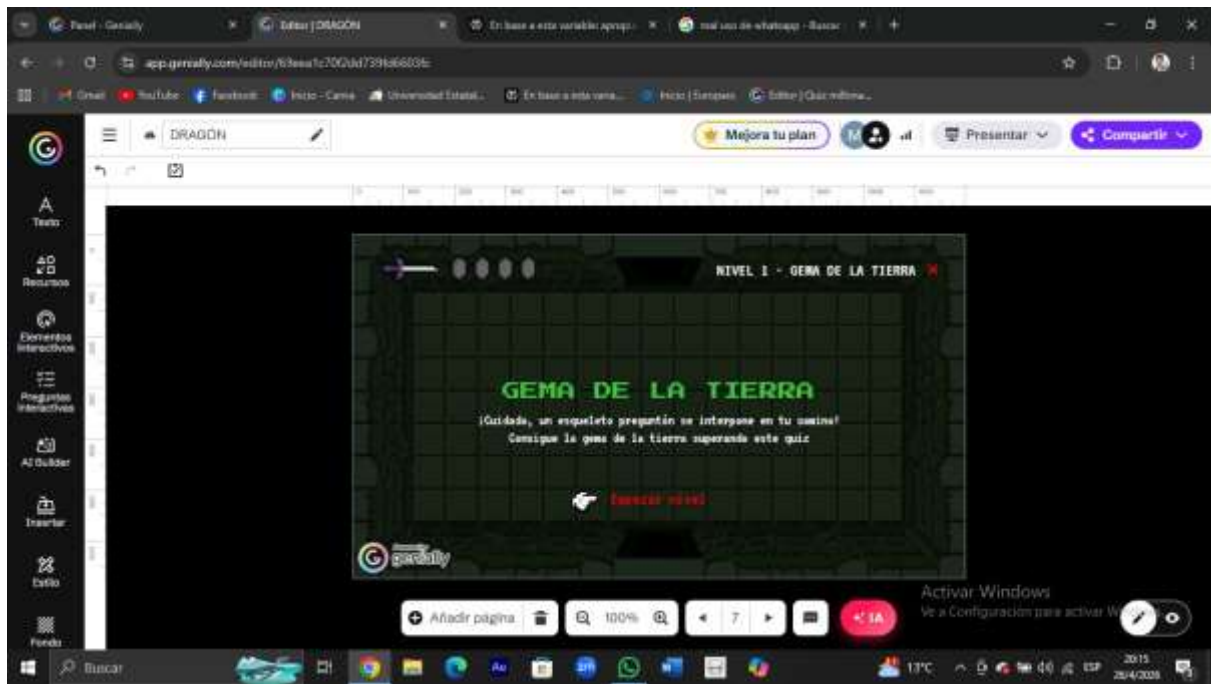


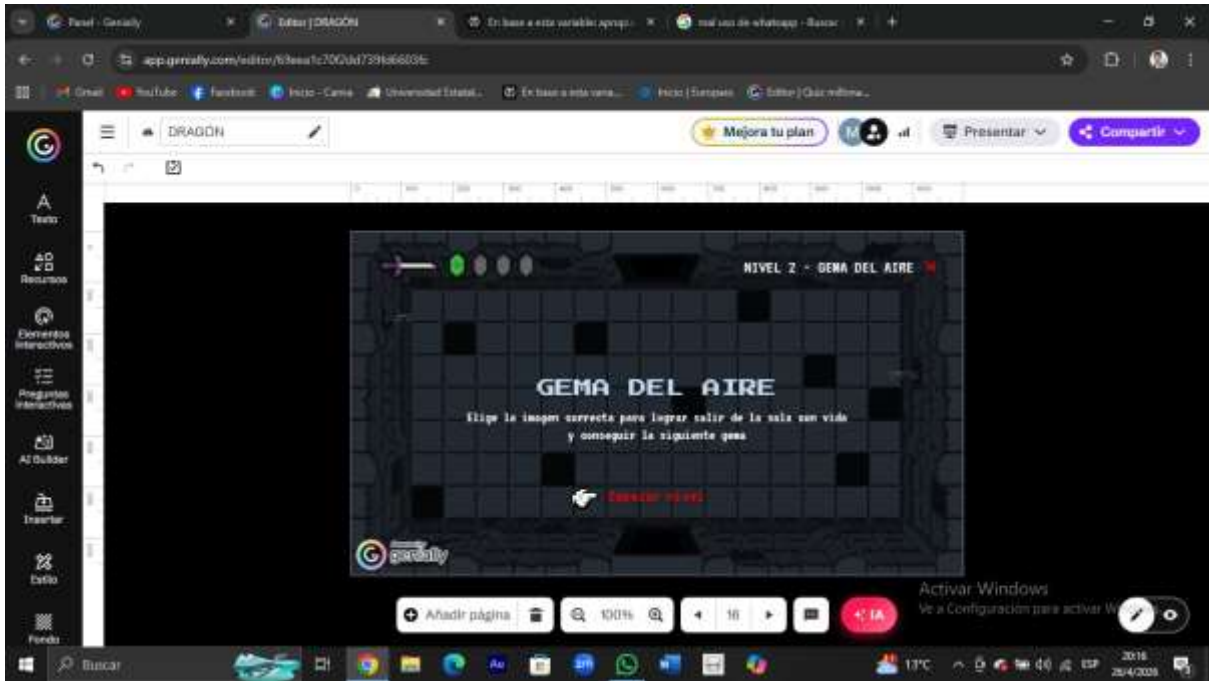
Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026  
Evidencia de entrevista

## Anexo 9.

### EVIDENCIA VIDEO JUEGO







Fuente. Mateo Sebastián Gómez Albán 2026