



#### IV. Alfabetización mediática y formación de profesores

### **Kahoot como recurso de evaluación en la Educación Superior**

Kahoot as an evaluation resource in Higher Education

**Geovanna Salazar-Vallejo**

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador  
gesalazar2@utpl.edu.ec

**Diana Rivera-Rogel**

Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador  
derivera@utpl.edu.ec

### **Resumen**

El diseño de cursos gamificados tiene implicaciones significativas en el aprendizaje de los estudiantes y para los educadores que deseen desarrollar entornos de aprendizaje dinámicos. Kahoot tiene potencial para mejorar los puntajes de los estudiantes, evaluar el contenido impartido y medir el avance del aprendizaje. La presente investigación muestra, a través de una metodología cuantitativa, cómo 65 estudiantes de la asignatura de Métodos de Investigación Cuantitativa de la carrera de Psicología Clínica de la Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador), mejoraron sus aprendizajes de manera individual y grupal con el uso de la herramienta Kahoot, demostrando su factibilidad para reforzar los resultados académicos obtenidos y procesar el conocimiento durante la formación profesional.

### **Abstract**

Gamified course design has significant implications for student learning and for educators who wish to develop dynamic learning environments. Kahoot has the potential to improve student scores, assess the content taught, and measure learning progress. This research shows, through a quantitative methodology, how 65 students of the Quantitative Research Methods course of the Clinical Psychology degree at the Technical University of Loja (Ecuador), improved their individual and group learning with the use of the Kahoot tool, demonstrating its feasibility to reinforce the academic results obtained and to process knowledge during professional training.

### **Palabras clave / Keywords**

Kahoot; gamificación; innovación; aprendizaje gamificado; cursos; psicología clínica.  
Kahoot; gamification; innovation; gamified learning; courses; clinical psychology.

---

## 1. Introducción

En los últimos años, la tecnología se integra cada vez más en los entornos de enseñanza, para mejorar el compromiso, la motivación y la dinámica del aula, al potenciar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en general. La gamificación refuerza el conocimiento temático y motiva la participación del alumnado dentro de un curso determinado (Licorish et al., 2018; Orhan-Göksün & Gürsoy, 2019). En los entornos educativos, es necesario establecer el mejor diseño gamificado que se utilizará como herramienta de evaluación formativa, considerando que los estudiantes tienen actitudes positivas hacia la aplicación de juegos digitales (Felszeghy et al., 2019; Wichadee & Pattanapichet, 2018).

En este contexto, Iwamoto et al. (2017), sugirieron que herramientas pedagógicas como Kahoot tienen el potencial de mejorar los puntajes de los exámenes de alto impacto a nivel de universidad. Esta herramienta, de acuerdo con Curto-Prieto et al. (2019), basa su potencial en responder a cuestionarios online creados por el profesor, a través de dispositivos móviles, y comprobar en unos segundos tanto los resultados personales como de compañeros. Como manifiesta Grinias (2017), Kahoot para una revisión integral del contenido, se convierte en un juego de evaluación, donde los estudiantes compiten; esto resulta útil y divertido para los alumnos participantes.

Para Holbrey (2020: 9) «es fundamental que las universidades proporcionen entornos que fomenten el aprendizaje activo y apoyen el desarrollo emocional de ser y convertirse en un estudiante de educación superior». Con el despliegue de sistemas tecnológicos, se agregan elementos de juego y se empieza a utilizar sistemas de respuesta de estudiantes en línea basados en juegos. Se cambia la perspectiva del proceso de aprendizaje pasivo, convirtiendo a los estudiantes en protagonistas activos del proceso, para lograr objetivos específicos (Turan & Meral, 2018; López-Carrillo et al., 2019). La presencia y disponibilidad de herramientas electrónicas mejora la interacción en el aula, especialmente entre docentes y estudiantes, lo que facilita la detección de problemas o deficiencias que surjan durante el proceso de aprendizaje (Campillo-Ferrer et al., 2020).

Herramientas como Kahoot posibilitan una actuación libre respecto a las actividades asignadas, y para Torres-Toukoumidis et al. (2018), combinan el entretenimiento con una estructura académica capaz de fortalecer los conocimientos impartidos de forma oral. La ludificación de las actividades de instrucción es un enfoque útil para promover entornos de aprendizaje más efectivos al aumentar la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la competencia en el aula (Cameron & Bizo, 2019); es un recurso de comunicación que permite a los estudiantes interactuar con el instructor (interacción de persona a persona) y con la aplicación (interacción de persona a persona) (Florenthal, 2019).

## 2. Metodología

La presente investigación emplea una metodología cuantitativa, que parte de los reportes emitidos por la plataforma de aprendizaje Kahoot. Emplea una muestra no probabilística, conformada por dos paralelos universitarios pertenecientes a la carrera de Psicología Clínica

de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), que desarrollan sus actividades académicas presenciales en el periodo abril-agosto 2022 en la materia de Métodos de Investigación Cuantitativa: paralelo B (n=38) y paralelo C (n=27).

A través de Kahoot, se establecen tres momentos de evaluación:

- Momento 1: Desarrollado al inicio del ciclo académico (de forma individual).
- Momento 2: Desarrollado a mitad del ciclo académico (en equipos).
- Momento 3: Desarrollado en la parte final del ciclo académico (de forma individual).

Las temáticas evaluadas responden al plan de estudios de la asignatura. Se inicia con aspectos generales de la asignatura hasta adentrarse en cuestiones específicas que implica mayor nivel de complejidad según lo estipulado en la estructura académica de la materia.

### 3. Resultados

Al inicio del ciclo académico, se establece una primera dinámica dentro de la plataforma Kahoot, para evaluar conceptos básicos referentes a la investigación y métodos cuantitativos. Esta evaluación se desarrolló al finalizar la primera clase, contó con 24 participantes en el paralelo C (clase dictada el lunes) y 37 en el B (clase dictada jueves). El nivel de participación es óptimo, con estudiantes que en su totalidad responden las 9 interrogantes planteadas y alcanzan un índice de preguntas correctas de 75% en el paralelo C y 74.56% en el B; los puntajes entre ambos paralelos no presentan una diferencia representativa.

Tabla 1. Evaluación inicial aplicada		
	C	B
Fecha	11 de abril 2022	14 de abril 2022
Creado por	Geovanna Salazar	Geovanna Salazar
Jugadores	27	38
Jugadas	9/9	9/9
Total de respuestas correctas	75%	74,56%
Total de respuestas incorrectas	25%	25,44%
Puntuación media	5.720 puntos	5.711 puntos

Desglosando las temáticas establecidas, se obtiene un nivel de aciertos elevado por cada pregunta, considerando que fue el primer acercamiento de los estudiantes a estos temas. Si bien la mayoría de las interrogantes superan el 75% de asertividad, dos aspectos merecen una intervención o aclaración de dudas: naturaleza de la investigación cuantitativa y característica de este método investigativo. Los estudiantes asimilaron y procesaron el cuestionario en un lapso no mayor a 30 segundos, por ende, los porcentajes presentados dan cuenta de la comprensión de contenidos generada en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En la segunda dinámica, aplicada esta vez de forma grupal, se eleva el nivel de complejidad y se alcanza las 10 preguntas propuestas a los grupos participantes, vinculadas al origen de un proyecto de investigación cuantitativa y a las ideas de investigación. Cada pregunta (excepto la 8), presenta cuatro opciones de respuesta, donde solo una es la correcta; los grupos se enfrentan a diferentes contenidos o afirmaciones y través de un trabajo cooperativo deben elegir la que consideren adecuada y les permita acumular mayor cantidad de puntos que sus contrincantes.

<b>Tabla 2. Temáticas y resultados de la evaluación inicial aplicada</b>		
	<b>Paralelo C</b>	<b>Paralelo B</b>
<b>Concepto de investigación (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	83,33%	92,1%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos
<b>Principales enfoques presentados en la investigación (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	100%	89,47%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos
<b>Característica del enfoque cuantitativo (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	95,83%	89,47%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos
<b>Característica del enfoque cuantitativo (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	79,17%	65,79%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos
<b>Característica del enfoque cuantitativo (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	45,83%	68,42%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos
<b>Característica del enfoque cuantitativo (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	95,83%	92,11%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos
<b>Realidad subjetiva (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	83,33%	76,32%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos
<b>Realidad objetiva (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	87,5%	86,84%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos
<b>Naturaleza de la investigación cuantitativa (4 opciones de respuesta)</b>		
Jugadores correctos (%)	4,17%	10,57%
Duración de la pregunta	30 segundos	30 segundos

Como resultado, se obtiene que: en el paralelo C, el grupo líder consigue 9.657 puntos, frente a los 7086 que alcanzan quienes se encuentran en el último lugar. Los grupos evidencian un nivel elevado de respuestas correctas en las interrogantes establecidas, al obtener un máximo de dos equivocaciones, es decir un 20% del total. Por otro lado, en el paralelo B, el grupo con mayor puntaje presenta 9.511 puntos, índice superior a los 6.796 que muestran quienes obtienen el último lugar. De forma similar al curso anterior, los aciertos son elevados, con un máximo de tres equivocaciones, es decir un 30% del total.

<b>Tabla 3. Temáticas establecidas para competencia entre equipos a mitad del ciclo académico</b>		
		<b>Opciones de respuesta</b>
Pregunta 1	¿Cómo se originan las investigaciones cuantitativas?	4
Pregunta 2	Señale la fuente de idea para una investigación	4
Pregunta 3	¿Cómo surgen las ideas de investigación?	4
Pregunta 4	Señale el motor de idea para investigar.	4
Pregunta 5	¿A qué se refiere la vaguedad de las ideas iniciales?	4
Pregunta 6	¿Por qué es necesario conocer los antecedentes?	4
Pregunta 7	¿Por qué es importante investigar previamente los temas?	4
Pregunta 8	¿Las buenas ideas pueden fomentar nuevas interrogantes y cuestionan?	2
Pregunta 9	Seleccione un criterio para generar ideas.	4
Pregunta 10	Recomendación para desarrollar ideas y comenzar la investigación	4

Para una etapa final, se aumenta la dificultad de las interrogantes, con temáticas como: hipótesis, variable dependiente e independiente, estudios experimentales y no experimentales.

**Tabla 4. Resultados de competencias grupales a mitad del ciclo académico**

Posiciones de los grupos	Puntaje total	Respuestas correctas	Respuestas incorrectas
<b>Paralelo C</b>			
1	9657	10	0
2	9596	10	0
3	8739	9	1
4	8392	9	1
5	8127	9	1
6	8004	9	1
7	7834	9	1
8	7493	8	2
9	7477	8	2
10	7086	8	2
<b>Paralelo B</b>			
1	9511	10	0
2	9006	10	0
3	7859	8	2
4	7761	8	2
5	7526	8	2
6	6926	7	3
7	6924	7	3
8	6796	7	3

tales con sus respectivos tipos, poblaciones, muestra probabilística y no probabilística, recolección de datos, análisis de datos cuantitativos. Una vez planteadas las preguntas, se delimita nuevamente cuatro opciones de respuestas para que el alumno escoja la que considera correcta, en un tiempo que no excede el minuto y que la propia plataforma Kahoot empieza a cronometrar una vez presentada en pantalla la pregunta.

Como lo indica la Tabla 5, en el paralelo C el desarrollo de las interrogantes sobre las temáticas tratadas en clase es satisfactorio en la mayoría de los ítems. Aunque algunas preguntas (4 de 20) informan un índice bajo de respuestas correctas, una gran mayoría demuestran una adquisición de conocimientos óptima y solvencia del alumno en el proceso de aprendizaje a través de tecnologías digitales, que incluyen el uso de su dispositivo móvil para efectuar estas tareas. Finalmente, estas mismas interrogantes aplicadas al paralelo B cambian en los valores finales obtenidos, que incluso superan y son mejores que los índices ya óptimos presentados por el curso anterior.

De esta forma, se obtiene una estimado de respuestas correctas que oscila entre un 92.11% como valor mínimo y llegado a un

<b>Tabla 5. Evaluación individual etapa final – Paralelo C</b>				
Pregunta	Respuestas correctas	Tiempo de duración	Tiempo medio de respuesta (segundos)	Opciones de respuesta
1	75%	60 segundos	22,71 segundos	4
2	67,86%	60 segundos	17,13 segundos	4
3	85,71%	60 segundos	10 segundos	4
4	50%	60 segundos	56,90 segundos	4
5	64,29%	60 segundos	42,43 segundos	4
6	85,71%	60 segundos	34,47 segundos	4
7	35,71%	20 segundos	13,63 segundos	4
8	78,57%	60 segundos	39,17 segundos	4
9	85,71%	60 segundos	13,20 segundos	4
10	85,71%	60 segundos	22,80 segundos	4
11	75%	60 segundos	18,64 segundos	4
12	82,14%	60 segundos	34,11 segundos	4
13	78,57%	60 segundos	18,51 segundos	4
14	78,57%	60 segundos	23,77 segundos	4
15	85,71%	60 segundos	25,43 segundos	4
16	53,53%	60 segundos	45,25 segundos	4
17	82,14%	60 segundos	18,37 segundos	4
18	85,74%	60 segundos	19,29 segundos	4
19	78,57%	60 segundos	15,57 segundos	4
20	7,14%	60 segundos	25,07 segundos	4
Total respuestas correctas	71,07%			
Total respuestas incorrectas	28,93%			

100% como máximo, es decir, en varias preguntas todos los alumnos contestaron correctamente y no existió equivocaciones por parte de ninguno. A excepción de una pregunta, que por su estructura tuvo un tiempo inferior (20 segundos), todas contaron con un minuto disponible para seleccionar la opción que se considere pertinente.

<b>Tabla 6. Evaluación individual etapa final – Paralelo B</b>				
<b>Pregunta</b>	<b>Respuestas Correctas</b>	<b>Tiempo de duración</b>	<b>Tiempo medio de respuesta (segundos)</b>	<b>Opciones de respuesta</b>
1	92,11%	60 segundos	21,69 segundos	4
2	97,37%	60 segundos	32,24 segundos	4
3	97,37%	60 segundos	27,45 segundos	4
4	91,11%	60 segundos	15,67 segundos	4
5	94,74%	60 segundos	8,98 segundos	4
6	92,11%	60 segundos	17,38 segundos	4
7	86,84%	20 segundos	13,98 segundos	4
8	97,37%	60 segundos	13,61 segundos	4
9	100%	60 segundos	5,31 segundos	4
10	94,74%	60 segundos	19,33 segundos	4
11	100%	60 segundos	7,30 segundos	4
12	94,74%	60 segundos	34,17 segundos	4
13	97,37%	60 segundos	3,81 segundos	4
14	97,37%	60 segundos	22,27 segundos	4
15	100%	60 segundos	4,85 segundos	4
16	100%	60 segundos	15,67 segundos	4
17	100%	60 segundos	4,83 segundos	4
18	100%	60 segundos	5,45 segundos	4
19	100%	60 segundos	7,55 segundos	4
20	97,37%	60 segundos	12,16 segundos	4
Total respuestas correctas	96,84%			
Total respuestas incorrectas	3,16%			

#### **4. Discusión y conclusiones**

Los procesos de enseñanza-aprendizaje demandan la utilización de plataformas digitales destinadas a la evaluación a través de la gamificación. Como lo proponen Tsay et al. (2018), el diseño de cursos gamificados tiene implicaciones significativas para los educadores que deseen desarrollar entornos de aprendizaje atractivos mediados por tecnología que mejoren el aprendizaje de los estudiantes. El modelo de aprendizaje sustentado en una tecnología como Kahoot, adquiere una importancia significativa, no solo por la practicidad en la transmisión del conocimiento, sino por el aspecto dinámico e innovador que implica, al punto de inducir una participación conjunta con resultados académicos favorables para el desarrollo del alumno. Para Curto-Prieto et al. (2019), uno de los principales objetivos en la educación es aumentar la motivación de los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo, así, el uso de tecnologías en las aulas que representen un aspecto familiar para los estudiantes, como el teléfono inteligente o la tableta, es una forma de lograr este objetivo.

En este sentido, Kahoot tiene un efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en las competencias formativas y el rendimiento académico medido a través de las notas del alumno (Guardia et al., 2019). La implementación de herramientas digitales como mediadoras de la educación superior, no solo es factible, sino también necesaria para potenciar los resultados obtenidos por los alumnos y su capacidad de procesar conocimientos durante su formación profesional.

---

## Referencias

- Cameron, K. E., & Bizo, L. A. (2019). Use of the game-based learning platform KAHOOT! to facilitate learner engagement in animal science students. *Research in Learning Technology*, 27, 1-14. <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2225>
- Campillo-Ferrer, J., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in higher education: Impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies. *Sustainability*, 12(12), 1-13. <https://doi.org/10.3390/SU12124822>
- Curto-Prieto, M., Orcos-Palma, L., Blázquez-Tobías, P., & León, F. (2019). Student Assessment of the Use of Kahoot in the Learning Process of Science and Mathematics. *Education Sciences*, 9(1), 1-13. <https://doi.org/10.3390/educsci9010055>
- Felszeghy, S., Pasonen-Seppänen, S., Koskela, A., Nieminen, P., Härkönen, K., Paldanius, K.M. A., Gabbouj, S., Ketola, K., Hiltunen, M., Lundin, M., Haapaniemi, T., Sointu, E., Bauman, E.B., Gilbert, G.E., Morton, D., & Mahonen, A. (2019). Using online game-based platforms to improve student performance and engagement in histology teaching. *BMC Medical Education*, 19(1), 1-11. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1701-0>
- Florenthal, B. (2019). Students' motivation to participate via mobile technology in the classroom: A uses and gratifications approach. *Journal of Marketing Education*, 41(3), 234-253. <https://doi.org/10.1177/0273475318784105>
- Grinias, J.P. (2017). Making a game out of it: Using web-based competitive quizzes for quantitative analysis content review. *Journal of Chemical Education*, 94(9), 1363-1366. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.7b00311>
- Guardia, J.J., Del-Olmo, J.L., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: The case of kahoot! *On the Horizon*, 27(1), 35-45. <https://doi.org/10.1108/OTH-11-2018-0035>
- Holbrey, C.E. (2020). Kahoot! Using a game-based approach to blended learning to support effective learning environments and student engagement in traditional lecture theatres. *Technology, Pedagogy and Education*, 29(2), 191-202. <https://doi.org/10.1080/1475939x.2020.1737568>
- Iwamoto, D.H., Hargis, J., Taitano, E.J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot™ on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80-93. <https://bit.ly/2Mwb710>
- Licorish, S.A., Owen, H.E., Daniel, B., & George, J.L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- López-Carrillo, D., Calonge-García, A., Rodríguez-Laguna, T., Ros-Magán, G., & Lebrón-Moreno, J.A. (2019). Using gamification in a teaching innovation project at the university of Alcalá: A new approach to experimental science practices. *Electronic Journal of E-Learning*, 17(2), 93-106. <https://doi.org/10.34190/JEL.17.2.03>
- Orhan-Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via kahoot and quizizz. *Computers and Education*, 135, 15-29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Torres-Toukoudidis, Á, Ramírez-Montoya, M.S., & Romero-Rodríguez, L.M. (2018). Assessment and evaluation of games-based learning (gbl) in e-learning contexts. *Education in the Knowledge Society*, 19(4), 109-128. <https://doi.org/10.14201/eks2018194109128>
- Tsay, C.H., Kofinas, A., & Luo, J. (2018). Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study. *Computers and Education*, 121, 1-17. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.01.009>
- Turan, Z., & Meral, E. (2018). Game-based versus to non-game-based: The impact of student response systems on students' achievements, engagements and test anxieties. *Informatics in Education*, 17(1), 105-116. <https://doi.org/10.15388/infedu.2018.07>
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an English language class. *Teaching English with Technology*, 18(1), 77-92. <https://bit.ly/3px5p3G>

# REDES SOCIALES Y CIUDADANÍA

## CIBERCULTURAS PARA EL APRENDIZAJE

*Editores*

Ignacio Aguaded  
Arantxa Vizcaíno-Verdú  
Ángel Hernando-Gómez  
Mónica Bonilla-del-Río

# REDES SOCIALES Y CIUDADANÍA: CIBERCULTURAS PARA EL APRENDIZAJE

Colección *Redes sociales y ciudadanía*  
N. 2 *Ciberculturas para el aprendizaje*  
Primera Edición, octubre 2022

## Editores

Ignacio Aguaded  
Arantxa Vizcaíno-Verdú  
Ángel Hernando-Gómez  
Mónica Bonilla-del-Río

## Comité Científico

Dr. Ángel Hernando-Gómez  
Dr. Octavio Islas  
Dra. Paula Renés-Arellano  
Dr. Abel Suing  
Dr. Marco López-Paredes  
Dr. Diana Rivera-Rogel  
Dr. Julio-César Mateus  
Dr. Osbaldo Turpo-Gebera  
Dra. Patricia de-Casas-Moreno  
Dr. Antonio-Daniel García-Rojas  
Dra. Natalia González-Fernández  
Dra. Antonia Ramírez-García  
Mg. Sabina Civila  
Mg. Rigliana Portugal  
Mg. Mónica Bonilla-del-Río  
Mg. Arantxa Vizcaíno-Verdú  
Mg. Odiel Estrada-Molina

Grupo  
**Comunicar**  
Ediciones

**AlfaMed**



*Esta publicación no puede ser reproducida, ni parcial ni totalmente, ni registrada en/o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni formato, por ningún medio, sea mecánico, fotocopiado, electrónico, magnético, electroóptico o cualquier otro, sin el permiso previo y por escrito de la editorial.*

## Patrocinan



Universidad  
de Huelva

Depósito Legal: H 325-2022  
ISBN: 978-84-937316-9-4  
ISSN 2952-1629  
DOI: <https://doi.org/10.3916/Alfamed2022>

## DERECHOS RESERVADOS © 2022 de esta edición:

Grupo Comunicar Ediciones  
Mail box 527. 21080 Huelva (España)  
Administración: [info@grupocomunicar.com](mailto:info@grupocomunicar.com)  
Director: [director@grupocomunicar.com](mailto:director@grupocomunicar.com)  
[www.grupocomunicar.com](http://www.grupocomunicar.com)

Diseño: *Arantxa Vizcaíno-Verdú*  
Traducción inglés: *Emily Rookes*

Impreso en *Estigraf*, Madrid (España)



Este trabajo se ha elaborado en el marco de Alfamed (Red Euroamericana de Investigación en Competencias Mediáticas para la Ciudadanía), con el apoyo del Proyecto I+D+i (2019-2021), titulado «Youtubers e Intagrammers: La competencia mediática en los prosumidores emergentes», con clave RTI2018-093303-B-I00, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades de España y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER), y del Proyecto I+D+i (2020-2022), titulado «Instagrammers y youtubers para el empoderamiento transmedia de la ciudadanía andaluza. La competencia mediática de los instatubers», con clave P18-RT-756, financiado por la Junta de Andalucía en la convocatoria 2018 (Plan Andaluz de Investigación, Desarrollo e Innovación, 2020) y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).



Con el sugerente título de «Redes sociales y ciudadanía. Ciberculturas para el aprendizaje» presentamos en este texto una ingente obra colectiva de investigaciones, propuestas, reflexiones, estudios y proyectos en el emergente ámbito de la educación mediática.

Con 151 capítulos de 298 autores únicos se ofrece una panorámica general en un mundo postpandemia global con un análisis poliédrico del complejo entramado educocomunicativo que vivimos. Educadores, comunicadores y educocomunicadores, así como profesionales de los más diversos ámbitos de las ciencias sociales abordan aproximaciones complejas, apegadas a la práctica, sobre la sociedad actual, no solo haciendo una radiografía, más o menos amplia, sino también realizando propuestas educocomunicativas que mejoren los parámetros de convivencia con los medios.

Presentamos en el texto aportaciones de 17 países euroamericanos, que conforman la Red de investigadores Alfamed con un amplio número de trabajos: Perú (104), España (59), Ecuador (25), Brasil (23), México (21), Chile (18), Colombia (18), Bolivia (5), Italia (4), Costa Rica (4), Cuba (4), Argentina (4), Paraguay (3), Portugal (2), República Dominicana (2), Uruguay (1), y Eslovaquia (1).

Esta obra enciclopédica que conforma la tercera de la Colección Alfamed del Grupo Comunicar Ediciones se subdivide en siete grandes bloques temáticos: I. Prosumers (Instagrammers, youtubers y tiktokers), II. Redes sociales y escuela, III. Ciberciudadanía, ética y valores, IV. Alfabetización mediática y formación de profesores, V. Audiencias y ciberconsumo crítico, VI. Democratización y comunicación alternativa, y VII. Nuevas tendencias: fake news, datificación...



Grupo  
**Comunicar**  
Ediciones

**AlfaMed**



Universidad  
de Huelva