



## VI. Democratización y comunicación alternativa

### Ciber-investigación educativa y mediática

Educational and media cyber-research

Jorge Abelardo-Cortés-Montalvo

Universidad Autónoma de Chihuahua, México

cortesmontalvoj@gmail.com

### Resumen

Ubicamos en tres momentos las investigaciones y proyectos del equipo de trabajo del capítulo México en torno a los dispositivos móviles, plataformas y aplicaciones utilizadas en los procesos educativos: antes de la pandemia, durante y, a modo de prospectiva, bajo condiciones de postpandemia. En este período de emergencia sanitaria y tras los retos que implicó para el mundo enfrentar tan enorme crisis, las organizaciones de toda índole tuvieron un proceso de transformación importante; entendimos la relevancia de mantenerse al día con la investigación en torno a la escalada tecnológica, la virtualización, las competencias digitales y mediáticas y el pensamiento crítico.

### Abstract

The research and projects of the Mexico Chapter's work team on mobile devices, platforms and applications used in educational processes are divided into three stages: before the pandemic, during and, as a prospective, under post-pandemic conditions. During the period of the worldwide health emergency and after the challenges that the world faced due to such an enormous crisis, organizations of all kinds experienced a major transformation process. We understood the relevance of keeping up to date with research on technological scaling, virtualization, digital and media competencies and critical thinking.

### Palabras clave / Keywords

Investigación educativa; pandemia; dispositivos móviles; booktubers; aplicaciones digitales; plataformas. Educational research; pandemic; mobile devices; booktubers; digital apps; platforms.

---

## 1. Nuestras preocupaciones académicas e investigativas tres años atrás

Hace poco menos de tres años, la preocupación de nuestras investigaciones se centraba en la manera de generar y fortalecer competencias digitales, comunicativas y mediáticas en los docentes y estudiantes a fin de utilizar los recursos tecnológicos emergentes y favorecer el manejo de información con una visión crítica. Entre las metas por alcanzar en distintos proyectos figuraban las de lograr que los profesores incorporarán los recursos digitales en las aulas; desarrollar competencias digitales e informacionales en docentes y estudiantes, así como el uso crítico de los medios a nivel universitario (Ávila-Melendez & Cortés-Montalvo, 2018), la eficiencia y efectividad de dispositivos, plataformas, aplicaciones, redes sociales, blogs, y conocer y aprovechar, en su caso, el impacto de youtubers e influencers.

Antes de que se declarara la emergencia sanitaria, provocada por el SARS CoV 2, concluimos con éxito la investigación hacia el uso de los «Massive Open Online Courses» (MOOC) y la gamificación, a través de tres objetivos: a) identificar las competencias digitales que permitirían al profesorado universitario incorporar los MOOC y la gamificación en su práctica docente, b) promover la apropiación y utilización de esas competencias digitales entre profesores universitarios, y c) definir un mecanismo que permitiera a los profesores reflexionar acerca de la importancia del desarrollo de competencias digitales (González-Moreno & Cortés-Montalvo, 2018; González-Moreno et al., 2019). Asociada a esta investigación y en estancia o pasantía, se trabajó con docentes con una plataforma gamificada (González-Moreno et al., 2019).

Previo a la propagación de la pandemia, iniciamos también, sin detener otros en marcha, como proyectos para tesis de posgrado a nivel maestría y doctorado, dos investigaciones; una cuyo propósito principal era el estudio del aprendizaje móvil en la educación superior, en cuanto a percepciones, experiencias y recomendaciones de su implementación. De acuerdo con los resultados, los docentes y estudiantes percibieron de manera positiva el uso de dispositivos y recursos móviles como herramientas educativas, capaces de potenciar la construcción de aprendizaje cuando se implementan como parte de estrategias pedagógicas basadas en criterios de colaboración y creación, y cuyo diseño se adapta al perfil y formas de aprendizaje de los estudiantes de las generaciones actuales, mediante la creación de ambientes interactivos, dinámicos y personalizados. No preveíamos al principio que, de una experiencia excepcional, se convertiría en una práctica necesaria apenas meses después.

Como producto de la investigación, se propuso un modelo para el diseño de estrategias didácticas de aprendizaje móvil, el cual ilustra los diversos objetivos académicos que pueden lograrse al incorporar los dispositivos y la gestión de recursos (Palma-Ruiz et al., 2019), establece las responsabilidades de docentes, estudiantes e instituciones como actores clave en la implementación del proceso e identifica posibles retos o factores a considerar. El modelo tiene como elemento filosófico el logro de un aprendizaje ubicuo, socialmente construido, centrado en el estudiante y multicanal (Lozano-Ramírez & Cortés-Montalvo, 2020).

La segunda investigación se insertó en el marco del Proyecto I+D de la Red sobre YouTubers e influencers y versó sobre las comunidades virtuales que posibilitan manifestaciones y prácticas literarias que atribuyen un nuevo significado a la actividad lectora. Los jóve-

---

nes, como principales usuarios de estas redes y plataformas, asumen un papel activo en la producción y consumo de materiales y contenidos literarios, develando (al margen de escenarios formales de aprendizaje) la puesta en práctica de conocimientos y habilidades asociados a la lectura.

Un movimiento que ejemplifica la reconfiguración del acto lector en el ecosistema virtual, es el Booktuber. Esta comunidad está compuesta por lectores entusiastas (particularmente jóvenes) que comparten su experiencia lectora a través de la red social YouTube, y a quienes se les conoce como Booktubers. Por su alcance e influencia, este grupo se ha convertido en una forma de mediación entre los libros y los adolescentes, así como en una vía para promover y fomentar el hábito lector (Rodríguez-Chavira & Cortés-Montalvo. 2021)

## **2. La irrupción de la pandemia y la supertecnologización y digitalización en el confinamiento**

Ya durante el período pandémico y tras los retos que implicó para el mundo entero el enfrentar una crisis de salud y económica tan grande; las organizaciones de toda índole, incluidas, desde luego, las universidades y los centros de investigación, tuvieron un proceso de transformación interna importante, dentro de estos retos entendimos la necesidad de actualizar los proyectos de investigación en orden con la escalada tecnológica, la virtualización y la digitalización. Durante la contingencia sanitaria y como resultado de llevar a casa las actividades escolares, encontramos que docentes y estudiantes, en todos los niveles, aprendieron a dominar casi de inmediato, plataformas y aplicaciones vinculadas a sus actividades académicas, sin que esto haya supuesto la ausencia de resistencias, principalmente en los profesores, en lo que significaba comprender la lógica de la cibercultura, además de desarrollar habilidades tecnológicas.

La premura con que se asumió el soporte digital para trasladar clases y cursos, hizo suponer a algunos que bastaba una «calca» del aula al dispositivo, pero poco a poco fueron surgiendo las adaptaciones y los acomodos para la educación en modalidad mixta o híbrida o 100 por ciento virtual. Todavía no hay un análisis ni evaluación definitiva al respecto en la investigación recientemente reportada, pero ya se están cosechando datos interesantes de la experiencia.

En el terreno metodológico, muchos profesionales de la educación que tenían antes como principal, si no única función la docencia, empezaron a participar activamente en la producción de conocimientos a través de la construcción participativa (Ramírez-Montoya & García-Peñalvo, 2018). Las redes horizontales de conocimiento no se han quedado solo en el cambio hacia una arquitectura digital de las aulas, sino que han trascendido a tareas de investigación con una participación activa en la toma de decisiones. La interacción resultante, mediada también por dispositivos, plataformas y aplicaciones digitales, salvando la brecha tecnológica, se ha consolidado como puente de comunicación entre los investigadores locales con el resto de los equipos de trabajo, como de alguna manera viene ocurriendo con nuestra Red. Si bien veníamos trabajando con prometedoras modalidades metodológicas de sustento dialógico como la sistematización de experiencias educativas (Ávila-Meléndez

---

& Cortés-Montalvo, 2017; 2020), y en aspectos asociados al factor relacional en la TRIC (Marta-Lazo et al., 2020), en los proyectos en desarrollo de investigación sobre M-Learning y sobre Booktubers, nos vimos en la necesidad, debido a la pandemia, de replantear la metodología de estudio asumiendo la modalidad de etnografía digital sustentada en las redes horizontales y comunidades virtuales de investigación (León et al., 2020).

Entre los jóvenes, ha llegado a crearse, paralelamente al entorno educativo digital, un auténtico espacio de aprendizaje y comunicación de influencia social, cultural, e incluso del desarrollo o reafirmación de la personalidad por el contenido ético y moral, me refiero a las redes sociales: facebook, instagram, tiktok, etc., y aplicaciones de mensajería instantánea como whatsapp, telegram u otras, debido a ello, la competencia mediática deviene en elemento axial entre la población infantil y juvenil, de enorme relevancia tanto en la educación formal, como en la no formal.

Con la pandemia y el confinamiento, el impacto de la brecha digital evidenció su diagnóstico de gravedad para los gobiernos y la sociedad civil, y se puso de manifiesto como millones de personas quedaron «fuera de la cadena productiva, social y educativa, por falta de acceso a Internet, de dispositivos electrónicos o la falta de apropiación de las TIC» (Levy, 2020). Los rezagos en este terreno están todavía lejos de ser salvados.

### **3. Lo que viene: Las «nuevas tecnologías y aplicaciones», las smart-cities y la hibridación educativa**

¿Qué podemos esperar una vez desmontada la amenaza del COVID-19?, desde luego no será volver a la «normalidad» anterior al coronavirus. La digitalización ya está en marcha, en un mundo post pandemia (y de ninguna manera a salvo de nuevas amenazas sanitarias), al parecer, las redes 5G (5ª generación), serán el nuevo entramado mágico de las telecomunicaciones en la próxima década, convirtiéndose en la columna vertebral de las comunicaciones globales. Es el cemento constitutivo de las llamadas Smart Cities. Por ellas se circularán las líneas y datos de millones de conexiones de smartphones, autos sin conductor, casas totalmente automatizadas, la más avanzada telemedicina y telesalud, hasta ciudades inteligentes totalmente conectadas y todo al mismo tiempo, de forma eficiente y con muy baja latencia (Levy, 2022).

Es previsible que el ámbito académico vendrá reforzado con nuevas actividades profesionales, disciplinas tales como ingeniería educativa o diseñador de experiencias de aprendizaje serán campos de formación que tendrán como herramienta tecnológica dispositivos, aplicaciones y plataformas diversas y como método de verificación las análíticas del aprendizaje, es decir, el uso de herramientas como big data y data «mining» (minería de datos), para la comunicación.

El docente tradicional desarrollara habilidades para moverse entre la realidad, la virtualidad y la realidad aumentada o extendida, se esperará que sea no solamente experto en tecnologías educativas, sino también, como bien apunta Srnicek (2018), crítico y propositivo ante todo aquello que participa en la cultura digital, la construcción de la identidad social y las estrategias mediáticas que convierten la ficción del protagonismo ciudadano en víctimas

---

inermes de los mercados, los partidos políticos y las empresas mediáticas. Las pedagogías digitales y las didácticas de las artes, así sean corporales, plásticas, musicales, visual y audiovisual, como la fotografía, el cine, los museos y toda manifestación artística, de cualquier orden, se verán activados en mayor o menor medida en los espacios formativos conectados con la esfera digital, tanto en la educación formal como no formal.

Desde luego, a nuevas y retadoras realidades habrá que poner en práctica novedosas metodologías de investigación, desde los tradicionales enfoques mixtos o combinados (Ramírez-Montoya & Lugo-Ocando, 2020), hasta los métodos emanados de la óptica transdisciplinaria, habrá que enfrentar un mundo altamente complejo y conocer las manifestaciones de la realidad social por mediación de tecnologías digitales, adaptando los métodos y las herramientas de indagación clásica a un ambiente online como la ya mencionada etnografía digital, de entre las muchas que están disponibles (León et al., 2020).

No está por demás lanzar una advertencia; Nunca se está exento de riesgos y peligros, muchos de los nuevos desarrollos de software y de las aplicaciones académicas y de investigación son accesibles de manera gratuita, sin embargo, hay que tener muy en cuenta que lo gratuito se cobra con datos personales y la vulneración de la privacidad; Señala Audrey Azoulay, Directora General de la UNESCO: «Hay un desafío económico porque existe una ilusión de gratuidad en lo digital. Pero en realidad, nada es gratis. La información tiene un costo de producción. Y, además, el mundo digital no vive de lo gratuito, simplemente del comercio de datos del que la gente todavía sabe muy poco» (UNESCO, 2022).

El análisis de los flujos informativos desde el pensamiento crítico y complejo es tema prioritario en los nuevos proyectos de investigación que se emprendan, se trata del análisis puntual de temas emergentes en los medios de comunicación de todo tipo, pero que para su tratamiento se requiere del uso de herramientas de análisis capaces de hacer ver la diferencia entre información veraz y noticias falsas, fuera de prejuicios y sesgos, por encima del catastrofismo. Sostiene Rubio-Núñez (2018) que nunca como ahora la presencia sistemática de la mentira y el ocultamiento en la política se había planteado, tan directamente, como una amenaza para el sistema democrático. La denominada posverdad; es decir, la «distorsión deliberada de una realidad, que manipula creencias y emociones con el fin de influir en la opinión pública y en actitudes sociales» (DRAE.RAE), marca el signo de nuestro tiempo, detrás del cual hay un gran poder con afanes políticos y económicos, se sirve de las tecnologías digitales, los algoritmos y la inteligencia artificial para manipular a millones de ciudadanos, quienes creen que toman decisiones informadas sobre el devenir de sus comunidades y países, cuando en realidad han sido disuadidos por sofisticadas estrategias de desinformación. Es relativamente fácil, porque según este autor «Creamos nuestro propio ecosistema informativo, un mundo muy personal, paralelo a otros mundos personales y terreno propicio de la posverdad» (p. 212).

El mismo Rubio-Núñez se apoya en Arendt (2017), para señalar que “las mentiras resultan a menudo mucho más verosímiles, más atractivas para la razón, que la realidad”. Desde hace tiempo las noticias falsas brotan por todos lados y se difunden a gran velocidad aumentando la desinformación, por lo que es necesario hacer esfuerzos por encontrar mecanismos que consigan dotar a la ciudadanía de recursos para detectarlas y frenar así su expansión. Esto

---

es especialmente relevante en el caso de la información deficiente o manipulada relacionada con colectivos vulnerables, la cual ha venido contribuyendo al fomento del discurso de odio. Es, asimismo, para el marco de investigación que plantea la era post-COVID, una gran responsabilidad prevenir y estar prevenidos contra el mercantilismo académico y científico y el capitalismo de vigilancia (Zuboff, 2020). Finalmente hay que estar atentos al secuestro de datos personales, a los hackers que roban identidades, saquean cuentas y tarjetas bancarias y dañan a través de malwares diversos, plataformas, redes y dispositivos, siempre con fines aviesos, esto sin contar el conjunto de amenazas derivadas del malware, el phishing, el sexting, la suplantación de identidad, la extorsión y demás perversidades de los informáticos oportunistas.

Para terminar, diré pues que, en consecuencia, La orientación investigativa emergente que ahora nos convoca esta relacionada con la atención a estas problemáticas, pero en clave de reconceptualización de la competencia mediática (Kačínová & Sádaba-Chalezquer, 2022), de investigación acción participativa y transformadora, con énfasis en los efectos adversos de la brecha digital y los grupos vulnerables, particularmente las etnias y comunidades indígenas que han sido históricamente relegadas; La formación docente en competencias digitales de países con baja infraestructura tecnológica, como Cuba y las herramientas que prometen marcar pauta, o vienen haciendo falta en los entornos híbridos de aprendizaje.

## Referencias

- Arendt, H. (2017). *Verdad y mentira en política*. <https://bit.ly/3PHK7eK>
- Ávila-Meléndez, L.R., & Cortés-Montalvo, J.A. (2017). La sistematización de experiencias educativas. Una experiencia con docentes universitarios. *European Scientific Journal*, 13(4), 137-153.
- Ávila-Meléndez, L.R., & Cortés-Montalvo, J.A. (2018). Uso crítico de los medios en Educación Superior. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(2), 123-136.
- Ávila-Meléndez, L.R., & Cortés-Montalvo, J. A (2020). Formación de docentes asesores de servicio social. Sistematización de Experiencias. In J.A. Fernández Pérez J.A, & G. Barajas-Arroyo (Eds.), *La práctica docente: Experiencias desde el ámbito universitario* (pp. 219-237). Altres Costa-Amic Edit.
- González-Moreno, S.E., & Cortés-Montalvo, J.A. (2018). La gamificación en la educación superior mexicana: Un estudio exploratorio. In A. Torres-Toukoumidis, L.M. Romero-Rodríguez, & L. Mañas-Viniegra (Eds.), *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación* (pp. 221-240). Abya Yala.
- González-Moreno, S.E., Cortés-Montalvo, J.A., & Lugo-Rodríguez, N. (2019). Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. *Experiencias en un taller de formación. Innovación Educativa*, 19(80).
- González-Moreno, S.E., Cortés-Montalvo, J.A., & Palma-Ruiz, J.M. (2019). La industria cultural y la industria de los videojuegos. In A. Torres-Toukoumidis, L.M. Romero-Rodríguez, & J.P. Salgado-Guerrero (Eds.), *Juegos y sociedad: Desde la interacción a la inmersión para el cambio social* (pp. 17-24). McGraw Hill México.
- Kačínová, V., & Sádaba-Chalezquer, C. (2022). Competencia mediática como una “competencia aumentada” *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 21-38. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1514>
- Lay, I.T., & Mariscal-Orozco, J.L. (2020). La virtualización de la educación en tiempos de COVID-19. *Revista Zocalo*, 242.
- León, J.M., Chavarría, P., & Méndez-López, M.E. (2020). *Cultura digital y prácticas creativas para la investigación cualitativa en tiempos de Coronavirus @CentroGeo*.
- Levy, G. (2020). *Transformación digital: la tercera brecha, Andina Link*. <https://bit.ly/3ogPOER>
- Levy, G. (2021). *Postpandemia y globalización*. <https://bit.ly/3ondx6d>
- Levy, G. (2022). *Redes artesanales*. Andina Link. <https://bit.ly/3cpBvLx>

- 
- Lozano-Ramírez, L., & Cortés-Montalvo, J.A. (2019). El aprendizaje móvil en la educación superior, frontera del conocimiento: 2014-2018. *REIIE-CRESUR*, 4(3), 27-41.
- Marta-Lazo, C., Gabelas-Barroso, J.A., & Cortés-Montalvo, J.A. (2020). El factor relacional en el modelo educativo por competencias. In J.A. Fernández-Pérez J.A., & G. Barajas-Arroyo (Eds.), *La práctica docente: Experiencias desde el ámbito universitario* (pp. 109-124). Altres Costa-Amic Edit.
- Palma-Ruiz, J.M., González-Moreno, S.E., & Cortés-Montalvo, J.A. (2019). Sistemas de gestión del aprendizaje en dispositivos móviles: Evidencia de aceptación en una universidad pública de México. *Innovación Educativa*, 19(79).
- Ramírez-Montoya, M., & García-Peñalvo, F. (2018). Co-creation and open innovation: Systematic literature review. [Co-creación e innovación abierta: Revisión sistemática de literatura]. *Comunicar*, 54, 09-18. <https://doi.org/10.3916/C54-2018-01>
- Ramírez-Montoya, M., & Lugo-Ocando, J. (2020). Systematic review of mixed methods in the framework of educational innovation. [Revisión sistemática de métodos mixtos en el marco de la innovación educativa]. *Comunicar*, 65, 9-20. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-01>
- Rodríguez-Chavira, G. & Cortés-Montalvo, J.A (2021). Mediación tecnológica en el fomento de la lectura y la escritura en adolescentes. *Sinéctica*, 56. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2021\)0056-005](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2021)0056-005)
- Rubio-Núñez, R. (2018). Los efectos de la posverdad en la democracia. *Revista de Derecho Político*, 1(103), 191-228. <https://doi.org/10.5944/rdp.103.2018.23201>
- Srnicek, N. (2018). Capitalismo de plataformas. Cajanegra.
- UNESCO (Ed.) (2022). *Foro sobre Información y Democracia (Forum I&D)*. Punta del este.
- Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Grupo Planeta.

# 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 educomunicativo que vivimos. Educadores, comunicadores y educomunicadores, 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 educomunicativas 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