

Procesos educomunicativos para la ejecución de actividades de vinculación con la sociedad en tiempos de pandemia

Educational-communicative processes for the implementation of outreach activities in times of pandemic

Galo Xavier Vásconez-Merino¹  

Miryam Murillo-Naranjo² 

Julio Bravo-Mancero³ 

Miriam Erazo-Rodríguez⁴ 

¹ PhD. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. gvasconez@unach.edu.ec

² MSc. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. murillo@unach.edu.ec

³ PhD. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. jbravo@unach.edu.ec

⁴ MSc. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. miriamerazo@unach.edu.ec

Recibido: 20 de mayo de 2022

Aceptado: 10 de abril de 2023

Publicado en línea: 14 de marzo de 2024

Editor: Matilde Bolaño García 

Para citar este artículo: Vásconez, G., Murillo, M., Bravo, J. y Erazo, M. (2024). Procesos educomunicativos para la ejecución de actividades de vinculación con la sociedad en tiempos de pandemia. *Praxis*, 20 (1), 32-47.

RESUMEN

La llegada de la pandemia de COVID-19 supuso la modificación del funcionamiento tradicional de las unidades educativas básicas y universidades alrededor del mundo. El Ecuador también se vio inmerso en la elaboración de nuevas estrategias pedagógicas volcadas hacia lo virtual, que debieron implementarse de inmediato para poder continuar con el desempeño formativo, lo que implicó una adaptación sobre la marcha de todas estas recientes acciones. Dentro de ello, la vinculación con la sociedad, que es una labor obligatoria que los estudiantes universitarios deben cumplir de manera directa con sectores vulnerables, también tuvo su afectación. La carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Chimborazo, dentro de las diligencias de dicha actividad, posee un proyecto titulado «Ilustración de leyendas riobambeñas como estrategia para el fortalecimiento de la identidad en la población infantil del cantón Riobamba», que debió suplir la presencialidad con propuestas de procesos educomunicativos virtuales. En la presente investigación se exponen los resultados de estas tareas, gestionadas en productos comunicacionales que tuvieron la finalidad de transmitir leyendas y tradiciones culturales de la ciudad de Riobamba y que fueron expuestos en talleres virtuales orientados a unidades educativas fiscales entre abril y agosto de 2021, mientras tenía lugar la pandemia por coronavirus a nivel mundial. Se concluye que el cambio a la virtualidad supuso un reto complejo de adaptación, pero que fue bien recibido por los estudiantes de las unidades educativas, quienes interactuaron y pudieron recibir enseñanzas culturales sobre las leyendas riobambeñas. De igual manera dio lugar a una discusión sobre nuevas estrategias para poder educar y comunicar.

Palabras clave: vinculación; comunicación; pandemia; educomunicación; leyendas.

ABSTRACT

The arrival of the pandemic meant the modification of the traditional functioning of basic educational units and universities around the world. Ecuador was also immersed in the development of new educational strategies focused on the virtual, which had to be implemented immediately in order to continue with the educational performance, which implied an adaptation on the fly of all these new actions. In this regard, the link with society, which is a mandatory activity that university students must perform directly with vulnerable sectors, was also affected. The Communication Career of the National University of Chimborazo, within the proceedings of Linking with Society, has a project entitled "Illustration of Riobamba legends, as strategies for strengthening the identity of the child population of the canton of Riobamba" that had to make up for the presence with proposals for virtual educational-communicative processes. In the present research, the results of these tasks, managed in communicational products that had the purpose of transmitting legends and cultural traditions of the city of Riobamba and that were exposed in virtual workshops oriented to fiscal Educational Units, during the months of April-August 2021, while the Coronavirus pandemic was taking place worldwide, are exposed. It is concluded that the change to virtuality was a complex challenge of adaptation, but it was well received by the students of the Educational Units, who interacted and were able to receive cultural teachings about the legends of Riobamba and also allowed a discussion on new strategies to educate and communicate.

Keywords: linkage; communication; pandemic; educommunication; legends.

INTRODUCCIÓN

La organización de la educación superior pública en el Ecuador cuenta con distintas aristas complementarias a los contenidos académicos que se revisan en las aulas, como parte de la enseñanza-aprendizaje. Un proceso de este tipo que se lleva a cabo desde hace más de una década en estas instituciones es el llamado «vinculación con la sociedad», en el cual los estudiantes de cualquier carrera deben prestar sus servicios mediante la transferencia de conocimientos a los sectores periféricos y vulnerables de la sociedad, quienes se pueden nutrir de estas experiencias y, a su vez, las pueden aplicar para modificar y mejorar su realidad.

El proceso de vinculación con la sociedad no se encuentra aislado, sino que está anclado a la normativa de la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), que en su artículo 87 determina que esta actividad es indispensable:

Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías preprofesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (Consejo de Educación Superior, 2018, p. 38).

De esa forma se reconoce la necesidad de que las universidades tengan proyecciones a futuro, pero también que trabajen en el presente con los sectores sociales que necesitan ayuda (Aldáz *et al.*, 2016). Por lo tanto, estas actividades resultan indispensables para la formación de los estudiantes, quienes llegarán a entablar diálogos y conocimiento con conciencia social.

La Universidad Nacional de Chimborazo, que funciona en la ciudad de Riobamba (Ecuador), también posee un Reglamento de Vinculación con la Sociedad, en el que se contemplan «los programas de cooperación y desarrollo, prácticas preprofesionales y pasantías de servicio a la comunidad, educación continua y emprendimiento social y productivo, que permita la democratización del conocimiento y el desarrollo de la innovación social» (Universidad Nacional de Chimborazo, 2018, p. 5). Estas iniciativas buscan estrechar el vínculo

entre la academia y los procesos sociales cotidianos, fomentando una colaboración que contribuye a elevar la calidad de vida en comunidades vulnerables.

Todas las carreras de la Universidad Nacional de Chimborazo están obligadas a desarrollar estas tareas una vez los estudiantes han superado el 60 % de sus asignaturas. Durante 120 horas, los alumnos deben asistir a los distintos proyectos que la universidad genera y que se llevan a cabo mediante convenios con instituciones públicas.

En la actualidad, la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Chimborazo ejecuta tres proyectos de vinculación con la sociedad. Uno de ellos, el que forma parte de esta investigación, lleva por título «Ilustración de leyendas riobambeñas como estrategia para el fortalecimiento de la identidad en la población infantil del cantón Riobamba» y se fundamenta en una línea de investigación titulada Comunicación y Cultura, que se orienta al macrosector social y al subsector de arte y cultura. Es decir, dentro de esta labor de vinculación, es posible la difusión de actividades culturales en sectores vulnerables.

En una primera instancia, el proyecto mencionado llevó a cabo a través de una fase de investigación y, como resultado de este esfuerzo, se produjeron seis libros ilustrados destinados a niños y niñas de edades comprendidas entre los 6 y 12 años. Con estos documentos de base, el proceso continuó con la elaboración de una extensión hacia vinculación, para lo cual se firmó un convenio con la Fundación Cultural Flores Franco.

El objetivo del proyecto es la interacción y socialización de leyendas riobambeñas, la generación de productos audiovisuales de carácter educomunicativo y la difusión en redes sociales. Inicialmente, se había programado la ejecución de estas actividades mediante dinámicas y talleres de educomunicación en persona. Sin embargo, con la aparición de la pandemia por COVID-19 tanto a nivel nacional como al internacional, la educación y las iniciativas de vinculación con la sociedad tuvieron que ajustarse a nuevas formas de interacción a través de la internet.

Los procesos educomunicativos en tiempos de pandemia han sido fructíferos debido a la factibilidad de socialización en plataformas virtuales. De hecho, «los sistemas digitales de contenido educativo como medios de comunicación cada vez educan al receptor estudiantil» (Gutiérrez y Sánchez, 2021, p. 268).

En efecto, desde muy temprana edad, niños y niñas a nivel mundial interactúan con aparatos electrónicos, ya sea mirando videos, jugando o recibiendo clases; es decir, la tecnología forma parte de la educación en el hábitat de cada hogar. Aprovechando esta realidad, las temáticas culturales y ancestrales se pueden socializar de manera interactiva, entretenida y eficaz por medios virtuales con miras a transmitir un mensaje pertinente para la, sin ninguna interferencia negativa.

El presente artículo plantea un análisis de las actividades educomunicacionales socializadas por estudiantes de octavo semestre de la carrera de Comunicación en tres unidades educativas fiscales de quinto y sexto de básica, a las cuales se deja en el anonimato por solicitud de las autoridades de las instituciones. El objetivo es dar a conocer los acercamientos virtuales de vinculación con la sociedad en tiempos de pandemia.

Dicho proceso de socialización inició identificando procesos educomunicativos aptos para cada unidad educativa y los modos adecuados de transmitir la información referente a las leyendas. Estos resultados se muestran en matrices en donde se detallan categorías de análisis que permitieron dar forma a la investigación.

Educomunicación

La educomunicación puede ser descrita como un agente de cambio para grupos específicos y también como un motor de transformación social ya que contribuye a la integración de estudiantes con los diversos componentes educativos involucrados en los procesos de enseñanza (Kaplún, 1998). Esta corriente representa un cambio de paradigma en el aspecto formativo e investigativo dirigido a generar conocimientos desde la transdisciplinariedad de la educación, la pedagogía y lo relacionado a la información y la comunicación. La finalidad de esta

práctica es promover una transmisión uniforme e igualitaria de los mensajes entre educadores y educandos, con la intención de sembrar un compromiso social (Bustamante, 2008).

Existen dos vertientes dentro de la educomunicación, cada una con sus características y conceptos. Por una parte, está el enfoque instrumental, que se fundamenta en los modelos informativo-transmisivos y en el conductismo y se enfoca hacia el aprendizaje y el correcto manejo de la tecnología. Los docentes son expertos en tecnología que buscan formar en operaciones técnicas y en el uso de instrumentación tecnológica de distinta índole. Por otra parte, se encuentra la educomunicación dialógica, que se fundamenta en ideas sociales y mediáticas contrarias a las instrumentales. Aquí lo que prima es la socialización y la construcción de conocimiento, con la acción educomunicativa como un proceso de aprendizaje colaborativo en el que el diálogo es lo fundamental (Barbas, 2012).

Ahora bien, el término «educomunicación» no se refiere tan solo a educar en comunicación o formar en su entendimiento, sino que promueve la adquisición de conocimientos científicos, el autoaprendizaje y el aprendizaje mutuo. También invita a hacer uso de los recursos propios de la comunicación y de la tecnología y a su vez del lenguaje, la escritura y la imagen (Prieto, 2017).

En este orden de las ideas cabe destacar que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han sido incorporadas de manera dinámica en las sociedades, por lo que es necesario integrarlas a su vez en los procesos educativos, dentro de lo que se ha venido a nombrar alfabetización digital o, justamente, educomunicación, que pretende fomentar el pensamiento crítico y la creatividad a la vez que reduce las brechas sociales. De todas maneras, emprender un proceso tendiente a la mejora de las experiencias tecnológicas y digitales requiere de una inversión que pocos países tienen (Vesga, 2019). De igual forma, es necesario entender que las instituciones educativas tienen muchas problemáticas internas que imposibilitan la coyuntura con respecto a la educomunicación.

Sumado a lo anterior, existe también cierto sector que apunta al aprendizaje que se obtiene en el

internet como clave, lo que ha provocado el desplazamiento de la institución educativa como el lugar óptimo de construcción de conocimiento. Sin embargo, la formación debería dirigirse a la orientación en el comportamiento moral y ético frente a todo lo que se puede encontrar en internet y fortalecer los criterios personales sobre el uso y abuso de la tecnología (Narváz y Castellanos, 2018).

Estrategias educativas en entornos virtuales

La educación virtual propone nuevos espacios para el intercambio entre docentes y estudiantes. Para ello es preciso considerar las TIC como un medio y no un fin, puesto que, en la actualidad, lo que se hace es seguir aplicando las estrategias de la pedagogía tradicional sin observar el crecimiento tecnológico (Chong y Marcillo, 2020). Así pues, existe la tendencia a transferir los modelos cotidianos de enseñanza a los espacios virtuales, con lo cual no existe un avance, sino que las herramientas tecnológicas y sus plataformas derivadas generan comunicación unidireccional (Munévar *et al.*, 2015).

En definitiva, tecnología se debe usar como una estrategia con la cual se puedan establecer elementos de aprendizaje idóneos para la consecución de objetivos claros, puesto que en sí misma no crea conocimiento. Así, la construcción de conocimiento se da desde el uso de TIC junto con estrategias didácticas y técnicas de aprendizaje colaborativo, con lo cual los participantes interactúan y conforman estructuras de comunicación mientras el docente asume su rol de mediador.

Las plataformas de *e-learning*, fundamentales para la educación virtual, deben tener las siguientes características: interactividad, para entender que quien usa la plataforma es el protagonista y no al contrario; flexibilidad, que tiene que ver con la adaptación al estudiante, la estructura institucional, los planes de estudio y los contenidos; escalabilidad, para que la herramienta responda de la misma manera con mayor o menor número de usuarios y estandarización, que otorga la posibilidad de importar y exportar en formatos estándar (Moreno *et al.*, 2021).

Cabe tener en cuenta que la tecnología en la educación es vital pues puede ser el desencadenante de un aprendizaje más fluido e integral, que combine lo digital con la enseñanza en el aula. Por lo tanto, este modelo debería basarse en un uso efectivo de tecnologías, en combinación con habilidades propias de la virtualidad y la tecnología (Carreño *et al.*, 2023).

Un ejemplo de cómo pueden funcionar los modelos tradicionales con la virtualidad es el aula invertida, que poco a poco se ha introducido en la educación actual con la premisa de invertir los roles de enseñanza tradicional y cambiar la relación entre el tiempo de clase y las tareas. En el hogar, los estudiantes tienen la posibilidad de utilizar distintos recursos educativos como videos, herramientas multimedia o métodos interactivos. Con ello, el docente puede invertir el tiempo en el aula para la práctica, el aprendizaje de procedimientos y el desarrollo de proyectos guiados (Velandia *et al.*, 2022).

Educación virtual en tiempos de pandemia

Educar es buscar una solución común a los distintos problemas que se plantean en sociedad. Las necesidades del ser humano necesitan ser cubiertas de cierta manera, por medio de la planificación y la técnica, y es preciso verificar los resultados (Martínez, 2014). Más concretamente educar en la participación es ir un paso más allá y cambiar contenidos y metodologías, en procura de innovar de cerca con la información y la cultura. Al respecto, conviene tener en cuenta que los avances tecnológicos aportan mecanismos para una mejor interacción entre personas y entornos digitales.

El hecho es que la innovación tecnológica genera enlaces entre los distintos actores de la sociedad, y por lo tanto es pertinente valorar si todas las relaciones deben ser presenciales o si existen otras maneras entablar vínculos que puedan enfocarse en la virtualidad, como las videoconferencias o los chats. De todas maneras, siempre es necesario recordar que ninguna interacción mediada por la tecnología puede reemplazar a la presencialidad (Martínez, 2014).

Dentro del marco de la crisis ocasionada por el COVID-19, la educación vinculada a las innovaciones

tecnológicas se volvió fundamental. Sin embargo, también es cierto que la sociedad del conocimiento actual exige mayor rigor en el aprendizaje y el dominio de estas herramientas (Castells, 2006). De tal modo, la utilización de los distintos recursos necesarios para la educación virtual supuso un reto para los docentes quienes antes de la pandemia estaban en proceso de formación y que, en aquel momento, debieron primar su formación en competencias digitales y buscar los mecanismos para vincular la tecnología con métodos de enseñanza tradicionales (García *et al.*, 2023).

En todo caso, la educación universitaria no necesitó de la pandemia para generar cambios en el ámbito tecnológico puesto que estos ya se venían gestando con anterioridad. Desde este lugar se promovía por ejemplo el esquema de aprendizaje por competencias, que era disímil al sistema tradicional y solicitaba una atención pormenorizada de todos los implicados en el proceso de enseñanza. Ahora bien, la pandemia sí generó una nueva implicación en el uso de plataformas, y en el caso latinoamericano en particular significó un problema mayor por la brecha digital que supone el difícil acceso a las tecnologías (Sánchez *et al.*, 2021).

Existieron, además, varios casos de utilización de metodologías activas que permitieron generar habilidades para la resolución de problemáticas de vivencia cotidiana y en las que el estudiante se situaba en el centro del proceso de aprendizaje, pasando a ser protagonista. Este tipo de intervenciones a su vez ampliaron su perspectiva al incorporar entornos colaborativos que funcionan en plataformas virtuales e implican la evaluación continua, disminuyendo así la importancia de las pruebas finales. Esta fue, en efecto, una de las opciones principales de abordaje una vez que la virtualidad se hizo presente en el contexto de la pandemia (Gómez-Hurtado *et al.*, 2020).

No obstante, integración de la tecnología a la enseñanza no solo tiene que ver con la implementación de nuevas herramientas, sino que se desprende de un cambio de paradigma que se fundamenta en la sociedad del conocimiento y que pretende enriquecer y transformar la educación para lograr un acceso universal a ella. Dicho proceso se da en todo sentido y da lugar a nuevas propuestas

didácticas y potencia nuevos ideales pedagógicos (Domenech *et al.*, 2022).

Educación virtual en el Ecuador en el contexto del COVID-19

En el Ecuador, la educación virtual cobró fuerza en el contexto de la pandemia por COVID-19, lo que impulsó la digitalización de la población y permitió el cumplimiento del plan educativo emergente lanzado por el Ministerio de Educación (Altamirano *et al.*, 2022). Dicho instrumento desplegó distintas estrategias, como por ejemplo el acceso a un portal propio del Ministerio que contaba con 840 recursos digitales. Además, junto a la Universidad Central del Ecuador, se implementaron cursos de autoaprendizaje llamados Mi Aula en Línea. También se contempló el uso de la herramienta *Microsoft Teams* para reuniones virtuales y clases. Finalmente, se dieron cursos de capacitación a los docentes por medio de una plataforma del Gobierno (Cabero y Llorente, 2020).

A pesar de las medidas tomadas para capacitar a los docentes en herramientas digitales y virtuales, existió un problema complejo con la brecha digital, que no se había podido solucionar y que la pandemia evidenció de manera inequívoca. Según los datos obtenidos por el Ministerio de Educación (2020), que a su vez son tomados del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, apenas el 37,23 % de los hogares ecuatorianos contaba con un computador, una proporción que en el área rural correspondía a 23,27%. Con ello, las acciones tomadas por el Gobierno podrían no ser las adecuadas para mutar hacia la virtualidad completa, pues mucha gente quedaría fuera de las estrategias.

En cuanto a celulares inteligentes, que son los dispositivos con los cuales la mayoría de estudiantes y profesores interactúan en clases, el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos plantea que para el 2018 un 41,4 % de los habitantes del Ecuador contaban con dichos dispositivos. Para ese mismo año se estimó que un 55,9% de la población nacional tenía acceso a internet. Además, se debe tomar en cuenta que, debido a crisis económicas del país, se redujo el presupuesto a la educación, y por la pandemia disminuyó aún más con lo cual las instituciones educativas hicieron lo que pudieron, prácticamente sin fondos que pudieran solventar

sus carencias (Aguirre *et al.*, 2020). Sumado a ello, muchos de estos centros de formación nunca contaron con una adecuada implementación de herramientas computacionales, digitales y virtuales, por lo que algunos docentes no conocían el manejo adecuado de plataformas, y en el mismo camino se encontraban padres y estudiantes (Cedeño *et al.*, 2021).

Renés (2018) y Rodríguez *et al.* (2020) comparten la opinión de que el Ecuador no tenía la suficiente planificación o un plan de contingencia que tomara en cuenta las modalidades virtuales de educación. Esta falta de proyección se evidenció en la carencia de entornos virtuales en los primeros niveles de formación. Además, no existían docentes cualificados en estas herramientas, e incluso las autoridades de las instituciones escolares carecían de estos conocimientos. A su vez, la infraestructura tampoco era suficiente ni la recomendada para enfrentar un acontecimiento como el COVID-19.

Finalmente, conviene señalar que un camino correcto hacia la formación en el uso de las TIC y de las herramientas virtuales y digitales se debe asentar en la formación del profesorado, la planificación didáctica y su desarrollo en entornos virtuales, la evaluación de los aprendizajes en educación virtual y la revisión de la inteligencia emocional (Zambrano, 2020).

METODOLOGÍA

Esta investigación pretende realizar un análisis cualitativo descriptivo de los procesos de educomunicación que posibilitaron llevar a cabo actividades de vinculación con la sociedad durante las restricciones impuestas debido al avance del COVID-19 y sus nuevas variantes en el año 2021, en el marco del proyecto «Ilustración de leyendas riobambeñas, como estrategias para el fortalecimiento de la identidad en la población infantil del cantón Riobamba». Con el propósito de «fortalecer la memoria colectiva y rescatar la identidad cultural local en los niños de la provincia de Chimborazo», mediante esta iniciativa, se desarrollaron talleres y sesiones de interacción en línea, destinados a 68 estudiantes de escuelas públicas de quinto y sexto grado, cuyas identidades se mantienen en confidencialidad, conforme a la

solicitud de las autoridades institucionales. El estudio tiene asimismo el objetivo de evaluar el reto y el impacto que generaron las actividades virtuales de vinculación en tiempos de pandemia.

El estudio tuvo un desarrollo metodológico minucioso, en el cual se cumplieron varias fases hasta llegar a los talleres finales. Así, antes de elaborar los productos educomunicacionales, se cumplieron una serie de etapas de avance que se describen a continuación:

- Recopilación y procesamiento de la información: Se reconstruyeron las investigaciones existentes sobre leyendas riobambeñas, con el fin de obtener un mayor conocimiento en relación con la cultura y la tradición de los habitantes de esta región de la sierra ecuatoriana. Además, se recurrió al proyecto de investigación y a seis libros ilustrados que fueron producto de este como una de las principales fuentes de datos. De esta forma se obtuvo una perspectiva amplia de la identidad, el origen, la idiosincrasia y los saberes ancestrales que funcionan en la población de la provincia de Chimborazo. Las seis leyendas con las que se trabajó en las actividades educomunicativas son:
 - El chuzalongo.
 - Magdalena Dávalos.
 - Kultakucha.
 - La silla del cementerio.
 - El luterano.
 - El cura sin cabeza.

En cuanto a los productos, es necesario especificar que se desarrollaron: un video-reportaje sobre la leyenda de El luterano, una revista digital enfocada en Kultakucha y un video (representación con marionetas) acerca de la leyenda de El chuzalongo.

- Fase de preproducción: Para poder producir los audiovisuales, se recopiló datos sobre los respectivos temas, se escribieron guiones literarios y técnicos, y se ilustraron los *storyboards*.
- Fase de producción: Se plantearon un cronograma de actividades y un plan de

grabación, al que se acogieron los estudiantes de vinculación de octavo semestre de Comunicación involucrados en el desarrollo de los productos comunicacionales. Las grabaciones se llevaron a cabo conforme a lo planificado y se elaboraron todos los diseños y elementos de arte para utilizarlos en los talleres.

- Fase de posproducción: En esta etapa se llevaron a cabo el montaje de las escenas, la edición, la colorización y la musicalización de los videos.

Por su parte, la creación de la revista digital contó con las siguientes fases:

- Recopilación de datos: Durante esta fase se realizó una indagación informativa sobre el imaginario cultural que existe sobre la laguna de Colta.
- Redacción de artículos: Con la investigación y los datos claros, se procedió con la escritura de los diferentes artículos que compondrían la *Revista Digital Kultakucha*.
- Maquetación y edición: Esta fue la etapa final del proceso, en la cual la atención se focalizó en integrar todos los elementos de diseño con los artículos escritos.

Cada uno de estos proyectos se socializó, tomando en cuenta las restricciones y la modalidad de estudio

Tabla 1. Datos de organización en la escuela 1.

Curso	Quinto de básica
Socialización	Video-reportaje de la leyenda de ‘el luterano de Riobamba’
Taller	Dinámicas relacionadas a la leyenda de ‘el luterano de Riobamba’
Participantes	22 alumnos
Tiempo	40-50 minutos

virtual vigentes en el país debido al COVID-19, a través de talleres virtuales interactivos en los que se empleó la plataforma virtual Zoom. De esta manera se aplicaron los mencionados procesos educucomunicativos, tanto en la difusión de los productos como en las actividades ejecutadas durante la correspondiente socialización. Esta intervención presentó el reto de ser la primera actividad de socialización y talleres llevada a cabo completamente *online* desde que se habían activado las restricciones en el sistema educativo.

Se seleccionaron 68 estudiantes de unidades educativas fiscales de quinto y sexto de básica y se organizaron los talleres de acuerdo con la información reportada en las tablas 1, 2 y 3. Con ellos, la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), en conjunto con la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), ejecutó varias acciones de forma no virtual para la socialización de leyendas riobambeñas.

También se creó un libro ilustrativo titulado *Educación interactiva: estrategia pedagógica para resignificar la identidad cultural y comprensión lectora de leyendas riobambeñas*. Esta pieza tenía como finalidad generar cambios pedagógicos y socializar leyendas de forma dinámica y entretenida a niños, niñas y adolescentes.

Tabla 2. Datos de organización en la escuela 2.

Curso	Sexto de básica
Socialización	Revista Kultakucha
Taller	Dinámicas relacionadas a la leyenda de la laguna de Colta
Participantes	25 alumnos
Tiempo	40-50 minutos

Tabla 3. Datos de organización en la escuela 3.

Curso	Sexto de básica
Socialización	Video-representación de la leyenda del chuzalongo
Taller	Dinámicas relacionadas a la leyenda del chuzalongo
Participantes	21 alumnos
Tiempo	30 minutos

Al final se realizó una encuesta a 40 estudiantes, es decir, a más de la mitad de los asistentes a los talleres virtuales de leyendas riobambeñas. También se entrevistó a cuatro docentes y a cinco padres de familia presentes en la socialización que dieron acompañamiento permanente. La información que se expone en la discusión y los resultados de este estudio tiene relación directa con los datos obtenidos en esta última instancia de evaluación.

RESULTADOS

La labor desempeñada por los estudiantes de la carrera de Comunicación en el desarrollo de su proyecto de vinculación logró satisfactoriamente el propósito de enriquecer la memoria colectiva y preservar la identidad cultural local en los niños de la provincia de Chimborazo. Al elaborar los productos comunicacionales se emplearon distintas herramientas tecnológicas que permitieron la socialización de las leyendas y facilitar su entendimiento, considerando el entorno virtual poco explorado para este tipo de talleres.

El proyecto con el que se trabajó buscaba que los niños de Riobamba fortalecieran su identidad

cultural y repensaran los significados de los relatos de las leyendas riobambeñas. Estas narraciones populares, que cuentan historias reales o fantásticas, llevan consigo un bagaje cultural propio de cada pueblo, desde su historia, sus creencias y cosmovisión, así como los conocimientos existentes hasta la época de su creación. De esa manera los relatos conforman la identidad no solo de un niño, sino de un sector entero. Scollon *et al.* (2012) señalan al respecto:

Las identidades culturales comienzan a desarrollarse en la infancia y se manifiestan a través de experiencias vitales que tienen lugar en diferentes espacios. La escuela es un catalizador en la construcción de dichas identidad(es) cultural(es) en la medida que esta se negocia entre alumnado y profesorado. El continuo proceso de negociación de la identidad es alimentado a través de experiencias sociales, donde las analogías y diferencias físicas, lingüísticas o religiosas, entre otras, configuran las representaciones y los estereotipos culturales (p. 484).

Cabe considerar que las leyendas se han transmitido por generaciones, por lo que es probable que hayan perdido autenticidad y se modifiquen. Además, en la actualidad pocas personas las relatan, por lo tanto, los niños han perdido el interés en estas narraciones o no les dan el valor necesario al encontrarse en un mundo completamente diferente al de la historia que escuchan. Sin embargo, las instituciones educativas son el espacio perfecto para explicarles la importancia de las leyendas y los mensajes que llevan en su interior, para que sean comprendidas y aplicadas en el diario vivir, conformando parte de su identidad y su reconocimiento.

En el panorama virtual, donde no existía posibilidad de asistir a las aulas y distribuir en forma circular los pupitres para recibir la completa atención de los niños ni interactuar con ellos, los estudiantes de Comunicación buscaron estrategias que facilitaran el cumplimiento de los objetivos del taller, incluyendo interactividad y adaptándose al formato audiovisual. Las actividades, en consecuencia, estuvieron organizadas de manera minuciosa, y esto fue esencial para que la atención de los participantes no decayera gracias a que se desarrollaron dos sesiones de ensayo de los talleres, los estudiantes de Comunicación sabían concretamente cuántos minutos debían tomarse para cada actividad y, mientras una se estaba llevando a cabo, otra ya se ponía a punto. Con base en estas previsiones los talleres tuvieron una

correcta organización y un manejo de grupos importante, algo que se había buscado permanentemente en los equipos de trabajo puesto que no se quería dar la impresión de nerviosismo o de improvisación. Con esta actividad, los estudiantes pudieron palpar lo esencial de la preparación y señalaron, al final, que esto lo podrían aplicar en las aulas universitarias para la planificación de sus trabajos y sus exposiciones, y con ello reducir la cantidad de estrés que les puede llegar a producir una presentación de trabajos frente a sus compañeros.

En los talleres siempre primó la necesidad de lo audiovisual puesto que la focalización en el desarrollo de la imagen y la narrativa apunta a una renovación de la educación en la cual se establecen mecanismos de participación y de entendimiento recíproco de subjetividades sobre lo social y lo cultural. Además, este medio se considera una posibilidad educativa con enfoque constructivista que pretende la reflexión conjunta sobre la sociedad (Vargas *et al.*, 2022).

Estas consideraciones les facilitaron los estudiantes prestar atención a cada una de las actividades desarrolladas, imaginar escenarios y dejar fluir su creatividad al escuchar y visualizar la leyenda. También se satisfizo la curiosidad de los niños, pues realizaron distintas preguntas sobre la temática presentada y asimismo respondieron cuestionamientos sobre lo trabajado en el taller.

Tabla 4. Asistencia de estudiantes a talleres.

Escuela 1. Quinto de básica	Escuela 1. Sexto de básica	Escuela 2. Sexto de básica
22 asistentes	25 asistentes	21 asistentes
40-50 min. Duración del taller	40-50 min. Duración del taller	30 min. Duración del taller
Revista Kultakucha	Video del luterano	Video del chuzalongo

En la tabla 4 se evidencia que en la escuela 1 hubo una mayor asistencia de estudiantes puesto que la intervención se socializó a dos cursos de la misma institución. Sin embargo, no todos los participantes tuvieron un grado de conectividad prolijo pues, al encontrarse en sectores de ruralidad o con varios integrantes de la familia dentro de la misma red,

experimentaron inestabilidad en su conexión. De esta manera, se considera que la mala conectividad fue una barrera en la atención de los niños.

Para la historia Kultakucha, en particular, se diseñó y diagramó una revista que explicaba la leyenda en un modo sencillo de asimilar para los niños. Esta

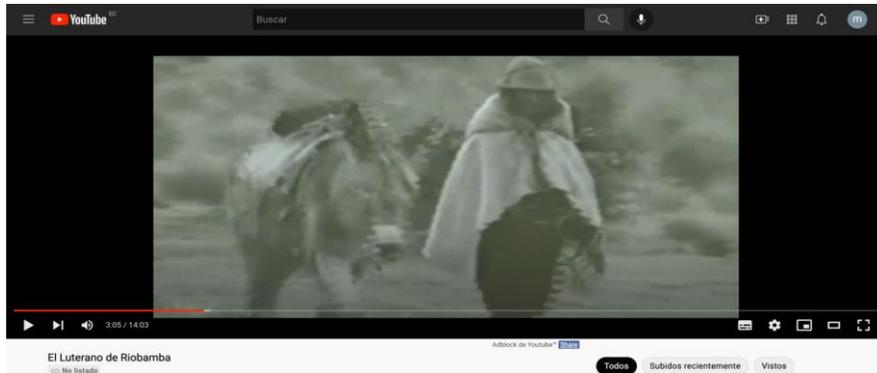
pieza también incluyó actividades y juegos que se pudieron desarrollar una vez leído el relato.

Figura 1. Portada de la Revista Kultakucha.



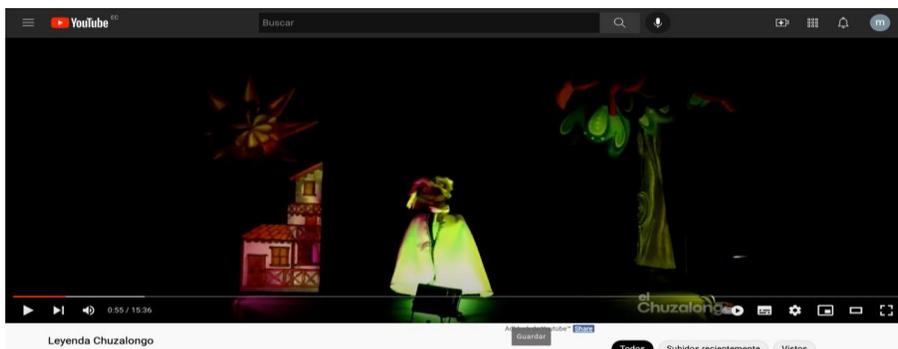
En el caso de las leyendas del luterano y el chuzalongo, se crearon video-reportajes que proporcionaron a los niños no solamente la narración de la historia, sino datos y curiosidades que contextualizaban el relato con la vida actual dentro de la ciudad. Asimismo, se realizó un *show* de títeres que fue de gran agrado para los estudiantes debido al carácter lúdico de la actividad y a que los personajes conectaron directamente con sus emociones.

Figura 2. Captura de pantalla de video-reportaje de la leyenda del luterano.



Fuente: YouTube.

Figura 3. Captura de pantalla de video-reportaje de la leyenda del chuzalongo.



Fuente: YouTube.

En general, es posible afirmar que los productos comunicacionales sobre las leyendas del luterano, Kultakucha y el chuzalongo fueron bien recibidos por los estudiantes de las unidades educativas fiscales. Las actividades desarrolladas con ellos, a través de la socialización y los talleres, fueron pertinentes para ampliar el horizonte de las técnicas de atención y de comprensión oral, así como para adoptar técnicas de enseñanza determinadas por el nivel, los intereses, la edad, las exigencias idiomáticas y las preferencias de aprendizaje de los niños.

Sin embargo, por los conflictos propios de la virtualidad, se pudo observar que se necesita una mayor experimentación de técnicas educomunicativas volcadas a metodologías visuales y a la participación en la vida de la clase. Además, si bien el reportaje tenía una duración de 30 minutos, los problemas de conectividad hicieron que solo 19 alumnos pudieran verlo de manera ininterrumpida. También se puede señalar que al momento de realizar las actividades solo 18 las presentaron porque uno de ellos la había considerado como una tarea para realizar en su domicilio.

Es importante que los métodos audiovisuales aplicados en la fase de preproducción se basaron en la escritura de guiones literarios y técnicos y la ilustración de *storyboards*, a la vez que se manejaron los montajes de las escenas, la edición, la colorización y la musicalización de los videos para lograr una mayor atención de los alumnos. Esta manipulación en la obtención y divulgación de contenidos audiovisuales obliga al estudiante (o a quien escucha) a cumplir una obra de reorganización cognitiva, de manera que donde exista una deficiencia en los datos percibidos, la mente realice un trabajo de completado, haciendo previsiones. En este sentido, la atención fue exitosa, probablemente por lo novedoso de la metodología y la temática presentada. Por otro lado, se contribuyó a mantener los cuentos y leyendas ancestrales para procesar en la niñez y juventud los rasgos de la cultura riobambeña.

Al finalizar los talleres, el equipo de estudiantes universitarios se reunió con los participantes de las actividades para realizar una evaluación del proceso. Este acercamiento tuvo dos momentos: en

primer lugar, se aplicó una breve encuesta con cinco preguntas cerradas sobre la satisfacción del curso, y posteriormente, se llevó a cabo una entrevista a estudiantes, docentes y padres de familia para que dieran a conocer sus apreciaciones sobre la intervención.

En general, las evaluaciones fueron favorables, y se destacaron el trabajo comunicacional y la preparación de los estudiantes de Comunicación para el desarrollo de los talleres. También se trajo a colación la dificultad que muchos niños tuvieron para mantener una buena conexión, lo cual, en muchos casos, hizo más problemático seguir el hilo de los talleres. Además, se recomendó generar espacios con la convergencia de docentes propios de la institución y los padres de familia para que se desarrolle un trabajo integral. Por último, se solicitó que los materiales didácticos utilizados pudieran quedarse en la institución o se subieran en una nube para facilitar el acceso a ellos en cualquier momento, de forma que dentro de las escuelas se pueda repetir la experiencia.

DISCUSIÓN

La vinculación con la sociedad es un compromiso que cada universidad tiene con la población en la que se encuentra o relaciona. A través de ella se impulsan proyectos de desarrollo, acciones de mejora, solución de problemas y satisfacción de necesidades para la comunidad, aplicando los conocimientos prácticos y humanos que los estudiantes reciben durante su formación profesional. En este proceso los alumnos buscan respuestas innovadoras, realistas y sustentables mediante la investigación, la participación y el diálogo, entendiendo el contexto real del lugar en donde habitan y trabajan por su evolución.

Entre las preocupaciones más comunes de los equipos que llevaron a cabo las socializaciones de leyendas riobambeñas estaba la de mantener la atención de los estudiantes y conseguir que participaran activamente, sin dejar a nadie de lado, como suele ocurrir cuando un evento se desarrolla de forma presencial. Otra inquietud fundamental fue estabilizar los problemas de conexión para tener

todo a punto al iniciar cada taller. Para esto, los grupos de vinculación llevaron a cabo un trabajo de campo previo en las escuelas donde obtuvieron el listado de alumnos por curso, con lo cual se estableció la cantidad de tiempo necesaria para que los niños participaran en las dinámicas de una manera inclusiva y didáctica.

El trabajo inicial también permitió tomar contacto con las autoridades y los docentes que participaban en el curso. En este encuentro se expuso la planificación del trabajo con los niños y se dispusieron algunas resoluciones organizativas para que no existieran problemas o interrupciones cuando ejecutaran los talleres. Con ese fin, se contó con miembros encargados de supervisar, en cada actividad, posibles contratiempos con problemas de conexión. Fenómenos comunes en el campo virtual que se pueden solucionar con rapidez, permitiendo que se reconecten y admitiéndolos en la sesión de forma inmediata.

Dentro de este rubro de preparación, se hicieron varias pruebas de conexión con antelación, y se trató de lograr que los estudiantes que iban a estar coordinando los talleres tuvieran óptimas condiciones. También se aseguró de que se desconectaran dispositivos de otros familiares que se encontraran en las casas de los participantes y que pudieran generar problemas de inestabilidad, para tener todo a punto.

Sumado a lo anterior, se tomó en cuenta que varios alumnos habitan en zonas rurales con conexión inestable a internet, así que se proyectó un porcentaje de inasistencia y de casos en los que, pese a conectarse desde un inicio, posiblemente no podrían permanecer durante todo el taller. Estas situaciones fueron discutidas en su momento con las autoridades de las unidades educativas, quienes supieron señalar que existían casos de estudiantes con graves problemas de conexión y que estaban trabajando con herramientas pedagógicas especiales, como presentación tardía de tareas en textos académicos propios de su nivel. Estos casos particulares identificados no fueron tomados en cuenta para el desarrollo de los talleres.

El porcentaje de estudiantes rezagados expuso la necesidad de establecer métodos para gestionar su

inclusión en las actividades realizadas bajo la modalidad *online* adoptada en la pandemia. Una de las alternativas que los equipos de vinculación descubrieron para este propósito fue la de difundir los contenidos en plataformas como YouTube y en redes sociales como Facebook e Instagram. Si bien se reconoce que esta medida puede disminuir la participación en actividades educativas, también es cierto que promueve la comunicación, la investigación y la expresión de opiniones desde una edad temprana. En ese sentido, se destaca que se trata de redes sociales que ya estaban creadas con antelación —a excepción de YouTube— y que venían funcionando para dar a conocer los productos y los talleres que los alumnos realizaban en su momento.

Asimismo, se creó un grupo específico para coordinar la creación en YouTube y el manejo de redes sociales. De tal forma, debía estar al tanto de toda la coordinación de talleres con el propósito de recabar la información y publicarla. Luego, una vez que los talleres se llevaron a cabo, este equipo fue el encargado de la grabación y posterior subida del material, así como de la creación de publicaciones.

Durante las socializaciones, los estudiantes de Comunicación de la Universidad Nacional de Chimborazo responsables de los productos comunicacionales se basaron en guías educomunicativas para generar un mayor vínculo entre los estudiantes y las leyendas presentadas. En estos espacios también se contó con el apoyo de tutores académicos de las unidades educativas fiscales y de la universidad, para mediar la participación y mantener un orden adecuado en el momento de realizar preguntas.

Al inicio de cada socialización se establecieron una serie de normas que se debían seguir, las cuales, pese a llevarse a cabo bajo una modalidad virtual, guardaban relación con las pautas habituales de un evento presencial, permitiendo que los estudiantes prestaran la atención adecuada a cada tarea. De igual forma, en cada uno de estos espacios se organizaron talleres didácticos y juegos que permitieran captar la comprensión de las leyendas riobambeñas, de manera que la información se viera complementada por la participación de los

estudiantes. Se realizaron dinámicas de preguntas y respuestas, así como dibujo y decoración de elementos relacionados a estos relatos.

CONCLUSIÓN

Los estudiantes de Comunicación que realizaron su proceso de vinculación cumplieron con el objetivo de fortalecer la memoria colectiva y rescatar la identidad cultural en los niños en etapa de educación escolar en Chimborazo. A través de los diferentes talleres dictados en las escuelas con las que se trabajó, los niños pudieron repensar los significados de las leyendas de la ciudad y la provincia, para comprender sus mensajes e integrarlas en su diario vivir.

Los niños reforzaron su identidad cultural gracias al bagaje de conocimiento e idiosincrasia que se evidencia dentro de cada una de las leyendas abordadas en la intervención. De esta manera se apoyó al campo de acción cultural-recreativo, dedicado a la planificación, la promoción, la difusión y el rescate de las manifestaciones culturales y recreativas de la sociedad, uno de los ejes requeridos para el trabajo de vinculación que solicita la Universidad Nacional de Chimborazo.

En el marco de este proyecto, fue necesario buscar nuevas herramientas que permitieran realizar actividades que facilitaran la comprensión y retroalimentación correcta de las leyendas en los niños. El verdadero desafío, a propósito del contexto de pandemia, fue llevar una aproximación que normalmente se llevaba a cabo de forma presencial a la virtualidad, en donde es más complicado dirigir y organizar un taller con la seguridad de que la atención de los niños se mantenga en quienes coordinan este espacio.

Gracias al uso de algunos de los programas gratuitos que existen en internet para hacer más entretenidas las presentaciones y a la gamificación y la utilización de recursos gráficos llamativos e interactivos los niños se sintieron atraídos a participar en cada tarea propuesta antes, durante y después de la socialización de las leyendas. Además, el buen humor y la narrativa utilizada crearon el vínculo ideal para motivar a los alumnos de las unidades

educativas fiscales a realizar actividades, incluso una vez finalizado el taller.

Los estudiantes de Comunicación, por su parte, encontraron una oportunidad para aplicar los conocimientos que habían obtenido a lo largo de la carrera en la elaboración de los productos comunicacionales requeridos para la difusión y socialización del proyecto con el que se trabajó.

La revista digital requirió habilidades de diagramación, diseño editorial y escritura, mientras que en los reportajes se pusieron en práctica las enseñanzas en torno a recolección de información, escritura de guiones, narración periodística, grabación y edición. La obra de títeres, a su vez, también exigió la creación de guiones, grabación, edición de videos y, por supuesto, la creatividad.

Todas las actividades de vinculación con la sociedad descritas fueron socializadas en las redes sociales con las que cuenta el proyecto, en donde se aplicaron planes estratégicos de publicación y gestión de redes sociales, así como la creación de contenidos, de manera sistemática y planificada.

Por último, se recomienda buscar que este proceso trascienda la educación de nivel primario y desarrollarlo también en educación secundaria, para observar y analizar los resultados y cómo favorece a los estudiantes.

DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES

Los autores manifiestan que durante la ejecución del trabajo o la redacción del artículo no han incidido intereses personales o ajenos a su voluntad, incluyendo malas conductas y valores distintos a los que usual y éticamente tiene la presente investigación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre, D. H., Zhindon, L. A. y Pomaquero, J. C. (2020). COVID-19 y la Educación Virtual Ecuatoriana. *Investigación Académica*, 1(2), 53-63. <http://investigacionacademica.com/index.php/revista/article/view/24>

Aldáz, J. D., Reyes, A. y Morocho, G. (2016). El proyecto universitario de vinculación con la sociedad como un eje transversal integrador en la

formación del futuro profesional desde una perspectiva de las carreras técnicas. (I. S. Bolivariano, Ed.). En M. Tolozano (Coord.), *Memorias del segundo Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas* (pp. 1813-1824). Instituto Superior Tecnológico Bolivariano.

Altamirano, M., Guaña, J., Arteaga, Y., Patiño, L., Chipuxi, L. y Flores, P. (2022). Uso de las herramientas digitales en la educación virtual en Ecuador. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E54), 194-202.

<https://media.proquest.com/media/hms/PFT/1/lhdZR?s=y6RzpDLSmtNDDbkoz56VU6OO81E%3D>

Barbas, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. *Foro de Educación*, 10(14), 157-175.

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

Bustamante, P. (2008). Educomunicación: una estrategia para la participación y educación ciudadana. En A. Montoya (Coord.), *Comunicación, Ciudadanía y Valores: re-inventando conceptos y estrategias* (pp. 144-152).

Cabero, J. y Llorente, C. (2020). Covid-19: transformación radical de la digitalización en las instituciones universitarias. *Campus Virtuales*, 9(2), 25-34.

<http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/download/713/410>

Carreño, E. F., Palacios, W. y Medina, B. (2023). Aplicación móvil como recurso didáctico para el aprendizaje de las matemáticas financieras en el ámbito educativo. *Praxis*, 19(3).

<https://doi.org/10.21676/23897856.4659>

Castells, M. (2006). *La sociedad red: Una visión Global*. Alianza Editorial.

Cedeño, M. V., Pico, L. D. C., Palacios, L. E. y Niemes, P. M. (2021). La efectividad de la educación virtual frente a la pandemia en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 959-967.

<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i2.183>

Chong, P. G. y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de

aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>

Consejo de Educación Superior. (2018, agosto). *Ley Orgánica de Educación Superior, LOES*.

<https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>

Domenech, G. A., Berrío, J. D., Rodríguez-Nieto, C. A., Cervantes-Barraza, J. A., Jiménez-Consuegra, M. A., Flórez-Maldonado, E. y Aroca-Araújo, A. (2022). Conectividad de estudiantes universitarios durante la pandemia generada por el COVID-19. *Praxis*, 18(1), 68-86. <http://dx.doi.org/10.21676/23897856.3785>

García, Z. del P., Durán, Á. P. y Sánchez, N. J. (2023). Prácticas de enseñanza con primera infancia durante el COVID-19: Relato de la emergencia de los ambientes virtuales en educación inicial. *Praxis*, 19(2).

<https://doi.org/10.21676/23897856.4612>

Gómez-Hurtado, I., García-Rodríguez, M. del P., González-Falcón, I. y Coronel, J. M. (2020). Adaptación de las Metodologías Activas en la Educación Universitaria en Tiempos de Pandemia. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3), 415-433.

<https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.022>

Guerrero, P. (2010). *Corazonar: una antropología comprometida con la vida*. Abya Yala.

Gutiérrez, B. y Sánchez, J. A. (2021). Flipped classroom, como herramienta educocomunicacional. Un enfoque ante la globalización. *Revista Boletín Redipe*, 10(3), 267-279.

<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1233/1140>

Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Editorial de la Torre.

Martínez, E. (2014). Educomunicación. La expresión inclusiva. *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 3(2), 1-8.

Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo Aprendamos juntos en casa*.

Moreno, F. O., Ochoa, F. A., Mutter, K. J. y Vargas, E. C. (2021). Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia

por COVID-19. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII(4), 202-213.

<https://www.redalyc.org/journal/280/28069360015/movil/>

Munévar, P. A., Rivera, J. A. y Peregrino, E. (2015). Articulación entre modelos, enfoques y sistemas en educación en la virtualidad. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (46), 21-38.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194242285003>

Narváez, A. M. y Castellanos, A. V. (2018). Educomunicación hoy: un reto necesario. *Rehuso: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 3(2), 25-34. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v3i2.1372>

Prieto, D. (2017). Construirse para educar. Caminos de la educomunicación. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (135), 17-32. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i135.3328>

Sánchez, L. C., Sánchez, J. E., Palomino, G. y Verges, I. Y. (2021). Desafíos de la educación universitaria ante la virtualidad en tiempos de la pandemia. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 27(especial 4), 32-48. <https://doi.org/10.31876/racs.v27i.36992>

Scollon, R., Wong, S. y Jones, R. H. (2012). *Intercultural communication: a discourse approach*. Hoboken.

Universidad Nacional de Chimborazo. (2018, mayo). *Reglamento de Vinculación con la Sociedad*. https://uvirtual.unach.edu.ec/vinculacion/Documentos/reglamento_vinculacion.pdf

Velandia, L. J., Hernández, D. E. y Ledesma, J. M. (2022). Aula invertida y recursos educativos digitales para la explicación de fenómenos: una experiencia desde la biología. *Praxis*, 18(2), 201-215. <https://doi.org/10.21676/23897856.3997>

Vesga, O. (2019). Educomunicación, a través de la creación audiovisual: tres experiencias en Colombia. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 1452-1469. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1393>

Zambrano, L. L. (2020). Uso de la Tecnología de la Información y Comunicación en educación virtual y su correlación con la Inteligencia Emocional de docentes en el Ecuador en contexto COVID-

19. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (40), 31-44. 10.17013/risti.40.31-44