

Dossier

La Educomunicación como Forma de Empoderar a la Ciudadanía Digital. El Caso de los Docentes Peruanos

Educommunication as a Way to Empower Digital Citizenship. The Case of Peruvian Teachers

doi [10.34623/2184-8661.2025.alfamed.401](https://doi.org/10.34623/2184-8661.2025.alfamed.401)

Cleofé-Genoveva Alvites-Huamani
acleofe@ucv.edu.pe
Grupo IPET, Universidad César
Vallejo
Trujillo, Perú
 [0000-0001-6328-6470](https://orcid.org/0000-0001-6328-6470)

Ricardo Martins
ricardomartins@pedago.pt
Instituto Superior de Lisboa e Vale
do Tejo
Ramada, Portugal
 [0000-0003-3817-3364](https://orcid.org/0000-0003-3817-3364)

Mari-Carmen Caldeiro-Pedreira
mcarmen.caldeiro@usc.es
Universidad de Santiago de
Compostela
Santiago de Compostela, España
 [0000-0003-0160-3682](https://orcid.org/0000-0003-0160-3682)

Erika Vásquez Salazar
erika.vasquez.salazar@una.ac.cr
Universidad Nacional
Heredia, Costa Rica
 [0000-0001-5358-7106](https://orcid.org/0000-0001-5358-7106)

Resumen

La cultura digital protagoniza el momento actual y en ella se desarrolla la ciudadanía digital. En este contexto se establecen ciertos patrones de comportamiento que definen determinadas actuaciones de los usuarios de la red. Concretamente, en el contexto educativo de la zona de la selva peruana se ha realizado un estudio de diseño no experimental descriptivo en el que se obtiene información relativa a la autopercepción que tienen los docentes sobre la cultura digital y las actitudes a la hora de interactuar en las redes sociales. De los datos se infieren aspectos claves que ratifican la necesidad de alfabetización de los usuarios de las redes para que se empoderen y desarrollen actitudes positivas. Conductas que favorezcan la convivencia digital, para ello se

reflexiona sobre investigaciones de carácter internacional que se ocupan de proteger derechos de la ciudadanía digital y de diseñar estrategias para empoderarla. Por todo ello, se proponen diferentes estrategias formativas con base en el desarrollo de la competencia digital. Al mismo tiempo se valora el seguir investigando en la línea iniciada y el establecer documentos marco que recojan las diferentes casuísticas. Todo ello con el fin de dotar a la ciudadanía de recursos que le permitan comunicarse e interactuar de forma responsable, participativa y ética. Se trata de empoderar al usuario para que se convierta en un resorte clave para la convivencia digito-presencial.

Palabras clave

Cultura digital • Internet • Redes sociales • Valores • Formación

Abstract

Digital culture is at the centre of the current moment and digital citizenship is developing within it. In this context, certain patterns of behaviour are established that define certain actions of network users. Specifically, in the educational context of the Peruvian jungle area, a descriptive non-experimental design study has been carried out to obtain information on the self-perception of teachers

Artigo recebido em 2025-01-31
Artigo aceite em 2025-04-30
Artigo publicado em 2025-04-30

© Cleofé-Genoveva Alvites-Huamani, Erika Vásquez Salazar, Ricardo Martins, Mari-Carmen Caldeiro-Pedreira

 This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Alvites-Huamani, C.-G., Vásquez Salazar, E., Martins, R., & Caldeiro-Pedreira, M.-C. (2025). La educomunicación como forma de empoderar a la ciudadanía digital. El caso de los docentes peruanos. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 15-26. <https://doi.org/10.34623/2184-8661.2025.alfamed.401>

regarding digital culture and attitudes when interacting on social networks. From the data, key aspects are inferred that ratify the need for literacy among network users for them to empower themselves and develop positive attitudes. Behaviours that favour digital coexistence, for which we reflect on international research that deals with protecting the rights of digital citizens and designing strategies to empower them. For all these reasons, different training strategies are proposed based on the development of digital competence. At the same time, further research in the line initiated and the establishment of framework documents

that collect the different casuistry is valued. The aim is to provide citizens with resources that enable them to communicate and interact in a responsible, participatory and ethical manner. The aim is to empower users so that they become a key springboard for digital-presential coexistence.

Keywords

Digital culture • Internet • Social networks • Values • Education

1. Introducción

La virtualidad y la digitalización protagonizan la esfera socio-comunicativa actual. Unas y otras representan “una auténtica revolución tecnológica, la cual ha dado pie al desarrollo de una multiplicidad de herramientas, tecnologías y avances científicos que han cambiado la forma en que las personas se relacionan entre sí y con su entorno” (Castro-López, Cervero y Álvarez-Blanco, 2025). En este contexto, las diferentes plataformas sociales se han convertido en espacios de comunicación e interacción ciudadana (De-Casas-Moreno, Campos-Céspedes, 2023). Escenarios en los cuales la identidad no responde únicamente a los rasgos propios de un sujeto, sino que recogen una ingente cantidad de información que de forma voluntaria o no dejamos en las redes. Así la situación destaca el hecho de que, el ámbito digital más reciente puede identificarse como un espacio virtual donde se desarrollan una serie de relaciones que podrían caracterizarse como relaciones digitales que se producen en la «ethosfera digital» (Renés-Arellano *et al.*, 2021). Además de la presencialidad la virtualidad se ha convertido en un espacio donde jóvenes y no tan jóvenes interactúan, se comunican y, en ocasiones se expresan, interactúan bajo una construcción identitaria de valores para una participación política, ambiental, académica afines al interés y beneficio de la sociedad desde una perspectiva de cultura digital (Ricaurte, 2018; Turpo-Gebera *et al.*, 2022). En este sentido, “La sociedad postmoderna, caracterizada entre otros por la virtualidad y la tecnología digital, plantea nuevos desafíos y oportunidades” (Felpeto-Guerrero y Caldeiro-Pedreira, 2025). Retos que pueden alcanzarse a través de la formación en medios y la alfabetización, herramientas que empoderan a la ciudadanía digital y le permiten proyectarse en la esfera digital, convivir y comunicarse. En este sentido y, teniendo en cuenta la marcada y continua irrupción de la tecnología, “El papel del docente es clave para garantizar la formación del alumnado como ciudadanos digitales autónomos y competentes” (Martínez-Ferreiro, Ligeró-Bodi, Moreno-Cercadillo, 2024, p. 44). Pero no se puede dejar de lado las brechas tecnológicas que todavía existen a nivel global, aunque con mayor énfasis en Latinoamérica al existir aun una limitada cobertura de Internet, falta de dispositivos e infraestructura tecnológica (Morales-Loor *et al.*, 2025), sobre todo en zonas vulnerables y distantes de la ciudad, lo que conlleva a un déficit en el desempeño docente y estudiantil; sumado a ello las carencias que persisten en la formación inicial y permanente del profesorado respecto a las competencias digitales lo que genera una afectación en estos al no aprovechar las oportunidades que ofrece las Tecnologías para mejorar la calidad de la educación y generar una ciudadanía digital acorde

con los tiempos (Leiva-Olivencia *et al.*, 2025), aspectos aseverados igualmente por Alca Gómez *et al.*, (2024) al indicar que existe una carencia significativa en las competencias vinculadas a las tecnologías en docentes de América latina, asimismo, refieren que en Perú existen algunas instituciones educativas que continúan con una enseñanza tradicional sin apropiarse de las tecnologías, lo cual crea un déficit en el que se posea una ciudadanía digital idónea (Gómez-Trigueros *et al.*, 2023).

Además, el alcance de la competencia digital afecta a la ciudadanía en general y de forma severa, al ámbito educativo tanto a los docentes como a los discentes, ya que unos y otros conforman el espacio educativo que ha de ser bidireccional puesto que, en los diferentes contextos unos aprenden de otros sin importar cuál es su rol. En ese sentido puede aseverarse que, la bidireccionalidad propia de la Web 2.0 ha facilitado el camino hacia la interacción al adoptar el término social como característica clave. Con la Web 3.0 comienza a hacerse referencia a términos como creatividad, interacción o creación de contenidos digitales. Con el paso del tiempo las nomenclaturas van cambiando hasta llegar al momento actual en el cual se evidencia el desarrollo de una ingente cantidad de conductas a través de las redes digitales.

Aunque las tecnologías han propiciado una ciudadanía digital al ofrecer nuevos medios de comunicación haciendo posible llegar a más público, es necesario desarrollar una actitud activa con un nivel de competencia digital mínimo que capacite al receptor para sobrevivir en el maremágnum de contenidos. Así, se pretende el alcance de habilidades que empoderen al ciudadano ante la ingente cantidad de contenidos multimedia y que le permita no caer en la infoxicación (Aguaded, 2014; Portugal y Aguaded, 2020). Para ello existen diferentes recomendaciones que establecen diversos organismos, se trata de normas mundiales sobre las directrices para la elaboración de planes de estudios de alfabetización mediática e informacional (Unesco, 2019). Unos y otros responden a aspectos vinculados con la alfabetización mediática y el desarrollo de la competencia digital. En relación con este último destaca el DigComp (Marco europeo de competencias digitales) que proporciona la descripción detallada de todas las habilidades necesarias para ser competente en entornos digitales en el ámbito educacional y las divide en niveles dentro de cada competencia en la que está inmersa conocimientos, habilidades y actitudes, lo cual lo refrenda el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu).

Estos dos documentos de referencia DigComp y DigCompEdu resultan imprescindibles para el diseño de otros materiales de carácter competencial y educativo relacionados con la educomunicación como el propio Curriculum Alfamed de formación de profesores en

educación mediática (2021) que establece pautas concretas para el alcance de la ciudadanía mediática. Así, también cuando se navegue en el ciberespacio estando en las redes sociales se debe tener una determinada actitud en la interacción desde esta perspectiva Crovi & Lemus (2014) mencionan que hay cuatro tipos de actitudes, la primera discreto aquel que integra una red pero no tiene interacción con ningún miembro, la segunda selectivo solo interactúa con pocas personas por no tener interés en comunicarse, el tercero Puente tiene interacción con algunas personas le agrada hacerlo y solo se comunica cuando considera que hay razones importantes, y el cuarto sociable tiene una variedad de interacción con diversas personas, le gusta comunicarse constantemente y estar en contacto con todos y el último que no se identifica con ninguna actitud. Unos y otros son comportamientos propios del conjunto de individuos que conforman la ciudadanía, es decir, la totalidad de usuarios de la red, un conjunto de personas que, en la era de la digitalización interactúan en el ciberespacio (Caldeira y Simoes, 2024), y que se comunican fundamentalmente a través de la virtualidad y de los espacios no presenciales donde además de consumir, producen contenidos.

En este sentido y teniendo en cuenta la documentación de referencia que regula la situación derivada de la convivencia en el presente ecosistema mediático, se ha realizado una investigación con docentes del contexto peruano de la cual se derivan importantes datos referidos a los comportamientos desarrollados en las redes.

1.1. Educomunicación

Narváez, (2021) resalta que el término educomunicación es polisémico ya que pueden referirlo como educación en medios, educación de medios, alfabetización audiovisual, alfabetización mediática, comunicación educativa, entre otras acepciones. Siendo Cucarella y Fuster, (2022) que la definen como la alfabetización mediática centradas en los medios y redes sociales con las que se interactúa a diario. Desde otra perspectiva se habla de educomunicación como una herramienta de los programas de enseñanza que favorece la construcción de una ciudadanía comprometida con la cultura, las costumbres y el medio ambiente. Según indican (Báez-Pérez, Begnini-Domínguez y Espinosa-Cevallos, 2023) “La educomunicación es un área en permanente evolución y cada día gana más espacios desde la educación no formal y a través de proyectos de gestión educativa o instancias que permitan la perspectiva educomunicativa para implicarse como línea formativa dentro de la escuela e incluso fuera de ella”. Por ello, el Gobierno español está desarrollando un Plan de Alfabetización Mediática que está previsto que se implemente de forma transversal en diferentes

asignaturas desde el nivel de educación Primaria hasta educación superior. Con ello se pretende enseñar a los estudiantes a enfrentarse a la desinformación y a navegar de manera segura por Internet y por las redes sociales. En el contexto Latinoamericano, siguiendo este tipo de iniciativas se encuentran la Plataforma de Reguladores del Sector Audiovisual de Iberoamérica (PRAI) y la Oficina de la UNESCO en Montevideo, que recoge y sistematiza las prácticas recientes en Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) en la región. Prácticas que responden al concepto de alfabetización entendido como “un proceso continuo de aprendizaje y conocimiento de la lectura, la escritura y el uso de los números a lo largo de la vida, y forma parte de un conjunto más amplio de competencias, que incluyen las competencias digitales, la alfabetización mediática, la educación para el desarrollo sostenible y la ciudadanía mundial, así como las competencias específicas para el trabajo. Las competencias en lectoescritura, por sí mismas, se están ampliando y evolucionando a medida que las personas se involucran cada vez más en la información y el aprendizaje mediante las tecnologías digitales” (Unesco, 2024). La UNESCO ente que apoya el desarrollo de la Alfabetización Mediática e Informativa y las Competencias Digitales para todos, con el fin de utilizar la información de forma crítica, navegar en línea de forma segura, responsable y garantizar la confianza en el ecosistema de información y en las tecnologías digitales (Unesco, 2019).

1.2. Ciudadanía digital

Morduchowicz (2020, p. 4) al referirse a este tema lo define como un “conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera crítica, ética y creativa”, a lo cual se adiciona lo mencionado por Mineduc (2023) que es el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes con el fin de que los individuos puedan ejercer sus derechos digitales, una convivencia democrática para que de manera responsable, participativa, crítica, creativa interactúen con las tecnologías digitales de manera segura. Una tarea que se agudiza ya que, a lo largo de los últimos años tanto las redes como la tecnología avanzan de forma continua y constante (Caldeiro, Aguaded y Pérez-Rodríguez, 2019). Este avance provoca que la ciudadanía digital también denominada ciberciudadano, netizen o e-ciudadano sea identificada como usuario de las tecnologías y que pueda tener su propio blog o sitio Web, además de utilizar de forma intensiva y muy participativa las Redes Sociales.

Al hablar de ciudadanía digital no se puede dejar de lado a los adolescentes y jóvenes al pertenecer a este siglo XXI quienes viven y se nutren de las tecnologías en su

vida cotidiana y en su formación (Lemus, 2017) desde esta perspectiva González (2019) enfatiza que no puede obviarse la construcción de derechos y responsabilidades en los entornos virtuales donde los menores participan, interactúan y de alguna forma crean su propia identidad digital. Por tanto, urge dotarles de herramientas y recursos para el desarrollo de tal tarea. Ya que, según figura en la Web del Intef “Es necesario que los menores se hagan responsables de su pertenencia al mundo digital, donde todos tenemos también una forma de comportarnos, donde nuestros actos, como en el mundo real, pueden tener importantes consecuencias. En definitiva, deben ser ciudadanos digitales responsables, que hacen un uso racional y útil de Internet, tanto para sí mismos como para la sociedad, que evitan las situaciones de riesgo y son capaces de ayudar a otros”. En el cumplimiento de este objetivo adquiere un rol relevante el docente que debe ser capaz de garantizar la formación del alumnado como ciudadano digital autónomo y competente. Por tanto, “el docente debe desarrollar su propia competencia digital como primer paso para ser capaz de garantizar no solo la mejora del proceso de aprendizaje, sino también que el alumnado sea capaz de hacer un uso saludable de la tecnología a su alcance, con un enfoque crítico y ético” (Martínez, Ligerio y Moreno, 2024, p. 44).

No cabe duda de que, en el contexto antes descrito la formación de la ciudadanía digital se ha convertido en una necesidad ya que, a edades cada vez más tempranas se accede a la tecnología lo que necesariamente justifica la alfabetización digital y el dominio de la competencia mediática como formas de empoderamiento y convivencia social. Teniendo en cuenta la situación desde diferentes organismos y contextos se ponen en funcionamiento iniciativas que buscan el alcance del mencionado objetivo. Así, “El Consejo de Europa designó el año 2025 como Año Europeo de la Educación para la Ciudadanía Digital con el objetivo de atender la urgente necesidad de redoblar los esfuerzos y la inversión en educación para la ciudadanía digital para responder eficazmente a los desafíos y oportunidades que han surgido ante el uso de las tecnologías digitales” (Asuntos Europeos, 2025).

2. Materiales y métodos

La investigación fue de tipo básica porque permite ampliar conocimientos, con un enfoque cuantitativo debido a que sigue un secuencia de procesos y etapas del método científico para su posterior análisis estadístico (Marcano, 2023), con un diseño no experimental ya que no se manipula las variables solo se miden y de corte transversal al recolectar los datos en un momento único, (Vilca *et al.*, 2024), además, de tipo descriptivo (Munuera *et al.*, 2024) debido al presentar resultados porcentuales de las

variables, (Hernández y Mendoza, 2018). La muestra fue realizada de manera probabilística al utilizar una fórmula estadística con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5% (Estrada-Araoz *et al.*, 2025); de tipo aleatoria simple al permitir que cualquier individuo de la población tenga la posibilidad de ser seleccionado al azar para el estudio (Otzen & Manterola, 2017), quedando conformada por 202 docentes, el 39.6% fue del género masculino y 60,4% femenino, la edad promedio de los participantes fue de 21 a 54 años, pertenecientes a escuelas públicas de educación básica del Nororiente de Perú.

La recopilación de datos se realizó con el cuestionario “Jóvenes y cultura digital: nuevos escenarios de interacción social”, validado en Perú (Castillo, 2019), del cual se consideró para la primera variable “actitudes al interactuar en redes sociales” con 5 ítems que permiten valorar si es discreto, selectivo, prudente, sociable al interactuar en las redes sociales o no tiene interacción, para la variable autopercepción de la cultura digital se seleccionó 8 ítems con una valoración desde completamente en desacuerdo hasta completamente de acuerdo, aspectos que se describen en la tabla 1. Para la confiabilidad de los instrumentos en primer lugar se aplicó una prueba piloto a 20 docentes que no formaban parte de la muestra, sino que fueron extraídos al azar del resto de la población (Díaz-Muñoz, 2020), para luego realizar el análisis con el coeficiente de Alfa de Cronbach que permite verificar la consistencia interna del instrumento y considerando que el cuestionario tenía ítems de tipo politómicos, es decir de escala de Likert (Alpizar & Martínez, 2024), obteniendo una valoración de aceptable de Alfa de Cronbach igual a 0,78 para actitudes al interactuar en redes sociales y 0,68 para autopercepción de la cultura digital (Bautista-Díaz *et al.*, 2022).

Previo a la aplicación de los instrumentos se hizo firmar el consentimiento informado a los 202 participantes seleccionados, a quienes se les explicó detalladamente que la información recopilada sería anónima, ya que no serían divulgados sus datos personales ni de la institución en la que laboran.

Actitudes al interactuar en redes sociales	Autopercepción de la cultura digital
0. No posee actitud	1. Completamente en desacuerdo
1. Discreto	2. En desacuerdo
2. Selectivo	3. De acuerdo
3. Puente	4. Completamente de acuerdo
4. Sociable	

Tabla 1. Descripción de las variables y su baremación. Fuente: Elaboración propia

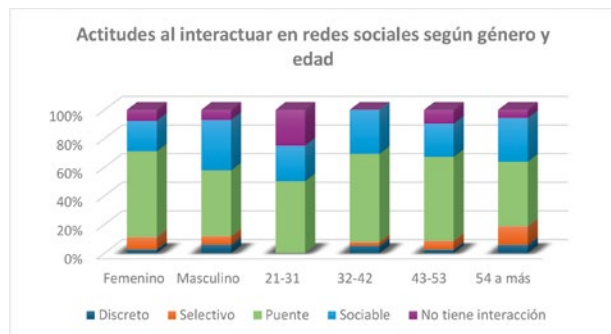


Figura 1. Descripción porcentual de actitudes al interactuar en las redes sociales

3. Análisis de los resultados

En el análisis se aplicó la estadística descriptiva para obtener frecuencias y porcentajes, así como realizar comparaciones con tablas cruzadas con el software SPSS v.26 (Ordoñez Loor *et al.*, 2025). En las actitudes al interactuar en redes sociales, se observa en la figura 1 que el 53.95% tiene interacción con algunas personas de su agrado y se comunican solo cuando consideran que hay razones importantes (puente), destacando con 34,65% el género femenino de la edad entre 43 a 53 años con un 23.76%. Seguido con 27.23% aquellos que tienen una interacción constante con una diversidad de personas con el fin de estar en contacto con todos (sociable) siendo el género masculino que destaca con 14.85% de la edad de 54 años a más con 10.39%.

En cuanto a la autopercepción de la cultura digital según género y edad en la figura 2. Se muestra que el 57% del género femenino de la edad de 54 años a más está completamente en desacuerdo que sea un usuario activo de Internet desde corta edad (P1), a diferencia del 30% de este género con la edad entre 43 a 53 años está en desacuerdo. El 54% del género femenino de la edad 43 a 53 años están en desacuerdo a lo relacionado a que no puede imaginar su vida sin las plataformas digitales y redes sociales (P2) seguido del 36% de este mismo género y la edad de 54 años a más está completamente en desacuerdo. Lo referido a si es capaz de hacer muchas cosas al mismo tiempo mientras usa Internet o alguna otra tecnología (P3), el 45% de género femenino del grupo etario de 43 a 53 y de 54 a más años con un 17% indican que están de acuerdo, a diferencia del 41% de la edad de 43 a 53 años que está en desacuerdo, pero el 68% del género femenino y el 47% de la edad de 43 a 53 años está de acuerdo. Respecto si tiene acceso a Internet desde diferentes dispositivos (P4) destaca con 68% el género femenino de la edad de 43 a 53 años con un 47% al estar de acuerdo, seguido de un 33% del mismo género y misma edad con 20% está completamente de

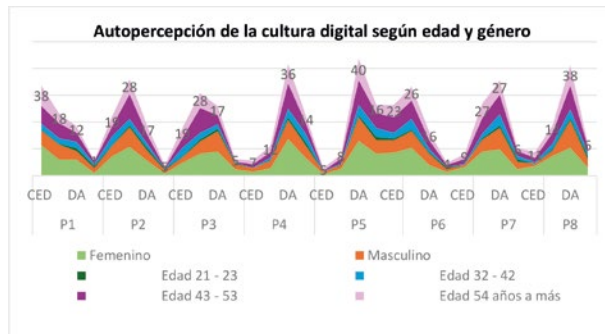


Figura 2. Descripción porcentual de la autopercepción de la cultura digital

acuerdo. El 65% del género femenino de la edad de 43 a 53 años están de acuerdo con un 46% respecto a cuando navega por Internet lo hace individualmente y desde su dispositivo personal (P5), seguido de un 41% de este mismo género y esta misma edad con un 27% está completamente de acuerdo.

Considerando la pregunta si olvida o pierde el teléfono celular, se siente aislado y ansioso (P6) el 52% del género femenino tiene una mayor prevalencia la edad entre 54 a más años con 34% están en desacuerdo. Del 49% del género femenino de la edad de 43 a 53 años, un 36% está en de acuerdo que si tiene las habilidades para navegar en Internet y resolver cualquier problema técnico de conexión (P7); el cual difiere en un 45% de este mismo género y edad con un 29% está en desacuerdo. El 52% del género femenino y un 44% de la edad de 43 a 53 años está de acuerdo que, si cree en Internet que es un nuevo espacio para expresarse, defender alguna causa o luchar contra de injusticias (P8), lo cual difiere con el género masculino con un 37% y misma edad con un 20% que está en desacuerdo.

En la tabla 2 se describe que el 23% de los participantes tienen una actitud de interacción prudente en redes sociales y están completamente en desacuerdo que sean usuarios activos de internet desde la infancia, lo que difiere con un 17% que están en desacuerdo respecto a este mismo aspecto. El 27% refieren que están en desacuerdo que no pueden imaginar su vida sin las plataformas digitales y redes sociales teniendo una actitud de interacción puente, a diferencia del 11% que están de acuerdo que no pueden imaginar su vida sin las plataformas digitales y redes sociales, a pesar de tener una actitud de interacción prudente en redes sociales. El 22% de los participantes refieren que la actitud puente está de acuerdo que es capaz de hacer muchas cosas al mismo tiempo mientras usa Internet o alguna otra tecnología. El 29% de esta misma actitud está de acuerdo que tiene acceso a Internet desde diferentes dispositivos. Los encuestados refieren estar de acuerdo con un 31% que cuando nave-

Autopercepción de la cultura digital	Actitudes al interactuar en redes sociales				
	No posee actitud	Discreto	Selectivo	Puente	Sociable
Soy un usuario activo de Internet desde corta edad (infancia o adolescencia)					
Completamente en desacuerdo	4%	3%	3%	23%	9%
En desacuerdo	1%	2.0%	1%	17%	7%
De acuerdo	2%	0%	2%	11%	8%
Completamente de acuerdo	1%	0%	0%	3%	3%
No puedo imaginar mi vida sin las plataformas digitales y las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, WhatsApp)					
Completamente en desacuerdo	2%	1%	4%	15%	4%
En desacuerdo	2%	3%	2%	27%	10%
De acuerdo	2%	0%	2%	11%	9%
Completamente de acuerdo	1%	0%	0%	2%	3%
Soy capaz de hacer muchas cosas al mismo tiempo mientras uso Internet o alguna otra tecnología					
Completamente en desacuerdo	3%	1%	2%	7%	3%
En desacuerdo	3%	2%	3%	20%	5%
De acuerdo	3%	2%	2%	22%	13%
Completamente de acuerdo	0%	0%	1%	3%	5%
Tengo acceso a Internet desde diferentes dispositivos (computadora, teléfono celular, tabletas, etc.)					
Completamente en desacuerdo	2%	1%	2%	3%	1%
En desacuerdo	2%	1%	2%	9%	4%
De acuerdo	4%	2%	4%	29%	14%
Completamente de acuerdo	2%	2%	2%	14%	11%
Cuando navego por Internet lo hago individualmente y desde mi dispositivo personal (Laptop, PC, Tablet, etc)					
Completamente en desacuerdo	0%	1%	1%	2%	1%
En desacuerdo	3%	0%	2%	4%	2%
De acuerdo	2%	2%	4%	31%	13%
Completamente de acuerdo	2%	2%	0%	17%	10%
Si olvido o pierdo el teléfono celular me siento aislado y ansioso					
Completamente en desacuerdo	4%	2%	4%	17%	7%
En desacuerdo	3%	2%	4%	22%	11%
De acuerdo	1%	1%	0%	11%	6%
Completamente de acuerdo	0%	0%	0%	2%	3%
Tengo las habilidades para navegar en Internet y resolver cualquier problema técnico de la conexión					
Completamente en desacuerdo	1%	0%	2%	6%	2%
En desacuerdo	3%	0%	3%	20%	7%
De acuerdo	3%	3%	3%	22%	13%
Completamente de acuerdo	1%	0%	0%	6%	5%
Creo en internet, es un nuevo espacio para expresarme, defender alguna causa o luchar en contra de injusticias.					
Completamente en desacuerdo	0%	0%	1%	7%	3%
En desacuerdo	3%	0%	3%	12%	5%
De acuerdo	4%	2%	3%	29%	13%
Completamente de acuerdo	0%	2%	1%	5%	7%

Tabla 2. Descripción porcentual de la Autopercepción de la cultura digital y actitudes al interactuar en las redes sociales. Fuente: elaboración propia

gan por Internet lo realizan individualmente y desde su dispositivo personal con una actitud puente. El 22% de esta misma actitud menciona estar en desacuerdo que si olvida o pierde el móvil se sienta aislado o ansioso; considerando el mismo porcentaje y actitud indican que están de acuerdo con tener habilidades para navegar en Internet y resolver cualquier problema técnico. El 29% de la actitud puente está de acuerdo en creer que Internet es un nuevo espacio para expresarse defender o luchar por alguna causa o injusticia.

4. Discusión y conclusiones

El acceso a la red implica el alcance de una ciudadanía digital empoderada y capaz de interactuar de forma ética y responsable, ya que las redes sociales han facilitado un mundo de múltiples posibilidades a sus usuarios (García-Galera, Fernández-Muñoz y Porto-Pedrosa, 2017). Por todo ello, se entiende la ciudadanía digital como las personas “que, desde cualquier dispositivo válido con acceso a internet, interactúan, se comunican, comparten y reciben información, colaboran con la opinión pública u ofrecen ayuda o material sanitario, como ha sucedido durante la pandemia COVID-19” según González-Andio, Bernal-Bravo y Palomero-Ilardia (2020, p. 68), aspectos que se vinculan con el 53.95% de los encuestados que enfatizan tener una interacción solo en su comunicación sobre temas de interés, siendo el género femenino que mayor resalta. Se trata de una ciudadanía mediática capaz de comunicarse, interrelacionarse y convivir en el ámbito digital tal como señalan Cabero-Almenara, Torres-Barbazal y Hermosilla-Rodríguez (2019, p. 22).

También mencionan que la ciudadanía digital hace referencia a “personas que estén abiertas a compartir conocimientos, prepararse hacia el procomún, ser creadores de redes y participantes en ellas”. Se trata de personas que han de desarrollar un nivel mínimo de competencia mediática que les faculta, no solo para el manejo instrumental de las herramientas y plataformas digitales sino también para la interrelación ética, y responsable en las mismas, coincidiendo con el 27.23% del género masculino que están en constante interacción en el ciberespacio con la diversidad de personas que lo integran.

En este sentido, existen estudios en el contexto iberoamericano (Aguaded, Marín-Gutiérrez y Caldeiro-Pedreira, 2018) que reflejan el estado de la cuestión. Además, es necesario tener en cuenta que en los resultados obtenidos en la investigación que se presenta buena parte de participantes indica ser un usuario multitarea, es decir capaz de realizar diferentes actividades al tiempo que se mueve a través de las redes sociales. Esta aseveración tiene un importante valor añadido ya que “Es crucial para la multitarea desarrollar el pensamiento crítico y analítico

necesarios para poder, en medio segundo, identificar si se debe continuar trabajando en esa primera tarea o cambiar a una nueva” (Stefansky y McElroy, 2014)

En esta línea, conviene valorar, además, la posibilidad de establecer relaciones virtuales con la globalidad planetaria que implica, no solo recomendaciones intergubernamentales sino también normas concretas que, en los diferentes contextos, amparen los comportamientos derivados de la convivencia digital, lo cual está en sintonía con lo expresado por los participantes en este estudio refiriendo el 52% del género femenino y un 44% de la edad de 43 a 53 años está de acuerdo que, si cree en Internet que es un nuevo espacio para expresarse, defender alguna causa o luchar en contra de injusticias.

Así, en el ámbito español destaca la Carta de derechos digitales (2021), se trata de un documento que contribuye significativamente a los procesos de reflexión que se están produciendo a nivel europeo. Supone, por tanto, un marco de referencia para múltiples contextos con condiciones similares. Por este motivo, y teniendo en cuenta las actitudes que los docentes peruanos muestran en las redes sociales, pilar básico de la cultura digital se propone el diseño de un documento similar, adaptado a las características concretas que regule los derechos de la ciudadanía participante en el estudio que se presenta. Una necesidad que se justifica, ya que la mayor parte de la ciudadanía interactúa en la virtualidad, por lo tanto, conviene alfabetizar de forma democrática para que las relaciones de convivencia se conviertan en el pilar clave sobre el que se sustenta la convivencia ciudadana. Así, se demandan estrategias como la alfabetización mediática considerada herramienta básica y clave para un desarrollo digital adecuado y saludable (Ligero-Bodi, Moreno-Cercadillo y Martínez-Ferreiro, 2024). Se trata de recursos que favorecen la convivencia digital al tiempo que dotan al usuario de las redes de cualquier contexto para desarrollar las destrezas que le permiten interactuar y convivir en el ámbito digital, lo cual se relaciona con lo expresado por los participantes en un 22% están de acuerdo en que tienen habilidades para navegar en Internet y resolver cualquier problema técnico que se le presente.

En este sentido, en el contexto español se encuentra el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (2022), es decir, un marco base para el diagnóstico y la mejora de las competencias digitales del profesorado. una adaptación al contexto español del Marco de competencias digitales para los educadores (DigCompEdu, 2017), elaborado por el Joint Research Centre (JRC) y publicado por la Comisión Europea (MRCDD, 2022, p. 6). Este documento atiende a habilidades como pueden ser la integración de conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes que han de desarrollarse para el adecuado desempeño de las tareas docentes. Apela así a la imple-

mentación de las tecnologías digitales para la resolución de problemas e imprevistos que pudieran presentarse en una situación concreta como profesionales del ámbito educativo, lo descrito se asocia con lo expresado por los encuestados de este estudio a que es capaz de hacer muchas cosas al mismo tiempo mientras usa Internet o alguna otra tecnología resaltando el 45% de género femenino de 43 a 53 y de 54 a más años.

Partiendo de los datos analizados previamente referidos al contexto mencionado, se propone el diseño de un documento marco similar que sirva de referencia a la hora de regular aspectos básicos de convivencia digital. Además, tal como se ha indicado previamente, conviene subrayar la valía de documentos de carácter internacional que sirven de referencia a la hora de establecer pautas para la formación, en este caso de docentes. Se trata del Curriculum Alfamed de formación de profesores en educación mediática encargado de revisar y establecer pautas concretas que favorezcan el empoderamiento de la ciudadanía digital. Constituye un documento marco de referencia en el ámbito formativo que, a la luz de los datos que se muestran en esta investigación, resulta necesario y de máxima utilidad ya que cada vez más los jóvenes se convierten en consumidores de contenidos.

En este contexto conviene señalar su puesta en práctica como marco de referencia que ha sido ya implementada en contextos como República Dominicana (Caldeiro-Pedreira, García-Ruiz y Renés-Arellano, 2023) obteniendo una excelente acogida y resultados muy positivos. Además, y teniendo en cuenta que, el uso de las redes sociales ocupa una parte integral de la vida de la ciudadanía más o menos joven, resulta clave que esta deba saber cómo utilizar estas de forma responsable y ética. Para el alcance de este objetivo la educación del carácter y la ciberabiduría son cruciales en tanto que favorecen la comprensión de la importancia de las virtudes en el uso de las redes sociales (Gómez-Gutiérrez, Fernández-Espinosa y Harrison, 2024). Por tanto, y considerando los estudios mencionados se propone el diseño de herramientas similares atendiendo a las necesidades que se derivan de los datos obtenidos del estudio realizado en el contexto peruano al que se ha hecho referencia. Todo ello abre además una puerta hacia investigaciones futuras que completen los datos obtenidos y permitan conocer los posibles avances en la línea propuesta. Una consideración que resulta clave para establecer similitudes y diferencias entre posibles investigaciones que se desarrollen en contextos similares.

Referencias

- [1] Aguaded, I. (2014). From infoxication to the right to communicate. *Comunicar*, 42, 07-08. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-a1>
- [2] Aguaded, I., Jaramillo-Dent, D., y Delgado-Ponce, A. (2021). *Curriculum Alfamed de formación de profesores en educación mediática*. Octaedro.
- [3] Aguaded, I., Marín-Gutiérrez, I., y Caldeiro-Pedreira, M. C. (2018). Desarrollo de la competencia mediática en el contexto iberoamericano. *Letral*, 20, 156-182. <https://doi.org/10.30827/RL.v1i20.7814>
- [4] Alca Gómez, J., Castillo Vidal, J. M., Pisfil Llontop, F., & Alfaro Rodas, G. C. (2024). Competencias digitales y buenas prácticas de enseñanza en docentes del sur de Perú. *Revista InveCom*, 5(1), 1-9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12676032>
- [5] Alpizar Garrido, L. O., & Martínez Ruiz, H. (2024). Perspectiva de estudiantes de nivel medio superior respecto al uso de la inteligencia artificial generativa en su aprendizaje. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1830>
- [6] Asuntos Europeos (2025). *2025 año Europeo de la Educación para la Ciudadanía Digital*. Recuperado de <https://acortar.link/9fwpwP>
- [7] Báez Pérez, B. M., Begnini Domínguez, L. F., & Espinosa Cevallos, P. A. (2023). La educocomunicación como herramienta de construcción de paz en el proceso de desarrollo integral en niños. *RECIMUNDO*, 7(1), 520-528. [https://doi.org/10.26820/recimundo/7\(1\).enero.2023.520-528](https://doi.org/10.26820/recimundo/7(1).enero.2023.520-528)
- [8] Bautista-Díaz, M. L., Franco-Paredes, K., & Hickman-Rodríguez, H. (2022). Objetividad, validez y confiabilidad: atributos científicos de los instrumentos de medición. *Educación y Salud*, 11(21), 66-71. <https://doi.org/10.29057/icsa.v11i21.10048>
- [9] Cabero-Almenara, J., Torres-Barzabal, L., & Hermosilla-Rodríguez, J. M. (2019). Las TIC y la creación de una ciudadanía crítica e-digital. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 20, 10. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a22
- [10] Caldeira, W., & Simões, J. (2024). Digital Image: The Role of Apparatus, Artificial Intelligence, and Machine Learning in Visual Communication in the Digital Age. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(2), 138-149. <https://doi.org/10.34623/ayym-9c08>
- [11] Caldeiro-Pedreira, M. C., García-Ruiz, R., y Renés-Arellano, P. (2023). Programas de intervención en alfabetización mediática para desarrollar la ciudadanía crítica en las escuelas. En P. C. Muñoz-Carril, C. Sarceda-Gorgoso, E. J. Fuentes-Abeledo y E.M. Barreira-Cerqueiras (Eds.), *La formación y la innovación educativa: ejes para la transformación social* (pp. 199-210). Dykinson.
- [12] Caldeiro-Pedreira, M.C., Aguaded, I. & Pérez-Rodríguez, A. (2019) Educomunicación y Buenas Prácticas en los Nuevos Escenarios Tecnológicos: Análisis del Caso Gallego (España) *Hamu'ay*, 6(1), 96-111. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1577>
- [13] Carta de Derechos Digitales (2021). Recuperado de <https://acortar.link/nyU6JL>
- [14] Castro López, A., Cervero, A., & Álvarez-Blanco, L. (2025). Analysis of the use of interactive artificial intelligence tools in the university environment. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 30, 37-66. <https://doi.org/10.51302/tce.2025.22219>
- [15] Castillo, R. (2019). *El ciberactivismo como herramienta para la participación social activa de estudiantes en la Universidad Peruana Unión*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. <https://acortar.link/tRfEEh>
- [16] Crovi, D. & Lemus, M. (2014). Jóvenes estudiantes y cultura digital: una investigación en proceso. *Virtualis*, 5(9), 36-55.
- [17] Cucarella, LL., & Fuster, P. (2022). Informe sobre alfabetización mediática: contexto actual, legislación, casos de éxito, herramientas y recursos, y percepción y propuestas de especialistas y profesores. *Laboratorio de Periodismo. Fundación Luca de Tena*. <https://laboratoriodeperiodismo.org/wp-content/uploads/2023/02/informe-alfabetizacion-mediatica.pdf>
- [18] De Casas Moreno, P. & Campos Céspedes, J. (2023). Nuevas narrativas para la ciberciudadanía: estrategias y experiencias educocomunicativas. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes. Número Especial Alfamed*, 8-11. <https://doi.org/10.34623/9yn1-mg71>
- [19] Díaz-Muñoz, G. (2020). Metodología del estudio piloto. *Revista chilena de radiología*, 26(3), 100-104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-93082020000300100>
- [20] Estrada-Araoz, E. G., Farfán-Latorre, M., Lavilla-Condori, W. G., Cruz-Laricano, E. O., & Avendaño-Cruz, C. E. (2025). Explorando la relación entre la autoestima corporal y la motivación deportiva en una muestra de estudiantes universitarios: Un estudio transversal. *Retos*, 65, 307-319. <https://doi.org/10.47197/re-tos.v65.111585>
- [21] European Commission: Joint Research Centre, Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*, (Y. Punie, editor) Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/159770>
- [22] Felpeto-Guerrero, A. Caldeiro-Pedreira, MC. (2025). Principales desafíos para el profesorado de FP en la postmodernidad. En Felpeto-Guerrero, A. Caldeiro-Pedreira, MC. *Desafíos formativos y competencias para el docente de FP* (pp. 157). Mc Graw Hill.
- [23] García Galera, M.C.C.; Fernández Muñoz, C. & Porto Pedrosa, L. (2017). Empoderamiento de los jóvenes a través de las redes sociales. Construcción de una ciudadanía digital comprometida. *Communication & Society*, 30(3), 129 -140. DOI: <https://doi.org/10.15581/003.30.35773>
- [24] Gómez-Gutiérrez, J. L., Fernández-Espinosa, V., & Harrison, T. (2024). Un enfoque de ciberniduría para la educación en ciudadanía digital. Percepciones de adolescentes españoles. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 76(2), 173-196. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2024.100155>
- [25] Gómez-Trigueros, I. M., & Yáñez de Aldecoa, C. (2023). The digital gap in the educational context: education and learning for the digital citizen. *Research in Education and Learning Innovation Archives*, (30), 39-45. <https://doi.org/10.7203/realia.30.25898>
- [26] González, E. (2019). *Formación Ciudadana [digital], una nueva materia para el currículum escolar*. Recuperado de <https://acortar.link/nFYh19>

- [27] González–Andrío Jiménez, R., Bernal Bravo, C., & Palomero Ilardía, I. M. (2020). Uso de las redes sociales entre los jóvenes y ciudadanía digital: análisis tras la COVID-19. *REIDICS. Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, 7, 64-81. <https://doi.org/10.17398/2531-0968.07.64>
- [28] Hernández, R. & Mendoza, P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Educación, México.
- [29] Intef (2023). *Curso ciudadanía e identidad digital. Aula en Abierto*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado de <https://formacion.intef.es/aulaabierto/mod/book/view.php?id=4340&chapterid=5564&lang=es>
- [30] Lemus, M. (2017). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 161-172. <https://orcid.org/0000-0002-7213-8688>
- [31] Leiva-Olivencia, J.J., Alcalá del Olmo-Fernández, M.J., González-Sodis, J.L & Santos-Villalba, M.J. (2025). Competencia digital docente y usabilidad de las TIC en centros educativos de alta complejidad. Prácticas y oportunidades para una transformación educativa inclusiva. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28(1), 33-47. <https://doi.org/10.6018/reifop.639651>
- [32] Marcano, E (2023). Enseñanza de la metodología de la investigación en la educación universitaria: *Revista Social Fronteriza*, 3(5): 270-292. [https://doi.org/10.59814/reso-fro.2023.3\(5\)270-292](https://doi.org/10.59814/reso-fro.2023.3(5)270-292)
- [33] Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu). Recuperado de <https://acortar.link/NwDFL>
- [34] Martínez-Ferreiro, J.; Ligeró-Bodi, A. y Moreno-Cercadillo, C. (2024). Salud digital y alfabetización mediática en el ámbito educativo. *RIECS*, 9(1), 44-62. <https://doi.org/10.37536/RIECS.2024.9.1.409>
- [35] Ministerio de Educación y Formación Profesional y Administraciones educativas de las comunidades autónomas (2022). Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente. Recuperado de <https://acortar.link/MPLJvP>
- [36] Ministerio de educación de Chile (2023). Ciudadanía digital para los desafíos de las comunicadas educativas. *Mineduc*. https://www.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/19/2024/01/CIM_CiudadaniaDigital.pdf
- [37] Morales-Loor, K. P., Romero-Amores, N. V., Bayas-Jaramillo, C. M., & Vasco-Delgado, J. C. (2025). Integración de la tecnología en la formación docente: Tendencias y desafíos. *Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ)*, 3(1), 448-467. <https://doi.org/10.62131/MLAJ-V3-N1-022>
- [38] Morduchowicz, R. (2020). *La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina*. Recuperado de <https://acortar.link/leEIOx>
- [39] Munuera Gómez, P., Martínez-López, J. Ángel, Molina-Cano, J., & Costa e Silva, A. M. (2024). Percepción y gestión de los conflictos en estudiantes universitarios españoles y portugueses. *Revista de Investigación Educativa*, 42(2). <https://doi.org/10.6018/rie.563891>
- [40] Narváez, A. (2021). Educomunicación y alfabetización mediática: ¿tecnología o cultura? ¿adiestramiento o educación? *Pedagogía y Saberes*, (55). <https://doi.org/10.17227/pys.num55-12245>
- [41] Ordoñez Loor, J. O., Cedeño Loor, B. P., & Lucas Parrales, E. N. (2025). Infecciones del tracto urinario en pacientes con diabetes mellitus tipo II en la parroquia el Anegado. *Revista Científica de Salud BIOSANA*, 5(2), 60–71. <https://doi.org/10.62305/biosana.v5i2.456>
- [42] Otzen, Tamara, & Manterola, Carlos. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- [43] Portugal, R., & Aguaded Gómez, I. (2020). Competencias mediáticas y digitales, frente a la desinformación e infoxicación. *Razón Y Palabra*, 24(108). <https://doi.org/10.26807/rp.v24i108.1658>
- [44] Renés-Arellano, P., Hernández-Serrano, M., Caldeiro-Pedreira, M., & Alvites-Huamani, C. (2021). Countervalues of the digital ethos perceived by future trainers. [Contravalores del ethos digital percibidos por futuros formadores]. *Comunicar*, 69, 57-67. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-05>
- [45] Ricarte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital: abordajes críticos desde América Latina. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 37, 13-28. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i137.3664>
- [46] Stefanski, Ch; y McElroy, D. (2014). Traducción al español realizada por EDUTEKA del artículo “Multitasking: Boon or Bane?” *Learning & Leading with Technology; ISTE (International Society for Technology in Education)*. Recuperado de <https://acortar.link/Fe8YZE>
- [47] UNESCO (2024). *Alfabetización*. Recuperado de <https://www.unesco.org/es/literacy/need-know>
- [48] UNESCO (2019). *Estrategia de la UNESCO para la alfabetización de jóvenes y adultos (2020-2025)* Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371411_spa
- [49] Vilca Malaver, Y., Meneses Claudio, B., & Zapana Ruiz, J. (2024). Quality of service and user satisfaction of a police station in a district of northern Lima. *Southern Perspective Perspectiva Austral*, 2(20). <https://doi.org/10.56294/pa202420>.

Agradecimientos

Al grupo de investigación en Psicología, Educación y Tecnología (IPET) de la universidad César Vallejo al estar adscrito este estudio al proyecto “Herramientas TIC para la formación de vocaciones científicas, emprendedoras y tecnológicas libre de violencia en estudiantes de instituciones educativas de Iberoamérica”.

Bio

Cleofé Alvites-Huamani es Investigador Renacyt Nivel IV por el Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación – CONCYTEC. Líder del grupo de investigación en Psicología, Educación y Tecnología (IPET), docente investigador de la Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo, Perú. Docente del Posdoctoral en la Universidad Virtual de Estudios Superiores, México por dos años. Editora en Jefe de la revista Hamut'ay durante 9 años. Miembro de RedSup (Chile), Red Alfamed (España), par evaluador de revistas de impacto siendo una de ellas «Comunicar» (Q1 en JCR, Q1 en Scopus) e investigador colaborador del Centro de Investigación ISCE, Portugal y Grupo Kenta, Colombia.

Erika Vásquez Salazar es máster en Pedagogía por la Universidad Nacional (UNA) Costa Rica y Licenciada en Ciencias de la Educación con Énfasis en Docencia por la Universidad Estatal a Distancia (UNED). Ha dedicado 21 años a la docencia y la investigación en el Centro de Investigación y Docencia en Educación (CIDE), de la UNA. En el ámbito de la gestión académica, ha sido Subdirectora (2005-2007) y Directora (2007-2010) de la División de Educación Básica, Vicedecana del CIDE (2018-2021). Decana del CIDE (Desde 2022 al 2028). Desde 2024 es Coordinadora General de la Red de Decanas y Decanos de Educación de Latinoamérica (REDECANEDU).

Ricardo Filipe Damião Martins es Doctor en Ciencias de la Educación por la Universidad de Granada (España), Doctor en Liderazgo y en Administración de Empresas por la Universidad Católica de Nueva España (EE.UU.). CEO del grupo Pedago en Portugal. Con más de 22 años de experiencia como Consultor y Administrador en ISCE (Portugal), Profesor de Educación Superior, Investigador Senior en CI-ISCE, CEO de Pluralia Consulting (Angola). Asesor del Primer Ministro en Santo Tomé y Príncipe (2022-2024), Coordinador Científico para el PNUD en Angola. Es miembro de American Society of Diplomacy and Political Science, la Academia Internacional de Ciencias Sociales (EE.UU.) y Academia Nacional de Historia y Geografía (México),

Mari-Carmen Caldeiro-Pedreira es profesora en la Facultad de Formación del profesorado de la Universidad de Santiago de Compostela (España). Colaboradora en el Centro Asociado de la UNED (Lugo). Ha sido docente en la Universidad de Playa Ancha (Chile) y en la Universidad Técnica del Norte (Ecuador). Ha sido investigadora en el Center for Higher Studies (Chez Republic). Actualmente es miembro de la Red Alfamed y la Red RIES. Revisora en más de 10 revistas científicas de alto impacto. Investigadora en diferentes proyectos I+D+i competitivos. Miembro del Grupo GEFIL y coordinadora del Practicum y TFE del Curso de Formación Continua del profesorado técnico de FP (USC).