

ORIGINAL

Connected but Not Integrated: The Impact of Digital Media on Youth Cultural Practices in Ecuador's Zone 5

Conectados pero no integrados: impacto de los medios digitales en las prácticas culturales juveniles en la Zona 5 del Ecuador

Guillermo Del Campo S¹  , Paola Velasco D¹  , Luis Rosero C¹  , Newton Gallardo¹  

¹Universidad Estatal de Milagro, Fascecyd. Milagro, Ecuador

Citar como: Del Campo Saltos G, Velasco P, Rosero L, Gallardo N. Connected but Not Integrated: The Impact of Digital Media on Youth Cultural Practices in Ecuador's Zone 5. Salud, Ciencia y Tecnología. 2025; 5:1708. <https://doi.org/10.56294/saludcyt20251708>

Enviado: 25-10-2024

Revisado: 12-01-2025

Aceptado: 01-06-2025

Publicado: 02-06-2025

Editor: Dr. William Castillo-González 

Autor para Correspondencia: Guillermo Del Campo S. 

ABSTRACT

This study examined the influence of digital media on the cultural practices of young people aged 20 to 24 in Ecuador's Zone 5, which comprises the provinces of Guayas, Los Ríos, Santa Elena, and Galápagos. The research addressed aspects related to the use of digital platforms, the technological skills acquired, and the behaviors derived from access to such tools. A quantitative approach with an exploratory and non-experimental design was adopted, employing structured surveys administered to a randomly selected probabilistic sample of 384 participants. The findings revealed that most respondents accessed the Internet daily, primarily through mobile devices, with intensive use of social media platforms such as WhatsApp and Facebook. A total of 93 % of participants reported having home Internet access, mainly via broadband and fiber-optic services. Furthermore, it was observed that the youth demonstrated technological skills focused on information retrieval, use of educational platforms, social interaction, and entertainment. Youth cultural practices have been significantly transformed by constant exposure to digital environments, fostering new forms of socialization, expression, and symbolic interaction. The study concluded that digital technologies act not only as communication tools but also as catalysts for emerging cultural dynamics. These findings underscore the need for continued research into how information and communication technologies (ICTs) shape the cultural experiences of new generations in specific geographical contexts.

Keywords: Digital Media; Ecuadorian Youth; Cultural Practices; Technological Skills; Zone 5.

RESUMEN

El presente estudio examinó la influencia de los medios digitales en las prácticas culturales de los jóvenes de entre 20 y 24 años en la Zona 5 de Ecuador, conformada por las provincias de Guayas, Los Ríos, Santa Elena y Galápagos. Se abordaron aspectos relacionados con el uso de plataformas digitales, las habilidades tecnológicas adquiridas y los comportamientos derivados del acceso a dichas herramientas. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con carácter exploratorio y diseño no experimental, y empleó encuestas estructuradas aplicadas a una muestra probabilística aleatoria compuesta por 384 jóvenes. Los resultados evidenciaron que la mayoría de los encuestados accede diariamente a Internet, principalmente mediante dispositivos móviles, destacando el uso intensivo de redes sociales como WhatsApp y Facebook. El 93 % de los participantes indicó contar con conexión a Internet en el hogar, principalmente a través de servicios de banda ancha y fibra óptica. Asimismo, se constató que los jóvenes presentan habilidades tecnológicas orientadas a la búsqueda de información, el uso de plataformas educativas, la interacción social y el entretenimiento. Las prácticas culturales juveniles han sido significativamente transformadas por la constante exposición a

entornos digitales, promoviendo nuevas formas de socialización, expresión e interacción simbólica. El estudio concluye que las tecnologías digitales no solo actúan como herramientas de comunicación, sino como catalizadores de dinámicas culturales emergentes. Estos hallazgos sugieren la necesidad de seguir investigando los modos en que las TIC configuran las experiencias culturales de las nuevas generaciones en contextos geográficos específicos.

Palabras clave: Medios Digitales; Jóvenes Ecuatorianos; Prácticas Culturales; Habilidades Tecnológicas; Zona 5.

INTRODUCCIÓN

El auge de los medios digitales ha generado transformaciones profundas en las estructuras comunicacionales, educativas y culturales a nivel global. En las últimas dos décadas, el acceso masivo a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha alterado los modos tradicionales de socialización, participación cultural y construcción de identidades, particularmente entre los jóvenes.^(1,2,3) Esta población ha sido protagonista en la adopción de nuevas tecnologías, lo que ha suscitado un creciente interés académico en analizar los efectos de esta digitalización sobre sus prácticas cotidianas.⁽⁴⁾

Los medios digitales se han integrado de manera estructural en la vida de los jóvenes, quienes los utilizan no solo como herramientas informativas o recreativas, sino también como espacios para la expresión simbólica, la organización social y la participación cultural.^(5,6,7) En ese sentido, los entornos digitales permiten a los jóvenes generar contenidos propios, interactuar en comunidades virtuales y formar parte de dinámicas culturales transnacionales, incluso desde contextos locales o periféricos.^(8,9)

En América Latina, la incorporación de las TIC ha sido más acelerada en zonas urbanas, mientras que las regiones rurales enfrentan mayores barreras estructurales, lo que ha generado una brecha persistente en términos de acceso, uso significativo y alfabetización digital.^(10,11) En el caso de Ecuador, si bien los indicadores de conectividad han mejorado en los últimos años, persisten desigualdades entre provincias, especialmente en lo que respecta al acceso a dispositivos de alta capacidad y a infraestructura de banda ancha.^(12,13,14)

Livingstone⁽⁶⁾ plantea que el acceso a la tecnología no es sinónimo de apropiación significativa, y que los beneficios culturales y educativos de los entornos digitales dependen también del capital cultural, la mediación pedagógica y las condiciones sociales del usuario. Así, la comprensión de las prácticas digitales juveniles exige un enfoque interseccional que reconozca no solo la presencia de tecnología, sino también su contexto de uso y los recursos disponibles para su apropiación crítica.^(15,16)

En este sentido, Buckingham⁽¹⁾, sostiene que los medios digitales pueden contribuir a la ampliación de las oportunidades culturales y formativas para los jóvenes, pero también pueden reproducir dinámicas de exclusión si no se acompaña su acceso con procesos de alfabetización mediática y participación activa.^(17,18)

El presente estudio analiza cómo los jóvenes de la zona 5 de Ecuador, que comprende las provincias de Guayas, Los Ríos, Santa Elena, Bolívar y Galápagos, utilizan los medios digitales y qué tipo de habilidades y prácticas culturales desarrollan a partir de dicha interacción, por lo que se busca examinar críticamente la relación entre el uso de medios digitales, las habilidades tecnológicas adquiridas y la participación en prácticas culturales digitales.

El enfoque de esta investigación se alinea con estudios recientes que promueven una visión crítica sobre la digitalización, entendiendo que no todo acceso conlleva empoderamiento cultural o educativo.^(2,4) En este marco, autores como Jenkins y Ito⁽¹⁶⁾ han defendido la necesidad de generar ecosistemas digitales que promuevan la participación significativa, la creación colaborativa y la circulación de saberes diversos.

Estudios como los de Albornoz⁽⁷⁾, han demostrado que la participación cultural juvenil en entornos digitales no es homogénea y que existen diferencias marcadas según variables como el nivel educativo, el entorno geográfico y la clase social. Estas desigualdades también se reflejan en la calidad del uso: mientras algunos jóvenes generan contenido, otros se limitan al consumo pasivo, y otros ni siquiera acceden de manera regular a la red.

Por lo tanto, esta investigación aspira a contribuir a la comprensión de las transformaciones culturales derivadas del uso de medios digitales por parte de jóvenes ecuatorianos, así como a ofrecer evidencia empírica que sustente el diseño de políticas públicas inclusivas, capaces de reducir la brecha digital y fortalecer la ciudadanía cultural juvenil en entornos digitales.

Implicaciones teóricas y prácticas

Los medios digitales han modificado sustancialmente los modos en que los jóvenes acceden, producen y circulan información y contenido cultural, esta transformación está directamente asociada con el paso de una cultura basada en el consumo pasivo de medios hacia una cultura participativa, donde los jóvenes no solo reciben información, sino que también la crean, comparten y reinterpretan.⁽⁹⁾ En este contexto, Buckingham⁽¹⁾

afirma que los medios digitales permiten a los jóvenes convertirse en productores culturales activos, habilitados para participar en espacios simbólicos mediante el uso cotidiano de herramientas tecnológicas.

Este fenómeno ha sido ampliamente abordado por Jenkins⁽¹⁶⁾, quien plantea que las culturas participativas implican bajos umbrales de expresión, fuerte apoyo entre pares y un sentido de pertenencia a comunidades que comparten intereses comunes, todo ello facilitado por plataformas digitales como redes sociales, blogs, videojuegos colaborativos o canales de *streaming*; en consecuencia, las tecnologías digitales han reconfigurado las formas de ciudadanía cultural juvenil, dotándolas de mayor autonomía expresiva y alcance transnacional.^(16,17)

No obstante, esta visión optimista debe matizarse frente a las evidencias que muestran que el acceso y la participación en entornos digitales no son universales ni equitativos. Albornoz⁽⁷⁾ sostiene que, en América Latina, el acceso a las TIC está profundamente condicionado por factores como la pobreza, el nivel educativo, el género y la localización geográfica. En este sentido, las brechas digitales no solo se manifiestan en el acceso a la tecnología, sino también en las habilidades para su uso efectivo y crítico acceso.⁽¹⁸⁾

Livingstone⁽⁶⁾ introduce el concepto de “capital digital” para describir el conjunto de recursos técnicos, sociales y simbólicos que permiten a los usuarios utilizar las TIC de manera significativa. Este enfoque resulta útil para interpretar las diferencias en el modo en que los jóvenes se apropian de los medios digitales, ya que no todos acceden en igualdad de condiciones, ni poseen los mismos saberes previos ni redes de apoyo que faciliten la construcción de competencias tecnológicas complejas.

En Ecuador, el Ministerio de Telecomunicaciones han reconocido la necesidad de pasar del enfoque centrado en conectividad hacia uno que promueva la inclusión digital plena, entendida como el desarrollo de habilidades para el uso ético, creativo y productivo de las tecnologías.⁽¹⁹⁾ Mientras que, el estudio realizado por Pérez,⁽³⁾ muestra altos índices de pobreza, aunque la infraestructura tecnológica ha mejorado, persisten barreras relacionadas con la falta de formación docente en TIC, la ausencia de contenidos relevantes en el currículo y la escasa integración de las herramientas digitales en la vida comunitaria.

Desde el punto de vista pedagógico, autores como Cobo y Moravec⁽¹³⁾ han propuesto el concepto de “aprendizaje invisible”, en el que las competencias digitales se desarrollan en contextos informales y no necesariamente mediados por instituciones escolares, lo que destaca el potencial educativo de las prácticas digitales cotidianas de los jóvenes. En efecto, plataformas como YouTube, TikTok, Twitch o Reddit actúan como espacios de aprendizaje colaborativo, donde los jóvenes adquieren conocimientos técnicos, habilidades comunicativas y competencias de autoexpresión que rara vez se reconocen formalmente.^(20,21,22,23,24,25)

A su vez, las teorías de la alfabetización digital crítica proponen que no basta con saber utilizar herramientas tecnológicas, sino que es fundamental comprender cómo funcionan, quién las controla, qué implicaciones tienen sus algoritmos y cómo afectan la construcción del conocimiento y la identidad cultural.⁽¹⁸⁾ En este sentido, autores como Freire y Giroux⁽²⁰⁾ han planteado que toda práctica educativa, incluida la digital, debe orientarse a la emancipación y a la formación de sujetos capaces de interpretar críticamente su realidad.

Este enfoque crítico es esencial para interpretar el comportamiento digital de los jóvenes ecuatorianos. La evidencia recopilada en este estudio sugiere que la mayoría de ellos se orienta al uso social y recreativo de las TIC, mientras que su participación en procesos de creación cultural o en plataformas educativas sigue siendo marginal. Esto coincide con estudios realizados en otros países de la región, como México, Brasil o Colombia, donde también se ha observado que los jóvenes tienden a usar los medios digitales principalmente para el entretenimiento, con escasa apropiación crítica o productiva.⁽¹⁸⁾

A partir de este marco, resulta pertinente comprender que las habilidades tecnológicas no son neutrales, sino que están mediadas por factores estructurales, institucionales y culturales. Tal como sostiene Warschauer,⁽¹⁴⁾ el acceso significativo a la tecnología implica contar con infraestructura, competencias, motivación y oportunidades para participar activamente en entornos digitales. De ahí que las políticas públicas orientadas a reducir la brecha digital deban considerar dimensiones como el diseño de contenidos relevantes, la formación docente continua, la participación juvenil en procesos culturales y la articulación intersectorial.

Por otro lado, el desarrollo de habilidades tecnológicas con fines culturales debe entenderse como una forma de fortalecimiento de la ciudadanía activa. Las prácticas culturales digitales permiten a los jóvenes generar discursos propios, conectar con comunidades afines y construir visiones alternativas del mundo.⁽²⁹⁾ Estas prácticas, cuando son acompañadas por instituciones culturales y educativas, pueden convertirse en espacios de resistencia simbólica, innovación social y cohesión comunitaria.

Prácticas culturales en la era digital

Las prácticas culturales, entendidas como las formas mediante las cuales los sujetos producen, comparten y resignifican símbolos, discursos y bienes culturales en su vida cotidiana,⁽¹⁹⁾ han sido profundamente transformadas por la digitalización. En el caso de los jóvenes, esta transformación ha sido particularmente acelerada debido a su exposición temprana a las tecnologías de la información y comunicación (TIC), lo que ha reconfigurado tanto sus formas de socialización como sus modos de participación simbólica.⁽³⁾

Todorov⁽⁸⁾ señala que las prácticas culturales juveniles en la era digital surgen de la interacción entre la

cultura heredada y las nuevas formas de expresión facilitadas por la tecnología. Este fenómeno es visible en el contexto ecuatoriano, donde el acceso a plataformas digitales ha permitido a los jóvenes desarrollar nuevas formas de pertenencia, producción simbólica y participación en comunidades que trascienden los límites geográficos tradicionales. De acuerdo con la CEPAL, los jóvenes no solo consumen contenidos culturales digitales, sino que también los producen activamente, generando un ecosistema de intercambios simbólicos que impacta en las industrias culturales, los lenguajes juveniles y las formas de ciudadanía emergente.⁽¹¹⁾

La expansión del acceso a Internet, y a dispositivos móviles, ha facilitado la participación cultural digital, aunque esta no se distribuye de manera homogénea. Según el Informe Iberoamericano de Cultura Digital,⁽¹⁸⁾ mientras una parte de la juventud accede a museos virtuales, conciertos en línea o festivales digitales, otra parte limita su uso de Internet al consumo recreativo o a la mensajería instantánea. Estas diferencias responden no solo a factores de acceso económico, sino también a variables como el capital cultural, el nivel educativo y el contexto territorial.⁽¹⁰⁾

Los jóvenes no solo consumen cultura, sino que también la producen, distribuyen y negocian constantemente a través de plataformas digitales.⁽⁹⁾ En este sentido, la cultura juvenil en la era digital se caracteriza por la participación activa, la creatividad compartida y la apropiación de repertorios globales en clave local, fenómeno que García Canclini ha denominado “hibridación cultural”.⁽¹⁰⁾ Esto se manifiesta, por ejemplo, en el uso cotidiano de redes sociales para compartir música, humor gráfico, moda, videojuegos o discursos políticos, que integran elementos tradicionales y nuevos códigos expresivos.

De la misma forma, como sostiene García Canclini,⁽¹⁰⁾ las culturas juveniles digitales se caracterizan por una hibridez permanente, en ellas confluyen elementos tradicionales con lenguajes propios de la cultura pop, el activismo, la estética visual y la transmedialidad.⁽¹⁶⁾ Esta hibridez se expresa en prácticas como el remix, el meme, el *fanfiction*, la autoedición musical, la estética de filtros o la creación de contenidos virales, que articulan dimensiones creativas, técnicas y sociales.⁽¹⁶⁾

En ese sentido, plataformas digitales como TikTok, Instagram, YouTube o Discord se han constituido en nuevos escenarios culturales, donde los jóvenes despliegan performances, narrativas, estilos de vida y formas de humor que construyen códigos generacionales propios.⁽⁷⁾ Estas plataformas permiten a los usuarios participar como prosumidores, es decir, productores y consumidores simultáneos de contenido digital, lo que representa un cambio de paradigma frente al modelo tradicional de medios masivos unidireccionales.⁽¹⁴⁾

En el contexto de la zona 5 del Ecuador, caracterizadas por una disparidad en el acceso a la tecnología de acuerdo al reporte digital 2023⁽²²⁾ estas dinámicas son visibles en las formas en que los jóvenes utilizan los medios digitales para crear contenidos visuales, compartir opiniones sobre música o política, participar en retos virales o interactuar con colectivos culturales locales a través de redes sociales. No obstante, como indica el estudio de Castells⁽¹⁹⁾ sobre la brecha digital cultural, estas prácticas pueden estar fuertemente limitadas por factores de conectividad, alfabetización digital y acceso a dispositivos adecuados.

El informe de la UNESCO sobre juventud y cultura digital destaca que la participación cultural digital no debe entenderse exclusivamente como el uso de herramientas tecnológicas, sino como la capacidad de los sujetos para apropiarse críticamente de estas herramientas, intervenir en el espacio público digital y contribuir a la diversidad cultural. Desde esta perspectiva, el desarrollo de competencias digitales avanzadas es clave para que los jóvenes no solo accedan a la cultura, sino que también la produzcan, gestionen y distribuyan de forma autónoma y significativa.⁽¹⁷⁾

Sin embargo, la participación cultural juvenil en entornos digitales también enfrenta riesgos, tal como lo sustenta Livingstone,⁽¹⁸⁾ la sobreexposición a plataformas digitales puede generar dependencia, fatiga digital, desinformación o reproducción de estereotipos, especialmente en contextos donde no existen procesos educativos paralelos que promuevan el pensamiento crítico y la ética digital. Por ello, es necesario que las prácticas culturales digitales estén acompañadas por programas de alfabetización mediática que fomenten la reflexión sobre los usos tecnológicos, la seguridad en línea y el respeto por la diversidad.⁽¹⁹⁾

En América Latina, de acuerdo a Torres,⁽²⁹⁾ se han desarrollado diversas iniciativas que han promovido el reconocimiento de las expresiones culturales juveniles digitales como manifestaciones legítimas de identidad y ciudadanía. Un ejemplo de ello son las experiencias de colectivos transmedia, proyectos de narrativas indígenas en plataformas virtuales, el activismo digital feminista y las redes de arte urbano digital,⁽²⁸⁾ estas expresiones reconfiguran el espacio cultural desde abajo, dando lugar a una cultura digital de base, participativa y descentralizada.

En ese sentido, se puede decir que, las prácticas culturales juveniles en la era digital son multidimensionales, simultáneamente globales y locales, efímeras y documentadas, colectivas e individuales. Estas prácticas configuran nuevos modos de habitar lo simbólico, que demandan ser comprendidos no solo como tendencias tecnológicas, sino como procesos culturales profundamente arraigados en las condiciones materiales, sociales y subjetivas de los jóvenes contemporáneos.

MÉTODO

El estudio se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo con alcance exploratorio, adecuado para investigar fenómenos sociales emergentes en contextos poco documentados, como el uso de medios digitales y su influencia en las prácticas culturales de jóvenes ecuatorianos. Dado que el objetivo principal es identificar patrones de comportamiento, habilidades tecnológicas y formas de participación cultural mediadas por tecnologías digitales, se optó por un diseño no experimental de corte transversal, lo cual permite observar las variables en su estado natural sin manipulación directa.⁽²⁾

En el estudio se busca establecer correlaciones entre variables, construir generalizaciones empíricas y analizar relaciones estadísticas sobre una muestra representativa. Según Creswell (24) esta metodología facilita la comparación entre grupos y la detección de tendencias que no siempre pueden ser identificadas mediante técnicas cualitativas. Además, su carácter estructurado permite una mayor replicabilidad del estudio y la validación de hipótesis derivadas del análisis estadístico.

El estudio se desarrolló en las 5 provincias que conforman la zona 5 del Ecuador, considerando el espacio geográfico de alta diversidad económica, educativa y tecnológica. Esta heterogeneidad resulta útil para analizar el impacto de las TIC en una muestra representativa de jóvenes de entre 20 y 24 años, tomando en cuenta variables de contexto como el acceso a internet, el nivel de escolaridad, el entorno urbano o rural, y la disponibilidad de dispositivos digitales.

El instrumento principal de recolección de datos fue una encuesta estructurada, diseñada a partir de la literatura científica sobre juventud, cultura digital y alfabetización tecnológica.⁽⁸⁾ Mientras que, el cuestionario fue validado por juicio de expertos en comunicación, sociología y educación digital, quienes revisaron su pertinencia conceptual, claridad lingüística y relevancia contextual. Asimismo, se realizó una prueba piloto con 30 jóvenes de características similares a la muestra definitiva, lo que permitió refinar la redacción de ítems y la escala de respuesta.

La encuesta incluyó cuatro secciones: 1. características sociodemográficas a partir de la edad, género, provincia, nivel educativo y ocupación; 2. acceso y uso de medios digitales como dispositivos, tipo de conexión, frecuencia de uso, redes sociales utilizadas; 3. habilidades tecnológicas sobre la capacidad para buscar información, crear contenidos, navegar plataformas educativas o participar en entornos virtuales colaborativos; y 4. participación cultural digital en función a determinar el tipo de actividades culturales en línea, frecuencia de participación, nivel de interés y percepción de utilidad.

Se empleó un muestreo aleatorio simple, considerando una población total estimada de 240 135 jóvenes universitarios en la franja etaria definida, según datos de la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. Para un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %, se determinó un tamaño muestral de 384 participantes. Esta muestra fue distribuida proporcionalmente entre las cinco provincias de la zona 5, tomando en cuenta variables de dispersión geográfica, con el objetivo de garantizar la representatividad territorial.

La recolección de datos se llevó a cabo mediante dos modalidades: presencial en instituciones educativas universitarias de forma prioritaria, espacios comunitarios y zonas urbanas; y en línea a través de formularios digitales distribuidos principalmente en correos electrónicos y redes sociales. Esta estrategia permitió cubrir segmentos con diferente acceso tecnológico y asegurar una participación diversa. En todos los casos, se garantizó el consentimiento informado, el anonimato y la confidencialidad, en conformidad con los principios éticos de la investigación social.

Para evaluar la fiabilidad del instrumento, se aplicó el coeficiente de alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0,82; lo que indica una alta consistencia interna del cuestionario y confirma la validez empírica del instrumento aplicado.⁽¹²⁾ Además, se analizó la validez del constructo mediante la revisión de correlaciones internas entre ítems de cada bloque temático, lo que reforzó la coherencia del instrumento frente a los objetivos del estudio.

Desde el punto de vista metodológico, esta estrategia permitió generar datos cuantitativos confiables, capaces de capturar la complejidad de las prácticas digitales juveniles sin perder rigurosidad estadística. Como destaca Bryman⁽²⁷⁾, los métodos cuantitativos son útiles para establecer patrones generales en poblaciones amplias, siempre que se combinen con una interpretación teórica crítica y un diseño contextualizado del instrumento.

Por lo tanto, la metodología adoptada en este estudio proporciona una base sólida para la comprensión del fenómeno investigado, contribuyendo al debate académico sobre juventud, cultura y tecnología, desde una perspectiva empírica situada en un territorio específico del Ecuador.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la presente investigación, los mismos que ofrecen una visión detallada sobre las dinámicas de acceso, uso y apropiación de medios digitales entre jóvenes de 20 a 24 años en la zona 5 del Ecuador.

De acuerdo a los datos que se observan en la tabla 1, existe un alto acceso de conectividad a través de

teléfonos móviles (80 %), seguidos por computadoras portátiles (14 %), mientras que tablets (4 %) y consolas de videojuegos (2 %) presentan un uso marginal. Estos datos confirman la prevalencia del uso de dispositivos portátiles frente a tecnologías de escritorio.

Dispositivo	Porcentaje (%)
Teléfono móvil	80
Computadora portátil	14
Tablet	4
Consola de videojuegos	2

Esta tendencia se ha observado en otros contextos latinoamericanos, donde el celular se convierte en el único punto de contacto con internet para poblaciones jóvenes con menos recursos.⁽⁴⁾

En cuanto al uso de plataformas digitales, de acuerdo a la tabla 2, el 64 % de los jóvenes utiliza redes sociales diariamente, siendo WhatsApp la más empleada (64 %), seguida por Facebook (13,7 %), TikTok (11,5 %) e Instagram (10,8 %). Estos porcentajes coinciden con los informes de We Are Social y DataReportal (22), que posicionan a estas redes como espacios clave para la comunicación, el entretenimiento y la circulación de contenidos entre jóvenes en América Latina y Ecuador no está alejado de esa realidad en la región.

Red social	Porcentaje de uso diario
WhatsApp	64 %
Facebook	13,7 %
TikTok	11,5 %
Instagram	10,8 %

Respecto los resultados de la tabla 3. Sobre las habilidades tecnológicas, los resultados muestran una concentración en usos recreativos y comunicacionales. El 25 % de los jóvenes reporta que su principal actividad tecnológica es el uso de redes sociales, mientras que el 22 % se inclina por la mensajería instantánea. Actividades como la búsqueda de información (18 %) o el consumo de contenidos vía streaming (15 %) también presentan un uso considerable. Sin embargo, la creación de contenido (10 %), el uso de plataformas educativas (5 %) y el comercio electrónico (5 %) tienen una participación más limitada. Estos datos sugieren un potencial subutilizado de las TIC en áreas de desarrollo académico o profesional.

Actividad tecnológica	Porcentaje (%)
Uso de redes sociales	25
Mensajería instantánea	22
Búsqueda de información	18
Consumo de streaming	15
Creación de contenido	10
Uso de plataformas de e-learning	5
Comercio y transacciones en línea	5

Este patrón coincide con investigaciones previas que advierten que, a pesar del alto acceso tecnológico, los jóvenes no necesariamente desarrollan habilidades de orden superior, como la curaduría crítica de contenidos, la producción multimedia o el aprendizaje autorregulado en entornos virtuales.⁽⁷⁾ Las causas pueden ser múltiples: falta de orientación educativa, debilidad institucional, escasa oferta de formación especializada o desconocimiento de oportunidades digitales emergentes.⁽²¹⁾

En cuanto a los resultados de la tabla 4, sobre la participación en actividades culturales digitales, los resultados demuestran que el 38 % de los jóvenes reportó haber participado en al menos una actividad cultural virtual en los últimos tres meses. Las prácticas más comunes fueron los conciertos virtuales o el consumo de música en vivo (25 %), eventos en vivo vía streaming (23 %) y visitas a museos o galerías virtuales (17 %), mientras que otras actividades como festivales de arte o cine en línea (15 %), charlas culturales (10 %) o talleres digitales (10 %) tuvieron menor incidencia.

Tabla 4. Participación en actividades culturales digitales

Tipo de actividad	Porcentaje (%)
Conciertos virtuales (música en vivo)	25
Eventos en vivo por streaming	23
Visitas virtuales a eventos	17
Festivales de arte o cine en línea	15
Charlas o conferencias culturales	10
Talleres y aprendizaje online	10

La brecha entre conectividad y participación cultural ha sido documentada por diversos organismos internacionales, que advierten sobre la necesidad de promover entornos digitales que no solo sean accesibles, sino también culturalmente relevantes y pedagógicamente acompañados.⁽⁹⁾ El déficit de participación podría estar relacionado con la escasa promoción de la cultura digital local, la falta de estrategias de mediación y la invisibilización de las expresiones juveniles como prácticas culturales legítimas.⁽¹⁰⁾

En el análisis estadístico, se identificó una correlación fuerte y significativa entre el acceso a Internet y las habilidades tecnológicas ($r = 0,65$; $p < 0,01$), lo que reafirma que una mayor disponibilidad de conexión incide directamente en el desarrollo de competencias digitales. Asimismo, se halló una correlación moderada entre el uso de redes sociales y la participación cultural en línea ($r=0,47$; $p < 0,05$), lo cual sugiere que dichas plataformas pueden actuar como mediadoras culturales, dependiendo del contenido y el tipo de interacción promovida.

		AI	HT	URS	PCL	NE	UMD
AI	(AI)	1.00	0.65	0.38	0.40	0.10	0.45
HT	(HT)	0.65	1.00	0.42	0.36	0.15	0.50
URS	(URS)	0.38	0.42	1.00	0.47	0.18	0.55
PCL	(PCL)	0.40	0.36	0.47	1.00	0.20	0.50
NE	(NE)	0.10	0.15	0.18	0.20	1.00	0.22
UMD	(UMD)	0.45	0.50	0.55	0.50	0.22	1.00

Figura 1. Correlaciones entre variables de uso tecnológico y socioeducativas

En contraste, no se identificó una relación estadísticamente significativa entre el nivel educativo y el uso de medios digitales ($r=0,22$; $p > 0,05$), lo que indica que la escolarización formal no es, por sí sola, un predictor fuerte del grado de uso ni del tipo de uso de tecnologías digitales en esta muestra. Esta situación refuerza lo planteado por Warschauer, quien sostiene que las competencias digitales no dependen únicamente del nivel educativo, sino también del entorno de socialización, el capital cultural y las oportunidades de participación significativa.⁽¹¹⁾

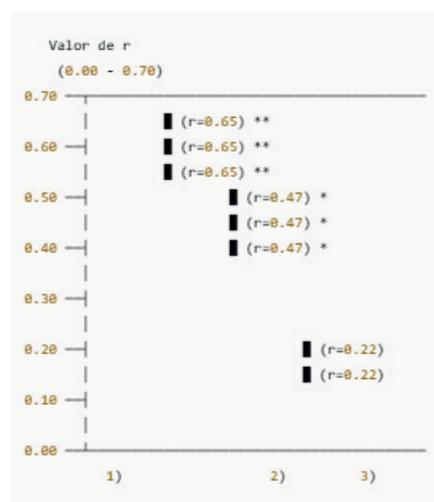


Figura 2. Relación entre acceso a internet y habilidades tecnológicas

Los resultados de la figura 2 permite apreciar la diferencia de magnitudes en los valores de correlación entre las variables estudiadas. El par acceso a Internet-Habilidades Tecnológicas, con un coeficiente de $r=0,65$ ($p<0,01$), destaca como la relación más fuerte y estadísticamente significativa dentro del conjunto. Este hallazgo sugiere que, a mayor disponibilidad y frecuencia de conexión a Internet, los jóvenes tienden a desarrollar y mejorar sus competencias tecnológicas de manera más notoria.

En segundo lugar, la relación entre Uso de Redes Sociales y Participación en Actividades Culturales en Línea alcanzó un valor de $r=0,47$ ($p<0,05$), considerado moderado pero todavía significativo. Este resultado indica que los jóvenes que hacen un uso más intensivo de plataformas como Facebook, Instagram o TikTok, suelen mostrar mayor predisposición a involucrarse en eventos culturales digitales (conciertos virtuales, museos en línea o conferencias transmitidas por streaming).

Los resultados muestran que, aunque el acceso tecnológico es alto entre los jóvenes de la Zona 5, aún persisten retos importantes en términos de uso significativo, creación cultural y participación formativa en entornos digitales. Estas brechas plantean la necesidad de políticas públicas que integren inclusión digital, educación crítica y fomento a la cultura juvenil como dimensiones interconectadas del desarrollo.

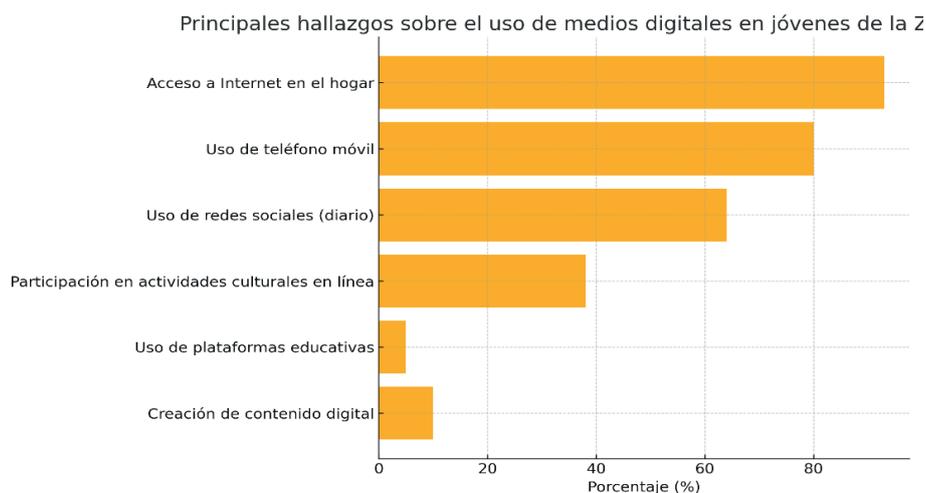


Figura 3. Principales hallazgos sobre el uso de medios digitales

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian que el acceso a medios digitales entre los jóvenes de la Zona 5 del Ecuador es alto, pero su apropiación cultural y formativa presenta importantes limitaciones. Esta situación coincide con estudios previos en América Latina que muestran que, aunque las tasas de conectividad han aumentado en los últimos años, persiste una distancia entre el acceso tecnológico y el uso significativo de las TIC.⁽⁴⁾

En primer lugar, se destaca que la correlación significativa entre el acceso a Internet y las habilidades tecnológicas ($r=0,65$; $p<0,01$) refuerza lo sostenido por Vasanth et al.⁽²⁾ quienes afirman que la conectividad constituye un habilitador esencial para la adquisición de competencias digitales. No obstante, como advierten Pérez⁽³⁾ y Warschauer⁽¹⁴⁾, la disponibilidad de conexión no garantiza por sí sola una apropiación crítica ni el desarrollo de habilidades avanzadas, especialmente en contextos marcados por desigualdades estructurales.

Por otro lado, la correlación moderada entre el uso de redes sociales y la participación cultural digital ($r=0,47$; $p<0,05$) sugiere que las plataformas digitales pueden ser vehículos efectivos de acceso a contenidos culturales, en la medida en que se implementen estrategias de mediación cultural apropiadas. Jenkins⁽⁹⁾ ha sostenido que las redes sociales, cuando se vinculan con proyectos creativos o comunitarios, pueden generar culturas participativas con alto valor pedagógico y expresivo.

En cuanto a la variable Nivel Educativo correlacionada con Uso de Medios Digitales presentó un coeficiente de $r=0,22$; que no resultó estadísticamente significativo ($p>0,05$). Esto sugiere que, en esta muestra de jóvenes, el grado de escolaridad no constituye un factor determinante para la adopción o intensidad de uso de las herramientas digitales, de modo que otros aspectos como disponibilidad de recursos económicos, intereses personales y entorno social, podrían influir más directamente en los patrones de consumo tecnológico.

Sin embargo, la escasa participación de los jóvenes en actividades culturales digitales (solo 38 %), a pesar del alto acceso a dispositivos y plataformas, indica una desconexión entre el ecosistema digital y las políticas culturales. Esta brecha ya ha sido advertida por organismos como la UNESCO⁽¹⁷⁾ y la CEPAL⁽¹¹⁾, que han señalado que el reto de la transformación digital no se limita a garantizar infraestructura, sino a asegurar que dicha infraestructura sea usada para ampliar derechos culturales y educativos.

La falta de relación estadísticamente significativa entre el nivel educativo y el uso de medios digitales ($r=0,22$; $p>0,05$) refuerza lo planteado por Livingstone⁽¹⁾, que el nivel de escolaridad no es un predictor directo del uso avanzado de tecnologías, ya que intervienen otros factores como el capital cultural, las oportunidades de socialización digital y la oferta institucional de acompañamiento tecnológico.⁽²⁹⁾ En este sentido, las instituciones educativas deben asumir un papel más activo en la promoción de competencias digitales críticas, más allá de la simple incorporación de herramientas tecnológicas en el aula.⁽¹¹⁾

Asimismo, la baja incidencia de actividades como la creación de contenidos (10 %) y el uso de plataformas educativas (5 %) refleja un potencial subutilizado de las tecnologías digitales en ámbitos de producción simbólica y aprendizaje autónomo. Esta tendencia ha sido documentada también por autores como Selwyn⁽¹²⁾ y Cobo⁽¹³⁾, quienes sostienen que gran parte del uso juvenil de las TIC se concentra en actividades de consumo y no necesariamente en procesos creativos o reflexivos.

Estos hallazgos se alinean con el concepto de “participación diferenciada”, propuesto por Jenkins y Ito⁽¹⁶⁾, que sugiere que no todos los jóvenes acceden ni participan de la misma manera en entornos digitales, debido a brechas económicas, culturales o institucionales. Por ello, es necesario diseñar políticas públicas que reconozcan estas diferencias y promuevan condiciones equitativas de participación cultural digital, con enfoque territorial, generacional y comunitario.

En términos de políticas públicas, el presente estudio refuerza la necesidad de avanzar hacia una inclusión digital plena, entendida no solo como acceso, sino como capacidad efectiva de participación, producción y apropiación crítica de la tecnología. Como indica Buckingham⁽¹⁾, la alfabetización digital no puede reducirse a un conjunto de habilidades técnicas, sino que debe integrar dimensiones éticas, sociales, estéticas y políticas del uso de las TIC.

Además, la visibilización de prácticas culturales juveniles emergentes, como el uso de redes sociales, la participación en conciertos virtuales o la creación de memes con sentido político, exige un replanteamiento de las políticas culturales tradicionales, que históricamente han invisibilizado o subestimado las expresiones simbólicas de los jóvenes en entornos digitales.⁽²¹⁾

En tal sentido, se reconoce que el presente estudio presenta ciertas limitaciones inherentes a su diseño transversal y cuantitativo, lo que impide establecer relaciones causales o interpretar a profundidad los significados que los jóvenes atribuyen a sus prácticas digitales. Como parte de un proyecto de investigación científica que se realiza en la Universidad Estatal de Milagro, Ecuador, el presente estudio se fundamentó en metodologías cuantitativas de acuerdo al enfoque que se definió; sin embargo, otros estudios paralelos podrían incorporar metodologías cualitativas como etnografías digitales, para comprender las trayectorias culturales, las emociones, las tensiones y las aspiraciones asociadas a la vida digital de los jóvenes en Ecuador.

CONCLUSIONES

Desde el punto de vista cultural, los resultados indican que las prácticas simbólicas de los jóvenes en la esfera digital responden más a la lógica del consumo rápido y de la interacción superficial que a la apropiación crítica y expresiva de los recursos digitales. Esto plantea la necesidad de fortalecer las políticas culturales públicas, con una mirada inclusiva hacia las nuevas formas de expresión juvenil, muchas veces relegadas o estigmatizadas por su carácter efímero, informal o descentralizado.

En términos de políticas públicas, se propone un enfoque integral de inclusión digital que articule infraestructura, educación y cultura. Este enfoque debe contemplar la formación de competencias digitales críticas, la promoción de la cultura digital local, la financiación de iniciativas juveniles en entornos virtuales y la articulación de actores institucionales (escuelas, gobiernos locales, colectivos culturales y plataformas tecnológicas).

La correlación significativa entre el acceso a Internet y el desarrollo de habilidades tecnológicas confirma que la infraestructura digital sigue siendo una condición necesaria para fomentar competencias digitales. Sin embargo, la limitada incidencia de prácticas como la creación de contenido, el uso de plataformas educativas o la participación en eventos culturales virtuales sugiere que el acceso no garantiza, por sí solo, una integración plena a la cultura digital global.

Asimismo, la falta de asociación entre el nivel educativo y el uso de medios digitales subraya la necesidad de repensar los marcos escolares y pedagógicos desde una perspectiva de alfabetización digital crítica. La escuela debe convertirse en un espacio de mediación tecnológica, no solo en términos técnicos, sino también simbólicos y culturales, donde los jóvenes puedan interpretar, crear y transformar sus entornos digitales desde una postura reflexiva, ética y participativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Buckingham D. *Youth, identity, and digital media*. Cambridge, MA: MIT Press; 2008.
2. Vasanth G, Thiyagarajan SA, Raj D, Raghavan A. Impact of digital media on children and the changing role

of the family. *Vidyabharati Int Interdiscip Res J.* 2021;14(1):13.

3. Pérez A. *Teléfonos inteligentes: abriendo las puertas al mundo digital.* Fundación Telefónica; 2020.
4. Prensky M. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon.* 2001;9(5):1-6.
5. Flanagin AJ, Metzger MJ. Unparalleled opportunity and unprecedented responsibility. In: Buckingham D, editor. *Digital media, youth, and credibility.* Cambridge: MIT Press; 2008. p. 5-28.
6. Livingstone S, Nandi A, Banaji S. Young adolescents and digital risks and opportunities in low- and middle-income countries: a rapid evidence review. *EU Kids Online;* 2017.
7. Albornoz LA. *Tecnologías de la información y la comunicación en América Latina y el Caribe: una evaluación sobre la penetración y el impacto.* Montevideo: UNESCO; 2004.
8. Todorov JC. Behavioral analysis of non-experimental data associated with cultural practices. *Behav Soc Issues.* 2009;18(1):10-4.
9. Jenkins H. *Convergence culture: where old and new media collide.* New York: NYU Press; 2006.
10. García Canclini N. *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad.* México: Paidós; 1990.
11. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). *Inclusión digital y brechas de acceso.* Santiago de Chile: CEPAL; 2022.
12. Selwyn N. *Education and technology: key issues and debates.* 2nd ed. London: Bloomsbury; 2016.
13. Cobo C, Moravec J. *Aprendizaje invisible: hacia una nueva ecología de la educación.* Barcelona: UOC; 2011.
14. Warschauer M. *Technology and social inclusion: rethinking the digital divide.* Cambridge, MA: MIT Press; 2004.
15. Ito M, Baumer S, Bittanti M, et al. *Hanging out, messing around, and geeking out: kids living and learning with new media.* Cambridge: MIT Press; 2009.
16. Jenkins H, Ito M, boyd d. *Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce, and politics.* Cambridge: Polity Press; 2016.
17. UNESCO. *Alfabetización mediática e informacional para todos.* París: UNESCO; 2021.
18. Observatorio Iberoamericano de Cultura. *Cultura digital en Iberoamérica.* Madrid: OEI; 2020.
19. Castells M. *La era de la información: economía, sociedad y cultura.* Vol. I. *La sociedad red.* Madrid: Alianza Editorial; 2003.
20. Freire P. *Pedagogía del oprimido.* México: Siglo XXI; 1970.
21. Giroux HA. *On critical pedagogy.* New York: Bloomsbury Academic; 2011.
22. DataReportal. *Digital 2023: Ecuador.* 2023. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-ecuador>
23. We Are Social, Meltwater. *Global Digital Report 2023.* 2023. <https://wearesocial.com/reports/digital-2023/>
24. Creswell JW. *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches.* 4th ed. Thousand Oaks: SAGE; 2013.
25. Cohen L, Manion L, Morrison K. *Research methods in education.* 8th ed. London: Routledge; 2018.
26. Teddlie C, Yu F. Mixed methods sampling: a typology with examples. *J Mix Methods Res.* 2007;1(1):77-100.

27. Bryman A. Social research methods. 5th ed. Oxford: Oxford University Press; 2016.

28. Quisaguano LR, Camalle T, Toca J. Análisis comparativo de entornos de desarrollo móvil. *Ciencia Latina*. 2022;6(4):4478-4499.

29. Torres RM. De agentes de la reforma a sujetos del cambio: la encrucijada docente en América Latina. *Perspectivas*. 2000;33(3):149-160.

30. The World Bank. World development report 2016: digital dividends. Washington, DC: The World Bank; 2016.

FINANCIACIÓN

Ninguna.

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Guillermo Del Campo.

Curación de datos: Paola Velasco.

Análisis formal: Luis Rosero.

Investigación: Luis Rosero, Paola Velasco, Guillermo Del Campo y Newton Gallardo.

Metodología: Guillermo Del Campo.

Administración del proyecto: Luis Rosero Constante.

Recursos: Paola Velasco.

Software: Newton Gallardo.

Supervisión: Luis Rosero.

Validación: Paola Velasco.

Visualización: Newton Gallardo.

Redacción - borrador original: Guillermo Del Campo.

Redacción - revisión y edición: Guillermo Del Campo, Luis Rosero y Paola Velasco.