



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Comunicación

Efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja durante el periodo octubre 2023- febrero 2024

**Trabajo de Integración Curricular,
previo a la obtención del título de
Licenciado en Comunicación.**

AUTOR:

Jefferson Alexander García Cobos.

DIRECTOR:

PhD. Eduardo Fabio Henríquez Mendoza

Loja - Ecuador

2024

Certificación

Loja, 19 de noviembre del 2024

PhD. Eduardo Fabio Henríquez Mendoza

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja durante el periodo octubre 2023- febrero 2024**, previo a la obtención del título de Licenciado en Comunicación, de la autoría del estudiante **Jefferson Alexander García Cobos**, con cédula de identidad Nro. **1150539789**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa



Firmado electrónicamente por:
**EDUARDO FABIO
HENRIQUEZ MENDOZA**

PhD. Eduardo Fabio Henríquez Mendoza

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Jefferson Alexander García Cobos**, declaro ser autor del presente Trabajo de integración curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mí Trabajo de Titulación en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma: 

Cédula de identidad: 1150539789

Fecha: 19 de noviembre de 2024

Correo electrónico: jefferson.garcia@unl.edu.ec

Teléfono: 0983128039

Carta de autorización por parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Jefferson Alexander García Cobos**, declaro ser autor del Trabajo de Titulación denominado: **Efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja durante el periodo octubre 2023-febrero 2024**, como requisito para optar el título de **Licenciado en Comunicación**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero. Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los diecinueve días del mes de noviembre del dos mil veinticuatro.

Firma: 

Autor: Jefferson Alexander García Cobos

Cédula: 1150539789

Dirección: Av. Isidro Ayora y 12 de octubre

Correo electrónico: jefferson.garcia@unl.edu.ec

Teléfono: 0983128039

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: PhD. Eduardo Fabio Henríquez Mendoza

Dedicatoria

Sin el apoyo de mis padres y mi familia, no sería esto posible. A ellos les debo todo lo logrado; a mi madre, por ser el pilar fundamental para lograr mis metas y sueños propuestos. A Dios todopoderoso, por la sabiduría, fortaleza y por guiar cada uno de mis pasos en este largo camino.

A mis abuelos, cuyas historias y valores me han orientado a lo largo de mi vida.

Jefferson Alexander García

Agradecimiento

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutor del trabajo de integración curricular PhD. Eduardo Fabio Henríquez Mendoza, por instruirme a lo largo de este proceso, por sus consejos y enseñanzas.

También me gustaría agradecer a mi familia por su apoyo incondicional, confianza y palabras de motivación en los momentos difíciles.

A esos tres grandes amigos que me brindó la carrera, quienes hicieron que este proceso, no sea tan abrumador.

Además, quiero agradecer a todos los participantes que formaron parte de mi investigación, su colaboración fue primordial para la recolección de datos dentro del estudio.

Jefferson Alexander García

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de figuras.....	vii
Índice de anexos.....	vii
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstrac.....	3
3. Introducción	4
4. Marco Teórico	7
4.1. Fundamentos teóricos	7
4.2. Viejos y nuevos medios.....	8
4.3. El móvil como metamedio.....	9
4.4. Cámaras tradicionales.....	10
4.5. Cámaras de dispositivos móviles.....	10
4.6. Dispositivos móviles inteligentes	11
4.7. Teorías de aprendizaje relacionadas con el uso del dispositivo móvil	12
4.8. Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones.	13
4.9. Aprendizaje móvil	16
4.10. Principios de diseño instruccional para dispositivos móviles efectivos.....	17
4.11 Aplicaciones móviles.....	17
4.12. Apps para la creación audiovisual	18
4.13. Apps para fotografía	19
4.14. Apps para radio.....	20
4.15. Apps para la gestión de proyectos	20
4.16. Apps para guion.....	22
4.17. Apps para redacción	22
4.18. Tipos de aplicaciones móviles	23

4.19. Principios de diseño instruccional para aplicaciones móviles efectivas.....	24
4.20. Evaluación heurística.....	25
4.21. Relevancia de la tecnología móvil “conectivismo”.....	25
4.22. Comunicación.....	26
4.23. Desarrollo económico.....	26
4.24. Educación.....	26
4.25. Desarrollo de habilidades radiofónicas y audiovisuales.....	27
4.26. Exploración de las habilidades radiofónicas y audiovisual relevantes para estudiantes de Comunicación.....	28
4.27. Importancia de estas habilidades en el contexto académico y profesional. Relación entre el uso de los dispositivos móviles y el desarrollo de estas habilidades.....	29
5. Metodología.....	31
5.1. Contexto.....	31
5.2. Procedimiento.....	31
5.3 Enfoque metodológico.....	31
5.4 La investigación explicativa.....	32
5.5 Métodos.....	32
5.6 Tipo de investigación.....	32
5.7 Fases del autor.....	33
5.7.1. Fase conceptual o teórica.....	34
5.7.2. Fase de diseño de la investigación.....	34
5.7.3. Fase de ejecución de las herramientas.....	34
5.7.4. Fase de análisis de los resultados.....	34
5.8. Técnicas.....	35
5.10 Población y muestra.....	27
5.11. Recursos disponibles.....	35
5.12. Explicación del procesamiento de los datos.....	36
6. Resultados.....	38
6.1. Resultados de la entrevista aplicada a los estudiantes de la carrera de Comunicación.....	38
6.2 Resultados de la entrevista aplicada a los docentes de la carrera de Comunicación.....	51
7. Discusión.....	54
8. Conclusiones.....	57
9. Recomendaciones.....	59
10. Bibliografía.....	60
11. Anexos.....	68

Índice de Figuras:

Figura 1. Dispositivos móviles.....	11
Figura 2. Croquis de la Universidad Nacional de Loja.....	31
Figura 3. Diseño de la metodología.....	34
Figura 4. Edad de los estudiantes de primer a octavo ciclo.....	38
Figura 5. Género de los estudiantes.....	39
Figura 6. Percepción de los estudiantes sobre la validez de los dispositivos móviles	40
Figura 7. Dispositivos móviles más utilizados.....	40
Figura 8. Horas promedio en la utilización de aplicaciones.....	41
Figura 9. Aumento o disminución en el uso de aplicaciones móviles.....	42
Figura 10. Aplicaciones móviles más utilizadas	43
Figura 11. Aplicaciones móviles en el proceso comunicativo.....	45
Figura 12. Utilidad de las aplicaciones móviles en su proceso educativo.....	46
Figura 13. Formación de los estudiantes en el uso de aplicaciones móviles.....	47
Figura 14. Calidad de los trabajos académicos con el uso de aplicaciones móviles.....	48
Figura 15. Utilidad de las aplicaciones móviles en los proyectos educativos	49
Figura 16. Comparación de contenido creado con equipos profesionales tradicionales.....	50

Índice de anexos:

Anexo 1. Formato de encuesta realizada a los estudiantes	68
Anexo 2. Formato de entrevista realizada a los docentes	71
Anexo 3. Respuestas de los entrevistados.....	73
Anexo 4. Audios de las entrevistas.....	83
Anexo 5. Oficio de autorización para la realización de la encuesta.....	84
Anexo 6. Certificación de traducción.....	85

1. Título

Efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja durante el periodo octubre 2023- febrero 2024

2. Resumen

El entorno educativo se adapta a los nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje con el avance, presencia y utilización de las nuevas tecnologías que alumnos y docentes emplean con frecuencia en diversas actividades educativas, con énfasis en el ámbito universitario. Por ello, el objetivo de la investigación se centró en determinar la efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en dispositivos electrónicos para la realización de tareas por parte de estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja. Los materiales y métodos se desarrollaron con un enfoque metodológico mixto, con la aplicación de una encuesta estructurada a una muestra representativa de estudiantes y la realización de entrevistas a docentes, con la finalidad de recopilar datos que permitan sistematizar y caracterizar las opiniones de los encuestados y por consecuencia entender mejor la integración de la tecnología móvil en la educación en comunicación, con el fin de formular recomendaciones para su uso efectivo. En los resultados se encontró que las aplicaciones móviles fomentan la capacidad para promover la cooperación entre los estudiantes, posibilitan la revisión y edición conjunta de documentos, la facilitación de la retroalimentación entre compañeros y la promoción de la mejora continua en la calidad de los trabajos. En las conclusiones se evidencia la forma en que las aplicaciones móviles se integran de manera efectiva en la práctica educativa, promoviendo la colaboración dinámica académica de los estudiantes en Comunicación. Por último, se dan recomendaciones de capacitación docente y estudiantil para un mejor uso de estas aplicaciones para la realización de tareas académicas.

Palabras Clave – *Aplicaciones móviles; tecnología; Comunicación; dispositivos electrónicos*

Abstrac

The educational environment is adapting to new teaching and learning methods with the advancement, presence and use of new technologies that students and teachers frequently use in various educational activities, with emphasis on the university environment. Therefore, the objective of the research focused on determining the effectiveness of the academic use of mobile applications on electronic devices for the completion of tasks by students of the Communication career of the National University of Loja. The materials and methods were developed with a mixed methodological approach, with the application of a structured survey to a representative sample of students and conducting interviews with teachers, in order to collect data to systematize and characterize the opinions of respondents and consequently better understand the integration of mobile technology in communication education, in order to formulate recommendations for their effective use. The results found that mobile applications foster the ability to promote cooperation among students, enable the joint review and editing of documents, facilitating peer feedback and promote continuous improvement in the quality of work. The conclusions show how mobile applications are effectively integrated into educational practice, promoting dynamic academic collaboration among students in Communication. Finally, recommendations are given for teacher and student training for a better use of these applications for academic tasks.

Key words : *Mobile applications; technology; Communication; electronic devices*

3. Introducción

El uso de aplicaciones móviles en el ámbito académico ha cambiado la forma en que los estudiantes acceden, gestionan y comparten información relevante para su formación. Sin embargo, el fenómeno o problemática que presenta este tema, es tratar de comprender si las aplicaciones móviles brindan más beneficios que desventajas, debido a que existe inquietud y preocupación en los docentes de las instituciones frente a la facilidad en el acceso a recursos, organización de contenidos de manera automatizada y a la instantaneidad de la comunicación que utilizan los estudiantes a la hora de realizar sus deberes o tareas. El problema en específico está en conocer si estas aplicaciones afectan la calidad del aprendizaje y de paso el rendimiento académico en los estudiantes. O, por el contrario, son recursos que hay que utilizarlos por estar en la vanguardia de las nuevas necesidades educativas.

El presente trabajo de investigación examina qué uso les dan a estas aplicaciones móviles los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja (en adelante UNL) cómo influye en su aprendizaje, y de qué forma optimizan los recursos y mejoran la experiencia educativa. Esta idea va en relación con el estudio de Carrión (2020), quién argumenta que estos dispositivos son esenciales para los docentes y estudiantes porque les permiten planificar, desarrollar y trabajar de manera efectiva en diversas materias. Por ello, es fundamental entender cómo estas herramientas pueden mejorar el rendimiento académico y facilitar la adquisición de conocimientos en un entorno dinámico y competitivo en un mundo cada vez más automatizado.

Identificar los desafíos y beneficios que surgen al incorporar aplicaciones móviles en el ámbito universitario de la carrera de Comunicación es relevante para esta investigación. Puesto que se ha considerado su impacto en la optimización de recursos y la mejora de la experiencia educativa y aporte de nuevos puntos de vista acerca del desarrollo académico en este campo. Por tanto, el estudio se centró en la percepción que tienen los estudiantes y maestros sobre las aplicaciones móviles, además de evaluar la eficacia, cooperación y originalidad en la funcionalidad de la educación enseñanza-aprendizaje.

La integración de aplicaciones móviles en las prácticas de estudio en la carrera de Comunicación de la UNL ha suscitado un interés creciente en el ámbito académico debido a sus potenciales beneficios tanto en el campo de estudio como en la limitación del objeto de estudio. Desde un punto de vista investigativo, las aplicaciones móviles ayudan a los estudiantes

a recopilar, organizar y acceder a información relevante, lo que agiliza el proceso de investigación y mejora la calidad de los trabajos académicos.

En relación con estudios previos se menciona la investigación realizada por Martínez-Baquero & Rodríguez-Umaña (2022) misma que enfatiza, cómo los maestros pueden ayudar a sus alumnos a aprender utilizando dispositivos móviles y aplicaciones diseñadas para facilitar el aprendizaje. Destaca la importancia de utilizar recursos tecnológicos para favorecer el proceso de aprendizaje e impulsar la educación. Deduciendo que estas aplicaciones móviles no solo ayudan a los estudiantes, sino que también pueden contribuir a los maestros a mejorar y capacitarse, promoviendo la innovación en el salón de clases. Así mismo, Romero et al. (2021) llevó a cabo una investigación donde analizó cómo el uso de dispositivos móviles y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios se relacionan. Los resultados indicaron que los dispositivos móviles, incluidos los teléfonos inteligentes y las tabletas, pueden mejorar el aprendizaje. Esto apoya la idea de que la tecnología puede ser útil en la educación.

Teniendo como antecedentes los estudios mencionados, la presente investigación se enfoca en los estudiantes de la carrera de Comunicación de la UNL como objeto de estudio, debido a que está en permanente evolución e innovación en el uso de la tecnología dirigida a la educación. Para llevar adelante el presente proyecto de investigación, se plantea como objetivo general: Evaluar la efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación. Esto, con la finalidad de mostrar cuán necesarias son las aplicaciones, para los estudiantes en su uso académico y de aprendizaje, al cual se dará cumplimiento a través de los siguientes objetivos específicos: Caracterizar, desde la teoría existente, cuáles son las aplicaciones móviles más utilizadas, cuantificar la frecuencia del uso de las aplicaciones móviles para la creación de contenidos de tareas, y determinar el nivel de utilidad y satisfacción de las aplicaciones móviles desde la perspectiva de los estudiantes en términos de mejora de la calidad de los trabajos de creación en el ámbito educativo.

Este trabajo de investigación contiene un marco teórico en el que se describe, en primer lugar, los dispositivos móviles y tecnología en la educación, mencionando conceptos, diseño y uso redirigido a la realización de tareas académicas. En segundo lugar, se introduce a las teorías de aprendizaje relacionadas con el uso del dispositivo móvil, destacando su integración, vertientes, e incorporación en la educación. Por último, se habla acerca de la clasificación de las aplicaciones móviles educativas y su uso en el ámbito de la Comunicación por parte de los estudiantes.

La metodología se desarrolló con un enfoque metodológico mixto, con la aplicación de una encuesta estructurada a una muestra representativa de estudiantes, además de la realización de entrevistas a docentes, con la finalidad de recopilar datos que permitan sistematizar y caracterizar las opiniones de los encuestados, y por consecuencia entender mejor la integración de la tecnología móvil en la educación en comunicación, con el fin de formular recomendaciones para su uso efectivo.

En los resultados y discusiones se encontró que las aplicaciones móviles fomentan la capacidad para promover la cooperación entre los estudiantes, posibilitan la revisión y edición conjunta de documentos, la facilitación de la retroalimentación entre compañeros y la promoción de la mejora continua en la calidad de los trabajos.

En las conclusiones se evidencia la forma en que las aplicaciones móviles se integran de manera efectiva en la práctica educativa, promoviendo las colaboraciones dinámicas académicas de los estudiantes en Comunicación. Por último, se dan recomendaciones de capacitación docente y estudiantil, para un mejor uso de estas aplicaciones para la realización de tareas académicas.

4. Marco Teórico

4.1. Fundamentos teóricos

En los últimos años, los investigadores y educadores se han interesado en cómo los dispositivos móviles pueden ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades comunicativas, escritas y audiovisuales. Las herramientas tecnológicas se presentan como recursos accesibles y efectivos que tienen el potencial de cambiar el proceso educativo al ofrecer métodos innovadores para fomentar el aprendizaje en el ámbito de la comunicación. Mediante una investigación por parte de Nunes et al. (2020) se descubrió que el uso de dispositivos móviles enriquece las prácticas pedagógicas, innova las metodologías y mejora el conocimiento de los estudiantes.

Los dispositivos móviles brindan una amplia gama de recursos interactivos que ayudan a los usuarios a practicar y mejorar sus habilidades en la producción y creación audiovisual, fotográfica y radiofónica. Como afirma Navarrete y Mendieta (2018) “desde el ámbito educativo, se hace necesario conocer los referentes e indicadores que valoren el consumo de nuestros jóvenes, también llamados generación interactiva” (p. 09).

La práctica de retratos fotográficos, grabación de elementos radiofónicos y registro de contenido audiovisual, son básicos en la concepción de contenidos de los educandos, con el uso de los dispositivos móviles, los alumnos pueden practicar de manera autónoma y recibir retroalimentación inmediata al utilizarlas, lo que facilita su aprendizaje y mejora su desempeño en distintas habilidades.

Con la ayuda de los teléfonos inteligentes, los estudiantes tienen acceso a una amplia gama de funciones y herramientas de edición de video de manera rápida y sencilla, permitiéndoles al mismo tiempo experimentar varias técnicas para producir material de alta calidad. Rumebe et al. (2021) mencionan que, “a lo largo de los años, las características audiovisuales se vuelven más comunes, debido a que las instituciones educativas no han dejado de implementar nuevos programas que se adapten al uso del aprendizaje” (p. 86).

Los estudiantes al tener consigo su dispositivo móvil pueden descargar cualquier aplicación de internet que les ayude con la grabación y edición tanto de audio como video, sin la necesidad de equipos de grabación más pesados. Además, las aplicaciones de edición de audio y video, tales como Adobe Premiere Rush y Audacity, se han convertido en herramientas indispensables para la creación de contenido digital de alta calidad (Arenas, 2023).

De igual importancia, los dispositivos móviles ofrecen la posibilidad de capturar imágenes de una forma automatizada en muchas ocasiones sin la necesidad de regular elementos y factores propios de una cámara fotográfica. En opinión de Fuente et al. (2005) cada cámara permite capturar imágenes de tamaño distinto, y lo que es más importante, el ángulo de apertura que es distinto en cada caso, por lo que el mismo tamaño de imagen puede corresponder a distintas porciones o ángulos del recinto controlado.

4.2. Viejos y nuevos medios

Las formas convencionales de comunicación y los medios de masa, como (1) la televisión, (2) la radio, (3) los periódicos y (4) las revistas, se denominan viejos medios. Durante décadas, estos medios han dominado el mercado y su modelo de negocio se basa en la publicidad y la distribución física de contenidos, sin embargo, con el avance tecnológico los nuevos medios han proliferado en los dispositivos móviles, convirtiéndose en una extensión de nuestras vidas porque nos permiten acceder a una gran cantidad de contenido en cualquier momento y lugar. Los nuevos medios de comunicación fueron incursionando sobre los medios tradicionales, ocasionando que estos interfieran dentro de estas plataformas para seguir llegando al público (Pineda et al., 2015).

El uso de teléfonos móviles ha creado nuevas formas de periodismo, como lo es el periodismo ciudadano, no simplemente en aspectos técnicos sino también en la conectividad. Sin la habilidad del teléfono móvil para capturar una fotografía, audio o video y difundirlo rápidamente, los acontecimientos textuales y/o audiovisuales, como los atentados en el metro de Londres en 2007 y las revueltas árabes, no hubieran sido posibles. Para Scolari (2013) el modelo mediático presente sitúa a la audiencia ante estructuras discursivas fluidas y continuas que exceden los límites de un determinado medio o soporte (libro, vídeo, película, disco, etc.) y en el que “cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí” (p. 24).

Debido al avance de los dispositivos móviles, los medios tradicionales han tenido que adaptarse a esta situación cambiante, las aplicaciones móviles desarrolladas por las emisoras de televisión y radio permiten a la audiencia ver o escuchar sus programas en tiempo real o bajo demanda. Los periódicos y revistas han aprovechado las ventajas del formato digital, como la inclusión de videos, enlaces y contenido interactivo. Para Vallejo y Pedrera (2017) las redes sociales son el medio más utilizado en la actualidad, por lo que los medios han tomado otras medidas y otro tipo de divulgación de información.

Los dispositivos móviles han cambiado la forma en que se producen y consumen los nuevos medios. Los blogs y las redes sociales se han convertido en plataformas cruciales para la difusión de opiniones e información, además, la popularidad de los videos en línea ha provocado el surgimiento de nuevas formas de contenido, como vlogs (video blogs) y livestreams. En este sentido, Jenkins et al. (2015) establece que “estos blogueros son superusuarios, convocando público y labrándose unas carreras triunfales, respondiendo activamente a los otros usuarios que ven y comentan, invitándoles explícitamente a que se suscriban y les respondan” (p. 116).

Los dispositivos móviles han animado a los usuarios a participar activamente en la creación de contenido. En segundos, las personas pueden compartir fotos, videos y mensajes de texto en las redes sociales, esto ha aumentado la interacción y la participación del público, conllevando a una conversación constante sobre una variedad de temas y eventos. De acuerdo con MINTEL (2022) hasta el año 2015, el 91 % de los usuarios de teléfonos inteligentes accedió a redes sociales a través de sus dispositivos móviles, un aumento de 21 puntos porcentuales en comparación con el 69,92 % registrado en 2011.

4.3. El móvil como metamedio

A pesar de que el teléfono móvil inicialmente se desarrolló como un dispositivo principalmente auditivo para realizar y recibir llamadas, pronto se convirtió en un medio textual, o, mejor dicho, verbo-visual, ya que la creación de mensajes SMS involucraba tanto lo textual (escribir mensajes de texto) como lo visual (visualizar el contenido de los mensajes en una pantalla). Para Suárez et al. (2019) el móvil como metamedio es una plataforma que alberga una variedad de medios antiguos y nuevos, incluyendo la mayoría de las tecnologías y técnicas de medios actuales, así como otras nuevas.

El teléfono inteligente integró todos estos códigos sensoriales y se desarrolló como un medio mixto que abarca múltiples sentidos, principalmente el tacto, el oído y la visión, que interactúan con una mezcla de medios reunidos en el espacio de la pantalla. Según un estudio de las Naciones Unidas, para el año 2000 había más de 700 millones de líneas móviles en todo el mundo, y para el año 2015, el número de líneas móviles alcanzó los 7.000 millones, casi lo mismo que el número de habitantes del mundo.

El móvil es una tecnología nómada que puede moverse y no permanece fija por mucho tiempo, en los últimos años, el móvil se ha convertido en el objeto distintivo de ese "ciudadano nómada" que siempre está en movimiento, un par de toques en la pantalla nos permiten ver

videos, escuchar música, leer libros electrónicos, jugar videojuegos y explorar una amplia gama de aplicaciones especializadas. Tal y como opina Mena Macedo (2020).

El móvil se ha convertido en una fuente constante de conocimiento y diversión porque nos permite acceder a una gran cantidad de información y entretenimiento de forma instantánea y personalizada. Gracias a la masificación de la fotografía y las redes sociales, estamos viviendo en una época en la que se documenta absolutamente todo y desde muy variadas perspectivas, desde eventos determinantes hasta lo más banal. (p. 131)

4.4. Cámaras tradicionales

Las cámaras tradicionales tienen un tamaño y diseño específicos, con una variedad de opciones según su uso. Una gran ventaja de estas cámaras es la capacidad de ajustar los lentes, lo que les permite una compatibilidad en casi todas las cámaras sin espejo con el adaptador adecuado, sin embargo, uno de los factores en contra es el alto valor que tiene cada uno de los lentes. Cuentan con controles manuales y funciones avanzadas, lo que permite al usuario controlar más el proceso fotográfico, debido a su tamaño de sensor y algoritmos de procesamiento, las cámaras tradicionales suelen ofrecer una calidad de imagen alta con la posibilidad de ajustar los controles y ofrecer modos personalizados, para que sea más rápido y fácil acceder a nuestras configuraciones favoritas.

Desde el punto de vista de Condés (2021) la inclusión de dos ranuras para tarjetas es una ventaja obvia de las cámaras profesionales. Se trata de una característica que suele estar en la línea entre un cuerpo profesional y un cuerpo no profesional, ya que es algo bastante importante para los fotógrafos profesionales.

4.5. Cámaras de dispositivos móviles

Las cámaras de dispositivos móviles, por otro lado, son muy portátiles porque permiten capturar imágenes en cualquier momento y lugar, estas cámaras también pueden funcionar con otras funciones, como editar directamente las imágenes en el dispositivo o compartirlas en redes sociales. Cuentan con un sinnúmero de funciones, entre las que destacan: teleobjetivo, gran angular, macro entre otras, sin la necesidad de hacer un gasto mayor, puesto que ya vienen integradas dentro del dispositivo móvil. De acuerdo con Méndez (2019) quien menciona:

tener un celular con varias cámaras es parecido a cargar un maletín con varios lentes para una cámara profesional. (...) Ahora una persona simplemente da un toque en la

pantalla del teléfono y cambia de lente para capturar una escena con una perspectiva completamente diferente. (p. 20)

Los fabricantes de celulares encontraron un método ingenioso para superar las limitaciones físicas del pequeño tamaño de los teléfonos y de paso, lograron algo que antes parecía imposible: que una persona llevará una cámara profesional en su bolsillo.

4.6. Dispositivos móviles inteligentes

Un dispositivo móvil es un aparato electrónico portátil integrado con un procesador de memoria de múltiples entradas y salidas; las entradas incluyen teclado, pantalla, botones. Mientras que las salidas incluyen texto, gráficos, pantalla, vibración, audio y cable, estos dispositivos pueden estar conectados a internet o no necesariamente conectados dependiendo de la usabilidad del usuario. En concordancia con LinkFang (2020) un dispositivo móvil también se conoce como "computadora de bolsillo o computadora de mano" es un tipo de computadora de tamaño pequeño, con capacidades de procesamiento, con conexión a Internet, con memoria, diseñado específicamente para una función pero que puede realizar otras funciones más generales. Existen distintos tipos de dispositivos móviles:

Figura 1. *Dispositivos móviles*



Nota. Estos dispositivos pueden ejecutar una amplia gama de aplicaciones y están diseñados para ayudar a los usuarios en comunicación y organización personal, entretenimiento, acceso a información y productividad.

En opinión de Basantes et al. (2017) definen a los dispositivos móviles como aquellos de cualquier tipo de tecnología portátil y conectada, como son los teléfonos móviles básicos,

los lectores electrónicos, los teléfonos inteligentes y las tabletas, y también tecnologías incorporadas, como los lectores de tarjetas inteligentes.

4.7. Teorías de aprendizaje relacionadas con el uso del dispositivo móvil

La Teoría del Aprendizaje Experiencial, como la discuten Lai y Khaddage (2016), se centran en el potencial de la tecnología móvil para enriquecer el aprendizaje a través de experiencias en contextos tanto reales como simulados. Su estudio, “Advancing Mobile Learning in Formal and Informal Settings via Mobile App Technology: Where to from Here, and How, publicado en *Educational Technology & Society*”, sostiene que las aplicaciones móviles pueden facilitar un aprendizaje experiencial al proporcionar oportunidades para interactuar con el entorno de manera más inmediata y contextual (Lai y Khaddage, 2016).

Por otra parte, el concepto de Aprendizaje Autónomo y Auto-Regulado, explorado por Zimmerman en su artículo “*Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview*” en *Theory Into Practice*, se enfoca en la capacidad del estudiante para dirigir y controlar su propio proceso de aprendizaje, utilizando los dispositivos móviles como una herramienta para este fin (Zimmerman, 2002). Además, argumenta que la tecnología móvil no solo facilita el acceso a recursos de aprendizaje, sino que también ofrece a los estudiantes la capacidad de personalizar su experiencia educativa, fomentando así un aprendizaje más autodirigido y autorregulado.

Aplicando estas teorías según Lerma et al. (2023) indican que la integración de metodologías de aprendizaje basadas en experiencias prácticas y en la autorregulación, potenciadas por la tecnología móvil, puede resultar en un desarrollo significativo de habilidades de escritura y de metacognición en los estudiantes. Estos hallazgos son consistentes con las ventajas pedagógicas propuestas por las teorías mencionadas, destacando la importancia de la tecnología móvil como facilitadora de un aprendizaje más interactivo y reflexivo.

La integración de los dispositivos móviles en la educación, como describen Cruz et al. (2019) transforma fundamentalmente el aprendizaje, permitiendo la adquisición, producción, almacenamiento, y tratamiento de una amplia gama de datos e información a través de múltiples medios, incluyendo texto, imagen, vídeo, y sonido. Este enfoque multidimensional es especialmente relevante para los estudiantes de comunicación, quienes utilizan estas herramientas en la creación de proyectos multimedia, en la discusión y revisión de contenido, y en la producción de material audiovisual. Este proceso de aprendizaje se ve enriquecido por el feedback interactivo y el uso de aplicaciones móviles, lo que refleja las teorías del aprendizaje

experiencial y del aprendizaje autónomo y auto-regulado discutidas por Lai y Khaddage (2016) y Zimmerman (2002) respectivamente.

En este contexto, los usuarios de dispositivos móviles, como los estudiantes de comunicación, no son meros consumidores de contenido; se convierten en creadores activos, participando en la resolución de problemas complejos y en la colaboración a través de sus dispositivos. Esta transición de roles periféricos a roles más centrales en el aprendizaje es un reflejo de la transformación social, cultural y técnica mencionada por Ramírez (2009) donde la convergencia tecnológica en dispositivos como los teléfonos móviles facilita y acelera procesos que anteriormente requerían más tiempo.

Además, el enfoque de Piaget (1980) y Vygotski (1978) afirman que el desarrollo cognitivo como un proceso de construcción activa por parte del sujeto se alinea estrechamente con esta perspectiva, los estudiantes, mediante la tecnología móvil, no solo absorben información, sino que también generan conocimiento de manera activa. Interactúan con el contenido, experimentan, resuelven problemas y adaptan sus estrategias de aprendizaje en un entorno dinámico, lo que refuerza la idea de que la tecnología móvil es una herramienta poderosa para un aprendizaje experiencial y auto-regulado.

4.8. Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

La teoría del constructivismo

En el ámbito de la teoría de la educación, el debate entre las vertientes del constructivismo social e individual ha generado un escenario de aparente desacuerdo irreconciliable en cuanto a sus epistemes. Esta discrepancia, según Álvarez Correa y Quintero Arrubla (2023) a menudo se traduce en una confusión en la interpretación y aplicación práctica del constructivismo, sin embargo, en la era contemporánea, marcada por la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo, especialmente en el aprendizaje móvil, se observa una oportunidad para reconciliar estas perspectivas teóricas.

Las teorías educativas actuales, particularmente en el contexto del aprendizaje móvil, ofrecen un marco robusto para comprender y aplicar efectivamente tanto el constructivismo social como el individual en los procesos educativos. Según Crompton (2013) el aprendizaje móvil se alinea estrechamente con los principios fundamentales del constructivismo. Esta teoría postula que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno y compañeros, un proceso que se ve reforzado por las herramientas y recursos

interactivos proporcionados por las TIC, estos recursos tecnológicos facilitan la construcción de conocimiento mediante actividades prácticas, proyectos multimedia e investigaciones, permitiendo a los estudiantes explorar y aprender tanto de manera independiente (constructivismo individual) como en colaboración con otros (constructivismo social).

La incorporación de las TIC en la educación, por lo tanto, no solo transforma la manera en que se lleva a cabo el aprendizaje, sino que también proporciona un puente entre las divergencias teóricas del constructivismo, demostrando que ambas perspectivas pueden coexistir y complementarse en un entorno educativo enriquecido por la tecnología.

La Teoría del aprendizaje basado en problemas

Es un enfoque direccionado a la resolución de situaciones por parte de los estudiantes que requieren la solución de un problema pasivamente. Por su parte Espinoza (2021) alude que este modelo nace “a inicios de la década de 1980 y finales de la misma, lo realiza la Escuela de Medicina de la Universidad de Harvard. Este proceso metodológico, se ejecutó con el propósito de elevar la calidad de la educación médica” (p. 296).

Las aplicaciones móviles pueden facilitar el acceso a una información relevante, permitir la participación mutua entre los estudiantes y brindar herramientas para la investigación y el análisis de problemas, lo que mejora el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas de los estudiantes. En concordancia con Bajaña (2021) quien deduce que “el ABP busca que el estudiante entienda y analice oportunamente la respuesta a los problemas que utiliza para aprender, tomando en cuenta elementos sociológicos, filosóficos, históricos, psicológicos y prácticos desde un criterio integral” (p. 7).

Además, Kapp (2012) destaca cómo la gamificación y los juegos pueden ser utilizados en la educación, integrados cada vez más en las aplicaciones móviles de aprendizaje. Estas estrategias lúdicas, alineadas con la Teoría del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), motivan a los estudiantes a resolver problemas reales, proporcionando una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva. Las TIC, al ofrecer una gama de recursos para el análisis de problemas y la simulación de situaciones reales, hacen que los desafíos sean más auténticos y estimulan un aprendizaje más profundo y significativo.

La Teoría del aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo, como modalidad educativa, potencia la interacción entre estudiantes para el logro de metas conjuntas. A través del uso de dispositivos móviles, incluso

en contextos de aprendizaje a distancia, se facilita la comunicación y el trabajo colaborativo entre los alumnos. Estas tecnologías permiten la creación de grupos de estudio virtuales, el intercambio fluido de ideas y la participación activa en proyectos colectivos. Para Matthews (1996) “el aprendizaje colaborativo se produce cuando los alumnos y los profesores trabajan juntos para crear el saber (...) es una pedagogía que parte de la base de que las personas crean significados juntas y que el proceso las enriquece y las hace crecer” (p. 101).

Sanabria y Romero (2018) señalan en sus estudios, que las habilidades necesarias para el siglo XXI son la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración, la creatividad y el pensamiento computacional. El pensamiento computacional es crucial para la resolución de problemas basada en técnicas y estrategias informáticas, por ello la importancia de los dispositivos tecnológicos, como son los teléfonos inteligentes en el aprendizaje.

En tanto que, los dispositivos móviles se convierten en herramientas clave para fomentar la interacción y el trabajo en equipo entre los estudiantes. El uso de aplicaciones específicas facilita el logro de objetivos compartidos, promueve la responsabilidad grupal y apoya una distribución equitativa de tareas. Así, la tecnología móvil se posiciona como un aliado fundamental en el fomento de un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo.

Paralelamente, la teoría sociocultural de Vygotsky, como exponen Looi et al. (2010) resalta la importancia del aprendizaje en contextos sociales, donde la tecnología móvil sirve como un catalizador para el aprendizaje seamless (continuo), permitiendo a los estudiantes interactuar y colaborar más allá de las barreras físicas. Este enfoque es coherente con la Teoría del Aprendizaje Colaborativo, que enfatiza la construcción colectiva de conocimiento a través de herramientas de comunicación como foros, blogs y plataformas de aprendizaje virtual.

Por otro lado, el conectivismo, introducido por Siemens (2005) ve el aprendizaje como un proceso de conectar nodos de información especializados. Esta teoría es particularmente relevante en la era digital, donde el aprendizaje móvil facilita el acceso a una red diversa de recursos y comunidades en línea. Las TIC, en este sentido, sirven como un puente para la expansión y el enriquecimiento de estas redes de conocimiento.

Bien sea, las TIC, especialmente según Ortiz et al. (2023) a través del aprendizaje móvil, ofrecen una plataforma rica y diversa que se alinea y potencia varias teorías educativas contemporáneas. Desde el constructivismo y el aprendizaje basado en problemas hasta el conectivismo y el aprendizaje colaborativo, las TIC permiten la creación de entornos de

aprendizaje interactivos y dinámicos, donde los estudiantes no solo adquieren conocimiento, sino que también lo construyen, lo comparten y lo aplican en contextos reales y virtuales.

Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos implica que los estudiantes desarrollen proyectos relacionados con los contenidos curriculares. Los dispositivos móviles pueden ayudar en la realización de tareas a través de la planificación, organización y presentación de producciones audiovisuales enfocadas al ámbito comunicativo, permitiéndoles navegar por la red con información que les facilite el desarrollo de habilidades creativas. Como afirman Rodríguez et al. (2010) “las estrategias del Aprendizaje basado en Proyectos (ABPr) se utilizan en la educación tecnológica y de diseño para comprometer a los estudiantes en los procesos de investigación y en soluciones a problemas tecnológicos” (p. 17).

De ahí que, los estudiantes están más dispuestos a participar activamente en los proyectos cuando se sienten motivados intrínsecamente, cuando sienten un interés genuino en el tema de estudio, por ello diseñar proyectos en el aprendizaje les dan la oportunidad de explorar y descubrir por sí mismos. En opinión de Kokotsaki et al. (2016) el Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología que se centra en el aprendizaje activo del alumno y se caracteriza por la autonomía del alumno, las investigaciones constructivas, la consecución de objetivos, la colaboración, la comunicación y la reflexión a través de prácticas del mundo real.

4.9. Aprendizaje móvil

Es el uso de dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes o tabletas, para acceder a contenido educativo en cualquier momento y lugar. Las aplicaciones móviles pueden brindar recursos educativos interactivos, posibilitar la personalización del aprendizaje, proporcionar retroalimentación inmediata y facilitar la evaluación formativa. Para Márquez (2019) los dispositivos móviles y su portabilidad permiten acceder a grandes cantidades de información, lo que se convierte en un recurso muy necesario para la vida cotidiana y que se proyecta como de gran interés para la educación.

Estas tecnologías están, en la actualidad, totalmente integradas en la vida de las personas, de hecho, por lo que respecta a los estudiantes universitarios nacidos en la “era digital”, la mayoría de estos incorporan de manera natural e intuitiva elementos tecnológicos, como sus Smartphones, en el desarrollo de su actividad académica, haciendo más sencilla su incorporación en el contexto universitario. De acuerdo con Rizo (2020) “las TIC integradas a la educación han evolucionado vertiginosamente abriendo espacios en distintas modalidades de

la enseñanza, siendo estas presenciales, personalizadas, móviles, en la nube, apoyadas con TIC y virtuales” (p. 29).

4.10. Principios de diseño instruccional para dispositivos móviles efectivos.

Diseño responsivo

Los dispositivos móviles tienen la posibilidad de garantizar una experiencia óptima en una gran variedad de tamaños de pantalla, lo que hace que el contenido audiovisual se adapte al tipo de dispositivo que se posee. Para Morales et al. (2020) los dispositivos móviles son aparatos de tamaño pequeño que tienen características como la idea de movilidad, lo que los hace fáciles de transportar y usar, muchas veces se sincronizan con un sistema de computadora para mantener aplicaciones y datos actualizados.

Interfaz intuitiva

Cuentan con un diseño de interfaz simple y fácil de usar, con botones grandes y claros; navegación fácil y una estructura lógica del contenido. Esto facilita que los usuarios encuentren y accedan a la información que necesitan rápidamente. Tal como afirma Araya (2023) una interfaz intuitiva comprende el uso sencillo y eficaz de una plataforma. Tiene la finalidad de que el usuario pueda navegar en ella con facilidad.

Multimedia

Mediante un dispositivo móvil se puede usar una variedad de medios, como imágenes, videos, audio y animaciones. Estos recursos multimedia ofrecen la capacidad de que los usuarios puedan obtener una experiencia atractiva y rápida de asimilar. Los dispositivos móviles permiten el acceso inmediato a la información mientras consumen pocos datos, lo que lo hace más atractivo para los usuarios jóvenes que tienen más probabilidades de consumir videos cortos que leer un texto (Orihuela, 2002)

4.11 Aplicaciones móviles

Las aplicaciones móviles son programas destinados a funcionar en un dispositivo móvil, como un teléfono o tableta, pueden brindar a los usuarios servicios y experiencias de alta calidad, incluso si suelen ser unidades de software pequeñas con funciones limitadas. Las aplicaciones móviles no dependen de sistemas de software integrados, a diferencia de las aplicaciones para computadoras de escritorio. Por el contrario, cada aplicación móvil ofrece una funcionalidad única y limitada.

En concordancia con Serna y Pardo (2016) una aplicación móvil es un software que puede realizar una o más funciones específicas, como procesamiento de texto, hojas de cálculo, diseño y edición de videos, pero que no es tan complicado como el software de una computadora de escritorio. Hoy, gracias a la tienda de aplicaciones, los sistemas operativos móviles brindan muchas opciones, por lo que el ecosistema de aplicaciones ha migrado a los teléfonos inteligentes; entre ellos videojuegos, administradores financieros, lectores de noticias, aplicaciones de video, redes sociales, chats, correos electrónicos, calculadoras.

4.12. Apps para la creación audiovisual

FilmTouch

Aplicación utilizada para añadir efectos cinematográficos a los videos grabados en dispositivos móviles, permitiendo crear productos audiovisuales más creativos y profesionales, con herramientas de mejora en la calidad visual y filtros especiales. Los estudiantes de Comunicación pueden usar esta herramienta para mejorar la estética de sus producciones, reflejando emociones y enriqueciendo la experiencia del espectador con un valor agregado.

Capcut

Es una aplicación de edición de video completa, ofrece una amplia gama de herramientas y funcionalidades que pueden ser especialmente útiles para los estudiantes de comunicación, ya que les brinda un medio efectivo para mejorar sus habilidades narrativas y técnicas. CapCut permite a los estudiantes experimentar y aprender sobre la edición de video sin tener experiencia técnica profunda o software costoso porque es una plataforma fácil de usar y puede ser utilizada por parte del docente y del alumnado. Gallego (2023) “en cuanto al primero, Capcut permite crear de manera muy intuitiva contenidos audiovisuales con efectos, como el cambio de fondo del vídeo, añadido de texto, inclusión de una música de ambiente y, entre otras” (p. 6).

Shot Designer

Es un instrumento crucial para la creación de storyboards y previsualizaciones de escenas. Permite a los usuarios crear storyboards, diagramas de iluminación, movimientos de cámara y otros elementos visuales importantes antes de la filmación real, esta herramienta permite a los directores, cineastas y equipos de producción a organizar y comunicar de manera efectiva sus ideas visuales. En cuanto a los estudiantes, ayuda a planificar minuciosamente cada toma, crear la composición visual y organizar los movimientos de cámara, contribuyendo a

mejorar la calidad y la coherencia narrativa de sus proyectos audiovisuales. Para Rousseau y Phillips (2013) el desglose del guión literario es un documento esencial para el desarrollo del guión gráfico. Es una forma de identificar elementos específicos del guión literario para interpretarlos en imágenes.

4.13. Apps para fotografía

PicsArt

Es una herramienta que puede satisfacer las necesidades en la creación de imágenes dentro del ámbito académico por parte de los estudiantes de Comunicación, con su amplia gama de herramientas de edición de imagen, ajuste de brillo y contraste. Así mismo, posee efectos especiales, capas y montajes fotográficos. Para Forbes (2021) Picsart se ha unido a las dos tendencias tecnológicas más influyentes: las redes sociales y el comercio digital. Cientos de millones ahora confían en esta aplicación a medida que todos se convierten en editores gracias a las plataformas sociales y los teléfonos inteligentes.

Instagram

Red social popular que se ha convertido en un lugar importante para compartir contenido visual. Los estudiantes de Comunicación pueden usar Instagram para presentar sus proyectos, portafolios y creaciones artísticas en el ámbito académico. A través de esta aplicación, los estudiantes pueden desarrollar una identidad digital sólida, conectarse con otros profesionales del campo y recibir comentarios sobre su trabajo. Instagram es más que una aplicación para teléfonos; es una plataforma de redes sociales que permite a los usuarios compartir momentos visuales, ya sea a través de fotografías normales o a través de Stories, publicaciones que desaparecen después de 24 horas (Urrutia, 2023).

Snapchat

Aplicación de mensajería instantánea que se destaca por sus mensajes cortos y sus efectos de realidad aumentada. Snapchat es una herramienta educativa que permite a los estudiantes de comunicación experimentar con narrativas visuales innovadoras, explorar el potencial de la realidad aumentada en la comunicación y desarrollar sus habilidades de narración visual. Snapchat surge de la fusión de la idea de capturar instantáneas rápidas (snap) con la esencia de las conversaciones en línea. En opinión de Katz y Crocker (2015) el enfoque narrativo de los contenidos en las redes sociales efímeras es más divertido y permite explorar

más los sentimientos, los aspectos relacionales de la comunicación son más importantes en las redes sociales efímeras que los de contenido.

4.14. Apps para radio

SoundSlate

Es una aplicación de grabación y edición de sonido que permite a los usuarios usar herramientas profesionales para trabajar con sonido de alta calidad. Los estudiantes de comunicación pueden usar Soundslate para producir bandas sonoras, reportajes radiofónicos o podcasts para sus producciones audiovisuales. Con esta aplicación, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar el potencial del sonido como una herramienta de comunicación poderosa. En opinión de Barranquilla (2017) SoundSlate es una consola virtual que permite mezclar y sonorizar programas de radio y almacenarlos como librerías.

GarageBand

Es una aplicación para crear música que permite a los usuarios crear, grabar y producir canciones. Los estudiantes de Comunicación pueden usar GarageBand en el salón de clases para crear jingles publicitarios, bandas sonoras para vídeos o podcasts musicales. Los estudiantes pueden experimentar con la producción musical gracias a esta herramienta, que también fomenta la creatividad musical. GarageBand posee una gran variedad de sonidos, samples o muestras y loops que te ayudan desde el principio a obtener un resultado profesional en tus piezas musicales, además de darte la libertad de componer. Para Anovo (2021) la interfaz de la aplicación para la función de grabación es extremadamente fácil de usar. Visualizarás una variedad de pistas de sonido, voz e instrumentos que podrás editar y mezclar como quieras.

Ipadio

Mediante el uso de esta aplicación, los usuarios pueden grabar y transmitir audio en vivo a través de Internet. En el ámbito académico, los estudiantes de comunicación pueden usar Ipad para entrevistas, reportajes en vivo o transmisión de eventos en tiempo real. Con esta herramienta, los usuarios pueden explorar el potencial del audio en vivo como una forma interactiva y participativa de comunicación. En opinión de Lopes y Peña (2019) es esencial porque permite que varias aplicaciones funcionen al mismo tiempo en la misma pantalla y ofrece nuevas formas de trabajar con aplicaciones en múltiples ventanas.

4.15. Apps para la gestión de proyectos

Google Docs

Es una herramienta esencial para los estudiantes de Comunicación porque ofrece una plataforma sólida y adaptable que se adapta a las necesidades cambiantes de su educación y desarrollo profesional. Su valor radica en su capacidad para trabajar en equipo, lo que facilita el trabajo en equipo y la revisión de textos en tiempo real. Esta característica es crucial para proyectos grupales, donde la coordinación y la retroalimentación instantáneas son esenciales para el éxito del proyecto. Kieser y Ortiz-Golden (2009) afirman que la aplicación de Google Docs ofrece un método para monitorear la participación de los estudiantes y cómo expresan sus ideas en un solo documento. Cuando el documento está disponible en línea, es más sencillo acceder a él desde la comodidad de su hogar o de cualquier otro lugar.

Trello

Herramienta muy útil para los estudiantes de comunicación en la gestión de proyectos y organización, gracias a su interfaz fácil de usar y su sistema basado en tableros, listas y tarjetas, esta aplicación facilita la organización visual y colaborativa de proyectos, tareas y plazos. Trello ofrece una plataforma adaptable a las necesidades específicas de los estudiantes de comunicación, cuyos estudios y trabajos pueden abarcar desde la creación de contenido multimedia hasta la planificación de campañas de comunicación.

Canva

Se ha posicionado como una herramienta clave en el campo de la comunicación, brindando una amplia gama de soluciones gráficas que benefician directamente a los estudiantes de esta carrera. Al adentrarse en el mundo de la comunicación, los estudiantes se enfrentan al reto de transmitir mensajes de manera clara, creativa y eficaz. Es fundamental tener la capacidad de crear contenido visual atractivo que complemente y potencie la comunicación verbal y escrita. A través de una interfaz fácil de usar y una amplia selección de plantillas diseñadas profesionalmente, Canva facilita la creación de material gráfico de alta calidad sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño. La aplicación Canva ha revolucionado la forma en que se presenta y crea información. Carneiro et al. (2021) “ha abierto grandes posibilidades para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje” (p. 1).

Zoom

Una aplicación conocida por permitir reuniones virtuales, es muy útil para los estudiantes de comunicación, especialmente en un entorno académico que valora la flexibilidad y la interacción digital. Zoom es una gran ventaja para estos estudiantes porque permite realizar

entrevistas a distancia, lo que es particularmente útil para investigadores o periodistas que necesitan recopilar testimonios o consultar a expertos en cualquier parte del mundo. Permite capturar información no sólo verbal, sino también no verbal, que es esencial en los estudios de comunicación, lo que hace que las entrevistas Zoom sean más personales y efectivas. Para Mendiola et al. (2021) es “un software intuitivo y sencillo de usar, cuyo empleo ha aumentado considerablemente (...) como consecuencia de la transición forzosa a las actividades a distancia, incluyendo las educativas” (p. 80).

4.16. Apps para guión

Celtx Script

Es útil para escribir y organizar guiones para películas y otros proyectos audiovisuales. Esta herramienta permite a los estudiantes organizar sus ideas de manera clara, colaborativa y eficiente, garantizando la coherencia narrativa, la continuidad temporal y la precisión en diálogos y descripciones. Celtx es un programa ampliamente reconocido por guionistas profesionales y amateurs a un nivel específico. La aplicación para dispositivos móviles se lanzó hace tiempo y se ha expandido con otras aplicaciones paralelas (Cabrera, 2014).

Final Draft

Uno de los programas de escritura de guiones más conocidos y utilizados en el sector del entretenimiento es Final Draft. Ofrece una amplia gama de herramientas destinadas a la creación de guiones cinematográficos, televisivos y teatrales, permitiendo a los estudiantes de comunicación desarrollar una redacción creativa y apta para llevar a cabo dentro de un proyecto audiovisual. Al escribir la aplicación, está consciente de quién está escribiendo y recuerda nombres de personajes y locaciones, lo que la hace muy útil (MacCallister, 2017).

Arc Studio Pro

Es un software relativamente nuevo en comparación con la versión final, pero se ha ganado una buena reputación por sus características fáciles de entender y su enfoque en la experiencia del usuario. Adicionalmente, está diseñado para el formateo y la escritura de guiones con una interfaz de usuario muy limpia y enfocada, lo que ayuda a concentrarse en escribir.

4.17. Apps para redacción

Scrivner

Es una herramienta de software poderosa para investigadores, estudiantes y escritores de novelas, puesto que combina herramientas de gestión de proyectos con funciones de procesador de textos. Ayuda a los escritores a mantenerse concentrados y organizados, ofreciendo un espacio ideal para crear obras escritas complejas. Para Olier (2021) no es simplemente un programa para escribir; es más bien un conjunto de aplicaciones destinadas a satisfacer las necesidades de cualquier tipo de escritor.

Evernote

Es una aplicación que facilita la organización, la realización de tareas y la toma de notas. Funciona en múltiples dispositivos y sincroniza los datos en la nube, lo que significa que puede acceder a él desde cualquier lugar, permitiendo al mismo tiempo organizar las notas en cuadernos según temas o proyectos. Evernote facilita tanto a los estudiantes como docentes la capacidad de (1) administrar horarios, (2) reuniones, (3) trabajos, (4) herramientas digitales útiles, (5) videos, páginas web y (5) documentos para leer más tarde (Otrera, 2019).

Grammarly

Es una herramienta para corregir textos que utiliza la inteligencia artificial para detectar errores de ortografía, gramática, puntuación, estilo y plagio. Se puede descargar en inglés y ofrece sugerencias sobre cómo mejorar la eficacia y la claridad de la escritura. Con la ayuda de la IA, Grammarly se ha vuelto aún más poderosa para mejorar la redacción (Casano, 2024).

4.18. Tipos de aplicaciones móviles

Aplicaciones nativas

Estas aplicaciones son las que se desarrollan para un sistema operativo concreto, que puede ser Android o iOS, ofreciendo una experiencia de usuario más completa y mejorada. Avilés (2022) expresa que son programas informáticos creados para que funcionen en un sistema operativo específico, de manera que se asegura su estabilidad para ese sistema y se descarga en la tienda de APP (Play Store para Android o iOS).

Aplicaciones web

Es un software destinado a realizar ciertas tareas en línea, cómo enviar mensajes, comprar cosas, editar fotos, jugar videojuegos, pagar, entre otras cosas. Ramírez-Montoya y García-Peñalvo (2017) sostienen que las apps webs son aplicaciones de acceso en línea desde cualquier dispositivo móvil, no hay requerimiento de un sistema operativo específico, se

caracterizan por implementar bases de datos y se codifican en lenguajes de programación, como CSS, HTML y JavaScript, lo que permite integrar varios desarrollos web.

Aplicaciones de redes sociales

Estas aplicaciones utilizan una plataforma social para permitir que los usuarios interactúen y compartan contenido, mensajes y experiencias con otros usuarios. Están presentes en Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn entre otras. En la opinión de Freitas y Trejo (2019) las redes sociales por su parte, tienen un gran impacto en la sociedad y especialmente entre los jóvenes, ya que les permite compartir contenido, conectarse con sus amistades y familiares y participar en comunidades en línea. Además, también ofrecen una amplia gama de opciones de entretenimiento, como juegos y música, por lo que tienen un gran impacto entre la juventud.

Aplicaciones educativas

Es todo programa, recurso o material multimedia destinado al uso en dispositivos electrónicos y que se pueden usar como herramientas de soporte en la educación. (Kay, 2018), las categoriza en app metacognitivas, constructivas, productivas y colaborativas, en tanto favorecen aprendizajes conceptuales y/o procedimentales, fomentan la construcción o elaboración de productos, o estimulan la colaboración.

Las aplicaciones educativas son una excelente forma para complementar la educación de los niños y jóvenes, tanto en el salón de clases como fuera del salón de clases. El uso de imágenes, videos y sonidos que atraen a la mente de los niños los ayuda a involucrarse mejor con este tipo de contenido que el uso de libros o pizarras, además les permite gestionar su tiempo o trabajar en equipo con diferentes personas. Teniendo en cuenta a Fu et al. (2021) deducen que algunas apps estimulan la producción oral del alumnado. Otras presentan relatos soportados en secuencias de imágenes que inducen la actividad intelectual, proporcionando el andamiaje necesario para organizarlas e integrarlas en un discurso coherente, siguiendo la lógica operacional completa y asignándole un significado a la historia narrada.

4.19. Principios de diseño instruccional para aplicaciones móviles efectivas.

Para que una aplicación móvil sea efectiva debe centrar su experiencia en el internauta. Esto requiere conocer las preferencias, necesidades y características del usuario objetivo. La experiencia, la usabilidad, la accesibilidad y la interfaz de la persona que maneja el dispositivo móvil son factores importantes al crear una aplicación. Para Almenara (2015), una razón principal por la cual los dispositivos móviles son efectivos es debido a que:

las nuevas tecnologías nos permiten realizar cosas completamente diferentes a las efectuadas con las tecnologías tradicionales; de ahí que un criterio para su incorporación no pueda ser exclusivamente el hecho que nos permitan hacer las cosas de forma más rápida, automática y fiable. (p. 25)

El diseño adaptable es crucial porque las aplicaciones móviles se usan en una variedad de dispositivos con pantallas de diferentes tamaños. Esto implica garantizar que la aplicación funcione y se vea adecuadamente en un teléfono inteligente, u otro dispositivo móvil. Así mismo, para que las aplicaciones móviles sean adecuadas, sus contenidos deben ser relevantes y atractivos. Esto implica utilizar de manera efectiva gráficos, imágenes, y otros elementos para transmitir información. Además, organizar y presentar el contenido de manera ordenada y clara es crucial para que el usuario lo comprenda fácilmente.

Por otro lado, Huerta (2013) opina que cualquier niño de primaria o adolescente de secundaria elige su teléfono móvil como cámara de fotos para retratarse a sí mismo y a sus amigos. Esta es una cuestión que debe valorarse entre quienes impartimos educación en artes visuales, especialmente si nos enfrentamos al verdadero repudio hacia el móvil que observamos entre los responsables de la Administración educativa.

4.20. Evaluación heurística

Para García et al. (2019) la evaluación heurística es un enfoque para evaluar la usabilidad de un sitio web para lograr conocer si los componentes de la interfaz ayudan a mejorar la experiencia del usuario. Para lograr esto, su proceso debe basarse en una serie de principios de uso establecidos. La evaluación heurística es fácil de realizar, económica y capaz de encontrar varios problemas de usabilidad. Sin embargo, puede no encontrar problemas específicos del dominio. Es por eso que el uso de apropiadas heurísticas es muy significativo.

Las heurísticas más comunes utilizadas para evaluar las aplicaciones son (1) visibilidad del estado del sistema, (2) la correspondencia entre el sistema y el mundo real, (3) la flexibilidad y eficiencia de uso, (4) la estética y el diseño minimalistas, (5) la consistencia y los estándares, (6) el reconocimiento en lugar de la memoria, (7) la prevención de errores, (8) la documentación.

4.21. Relevancia de la tecnología móvil “conectivismo”.

La tecnología móvil ha adquirido una gran relevancia en la sociedad actual, ha revolucionado la forma en que nos comunicamos y nos informamos. Con el desarrollo de los teléfonos inteligentes y las tabletas, hemos sido testigos de un cambio significativo en la

conectividad y la accesibilidad a las redes. Según Ávila (2021) menciona que “en 2020 las ventas de teléfono fueron de 1,347.8 millones de dispositivos a nivel mundial” (párr. 14). Lo que indica que las personas convivimos de manera necesaria con la tecnología actual.

4.22. Comunicación

En el ámbito comunicativo, ha cambiado la forma en que las personas pueden comunicarse instantáneamente en cualquier lugar del mundo. Las aplicaciones de mensajería y redes sociales ayudan a las personas a conectarse, mejorar las relaciones interpersonales y superar las barreras geográficas. A juicio de Santiago (2013) lo relevante en el análisis que hace Eduapps no es solo la materia en sí, sino el hecho de que dichas aplicaciones nos apoyan en aspectos de tanta importancia como el desarrollo de la atención y concentración, la velocidad lectora, el cálculo, la discriminación visual y auditiva, con lo que todo ella conlleva: comprensión lectora, resolución de problemas, en definitiva, la capacidad de ser protagonistas de su propio aprendizaje.

4.23. Desarrollo económico

La simplificación de las transacciones comerciales gracias a los dispositivos móviles y la conectividad ha concedido a las empresas la oportunidad de llegar a un público más amplio y aumentar sus ingresos, ha abierto nuevas perspectivas laborales, particularmente en el ámbito tecnológico. Del mismo modo, la digitalización de los bancos, la portabilidad financiera y el modelo de comercio han experimentado cambios significativos y mejoras, lo que resultará en una mayor transaccionalidad en la mayoría de los canales utilizados por los clientes en las cuentas bancarias. Tal como plantea Mujica (2000), el desarrollo de la informática, la computación y las telecomunicaciones ha dado a las organizaciones una forma diferente de acceder al conocimiento, la flexibilidad, la interactividad, la economía, la rapidez, la independencia, la comunicación y el desarrollo.

4.24. Educación

Debido al rápido avance de la tecnología y la amplia disponibilidad de dispositivos móviles, se ha transformado la educación en varios aspectos, dado que es más probable que los estudiantes estén interesados en realizar sus tareas con la ayuda de los dispositivos móviles tecnológicos. Desde la posición de Briceño et al. (2019) sostienen que son “un elemento motivador de los intereses y participación de los estudiantes, ya que pueden avanzar por sus propias capacidades e interactuar con otros para colaborar y aprender usando las tecnologías como mediadoras” (p. 22).

5.9 Población y muestra

Población

En esta investigación, el universo fueron los 216 estudiantes de la carrera de Comunicación de la UNL.

Muestra

Para la obtención de la información representativa sobre el uso de dispositivos móviles, se seleccionó una muestra de 203 estudiantes de esta población. Esta muestra se determina basándose en los siguientes parámetros:

Nivel de confianza

Se considera que el nivel de confianza es de 95%, lo que implica una alta probabilidad de que los resultados obtenidos sean representativos de la población estudiantil, mientras que el margen de error fue de 5%, proporcionando estimaciones precisas dentro de este rango.

Técnica de muestreo

Se empleó un muestreo aleatorio simple, aprovechando los medios digitales para acceder al público objetivo de manera eficiente.

4.25. Desarrollo de habilidades radiofónicas y audiovisuales

La adquisición de habilidades radiofónicas y audiovisuales son un factor crucial para la formación de los estudiantes de comunicación porque les permite mostrar sus destrezas gráficas representativas y transmitir mensajes de manera efectiva mediante el uso de aplicaciones. En opinión de Cobos-Simbaña y Jaramillo (2020) las aplicaciones móviles tienen múltiples funciones, incluyendo visuales, auditivas, gestión de archivos, datos y notificaciones, entre otras. En la actualidad, existen numerosas herramientas que permiten a estudiantes y docentes crear materiales educativos o personales.

Los dispositivos móviles pueden ser una excelente manera de mejorar las habilidades de grabación y edición de audio, ayudan al estudiante a capturar sonidos, corregir características complejas en la grabación de voz, proponiendo soluciones en momentos donde no se cuenta con aparatos más sofisticados; permitiendo un ahorro del tiempo y mayor facilidad a la hora de realizar una tarea comunicativa. Además, los estudiantes tendrán la capacidad de hacer transmisiones en vivo y compartir con el mundo, podcast y programas radiales. En concordancia con Araya-Rivera (2017) es importante que los maestros tomen en cuenta el

contacto con el mundo digital porque los estudiantes están familiarizados con el uso de medios tecnológicos. Los maestros deben pensar en los espacios constructivos posibles para asegurar la adquisición de conocimientos.

Las aplicaciones para dispositivos móviles se han convertido en una herramienta vital para el desarrollo de habilidades audiovisuales. La captura de video es una de ellas, puesto que con los smartphones se logra grabar videos de alta calidad, jugar con el encuadre, la iluminación y los ángulos de grabación. Además, muchas aplicaciones tienen funciones como estabilización de imágenes y control de exposición manual, lo que nos permite obtener resultados profesionales. Amigo (2020) comenta

(...) estuve una pequeña temporada en Tanzania (África) y lo único que tenía era un teléfono sencillo no muy bueno, para ese tiempo, pero logré hacer un video corto que está disponible en mi portal. Cuando volví a Argentina y a mi rutina pensé lo ventajoso que es grabar con el teléfono, porque siempre en mi cabeza estaba tener una cámara de mano en el auto en caso de que observará un hecho, pero me dije: está el teléfono, ya está. (p. 289)

4.26. Exploración de las habilidades radiofónicas y audiovisual relevantes para estudiantes de Comunicación

La locución es una habilidad esencial para la radio, puesto que los estudiantes pueden mejorar su sistema vocal al grabarse leyendo textos en voz alta, mientras practican el ritmo, la entonación y la dicción; además pueden acceder a aplicaciones o tutoriales en línea que ofrecen ejercicios y consejos para mejorar sus habilidades de locución. Aprenderán a cortar y empalmar grabaciones de audio, agregar efectos, mejorar la calidad del sonido y ajustar los niveles del mismo con una gran variedad de herramientas que integra un dispositivo móvil.

Como afirma Vásquez (2017) la educación está cambiando constantemente debido a los avances tecnológicos. En la era digital, se puede observar una masiva creación de educación. Para promover y desarrollar algunas habilidades comunicativas, es importante buscar estrategias que van de la mano con los recursos. Spreaker, una aplicación de podcast móvil basada en la construcción, puede ofrecer un conjunto de opciones y brindar a los usuarios una amplia gama de opciones.

La radio en vivo requiere habilidades como la adaptabilidad de improvisación, mismas que los estudiantes pueden experimentar con sus dispositivos móviles, al tener una

retroalimentación de debates o programas de radio en vivo, mejorando su capacidad de adaptación a situaciones cambiantes y dar respuestas rápidas y eficientes en la producción. En base a la opinión de Yeh et al. (2021) los estudiantes más jóvenes están acostumbrados a utilizar las nuevas tecnologías en su tiempo libre y podrían asociar el entretenimiento con el elemento educativo positivo de mejorar la comprensión auditiva.

La importancia del lenguaje escrito es un elemento fundamental que se debe considerar dentro de la obtención de habilidades radiofónicas, puesto que la mayoría de los productos para radio deben tener una preproducción escrita correctamente, con una claridad y precisión acorde a la situación. Para ello, los estudiantes de Comunicación requieren una comprensión profunda de la gramática y la ortografía, así como la capacidad de escribir textos que sean cohesivos y persuasivos, además de dominar técnicas de escritura que se adapten a una variedad de géneros.

Desde el punto de vista de Martín (2022) el lenguaje es la herramienta que permite a las personas comunicarse y expresarse a través de un sistema de signos y símbolos adquiridos. Además, es un proceso de aprendizaje constante, ya que con el paso del tiempo cada persona aumenta su vocabulario, expresiones, por lo tanto, se considera un proceso madurativo que se forma tanto esporádicamente como directamente en el ámbito académico.

La capacidad de contar historias utilizando imágenes y sonido es una de las habilidades fundamentales del lenguaje audiovisual. Las secuencias de planos, la composición visual y el uso de efectos de sonido son ejemplos de técnicas narrativas que las aplicaciones móviles brindan a los estudiantes. Esto les permite desarrollar su creatividad y habilidades narrativas, así como transmitir mensajes de manera persuasiva a través del audiovisual. INTEF (2017) deduce que en el ámbito audiovisual la diferencia está “En crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso” (p. 37).

4.27. Importancia de estas habilidades en el contexto académico y profesional.

Relación entre el uso de los dispositivos móviles y el desarrollo de estas habilidades.

Para los estudiantes de comunicación, las habilidades radiofónicas, fotográficas y audiovisuales son cruciales en el ámbito académico y profesional. Estas habilidades son esenciales para comunicar ideas de manera clara, persuasiva y efectiva, tanto en el ámbito académico como profesional.

Los dispositivos tecnológicos modernos están compuestos con cámaras de alta calidad, que tienen la capacidad de capturar imágenes increíblemente nítidas y detalladas, teniendo como factor agregado la automatización a cualquier circunstancia donde se encuentre el estudiante, en ocasiones sin la necesidad de adquirir lentes de cámara costosos. En concordancia con Bernal (2014) “estos teléfonos de nueva generación no solo presentan cámaras con una calidad novedosa; estos Smartphones proponen multitud de aplicaciones para la captura de fotos y videos, fáciles de manejar y con unos filtros que “aparenten” ser profesionales” (p. 29).

Las habilidades fotográficas son esenciales para desarrollar una composición adecuada de la imagen, con características tales como la regla de los tercios, los ángulos de disparo, el encuadre y la iluminación; factores claves para que el estudiante capture expresiones faciales o eventos genuinos que reflejen un resultado óptimo; de tal forma que pueda mostrar a la audiencia una historia completa de los hechos con una sola imagen. Para Manovich (2006) las fotografías digitales son completamente diferentes a las fotografías tradicionales, que se basan en la lente y la película fotográfica. Las imágenes se obtienen y muestran mediante un escaneo secuencial; se presentan como datos matemáticos que se pueden desplegar de varias maneras.

Con el auge de las redes sociales y plataformas de contenido visual como YouTube e Instagram, la creación de contenido audiovisual se ha vuelto cada vez más importante. Para transmitir mensajes de manera efectiva en diferentes medios, los estudiantes de comunicación deben conocer cómo utilizar herramientas de diseño gráfico, edición y producción de contenido. De acuerdo con Mejia (2022) quien indica que “el 85% del tráfico en Internet se mueve por contenido de formatos de videos, el contenido audiovisual es una parte fundamental en una estrategia de comunicación ya que, permite captar al receptor por más tiempo y hay una mayor posibilidad de que visualice todo el contenido que se le está brindando” (p. 45). He aquí la importancia de que los estudiantes de Comunicación puedan producir contenido atractivo y de alta calidad para promover bienes, servicios o conceptos. El éxito profesional de un estudiante de comunicación puede depender de su capacidad para crear videos promocionales, anuncios publicitarios y contenido multimedia innovador.

5. Metodología

El presente trabajo se realizó a partir de diferentes procedimientos y métodos de estudio como son: contexto, croquis, enfoque, la investigación descriptiva, diseño no experimental, proceso, técnicas, instrumentos, participantes, población e información necesaria para cumplir los objetivos planteados.

5.1. Contexto

El contexto de esta investigación es la Universidad Nacional de Loja (UNL), destacada por ser la institución educativa superior pionera en la región sur de Ecuador y la segunda fundada en el país el 31 de diciembre de 1859. Con 163 años de trayectoria, la UNL ha contribuido significativamente al avance sostenible tanto de la región sur como de toda la nación. Loja es una provincia ubicada al sur del Ecuador, con una población total en el cantón Loja de 254.000 habitantes aproximadamente, la cual está distribuida en un 68 % en la zona urbana, 13% en la periferia, y 19% en las parroquias rurales (Municipio de Loja, 2021).

Figura. 2 Croquis de la Universidad Nacional de Loja



Nota: se presenta el coquis de la UNL. Fuente, Google Maps.

5.2 Enfoque metodológico

El enfoque metodológico utilizado fue el Mixto, el cual, permitió sistematizar y caracterizar las opiniones de los encuestados (Hernández y Mendoza, 2018). Estos enfoques ayudaron a la recolección de la información mediante una encuesta y entrevista en torno a la identificación de la tendencia de uso de los dispositivos móviles. Además, ayudaron a registrar las aplicaciones móviles que más contribuyen en el uso académico de los dispositivos móviles en las tareas.

5.3 La investigación explicativa

El alcance de esta investigación fue explicativo, el cual buscó responder por las causas de eventos sociales, enfocándose en explicar el porqué de estos directamente en sus realidades. Asimismo, Mousalli (2015) establece que este tipo de investigación busca evaluar la identificación de la tendencia de uso de los dispositivos móviles se modifica en relación con el curso al que pertenecen los estudiantes de la carrera de Comunicación.

5.4 Métodos

Los siguientes métodos se adoptaron para garantizar que se aborden directamente los objetivos de la investigación, proporcionando una base sólida para un análisis exhaustivo y multidimensional del uso de dispositivos móviles en la educación de Comunicación.

Método empírico

Este método implicó la observación directa y registro del uso de aplicaciones móviles por los estudiantes en entornos reales o de laboratorio. Se enfocaron en cómo las aplicaciones específicas facilitan las tareas académicas y creativas, ayudando a identificar las más efectivas para el uso académico y la creación de contenido (Hernández y Mendoza, 2018).

Método analítico

A través de este enfoque, se desglosarán y analizarán los datos recogidos para comprender mejor la relación entre el uso de dispositivos móviles y la eficacia en la creación de contenido por los estudiantes (Hernández y Mendoza, 2018).

Método deductivo

Se aplicó para derivar conclusiones específicas del marco teórico y la observación de la realidad. Este método ayudó a formular hipótesis sobre el uso de dispositivos móviles en diferentes cursos y probar estas hipótesis a través de la observación empírica (Hernández y Mendoza, 2018).

Método sintético

Este método se enfocó en integrar los hallazgos de las diferentes fuentes y métodos para formular una comprensión holística del uso de dispositivos móviles en la creación de contenido por parte de los estudiantes. Facilitó la generación de conclusiones más sólidas y fundamentadas sobre el uso de dispositivos móviles en la población de estudiantes de comunicación con observaciones empíricas (Hernández y Mendoza, 2018; Tamayo, 2012).

5.5 Tipo de investigación

Este estudio es de tipo transversal y se implementó un enfoque de investigación no experimental, observando y analizando el uso actual de dispositivos móviles por parte de los estudiantes de Comunicación en la Universidad Nacional de Loja. Este enfoque permitió entender cómo se integran los dispositivos móviles y aplicaciones específicas en la creación de contenido, sin alterar el entorno natural de los estudiantes (Hernández y Mendoza, 2018; Tamayo, 2012).

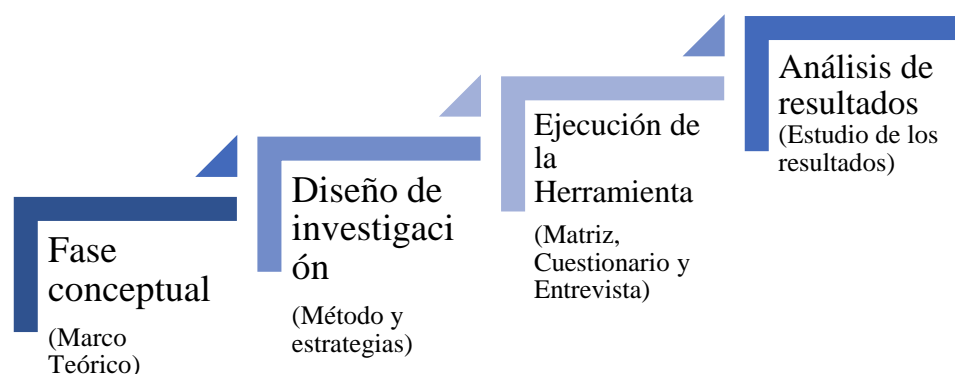
5.6 Fases del autor

La investigación progresó a través de fases meticulosamente organizadas, cada una con objetivos claros y roles específicos, adaptados a los siguientes interrogantes alineados con nuestros objetivos:

- ¿Cómo varía el uso de dispositivos móviles entre los estudiantes de diferentes cursos de la carrera de Comunicación?
- ¿Qué aplicaciones móviles son más utilizadas por estos estudiantes en tareas de creación audiovisual, fotográfica y radiofónica, y cómo contribuyen a sus procesos académicos y creativos?
- ¿Cómo se pueden evaluar y resaltar las habilidades académicas y creativas de los estudiantes en la creación de contenido utilizando dispositivos móviles a través de un concurso competitivo?

Se adoptaron cuatro etapas secuenciales en el desarrollo de la investigación desde el enfoque cuantitativo. Estas etapas incluyeron la recopilación de datos a través de encuestas y observaciones, análisis de uso de aplicaciones móviles, y realización de entrevistas a docentes de la carrera de Comunicación. Este enfoque metodológico se basó en la combinación de técnicas propuestas por (Briones, como lo cita Romero-Rodríguez, 2014) para garantizar el análisis completo y multifacético que respondieron a nuestros objetivos específicos de investigación.

Figura 3. *Diseño de la metodología*



Nota: fases de elaboración y desarrollo del análisis del debate.

5.6.1. Fase conceptual o teórica

Se examinaron el uso actual y las tendencias de dispositivos móviles entre los estudiantes de Comunicación. Esta fase incluyó la definición y delimitación del problema de estudio, una revisión exhaustiva de la literatura académica sobre tecnologías móviles en educación, y el desarrollo de un marco teórico que integre teorías de aprendizaje digital y comunicación.

5.6.2. Fase de diseño de la investigación

Se estableció el método y las estrategias para recopilar y analizar datos sobre cómo los estudiantes utilizan los dispositivos móviles y aplicaciones en la creación de contenido. Esto incluirá la selección de herramientas de recopilación de datos como encuestas y observación.

5.6.3. Fase de ejecución de las herramientas

Se administraron las herramientas de recopilación de datos a los estudiantes seleccionados. Esto incluye la aplicación del cuestionario para recopilar información sobre el uso de dispositivos móviles y aplicaciones. Se llevó a cabo la tabulación y codificación de los datos recopilados.

5.6.4. Fase de análisis de los resultados

Se analizaron los datos recogidos e identificaron patrones en el uso de dispositivos móviles y aplicaciones por parte de los estudiantes en diferentes cursos. Este análisis ayudó a entender mejor la integración de la tecnología móvil en la educación en comunicación y a formular recomendaciones para su uso efectivo.

5.7. Técnicas

Las técnicas de investigación planteadas serán esenciales para recopilar datos que contribuyan al desarrollo de esta investigación, detalladas a continuación:

Encuesta

Se emplearon y administraron cuestionarios estructurados a una muestra representativa de estudiantes de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja. Estos cuestionarios incluyeron preguntas cerradas y de opción múltiple para evaluar la frecuencia y el tipo de uso de dispositivos móviles, así como la preferencia y efectividad de aplicaciones específicas en tareas de creación en el ámbito académico. Se realizaron un análisis estadístico de los datos para identificar tendencias y patrones en las respuestas, relacionándolos con el ciclo académico de los estudiantes (Hernández y Mendoza, 2018; Tamayo, 2012).

Entrevista

Las entrevistas fueron un método valioso para la obtención de información detallada y contextualizada dentro de la presente investigación, puesto que permitió abordar la complejidad y la profundidad de las experiencias, percepciones y perspectivas de los docentes entrevistados en torno a la efectividad de las aplicaciones dentro del ámbito académico para los estudiantes, así se lograron explorar y comprender a fondo las narraciones y experiencias más trascendentes. La interacción directa y personalizada con los sujetos de estudio tuvo como objetivo no solo recopilar datos de alta calidad, sino también identificar factores influyentes en los estudiantes, en torno al fenómeno de estudio (Hernández y Mendoza, 2018; Tamayo, 2012).

5.8 Instrumentos

Para lograr una comprensión completa de los objetivos planteados, se utilizaron instrumentos cuantitativos como cuestionarios estandarizados y se analizaron datos para evaluar las respuestas de las encuestas. Estos instrumentos permitieron cuantificar las variaciones en el uso de dispositivos móviles y aplicaciones entre los diferentes ciclos de la carrera (Hernández y Mendoza, 2018; Tamayo, 2012).

5.10. Recursos disponibles

Considerando los recursos como el tiempo y el acceso digital a los estudiantes, se administraron un cuestionario en línea utilizando herramientas como Google Forms.

La muestra de 203 estudiantes fue adecuada para analizar aspectos como la variación en el uso de dispositivos móviles entre cursos diferentes, las aplicaciones móviles más utilizadas para tareas de creación de contenido.

5.11. Explicación del procesamiento de los datos

Una vez recopilados los datos a través de encuestas enfocadas en el uso de dispositivos móviles por los estudiantes de Comunicación, el procesamiento de los datos siguió varios pasos esenciales para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados:

Limpieza de datos

Se eliminaron errores, respuestas incompletas y valores atípicos. Esto es crucial para evitar distorsiones en el análisis del uso de dispositivos móviles y aplicaciones.

Transformación de datos

Las respuestas abiertas, como las opiniones sobre aplicaciones específicas o sugerencias, se codificaron en categorías predefinidas que facilitaron el análisis. Se sistematizaron los datos para asegurar que estén en una escala comparable, lo cual es importante al evaluar la frecuencia y duración del uso de dispositivos móviles.

Organización y estructuración

Los datos se organizaron en tablas y gráficos que resumieron tendencias clave, como las diferencias en el uso de dispositivos móviles y las aplicaciones más populares para la creación de contenido.

Análisis cuantitativo

Este análisis cuantitativo facilitó la identificación de tendencias y diferencias significativas en el uso de dispositivos móviles y aplicaciones entre los distintos ciclos académicos de la carrera.

Análisis cualitativo

Se realizó una comparación de las respuestas u opiniones de los docentes para determinar el nivel de satisfacción que tienen, con el uso que los estudiantes de la carrera de Comunicación le dan a los dispositivos móviles.

Permitiendo conocer cuál es el grado de efectividad que tienen las aplicaciones móviles dentro de los aspectos académicos y de aprendizaje, sobre todo en la realización y calidad de las tareas presentadas por parte de los estudiantes.

6. Resultados

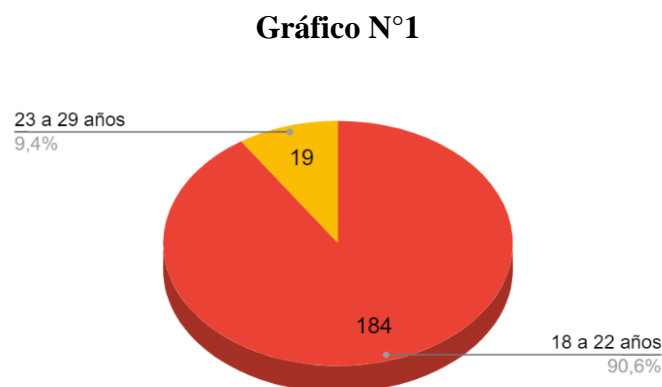
Los resultados a mostrarse tienen como objetivo reflejar la frecuencia y el tipo de uso de dispositivos móviles, así como la preferencia y efectividad de aplicaciones específicas en tareas de creación en el ámbito académico, proporcionando una visión detallada y significativa de las percepciones y opiniones recopiladas, lo que permitirá llegar a conclusiones fundamentadas y relevantes para el desarrollo de este estudio. De acuerdo con estos hallazgos, se podrá mejorar la comprensión del tema y su relevancia en el campo de investigación en cuestión.

A continuación, se procede a reflejar los resultados obtenidos con la aplicación de métodos técnicos y herramientas aptas para recabar información.

6.1. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la carrera de Comunicación.

Edad

Figura 4. *Edad de los estudiantes de primer a octavo ciclo.*



Descripción e interpretación

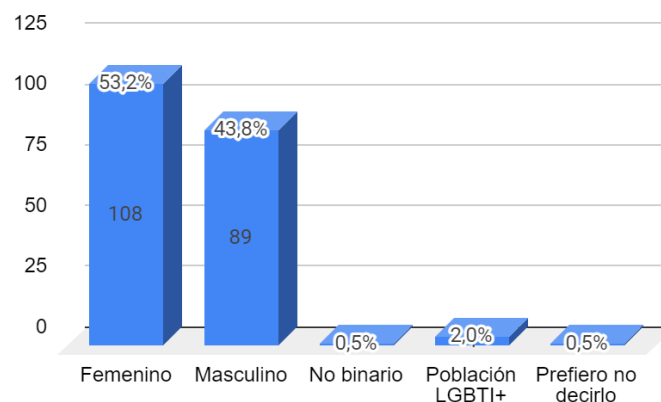
Los datos obtenidos muestran que la mayoría de los encuestados tienen entre 18 y 22 años, lo que representa el 90,6% del total. Mientras que el 9,4% de la muestra son estudiantes de 23 a 29 años. La alta proporción de estudiantes entre 18 y 22 años de edad indica que las herramientas y estrategias educativas basadas en aplicaciones móviles podrían ser particularmente útiles para este grupo de estudiantes, debido a que están familiarizados con la tecnología móvil, haciendo que se sientan cómodos y receptivos al usar aplicaciones móviles para sus estudios.

Mientras que existe una minoría significativa de estudiantes de 23 a 29 años, estos estudiantes pueden tener diferentes experiencias educativas y preferencias de aprendizaje en comparación con sus compañeros más jóvenes, potenciando el uso de las aplicaciones móviles como herramientas de apoyo al aprendizaje.

Género

Figura 5. Porcentajes de respuesta sobre el género de los estudiantes.

Gráfico N°2



Descripción e interpretación

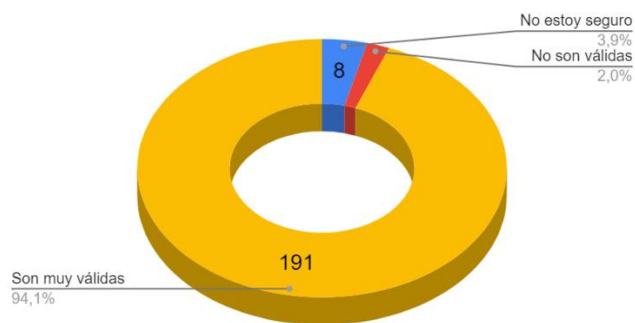
Según los datos obtenidos, la mayoría de los estudiantes encuestados corresponden al género femenino (53,2%), seguidos por los estudiantes masculinos con un (43,8%). La proporción de estudiantes no binarios en esta muestra es muy baja, representando el 0,5% y el 2,0%, respectivamente. Además, un 0,5% de los estudiantes optó por no revelar su género.

Estos resultados muestran que las identidades de género en la muestra estudiantil son diversas, con más estudiantes femeninas que estudiantes masculinos. Sin embargo, la falta de representación de estudiantes no binarios indica que las identidades de género diversas deben ser más aceptadas y reconocidas en los entornos educativos. Además, el hecho de que algunos estudiantes prefieran no revelar su género plantea preguntas sobre la comodidad y la confianza de las personas para compartir esta información en un contexto académico.

¿Consideras que los dispositivos móviles según ámbitos de uso de las apps son válidos para el desarrollo de las tareas de creación audiovisual, fotográfica y radiofónica?

Figura 6. Percepción de los estudiantes sobre la validez de los dispositivos móviles.

Gráfico N°3



Descripción e interpretación

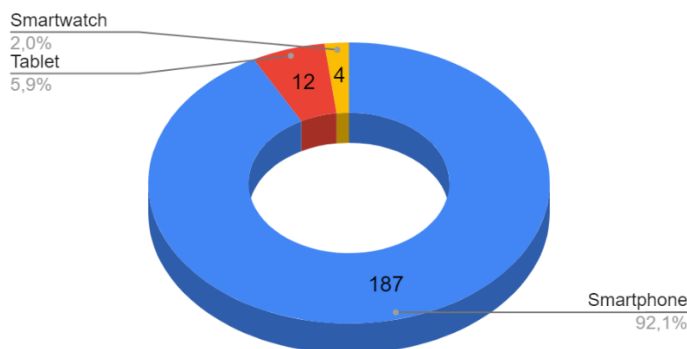
En la gráfica se puede observar que el 3,9 por ciento de los encuestados no están seguros de si los dispositivos móviles son adecuados para las tareas de creación audiovisual, fotográfica y radiofónica. Así mismo, solo el 2,0% de los encuestados cree que los dispositivos móviles no son adecuados para el desarrollo de las tareas antes mencionadas, mientras que la mayoría de estudiantes con un 94,1%, opina que los dispositivos móviles son muy apropiados para realizar tareas.

La alta aceptación de los dispositivos móviles por parte de la mayoría de los encuestados para la creación audiovisual, fotográfica y radiofónica indica una adaptación creciente a las tecnologías móviles en el ámbito creativo. Esto puede interpretarse como una señal de la creciente relevancia y versatilidad de los dispositivos móviles como herramientas creativas en la era digital, donde la movilidad y la accesibilidad son cruciales para muchos usuarios.

¿Qué tipo de dispositivo móvil utiliza con más frecuencia para fines académicos?

Figura 7. Porcentajes de respuesta sobre los dispositivos móviles más utilizados.

Gráfico N°4



Descripción e interpretación

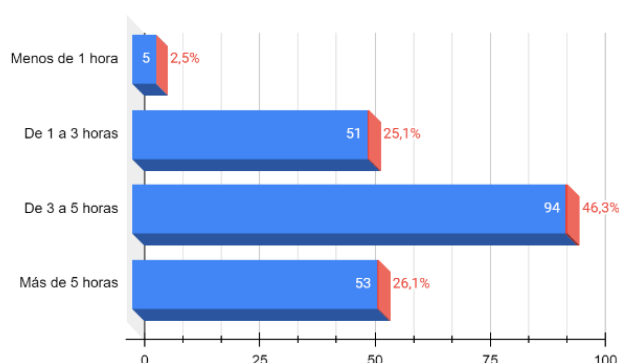
Los datos reflejan que el teléfono inteligente es el dispositivo principal utilizado por el 92,1% de los estudiantes encuestados para fines académicos. Mientras que el uso de tablets se encuentra en un 5,9% seguido del uso de los smartwatches con un 2,0% respectivamente.

Estos resultados indican que los tablets y los smartwatches no son los dispositivos preferidos por los estudiantes para las actividades académicas, lo que puede indicar que los tablets y los smartwatches no ofrecen las mismas facilidades o ventajas que los smartphones en el entorno académico. Además, se demuestra que las aplicaciones móviles destinadas al uso académico podrían ser más efectivas si se enfocan en la optimización de los smartphones porque es el dispositivo predominante en este contexto.

¿Cuántas horas al día, en promedio, utiliza su dispositivo móvil para tareas relacionadas con sus estudios?

Figura 8. Porcentajes de respuesta de las horas promedio en la utilización de aplicaciones.

Gráfico N°5



Descripción e interpretación

Al examinar los datos obtenidos, se desprende que el 25.1% de los estudiantes utilizan sus dispositivos móviles durante 1 a 3 horas al día para actividades académicas. Es decir, un cuarto de los encuestados dedica una cantidad significativa de tiempo diario a realizar tareas relacionadas con sus estudios a través de sus dispositivos móviles. Sin embargo, el 46.3% de los participantes dijeron que usaban sus teléfonos inteligentes de 3 a 5 horas al día para actividades académicas. Según esta cifra, casi la mitad de los encuestados utilizan aplicaciones móviles para aprender todos los días.

Además, el 26,1% de los encuestados dijeron que usaban sus teléfonos móviles durante más de 5 horas al día para actividades relacionadas con sus estudios. Según esta información,

más de una cuarta parte de los participantes dedican una cantidad significativa de tiempo adicional a las actividades académicas. Por otro lado, solo el 2.5% de los encuestados utilizan sus dispositivos móviles para tareas educativas por menos de una hora al día, lo que representa una minoría de la muestra.

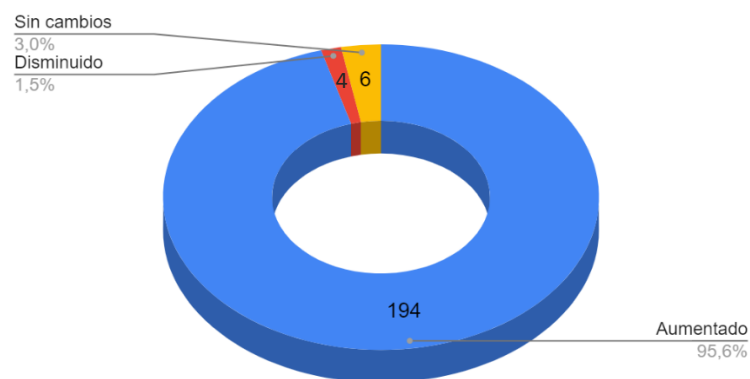
Se puede observar que la mayor parte de los alumnos emplean sus dispositivos móviles avanzados como un recurso esencial para respaldar sus labores académicas diarias. Los estudiantes que pasan largos períodos utilizando sus dispositivos, especialmente aquellos que lo hacen de 3 a 5 horas diarias y más de 5 horas diarias, muestran una fuerte dependencia de la tecnología para su educación. Esto podría señalar una modificación en la manera en la que los alumnos obtienen la información, estudian y completan sus deberes escolares.

El hecho de que sólo una minoría muy pequeña de los encuestados utilice sus dispositivos móviles durante menos de una hora al día para actividades académicas, indica que la mayoría de los estudiantes están integrando activamente la tecnología en su proceso de aprendizaje, destacando la relevancia de incluir herramientas digitales en ambientes educativos.

¿Ha aumentado o disminuido su uso de dispositivos móviles para fines académicos en el último año?

Figura 9. Porcentajes de respuesta sobre el uso de dispositivos móviles.

Gráfico N°6



Descripción e interpretación

Los datos reflejan que 95,6% de los estudiantes encuestados han aumentado su uso de dispositivos móviles para actividades académicas en el último año, mientras que solo el 1,5% de los encuestados dijeron que en el último año habían reducido su uso de dispositivos móviles

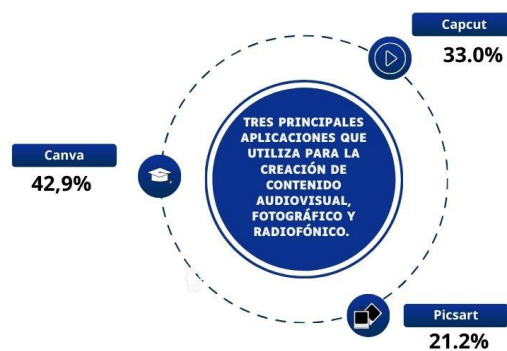
para fines académicos., por otra parte, el 3,0 % de los encuestados dijeron que no había cambios en su uso de dispositivos móviles para fines académicos en el último año.

Deduciendo que la mayoría de los estudiantes encuestados han aumentado su uso de dispositivos móviles para actividades académicas en el último año. Este aumento puede ser el resultado de la mayor dependencia de la tecnología para llevar a cabo tareas educativas, la adaptación a entornos de aprendizaje virtuales y la rápida accesibilidad a la información en línea. Al incorporar herramientas tecnológicas innovadoras, no solo se podría adaptar el contenido educativo a las necesidades actuales de los estudiantes, sino que también se lograría mejorar la calidad de la educación con oportunidades para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar un mayor compromiso por parte de los estudiantes.

Enumere las tres principales aplicaciones que utiliza para la creación de contenido audiovisual, fotográfico y radiofónico.

Figura 10. Porcentajes de respuesta sobre las tres aplicaciones más utilizadas.

Gráfico N°7



Descripción e interpretación

Los datos obtenidos reflejan que la aplicación más popular es Canva, con 87 respuestas, lo que representa aproximadamente el 42,9% del total. Mientras que Capcut ocupa el segundo lugar en popularidad con 67 respuestas, cubriendo aproximadamente el 33,0% de las preferencias de los encuestados. Por otro lado, Picsart ocupa el tercer lugar con 43 respuestas, lo que equivale al 21,2% de los encuestados. Finalmente, algunos estudiantes eligieron otras

aplicaciones con seis respuestas, lo que representa el 3,0 % de las preferencias entre ellas destacan, Audiolab, BandLab, Lightroom.

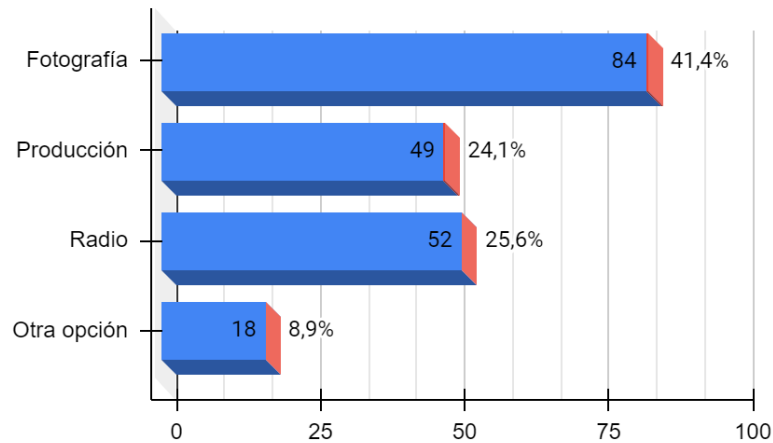
Estos datos indican que Canva es la aplicación más utilizada y muy bien aceptada, debido a que cuenta con atributos o herramientas que facilitan a los estudiantes la elaboración de presentaciones, publicaciones, infografías, pósters y demás materiales visuales para sus trabajos académicos. Notablemente, Capcut ocupa el segundo puesto con un porcentaje razonable de respuestas, lo que sugiere que cuenta con una base de usuarios sólida, aunque más pequeña que la de Canva. Es viable que Capcut permita a los alumnos la oportunidad de crear y modificar videos para trabajos multimedia, exposiciones y material visual. La app resulta beneficiosa ya que posibilita la personalización de los vídeos por parte de los usuarios conforme a sus gustos y requerimientos.

Picsart ocupa la tercera posición, con menos respuestas que Canva y Capcut, en ese orden. El hecho de que aún mantenga una cantidad considerable de preferencia indica que aún cuenta con una alta aceptación entre los encuestados, quizás debido a que los estudiantes pueden emplearla para mejorar sus fotografías, crear imágenes para las redes sociales, elaborar collages temáticos y desarrollar su creatividad visual en diversos proyectos. En última instancia, sólo una pequeña cantidad de los encuestados optaron por utilizar plataformas como BandLab, Audiolab y Lightroom. Aun cuando la cantidad de encuestados fue menor, las elecciones reflejan diferentes preferencias entre ellos, lo cual indica la existencia de diversas necesidades y gustos en relación con las aplicaciones examinadas.

¿Para qué parte del proceso comunicativo utilizan las apps? (para cual más, para cual menos)

Figura 11. *Porcentajes de respuesta de aplicaciones móviles en la comunicación.*

Gráfico N°8



Descripción e interpretación

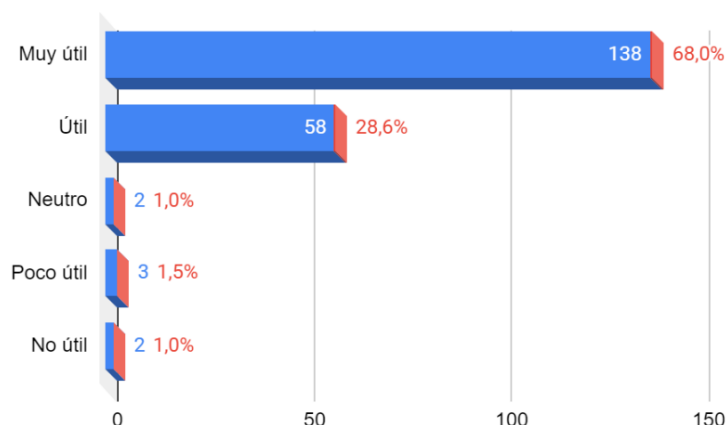
En la gráfica mostrada se puede observar que las aplicaciones más utilizadas en el proceso comunicativo por los estudiantes es la fotografía, con un porcentaje del 41.4% seguido de la producción audiovisual, con un 24.1%. Por otra parte, se refleja un mediano uso de aplicaciones móviles en el área de radio con el 25.6% de los encuestados. Finalmente, el 8,9% de los estudiantes mencionaron usar aplicaciones móviles en otras áreas del proceso audiovisual

Estos hallazgos podrían tener efectos importantes en cómo se diseñan e implementan las apps móviles para mejorar la experiencia académica en el ámbito de la comunicación. Los resultados sugieren que hay una clara preferencia de los estudiantes por la fotografía al utilizar aplicaciones móviles en el área audiovisual; esto podría denotar que están más acostumbrados a usar aplicaciones para editar y tomar fotos. La valoración de la producción audiovisual puede señalar un aumento de la atención en la elaboración de material multimedia más sofisticado. De modo similar, las apps de radio en los dispositivos móviles presentan diversas maneras en las que los estudiantes se relacionan con los medios de comunicación auditivos utilizando la tecnología.

¿Cómo calificaría la utilidad de estas aplicaciones en su proceso educativo? (1: No útil - 5: Muy útil)

Figura 12. Porcentajes de respuesta sobre la utilidad de las aplicaciones en la educación.

Gráfico N°9



Descripción e interpretación

Los resultados de la encuesta muestran una tendencia clara a favor de las aplicaciones móviles en el proceso educativo. Solo un pequeño porcentaje marginal de los encuestados las calificó como "Poco útiles" o "No útiles", representando el 2.5% de los encuestados en total. Sin embargo, el 28.6% las calificó como "Útiles". Mientras que en su mayoría el 68% de estudiantes de la carrera de comunicación, las calificó como "Muy útiles".

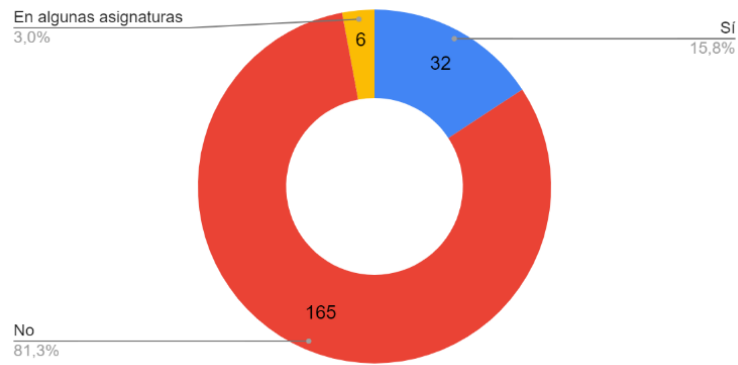
Estos datos muestran que los alumnos aprecian y valoran en gran medida la utilización de aplicaciones móviles en el ámbito educativo. El número de participantes que opinaron que eran "poco útiles" o "no útiles" muestra que la percepción negativa de estas herramientas en la muestra estudiada es baja. A pesar de eso, muchos de los involucrados las describieron como "útiles" y, específicamente, como "muy útiles", mostrando un acuerdo generalizado acerca de la eficacia y pertinencia de las aplicaciones móviles como herramientas adicionales en el proceso educativo.

Estos descubrimientos respaldan la noción de que las aplicaciones móviles afectan de forma favorable la experiencia educativa de los alumnos al mejorar tanto su proceso de aprendizaje como su desempeño académico. La mayoría de los comentarios favorables sobre estas herramientas sugieren que incorporarlas en los entornos educativos puede ser beneficioso para mejorar y variar las estrategias de enseñanza, así como fomentar la motivación y la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

¿Recibe formación sobre el uso de aplicaciones móviles para la creación de contenido en su curso?

Figura 13. Porcentajes de respuesta sobre la formación que han recibido los estudiantes.

Gráfico N°10



Descripción e interpretación

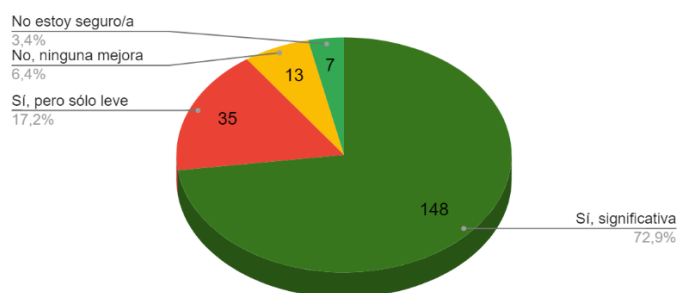
En los resultados obtenidos el 15.8% de los encuestados, indicaron que recibieron formación específica sobre el uso de aplicaciones móviles en la creación de contenido. Mientras que 165 estudiantes que forman un 81.3% de los encuestados indicaron que no recibieron formación sobre el uso de aplicaciones móviles en su curso. Por otro lado 6 estudiantes que reflejan el 3.0% de los encuestados mencionaron recibir formación en el uso de aplicaciones móviles para la creación de contenido en algunas asignaturas.

Los datos revelan que un porcentaje amplio de los estudiantes encuestados no reciben capacitación sobre cómo utilizar aplicaciones móviles para crear contenido, lo que resalta la necesidad de que la carrera considere la inclusión de cursos o módulos que se centren en el uso de aplicaciones móviles para mejorar la experiencia académica de los estudiantes de comunicación. Dada la creciente relevancia de la tecnología en la comunicación contemporánea, proporcionar formación en este ámbito podría incrementar la preparación y competencias de los estudiantes para sus próximos trabajos. Los hallazgos mostrados indican posibles mejoras en la instrucción de los alumnos sobre la utilización de dispositivos móviles en el ámbito educativo de la comunicación.

¿Has notado alguna mejora en la calidad de tus trabajos académicos desde que comenzaste a usar aplicaciones móviles?

Figura 14. *Porcentajes de respuesta sobre la mejora en calidad de trabajos.*

Gráfico N°11



Descripción e interpretación

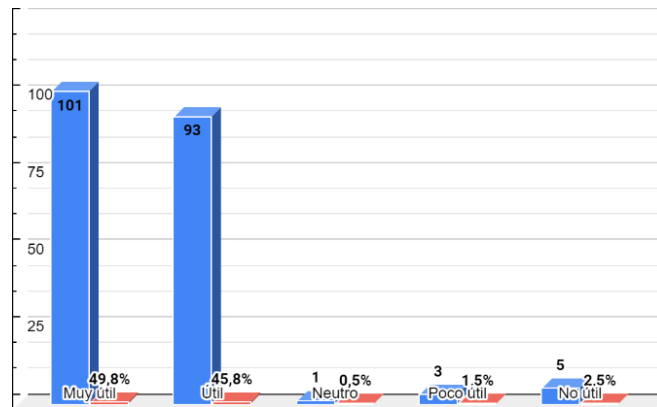
El 72.9% de los encuestados indicaron que las aplicaciones móviles mejoraron significativamente la calidad de sus trabajos académicos desde que comenzaron a usarlas. Solo el 6.4% de los encuestados dijeron que no habían notado ninguna mejora en la calidad de sus trabajos académicos desde que comenzaron a usar aplicaciones móviles, mientras que el 17.2% dijeron haber notado una mejora leve en la calidad de sus trabajos académicos. Finalmente, un 3,4 % de los encuestados dijeron que no estaban seguros. Estos participantes pueden necesitar más información o tener dudas sobre cómo evaluar adecuadamente la mejora en la calidad de sus trabajos académicos relacionados con el uso de aplicaciones móviles.

Los resultados ponen al descubierto que la mayoría de los encuestados observa una mejora importante en la calidad de sus trabajos académicos debido al uso de aplicaciones móviles, lo cual sugiere que estas herramientas tecnológicas están influyendo positivamente en la educación. A pesar de eso, existe un reducido porcentaje de individuos que no han experimentado mejoras relevantes al emplear dichas aplicaciones, lo cual sugiere que el análisis y perfeccionamiento de la incorporación de estas tecnologías debe persistir para asegurar ventajas más extensas y uniformes para los alumnos.

En una escala del 1 al 5, ¿cómo calificarías la utilidad de las aplicaciones móviles que utilizas para tus proyectos educativos?

Figura 15. *Porcentajes de respuesta sobre la utilidad de las aplicaciones en los proyectos.*

Gráfico N°12



Descripción e interpretación

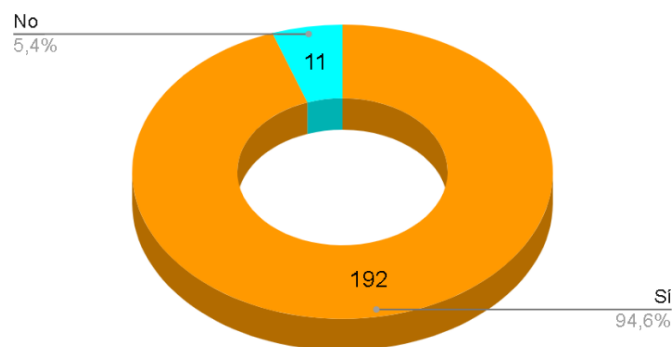
En los resultados obtenidos de la pregunta planteada, el 2,5% de los encuestados dijo que las aplicaciones móviles eran "No útiles" para los proyectos educativos, mientras que el 1,5% dijo que eran "Poco útiles". Así mismo, en su respuesta, al menos el 0,5% se mantuvo neutral. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes tenían una opinión positiva que equivale al 45,8% los cuales encontraron a las aplicaciones móviles como "Útiles". Finalmente, el 49,8% las encontró "Muy útiles".

Un conjunto amplio de los encuestados valora de manera muy positiva la utilidad de las aplicaciones móviles para sus proyectos educativos, siendo "muy útil" la respuesta más común. El criterio de los estudiantes puede variar dependiendo de factores como la calidad de las aplicaciones, su adaptación a las necesidades individuales y su facilidad de uso. Esta variedad de respuestas influye en la pregunta planteada. En un sentido práctico, la evidencia encontrada sugiere la viabilidad de divulgar y enseñar datos acerca de las aplicaciones móviles más funcionales y apropiadas para llevar a cabo proyectos educativos por los maestros.

Considerando tu experiencia, ¿Crees que las aplicaciones móviles de los dispositivos electrónicos facilitan el proceso de creación de contenido en comparación con equipos profesionales tradicionales?

Figura 16. Porcentajes de respuesta sobre la utilidad de las apps en el proceso de creación.

Gráfico N°13



Descripción e interpretación

Los resultados en la pregunta planteada muestran que el 94.6% de estudiantes encuestados creen que las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos facilitan el proceso de creación de contenido en comparación con los equipos profesionales tradicionales. Sin embargo, solo el 5.4% de los encuestados cree lo contrario.

Las estadísticas recopiladas plasman una inclinación y una opinión positiva hacia la utilización de apps móviles con el fin de simplificar la elaboración de material comunicativo. La cantidad considerable de respuestas positivas señala que los alumnos de comunicación ven beneficios significativos al utilizar apps móviles en contraste con herramientas tradicionales. Esto demuestra que los alumnos consideran las apps móviles como herramientas prácticas y sencillas de utilizar con el fin de incrementar su eficiencia y excelencia al realizar tareas de grabación de video o audio. La percepción de los estudiantes puede ser afectada por la comodidad, la portabilidad y la gama de funcionalidades que las aplicaciones móviles proporcionan.

Comparta cualquier comentario adicional sobre cómo los dispositivos móviles y las aplicaciones contribuyen a su educación en Comunicación

En la pregunta planteada se pudo apreciar algunos comentarios importantes y trascendentes por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación, argumentaron que las aplicaciones móviles dentro de los dispositivos electrónicos les resultan muy necesarias en el proceso educativo, puesto que les ayuda a mejorar la creatividad y ha desarrollar actividades de forma más eficiente y colectiva. Así mismo mencionaron que cuando se usa las apps de manera adecuada y pertinente se les puede sacar el máximo provecho, sobre todo en trabajos académicos que conllevan la realización de presentaciones, exposiciones y grabación de audio y video. Sobre todo, estos dos últimos aspectos mencionados fueron muy tomados en cuenta

dentro de las opiniones emitidas por los estudiantes, pues según su apreciación las aplicaciones móviles les facilita las tareas de producción y postproducción audiovisual.

6.2 Resultados de la entrevista aplicada a los docentes de la carrera de Comunicación.

Aplicaciones móviles más utilizadas

De acuerdo con los resultados de la entrevista realizada a los docentes, en la interrogación propuesta, todos coinciden en que Canva es la aplicación que los estudiantes más utilizan, para crear presentaciones y tareas escolares, debido a la interfaz amigable y las numerosas opciones de diseño que ofrece. Además, la uniformidad en las respuestas de los maestros indica que Canva ha ganado una notable presencia en el ámbito educativo y que los estudiantes la reconocen y la utilizan con frecuencia. En opinión del entrevistado 4 “cuando un estudiante tiene que desarrollar una actividad para un docente, por lo general va a buscar tener la disponibilidad de la aplicación, con esto me refiero a que le permita tanto a él como a sus compañeros, estar conectados desde cualquier lugar y realizar cambios al mismo tiempo, teniendo una visión general del trabajo”

Elementos clave para una app móvil efectiva

Los resultados en la pregunta muestran una concordancia entre los docentes en base a que una aplicación móvil educativa debe tener una facilidad de uso como factor crucial para la eficacia y la aceptación por parte de los estudiantes. Este aspecto resalta la importancia de que las aplicaciones educativas sean diseñadas de manera que su uso sea instintivo y no requiera de una curva de aprendizaje prolongada.

Así mismo, se resalta la importancia de que las aplicaciones sean ágiles y permitan una sincronización de actividades, debido a que esto fomenta una interacción entre los estudiantes promoviendo una construcción colectiva y trabajo en equipo. Para el entrevistado 2 “Las aplicaciones móviles para nuestra área, deben tener una interfaz intuitiva, funciones de colaboración, ser accesibles en diversas plataformas, y ofrecer recursos con almacenamiento en la nube. Es algo que se considera generalmente como útil”

Factores de adopción en la accesibilidad de las aplicaciones móviles

Según las respuestas de los cuatro docentes entrevistados, se puede inferir que la receptividad de los estudiantes a las aplicaciones móviles educativas es notoria, independientemente del nivel socioeconómico o las habilidades tecnológicas. Se observa que

las versiones gratuitas son las más populares, lo que indica que el costo puede ser un factor importante en la adopción de estas herramientas en el entorno educativo.

Por otro lado, la sugerencia de que las aplicaciones de pago son un poco complicadas indica que, aunque hay una alta respuesta, puede haber obstáculos para la adopción de soluciones que requieran que los usuarios paguen. Esto enfatiza la importancia de la gratuidad y la accesibilidad en la educación, especialmente en entornos educativos con recursos limitados.

La observación positiva de las habilidades tecnológicas de los estudiantes refleja una predisposición favorable hacia la incorporación de la tecnología en el proceso educativo. Esta habilidad tecnológica poderosa puede ayudar a maximizar el uso de las herramientas digitales disponibles y promover un aprendizaje más interactivo y dinámico. En opinión del docente 3 “Hay estudiantes que tienen quizá posibilidades económicas diferentes a otros y por ello muchas de las veces tienen, por ejemplo, otro tipo de tecnologías, es decir, teléfonos más rápidos, computadoras más rápidas, y eso les permite quizá, claro, en algunos casos que lo aprovechan, pues destacar y hacer las cosas mucho más rápidas y efectivas”

Funcionalidades de las apps para la mejora de proyectos académicos

En la pregunta planteada la mayoría de docentes entrevistados indicaron que las funcionalidades más importantes que debe tener una aplicación móvil para ayudar a la mejora de proyectos, es que esta debe contar con características como la disponibilidad y personalización de plantillas, recursos prediseñados que faciliten la creación y estructuración del trabajo. La implementación de editores rápidos con tipografías, bandas sonoras en tendencia, recortes, transiciones, ajustes de color, formatos, íconos, entre otros. Al mismo tiempo, acceso offline para trabajar sin la necesidad de conexión a internet; y, la integración de elementos multimedia y gráficos con amplias opciones para los estudiantes.

Evaluación de apps educativas en la mejora académica

Los docentes concluyeron en que, para determinar si las aplicaciones móviles educativas mejoran el rendimiento académico de los estudiantes universitarios, es fundamental considerar cómo utilizan y aprovechan las herramientas disponibles. La experiencia, la astucia y la sabiduría para resolver problemas son esenciales en este proceso que solo te lo da el tiempo, con el cual el estudiante interactúa con las aplicaciones. Por otro lado, dedujeron que existen aplicaciones que permiten una visualización interactiva del progreso del estudiante, creadas en un formato parecido a un juego, útiles para evaluar el impacto positivo de las aplicaciones en el rendimiento académico. En concordancia con el docente 4 “Una aplicación educativa que

tiene un impacto muy interesante es Duolingo, una aplicación educativa muy interesante, pues permite por medio de la gamificación sacar aquellos elementos de juego que están relacionados con un proceso de formación”

Influencia de las apps en la calidad de tareas educativas

En la pregunta planteada se encontraron opiniones divergentes entre los docentes. Mientras que algunos observan una mejora en la organización y presentación de las tareas, señalan una posible falta de profundidad conceptual debido a la priorización de lo estético. Mientras que otros docentes argumentaron que fomentan la capacidad para promover la cooperación entre los estudiantes, posibilitan la revisión y edición conjunta de documentos, la facilitación de la retroalimentación entre compañeros y la promoción de la mejora continua en la calidad de los trabajos, ayudando a que los estudiantes entreguen productos finales acorde a las exigencias de los docentes.

7. Discusión

Es pertinente realizar una evaluación completa de los efectos que se observan en el proceso de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes, cuando integran herramientas tecnológicas en sus actividades diarias de aprendizaje.

En base a los resultados obtenidos en la presente investigación, resulta importante argumentar que los estudiantes de la carrera de Comunicación se interesan en gran medida por las aplicaciones móviles colaborativas como Drive y Canva, mismas que les permiten realizar trabajos colaborativos y poder vincularlos con cada uno de sus compañeros, de tal forma que todos los estudiantes tengan acceso a la aplicación para avanzar en sus tareas.

Las características que poseen estas aplicaciones son la interactividad, promovida dentro de la propia plataforma móvil, tal es el caso de la aplicación Canva, la cual fue una de las más elegidas por parte de los estudiantes con 87 votos, lo que representa el 42,9% en la encuesta realizada dentro de la carrera de Comunicación. Los resultados contrastan con los obtenidos en la investigación realizada por Martínez et al. (2016) “Uso de aplicaciones y plataformas online para hacer trabajos en la Universidad”, donde señalan que el trabajo colaborativo, ya sea en entornos virtuales o presenciales, es esencial en el proceso de aprendizaje.

Además, el autor demuestra que la aplicación colaborativa Google Drive es una de las más utilizadas en su encuesta realizada dentro del estudio, con un 50% de votos por parte de los estudiantes universitarios. Por ello, la relación entre las aplicaciones DRIVE con Canva, debido a que ambas ofrecen funciones de colaboración en tiempo real y permiten a los estudiantes tener almacenamiento en la nube. Se determina entonces que las aplicaciones colaborativas son recursos valiosos para promover la interacción instantánea en línea entre los compañeros de clase. De igual forma, estas aplicaciones ayudan tanto a los estudiantes como docentes a mejorar la calidad de sus trabajos y aumentar la participación asíncrona de las asignaturas, así como a crear actividades y evaluación sistemática del proceso de aprendizaje.

Por otro lado, en un estudio realizado por Suárez et al. (2019) denominado “Apps4cav creación audiovisual con dispositivos móviles”, se demuestra que los estudiantes de comunicación audiovisual utilizan de manera escasa las herramientas disponibles en dispositivos móviles para generar contenido audiovisual, tanto en términos generales como en procesos particulares de producción. Según los hallazgos del estudio descriptivo e inferencial

realizado por los autores, se concluye que, a pesar de tratarse de estudiantes del campo específico para el cual están diseñadas las aplicaciones móviles, su uso no alcanza niveles significativos. Permitiendo que los autores lleguen a la conclusión de que los estudiantes no usan adecuadamente las herramientas tecnológicas en el campo de la comunicación audiovisual, por ello recomendaron en su investigación incorporar las habilidades de alfabetización audiovisual en la educación académica para preparar a los futuros profesionales para las demandas del sector.

Mientras, en los hallazgos del presente estudio, se obtuvo como resultado que la creación de contenido audiovisual, para los encuestados, es favorable ya que se encontró una mayor preferencia por el uso de aplicaciones móviles. En el caso de edición fotográfica existe una mayor preferencia de utilidad de aplicaciones con un porcentaje del 41.4% seguido de la producción audiovisual, con un 24.1%. Esto implica que los estudiantes ven las aplicaciones móviles como herramientas útiles y fáciles de usar para mejorar su productividad y calidad en la creación de contenido audiovisual y académico. De igual forma, se identificó que las aplicaciones que ocupan el segundo y tercer lugar en usabilidad por parte de los estudiantes son Capcut (33.0 %) y Picsart (21.2%), mismas que sirven para edición de imagen y video. Estas aplicaciones son factibles por la conveniencia, la portabilidad y la variedad de funciones que ofrecen.

Los resultados de la encuesta respaldan la hipótesis planteada en la investigación, demostrando que el uso de aplicaciones móviles en dispositivos electrónicos dentro del aula tiene un efecto positivo en el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes. Los datos muestran que una parte significativa de los encuestados utiliza activamente sus dispositivos móviles para actividades académicas, dedicando varias horas al día a tareas relacionadas con sus estudios. Por otra parte, dentro de la entrevista realizada a cuatro los docentes de la carrera de Comunicación y un docente de la carrera de Pedagogía de la Informática, la mayoría adujeron que las aplicaciones móviles han mejorado la calidad de los trabajos académicos entregados por los estudiantes, lo que indica que tienen una percepción positiva sobre el impacto de estas herramientas en su desempeño académico.

En síntesis, los datos obtenidos en la encuesta y entrevista respaldan la pregunta de investigación planteada sobre: ¿Cuáles son las aplicaciones móviles que más contribuyen en el uso académico de los dispositivos electrónicos en las tareas del ámbito académico? Puesto que los estudiantes tienen una gran preferencia por aplicaciones relacionadas con la fotografía y la producción audiovisual, esto indica un aumento en el uso de aplicaciones de edición y captura

de imágenes, demostrando un interés creciente en la creación de contenido multimedia más complejo. Así mismo, se observa que las aplicaciones de radio móviles también son valoradas, reflejando una variedad de usos, con los cuales los estudiantes interactúan utilizando estas tecnologías.

El avance en la interconexión digital y la sociedad caracterizada por la inmediatez han motivado a los estudiantes a explorar recursos que favorezcan su eficiencia y la adecuada gestión de su tiempo. Este fenómeno no solo se trata de una reacción ante las nuevas tendencias tecnológicas, sino también de una respuesta a las exigencias de un entorno académico y laboral cada vez más digital y competitivo. Por ello, para futuros estudios de investigación se podría estudiar cómo el uso continuo de aplicaciones móviles afecta el desarrollo de las competencias mediáticas de los estudiantes de comunicación.

8. Conclusiones

Es interesante observar que los alumnos de la carrera de Comunicación consideran que las aplicaciones móviles son beneficiosas para la generación de material académico. Esto muestra cómo cada vez más estas herramientas tecnológicas son aceptadas y valoradas en el ámbito educativo. Esta perspectiva optimista muestra que las apps móviles han sido exitosamente incorporadas en la enseñanza de estudiantes de comunicación, haciendo más fácil la producción de material académico de forma novedosa y eficiente.

Para el primer objetivo se planteó la caracterización de la teoría existente, para definir cuáles son las aplicaciones móviles más utilizadas para la realización de las tareas del ámbito educativo. Tanto en la teorización como en la encuesta los estudiantes de Comunicación presentan un alto porcentaje de uso de los teléfonos inteligentes para actividades académicas debido a la facilidad y versatilidad de estos dispositivos en sus estudios. Según la tendencia recogida en los datos obtenidos, los estudiantes hacen un mayor uso de aplicaciones para la edición y producción de contenido audiovisual, debido a las características de accesibilidad, gratuidad e instantaneidad de las aplicaciones en los smartphones, convirtiéndolos en herramientas esenciales para las tareas académicas.

A pesar de que las aplicaciones móviles son ampliamente utilizadas por los estudiantes de Comunicación, la carencia de capacitaciones e información en la creación de contenido académico, denota la necesidad de implementar programas de formación que mejoren las competencias tecnológicas de los estudiantes. La carencia de preparación resalta la relevancia de brindar a los alumnos herramientas y saberes específicos para sacar el mayor provecho del potencial de las apps móviles en su educación.

Para el segundo objetivo, se planteó cuantificar la frecuencia del uso de las aplicaciones móviles para la creación de contenidos de tareas por parte de los estudiantes de Comunicación de la UNL, concluyendo que las aplicaciones móviles facilitan el proceso de creación de contenido en comparación con equipos profesionales convencionales, debido a que los estudiantes usan las apps hasta tres horas o más al día para actividades académicas. En los hallazgos se destaca la clara preferencia de los estudiantes por la practicidad y disponibilidad que ofrecen estas herramientas digitales. Esta preferencia muestra un cambio en la forma en que los estudiantes de Comunicación abordan sus tareas académicas, dando más importancia a la comodidad y la eficiencia de las aplicaciones móviles.

Para el tercer objetivo se propuso determinar el nivel de utilidad y satisfacción de las aplicaciones móviles desde la perspectiva de los estudiantes en términos de mejora de la calidad de los trabajos de creación en el ámbito educativo, llegando a la conclusión que la mayoría de los estudiantes han visto una mejora en su rendimiento académico desde que comenzaron a utilizar aplicaciones móviles. Esto destaca cómo la tecnología ha contribuido positivamente en la productividad y el desempeño académico de los estudiantes de comunicación. El valor añadido que las aplicaciones móviles aportan al proceso de creación de contenido se manifiesta en el aumento de la calidad del trabajo académico, lo que resulta en una mejora en los resultados educativos de los estudiantes.

En última instancia, los datos recopilados en la encuesta confirman la suposición presentada en este estudio, evidenciando que la utilización de apps móviles en dispositivos electrónicos dentro de la clase, impacta de manera beneficiosa en el desempeño escolar y la satisfacción de los alumnos. La información indica que un porcentaje importante de los encuestados emplea de manera activa sus teléfonos móviles para realizar actividades académicas, pasando varias horas diariamente desarrollando tareas vinculadas a su educación.

9. Recomendaciones

Para que los estudiantes utilicen sus teléfonos inteligentes de manera más efectiva en las actividades académicas, se sugiere implementar estrategias educativas que fomenten la integración de aplicaciones específicas y la gestión eficiente de recursos en entornos móviles. Esto hará que el aprendizaje sea más adaptable para los estudiantes de comunicación y más accesible.

Se recomienda crear un programa de tutorías o talleres especializados que instruyan a los estudiantes sobre las mejores prácticas y técnicas para aprovechar al máximo el potencial de las aplicaciones móviles en sus proyectos educativos, de tal forma que puedan identificar que herramienta deben utilizar, cuándo y cómo hacerlo.

Se recomienda crear concursos audiovisuales dentro de la carrera de Comunicación, donde los estudiantes puedan participar y hacer uso de las aplicaciones móviles, esto les permitirá fusionar los conocimientos adquiridos en clase con el desarrollo y avance de los nuevos mecanismos tecnológicos.

Se sugiere que los estudiantes adopten gradualmente las herramientas tecnológicas en sus proyectos académicos a través de la colaboración con profesionales de la industria u organizando eventos que destacan las ventajas y las posibilidades creativas que ofrecen estas aplicaciones en el campo de la comunicación. Esto se debe a la preferencia de los estudiantes por las aplicaciones móviles.

10. Bibliografía

- Álvarez Correa, A. A., & Quintero Arrubla, S. R. (2023). *Aprendizaje significativo: ¿el fin de la dicotomía social e individual constructivista?* [Tesis de grado, Universidad Católica Luis Amigó]. ID EST - Revista Investigación, Desarrollo, Educación, Servicio y Trabajo. <https://www.revista.fundes.edu.co/index.php/revista/article/view/74/87>
- ANOVO. (2021, 18 de octubre). *GarageBand, qué es y para qué sirve esta app*. ANOVO Care. <https://www.anovocare.es/garageband-que-es-y-para-que-sirve-esta-app/>
- Araya Rivera, C. (2017). *La radio estudiantil como estrategia didáctica innovadora*. Actualidades Investigativas en Educación, 17(3). <https://doi.org/10.15517/aie.v17i3.30098>
- Araya, S. (2023). *Interfaz intuitiva: ¿Qué es y su importancia?* <https://blog.nubox.com/software/interfaz-intuitiva-que-es>
- Arenas Restrepo, M. A. (2023). *Objeto Virtual de Aprendizaje sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación para Estudiantes de Primer Semestre* [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio institucional - UCC. <https://repository.ucc.edu.co/items/a81a7169-3b08-4c2a-82b4-47c37acf2e55>
- Ávila, unocero-A. (2021, 22 de febrero). *Apple vendió más teléfonos que Samsung por primera vez en 4 años*. unocero. <https://www.unocero.com/smartphones/ventas-apple-iphone-smartphones-q4-2020/>
- Bajaña Vargas, F. Á. (2021). *Aprendizaje Basado en Problemas en estudiantes de posgrado de Medicina Familiar y Comunitaria* [Tesis de pregrado, Universidad Casa Grande]. Repositorio Digital Universidad Casa Grande. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2660/2/Tesis2829BAJa.pdf>
- Barranquilla, J. (2017, 1 de abril). *Johnny Barranquilla*. <https://radionotas.com/2017/04/01/5-herramientas-para-hacer-radio-en-casa/>
- Basantes, A. V., Naranjo, M. E., Gallegos, M. C., & Benítez, N. M. (2017). *Los Dispositivos Móviles en el Proceso de Aprendizaje de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital Scielo. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000200009>
- Bernal Fernández, D. (2014). *De la tecnología DSLR al 4K: la democratización audiovisual*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Sevilla]. idUS. <https://idus.us.es/handle/11441/29621>
- Briceno-Pira, L., Gómez Muñoz, D. P., & Flórez Romero, R. (2019). *Usos de las TIC's en preescolar: hacia la integración curricular*. Panorama, 13(1), 20-32. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1203>

- Cabero Almenara, J. (2015). *Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*. Revista Tecnología, Ciencia y Educación, (1), 19–27. <https://doi.org/10.51302/tce.2015.2>
- Cabrera, J. (2014, 29 de enero). *Celtx, más que una aplicación para escribir guiones (iOS y Android)*. El Taller Audiovisual. <https://eltalleraudiovisual.com/celtx-mas-que-una-aplicacion-para-escribir-guiones-ios-y-android/>
- Cacheiro, M. L. (2011). *Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Comunicación, (39), 69–81. https://www.academia.edu/7927155/Cacheiro_M_L_2011_Recursos_educativos_TIC_de_información_colaboración_y_aprendizaje
- Calvelo, J. (2001). *Desarrollo: comunicación, información y capacitación* (6). Recuperado de <http://www.bantaba.ehu.es/sociedad/scont/com/txts/calvelo/>
- Carrión Piedra, S. P., & Zavala Gilces, G. V. (2020). *Análisis sobre el uso de los dispositivos móviles como herramienta pedagógica dentro de las aulas en Ecuador* [Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Básica, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e81c5e3e-3e92-4345-9998-6b70f15c04cd/content>
- Casano, A. B. (2024, 30 de marzo). *Cómo funciona Grammarly: Escritura asistida por IA en inglés*. Datapath. <https://medium.com/datapath/cómo-funciona-grammarly-escritura-asistida-por-ia-en-inglés-7c528596f0c7>
- Clayton, K., & Murphy, A. (2016). *Aplicaciones para teléfonos inteligentes en la educación: los estudiantes crean videos para enseñar el uso de teléfonos inteligentes como herramienta de aprendizaje*. Revista de educación en alfabetización mediática, 8 , 99–109. Obtenido el 13 de octubre de 2021. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1125609.pdf>
- Cobos, J., Simbaña, V., & Jaramillo, L. (2020). *El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas*. Redalyc, 139–162. <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>
- Condés, Ó. (2021, 22 de febrero). *Estas son las ventajas de las cuerpos de cámara profesionales (más allá del sensor) y por qué merecen la pena*. Xataka Foto. <https://www.xatakafoto.com/trucos-y-consejos/estas-ventajas-camaras-profesionales-alla-sensor-que-merecen-pena>
- Crompton, H. (2013). "A Historical Overview of Mobile Learning: Toward Learner-Centered Education". En Z. L. Berge & L. Y. Muilenburg (Eds.), *Handbook of Mobile Learning* (pp. 3-14). Routledge. https://www.researchgate.net/publication/263852116_A_historical_overview_of_mobile_learning_Toward_learner-centered_education
- Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinueza, M. A., Aushay Yupangui, H. R., & Arias Parra, A. D. (2019). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de*

- formación estudiantil*. E-Ciencias de la Información, 9(1), 44-59. <https://dx.doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Espinoza Freire, E. E. (2021). *El aprendizaje basado en problemas, un reto a la enseñanza superior*. Revista Conrado, 17(80), 295-303. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n80/1990-8644-rc-17-80-295.pdf>
- Forbes, S. (2021, 30 de agosto). *Por qué Picsart, el nuevo unicornio estadounidense, hace temblar a Adobe*. Forbes Colombia. <https://forbes.co/2021/08/30/editors-picks/por-que-picsart-el-nuevo-unicornio-estadounidense-hace-temblar-a-adobe>
- Fu, J. S., Yang, S.-H., & Yeh, H.-C. (2021). *Exploring the impacts of digital storytelling on English as a foreign language learners' speaking competence*. Journal of Research on Technology in Education, 1-16. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1911008>
- Gallego de la Sacristana Martín-Plaza, I. (2022). *Capcut: tu editor de vídeo para el aula*. Observatorio de tecnología educativa, 108. https://intef.es/wp-content/uploads/2023/08/06_23_RED_OTE_Catcup.pdf
- García Toribio, G., Polvo Saldaña, Y., Hernández Mora, J. J., Sánchez Hernández, M. J., Nava Bautista, H., Collazos Ordóñez, C. A., & Hurtado Alegría, J. A. (2019). *Medición de la usabilidad del diseño de interfaz de usuario con el método de evaluación heurística: dos casos de estudio*. Revista Colombiana de Computación, 20(1), 23–40. <https://doi.org/10.29375/25392115.3605>
- Heo, Y. J., & Lee, K. (2021). *Adicción a los teléfonos inteligentes y adaptación a la vida escolar entre estudiantes de secundaria: el efecto mediador del autocontrol*. Revista de Servicios de Enfermería Psicosocial y Salud Mental, 56(11), 28–36. <https://doi.org/10.3928/02793695-20180503-06>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGraw Hill Education.
- Huerta, R. (2013). *La identidad como geografía liminar: Nuevas ideas para la educación en artes visuales*. Aula de Innovación Educativa, 2013(220), 12-17. <https://core.ac.uk/download/pdf/71021516.pdf>
- INTEF. (2017). *Marco común de competencia digital docente*. España: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/intef-competencia-digital-docente-2017.pdf>
- Izquierdo Fuente, A., Villacorta Calvo, J. J., Val Puente, L. D., & Raboso Mateos, M. (2005). *Un sistema avanzado de vigilancia basado en información multisensorial*. Revista Facultad de Ingeniería, 13(3), 75-81. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=11414672010>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Editorial GEDISA.

- Jiménez-Morales, M., Montaña, M., & Medina-Bravo, P. (2020). *Childhood use of mobile devices: Influence of mothers' socio-educational level*. *Comunicar*, 64, 21-28. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-02>
- Katz, J., & Crocker, E. (2015). *Selfies and photo messaging as visual conversation: Reports from the United States, United Kingdom and China*. *International Journal of Communication*, 9.
- Kay, R. (2018). *Creating a framework for selecting and evaluating educational apps*. *INTED2018 Proceedings*, 374-382. <https://doi.org/10.21125/inted.2018.0106>
- Kieser, A. L., & Ortiz-Golden, F. (2009). *Using online office applications: Collaboration tools for learning*. *Distance Learning*, 6(1), 41-46.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). *Project-Based Learning: A review of the literature*. *Improving Schools*, 3(19), 267-277. <https://durham-repository.worktribe.com/preview/1408243/19191.pdf>
- Lai, K. W., & Khaddage, F. (2016). *Advancing mobile learning in formal and informal settings via mobile app technology: Where to from here, and how?* *Educational Technology & Society*, 19(3), 16-26. <https://espace.curtin.edu.au/handle/20.500.11937/23273>
- Lerma-Noriega, C. A., Flores-Palacios, M. L., Cobos-Cobos, T. L., & Rebolledo-Méndez, G. (2023). *InContext: Comparativa del aprendizaje con el uso de una aplicación móvil entre estudiantes mexicanos y colombianos*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 67, 257-282. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.99353>
- LinkFang. (2020, 12 de marzo). *Dispositivo móvil - es.LinkFang.org*. https://es.linkfang.org/wiki/Dispositivos_m%C3%B3viles
- Looi, C. K., Seow, P., Zhang, B., So, H. J., Chen, W., & Wong, L. H. (2010). *Leveraging mobile technology for sustainable seamless learning: A research agenda*. *British Journal of Educational Technology*, 41(2), 154-169. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-015-0043-0>
- Lopes, M., & Peña, M. (2019, 24 de septiembre). *Apple presenta iPadOS: el nuevo sistema operativo para el iPad*. *Digital Trends Español*. <https://es.digitaltrends.com/apple/ipados-sistema-operativo-apple-wwdc-2019/>
- Luengo, L. D. (2020). *El MOJO ya es periodismo: Entrevista a Matías Amigo*. #PerDebate, 4(1), 286-295. <https://doi.org/10.18272/pd.v4i1.2006>
- MacCallister, F. (2017, April 25). *Final Draft 10: La mejor aplicación para escribir guiones*. *iShop*. <https://ishop.gt/blogs/news/final-draft-10-la-mejor-aplicacion-para-escribir-guiones>
- Mangisch, G. C., & Mangisch Spinelli, M. del R. (2020). *El uso de dispositivos móviles como estrategia educativa en la universidad*. *RIED - Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 201-222. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25065>
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.

- Márquez, I. (2019). *Móviles 24/7: El teléfono móvil en la era de la hiperconectividad*. Barcelona: Editorial UOC. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/331487571_Resena_Moviles_247_El_teléfono_movil_en_la_era_de_la_hiperconectividad_de_Israel_Marquez_Barcelona_Editorial_UOC_2018
- Martín Baños, A. (2022). *La literatura como herramienta para el desarrollo del lenguaje oral en Educación Infantil* [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52302>
- Martinez-Baquero, J. E., & Rodríguez-Umaña, L. A. (2022). *Uso de aplicaciones móviles como herramienta de apoyo tecnológico para la enseñanza con metodología STEAM*. Revista Politécnica, 18(36), 75–90. <https://doi.org/10.33571/rpolitec.v18n36a6>
- Martínez-Rivera, O. (2016). *Uso de aplicaciones y plataformas online para hacer trabajos en la universidad*. Opción, 32(8), 209–224. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048481012.pdf>
- Matthews, R. (1996). Collaborative learning: Creating knowledge with students. En R. J. Menges, M. Weimer, & Associates (Eds.), *Teaching on solid ground: Using scholarship to improve practice* (pp. 101-124). San Francisco: Jossey-Bass.
- Mejía, J. (2022, 22 de septiembre). *El contenido audiovisual como parte de una estrategia de comunicación*. Imaginario Colectivo. <https://es.linkedin.com/pulse/el-contenido-audiovisual-como-parte-de-una-estrategia->
- Mena Macedo, M. (2020). *La fotografía artística en los nuevos medios: captura documental de la cultura visual a partir de representaciones y ficciones*. Revista Panamericana de Comunicación, 2(1), 126–132. <https://doi.org/10.21555/rpc.v0i1.2325>
- Méndez, J. (2019, 13 de diciembre). *¿Sabe cuál es la ventaja de que un teléfono tenga varias cámaras?* ENTER.CO. <https://www.enter.co/smartphones/sabe-cual-es-la-ventaja-de-que-un-telefono-tenga-varias-camaras/>
- Mendiola, M. S., & Goes, T. (2021). *Zoom y la educación en ciencias de la salud: ¿medio o mensaje?* Investigación en Educación Médica, 10(38), 76-88.
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2022). *91% de ecuatorianos utiliza las redes sociales en su teléfono inteligente*. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/91-de-ecuatorianos-utiliza-las-redes-sociales-en-su-telefono-inteligente/>
- Moreno Freites, Z., & Ziritt Trejo, G. (2019). *Redes sociales como canales de digi-impacto en la participación ciudadana*. Utopía y Praxis Latinoamericana, 24(Esp.3), 30-45. <https://bit.ly/3PluSDy>
- Mousalli, G. (2015). *Métodos y diseños de investigación cuantitativa*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2633.9446>
- Mujica, M. (2000). *Nuevas estrategias para gerenciar: Una visión epistemológica*. UNESR, 61-76.

- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). *Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de Internet: Breve análisis*. *Espirales*, 2(15), 123–136. <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/220/165>
- Nunes, M., Silva, L., Andrade, L., Araujo, J., & Bezerra, F. (2020). *Wordwall: Ferramenta digital auxiliando pedagogicamente a disciplina de ciências* [Tesis de Licenciatura, Instituto Federal de Paraíba]. Repositorio Institucional RiIFPB, Patos - Brasil. <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/1620>
- Olier, D. (2021, 20 de abril). *¿Qué es Scrivener y por qué es el mejor programa para escritores?* Scrivener En Español. <https://scrivener.es/que-es-scrivener/>
- Orihuela, J. L. (2002). *Internet: nuevos paradigmas de la comunicación*. *Chasqui*, 77, 10-13. <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/11095>
- Ortiz, J., Marqués, L. L., Poleo, A. J., & von Feigenblatt, O. F. (2023). *Aporte del conectivismo al proceso de enseñanza y aprendizaje durante el confinamiento causado por la pandemia SARS-CoV-2: una revisión de la literatura*. *Aporte del conectivismo al proceso de enseñanza y aprendizaje durante el confinamiento*, 8(2), 293-308. https://www.rade.es/imageslib/PUBLICACIONES/ARTICULOS/V8N2%20-%2006%20-%20AO%20-%20ORTIZ_conectivismo.pdf
- Otrera, D. (2019, 1 de julio). *¿Qué es Evernote?* Entramar - Tecnología Educativa Digital. <https://www.entramar.mvl.edu.ar/que-es-evernote/>
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Prigogine, I., & Stengers, I. (1984). *Order out of chaos: Man's new dialogue with nature*. New York: Bantam Books.
- Pineda, A. A. L., Rojas, O. A. V., & Cano, C. A. C. (2015). *Participación social en medios de comunicación alternativos y redes sociales: Elementos para la acción gubernamental*. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, 0(129), 147-164. <http://hdl.handle.net/10469/10009>
- Pinos Paredes, N. (2018). *Uso del celular como distractor del proceso enseñanza-aprendizaje*. *Investigación, Vinculación, Docencia y Gestión*, 3(4), 166-171 https://www.researchgate.net/publication/329914655_Uso_del_telefono_celular_como_distractor_del_proceso_ensenanza_-_aprendizaje
- Ramírez-Montoya, M. S., & García-Peñalvo, F. J. (2017). *La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 29-47. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331453132002/html/>
- Rizo Rodríguez, M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28–37. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Rodríguez Sandoval, E., Vargas Solano, É. M., & Luna Cortés, J. (2010). *Evaluación de la estrategia aprendizaje basado en proyectos*. *Educación y Educadores*, 13(1), 1. <https://www.redalyc.org/pdf/834/83416264002.pdf>

- Romero Rodríguez, J. M., Aznar Díaz, I., Hinojo Lucena, F. J., & Gómez García, G. (2021). *Uso de los dispositivos móviles en educación superior: relación con el rendimiento académico y la autorregulación del aprendizaje*. Revista Complutense de Educación. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/212489>
- Ropero, M. V. (2015, 19 de marzo). *Uso del smartphone en las aulas: el aprendizaje móvil*. Revista Digital INESEM. <http://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/uso-del-movil-en-las-aulas-el-aprendizaje-movil/>
- Rousseau, D. H., & Philipps, B. R. (2013). *Storyboarding essentials: How to translate your story to the screen for film, TV, and other media*. Nueva York: Watson-Guption Publishers.
- Sanabria, J., & Romero, M. (2018). *Competencias del siglo XXI en proyectos co-tecnocreativos*. Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia, 19. Recuperado de <http://bdistancia.ecoesad.org.mx/?articulo=competencias-del-siglo-xxi-en-proyectos-co-tecnocreativos>
- Santiago Campión, R. (2013). *Tecnología móvil e innovación en el aula: Nuevos retos y realidades educativas*. En Formación del profesorado en la sociedad digital: investigación e innovación y recursos didácticos (pp. 219-239). ISBN 9788436267129. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4921665>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta (GBS).
- Serna, S., & Pardo, C. (2016). *Diseño de interfaces en aplicaciones móviles* (1st ed.). RA-MA. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=SIfDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Serna+%26+Prado,+2016+Diseño+de+interfaces+en+aplicaciones+móviles&ots=bKe0PVnetC&sig=B4AuMcFrjiEgF7DdatZBa4y9QLg#v=onepage&q&f=false>
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1), 3-10. https://www.academia.edu/2857237/Connectivism_a_learning_theory_for_the_digital_age
- Suárez, R., Grané, M., & Tarragó, A. (Eds.). (2019). *APPS4CAV creación audiovisual con dispositivos móviles*. Barcelona: LMI. Colección Transmedia XXI. https://www.lmi-cat.net/sites/default/files/13_Apps4CAV.pdf
- Urrutia, D. (2023, 17 de octubre). *Qué es Instagram - Definición, significado y ejemplos*. Arimetrics. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/instagram#:~:text=Instagram%20es%20una%20aplicación%20de,de%20una%20aplicación%20para%20móviles.>
- Valero Avilés, M. V. (2022). *Estudio comparativo de las aplicaciones móviles híbridas desarrolladas con el lenguaje de programación JavaScript, y las aplicaciones móviles nativas* [Trabajo de grado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio institucional. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/11862>

- Vallejo Flores, K. M., & Veloz Pedrera, K. (2017). *Estudio de la plataforma digital del diario de mayor circulación nacional en Ecuador*. Revista Caribeña de Ciencias Sociales. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2017/07/diario-universo-ecuador.html>
- Vazquez, P. (2017). *El desarrollo de las habilidades de expresión oral a través de la producción de podcast con la aplicación móvil Spreaker* [Tesis licenciatura, Universidad Tecnológica Nacional]. Buenos Aires. <https://n9.cl/0et2q>
- Velasteguí López, E., & Barona López, G. (2019). *El avance en la tecnología móvil y su impacto en la sociedad*. Explorador Digital, 2(4), 5-19. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v2i4.337>
- Vital-Rumebe, G., Ontiveros-Moreno, I. L., Guerra-Rojas, C. G., & Gutiérrez-Rocha, A. (2021). *Video learning: Aprendizaje y educación a través de medios audiovisuales, desde una perspectiva histórica y contemporánea*. Revista Panamericana De Pedagogía, (32). <https://doi.org/10.21555/rpp.v0i32.2272>
- Wang, J. C., Hsieh, C. Y., & Kung, S. H. (2023). *El impacto del uso de teléfonos inteligentes en la eficacia del aprendizaje: un estudio de caso de estudiantes de escuela primaria*. Educ Inf Technol, 28, 6287–6320. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11430-9>
- Zimmerman, B. J. (2002). "Becoming a self-regulated learner: An overview". Theory Into Practice, 41(2), 64-70. https://www.researchgate.net/publication/237065878_Becoming_a_Self-Regulated_Learner_An_Overview

11. Anexos

Anexo 1. Formato de encuesta realizada a los estudiantes de la carrera de Comunicación.

Encuesta Uso de Dispositivos Móviles por estudiantes de Comunicación	
Período de Estudio: octubre 2023 - febrero 2024	
<p>Estimado(a) participante,</p> <p>Le invitamos a participar en este estudio investigativo con el objetivo de evaluar la efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja durante el periodo octubre 2023- febrero 2024. Sus respuestas nos serán de gran ayuda para mejorar la comprensión de este importante tema.</p> <p>Instrucciones</p> <p>Por favor, responda las siguientes preguntas con honestidad. Su participación es voluntaria y sus respuestas serán confidenciales.</p>	
Datos Demográficos	
1. Edad:	<input type="checkbox"/> 18 a 22 años <input type="checkbox"/> 23 a 29 años
2. Género:	<input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> No binario <input type="checkbox"/> Población LGBTI+ <input type="checkbox"/> Prefiero no decirlo
Nivel de curso (Ciclo)	
3.	Ciclo actual en la carrera de Comunicación: ____
Sección 1: Uso de dispositivos móviles	
4.	¿Consideras que los dispositivos móviles según ámbitos de uso de las apps son válidos para el desarrollo las tareas de creación audiovisual, fotográfica y radiofónica? <input type="checkbox"/> No estoy seguro <input type="checkbox"/> No son válidas <input type="checkbox"/> Son muy válidas
5.	¿Qué tipo de dispositivo móvil utiliza con más frecuencia para fines académicos? <input type="checkbox"/> Smartphone

<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> Smartwatch
<p>6. ¿Cuántas horas al día, en promedio, utiliza su dispositivo móvil para tareas relacionadas con sus estudios?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Menos de 1 hora <input type="checkbox"/> 1-3 horas <input type="checkbox"/> 3-5 horas <input type="checkbox"/> Más de 5 horas
<p>7. ¿Ha aumentado o disminuido su uso de aplicaciones móviles para fines académicos en el último año?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aumentado <input type="checkbox"/> Disminuido <input type="checkbox"/> Sin cambios
Sección 2: Aplicaciones móviles para creación de contenido
<p>8. Enumere las tres principales aplicaciones que utiliza para la creación de contenido.</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p>
<p>9. ¿Para qué parte del proceso audiovisual utilizan apps –para cual más, para cual menos–?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Guion literario <input type="checkbox"/> Radio <input type="checkbox"/> Televisión <input type="checkbox"/> Pre-producción <input type="checkbox"/> Producción <input type="checkbox"/> Post-producción <input type="checkbox"/> Difusión y/o distribución <input type="checkbox"/> Fotografía (realización y/o retoque) <input type="checkbox"/> Para cuál más _____ <input type="checkbox"/> Para cuál menos _____
<p>10. ¿Cómo calificaría la utilidad de estas aplicaciones en su proceso educativo? (1: No útil - 5: Muy útil)</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. No útil 2. Poco útil 3. Neutro 4. Útil 5. Muy útil
<p>11. ¿Recibe formación sobre el uso de aplicaciones móviles para la creación de contenido en su curso?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> En algunas asignaturas
Sección 3: Competencia creativa y académica
<p>12. ¿Has notado alguna mejora en la calidad de tus trabajos académicos desde que comenzaste a usar aplicaciones móviles?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sí, significativa

- Sí, pero sólo leve
- No, ninguna mejora
- No estoy seguro/a

13. En una escala del 1 al 5, ¿cómo calificarías la utilidad de las aplicaciones móviles que utilizas para tus proyectos educativos?

- a. No útil
- b. Poco útil
- c. Neutro
- d. Útil
- e. Muy útil

14. Considerando tu experiencia, ¿Crees que las aplicaciones móviles de los dispositivos electrónicos facilitan el proceso de creación de contenido en comparación con equipos profesionales tradicionales?

- Sí
- No

Sección 4: Comentarios adicionales

15. Por favor, comparte cualquier comentario adicional sobre cómo los dispositivos móviles y las aplicaciones contribuyen a su educación en Comunicación.

Gracias por su tiempo y cooperación. Sus respuestas contribuirán significativamente a esta investigación.

Nota. La version digital de esta encuesta se la puede encontrar en: <https://acortar.link/PmaCIA>

Anexo 2. Formato de entrevista realizada a los docentes de la carrera de Comunicación

Estimado Licenciado

Gracias por tomarse el tiempo para participar en esta entrevista. Su experiencia y conocimientos son invaluable para nosotros mientras exploramos la efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja durante el periodo de octubre 2023 a febrero 2024. Nuestro objetivo es comprender cómo estas herramientas tecnológicas están siendo utilizadas en el entorno académico y evaluar su impacto en el rendimiento y la productividad de los estudiantes. Su perspectiva como docente nos ayudará a identificar tanto las ventajas como los desafíos asociados con la integración de aplicaciones móviles en el proceso educativo.

1. ¿Qué aplicaciones móviles de las siguientes, Canva, Capcut, Picsart entre otras, considera usted, utilizan los estudiantes, con mayor frecuencia para la creación de trabajos educativos en su clase?
2. ¿Qué elementos o características considera usted que son imprescindibles en una app móvil educativa para que sea percibida como realmente útil por parte de los estudiantes?
3. ¿Ha observado usted algunas diferencias en la receptividad y uso de las apps móviles educativas entre distintos grupos de estudiantes, como por ejemplo según su nivel socioeconómico o habilidades tecnológicas?
4. Desde su punto de vista y experiencia, ¿cuál es la mejor manera de medir y evaluar la eficacia de las aplicaciones móviles educativas en la mejora de los trabajos académicos de los estudiantes universitarios?
5. ¿Qué funcionalidades específicas de las aplicaciones móviles educativas considera usted más beneficiosas para los estudiantes universitarios en la mejora de sus proyectos académicos?
6. ¿Ha identificado en los estudiantes alguna diferencia significativa en la calidad de sus trabajos cuando utilizan aplicaciones móviles educativas en comparación con otros métodos tradicionales de estudio?

Agradezco profundamente su disposición para compartir sus observaciones y experiencias. Su contribución será fundamental para mi investigación y, en última instancia, mejorar las estrategias educativas que apoyan el aprendizaje de los estudiantes.

Anexo 3. Respuestas de los entrevistados

(Entrevistado 1)

1. ¿Qué aplicaciones móviles de las siguientes, Canva, Capcut, Picsart entre otras, considera usted, utilizan los estudiantes, con mayor frecuencia para la creación de trabajos educativos en su clase?

La aplicación que yo he visto que más usan los estudiantes es Canva. En mi caso y dentro de los cuatro ciclos académicos a los cuales imparto clases, nosotros trabajamos para ciertos trabajos con Capcut, porque es una aplicación móvil, rápida y no tiene costo. Entonces, básicamente esas dos aplicaciones son importantes para mis alumnos, sobre todo Canva está la app que utilizan mucho para hacer presentaciones dirigidas a una exposición.

2. ¿Qué elementos o características considera usted que son imprescindibles en una app móvil educativa para que sea percibida como realmente útil por parte de los estudiantes?

Desde mi punto de vista una app móvil básicamente tiene que ser bastante intuitiva, para que los estudiantes puedan utilizarla con uso sencillo y eficaz. No tiene que ser tan compleja, debe brindar una base de herramientas que al estudiante le puedan servir para sus trabajos académicos, debe permitir la búsqueda de información y enlaces hacia otros sitios.

3. ¿Ha observado usted algunas diferencias en la receptividad y uso de las apps móviles educativas entre distintos grupos de estudiantes, como por ejemplo según su nivel socioeconómico o habilidades tecnológicas?

Sinceramente no, yo no he visto que haya alguna diferencia en lo que respecta al nivel socioeconómico, puesto que todos tenemos acceso a un teléfono celular con internet que permita instalar aplicaciones. Sin embargo, en las habilidades tecnológicas si he notado complejidades, sobre todo en estudiantes provenientes de zonas rurales o lugares un poco más aislados, debido a que dentro de los colegios en los cuales cruzaron la secundaria, no tuvieron acceso a la tecnología. Entonces, llegan a la universidad y se les complica un poco el manejo y uso de estas apps móviles, sobre todo el primer mes, luego ya se van adaptando con el paso del tiempo dentro de la Carrera de Comunicación.

4. Desde su punto de vista y experiencia, ¿cuál es la mejor manera de medir y evaluar la eficacia de las aplicaciones móviles educativas en la mejora de los trabajos académicos de los estudiantes universitarios?

Bueno, yo pienso que, para medir la eficacia de una aplicación, se lo puede hacer a través del cómo y para que las utilizan los alumnos. Pero realmente yo no creo que el aprendizaje se lo dé una aplicación, por ejemplo, sí ayuda de alguna manera a mejorar un trabajo como en el caso de las fotografías podemos editar imágenes, videos. Pero ya, digamos, un trabajo de índole teórico, pues, una aplicación, si uno no tiene el conocimiento y las bases, pues, no le va a servir de mucho. Entonces, yo sí pienso que, a nivel de forma de presentación, pues, pueden ayudar mucho las aplicaciones, pero ya en aspectos más académicos no mucho.

5. ¿Qué funcionalidades específicas de las aplicaciones móviles educativas considera usted más beneficiosas para los estudiantes universitarios en la mejora de sus proyectos académicos?

Para la mejora de proyectos académicos yo pienso que con la llegada de la IA uno puede encontrar información, ideas que pueden nutrir un trabajo académico de alguna manera a través de apps relacionadas, pero quien en realidad va a nutrir un trabajo académico es quien ha leído, quien estudia y quien conoce ciertas fuentes de información. Yo pienso eso, una aplicación móvil puede ser beneficiosa hasta cierto punto.

6. ¿Ha identificado en los estudiantes alguna diferencia significativa en la calidad de sus trabajos cuando utilizan aplicaciones móviles educativas en comparación con otros métodos tradicionales de estudio?

Si existe una mejora significativa en la forma de redactar debido al uso actual de chat gpt, pero luego también hay fallas porque no corroboran la información, ejemplo hay una gran diferencia entre tener que ir a buscar un libro en tres, cuatro bibliotecas, a tenerlo a la mano a través de internet, por ello la importancia de internet y las bases de datos, pues son los que brindan mejoras significativas para el estudio y para la calidad académica. Ahora, en cuanto a las apps no creo que haya beneficiado al estudio, sino más bien que ha influido en elementos como la redacción, mejorar de calidad lingüística en los trabajos de los estudiantes, pero luego a nivel académico, no creo.

(Entrevistado 2)

1. ¿Qué aplicaciones móviles de las siguientes, Canva, Catpcut, Picsart entre otras, considera usted, utilizan los estudiantes, con mayor frecuencia para la creación de trabajos educativos en su clase?

En el contexto de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, los estudiantes de mis materias, usan frecuentemente CANVA para crear diseños y presentaciones, en lo que respecta a video, CATPCUT.

2. ¿Qué elementos o características considera usted que son imprescindibles en una app móvil educativa para que sea percibida como realmente útil por parte de los estudiantes?

Las aplicaciones móviles para nuestra área, deben tener una interfaz intuitiva, funciones de colaboración, ser accesibles en diversas plataformas, y ofrecer recursos con almacenamiento en la nube. Es algo que se considera generalmente como útil.

3. ¿Ha observado usted algunas diferencias en la receptividad y uso de las apps móviles educativas entre distintos grupos de estudiantes, como por ejemplo según su nivel socioeconómico o habilidades tecnológicas?

La receptividad y el uso de aplicaciones es notoria. En su mayoría, las versiones más utilizadas son las gratuitas. En el caso de las pro o pagadas, ya requiere un gasto extra, que no está acorde a la realidad económica del estudiante.

4. Desde su punto de vista y experiencia, ¿cuál es la mejor manera de medir y evaluar la eficacia de las aplicaciones móviles educativas en la mejora de los trabajos académicos de los estudiantes universitarios?

La eficacia de las aplicaciones educativas puede medirse a través del análisis del desempeño académico y feedback. Yo siempre menciono, que las aplicaciones nos dan ese sentido técnico, pero hay que saber correlacionar con el concepto.

5. ¿Qué funcionalidades específicas de las aplicaciones móviles educativas considera usted más beneficiosas para los estudiantes universitarios en la mejora de sus proyectos académicos?

Las aplicaciones móviles son creadas con un propósito, facilitar de la mejor manera el aspecto técnico y ofrecer productos visualmente adaptables. Por ello, usarlas, nos da indicadores de calidad. Pero mejoraría con el uso cognitivo y ético.

6. ¿Ha identificado en los estudiantes alguna diferencia significativa en la calidad de sus trabajos cuando utilizan aplicaciones móviles educativas en comparación con otros métodos tradicionales de estudio?

Sí, se observa una notable diferencia en la organización y presentación de las tareas. No obstante, a veces hay una tendencia a priorizar lo estético sobre la profundidad conceptual, siendo esta última un aspecto que valoro más.

(Entrevistado 3)

1. ¿Qué aplicaciones móviles de las siguientes, Canva, Catpcut, Picsart entre otras, considera usted, utilizan los estudiantes, con mayor frecuencia para la creación de trabajos educativos en su clase?

Creo que la más utilizada últimamente es Canva por todos los servicios y beneficios que ofrece, ya que Canva ha expandido sus posibilidades en el tema de construcción incluso de microvideos o videos interactivos, algunas artes clásicos para redes sociales, también imágenes y bueno, hay mucha personalización en diseños y sobre todo que muchos de los recursos de los que estoy mencionando son gratuitos, así mismo se puede también crear overlays para transmisión en vivo a través de OBS, entonces yo creo que Canva es un recurso muy bueno, es una plataforma tecnológica muy utilizada por los jóvenes, además que es muy fácil e intuitiva, luego tal vez. CapCut por el tema de los videos que se pueden trabajar y producir para redes sociales, pero creo que más o menos irían en ese orden, y Pixar, que puede ser una plataforma tal

2. ¿Qué elementos o características considera usted que son imprescindibles en una app móvil educativa para que sea percibida como realmente útil por parte de los estudiantes?

Yo creo que uno de los elementos es la gratuidad del uso de la misma. Es decir, si todos los recursos y los elementos que permiten diseñar, crear, bueno, lo que permita la app, si es gratuita, me parece que sería ideal, ¿no? Y obviamente evitar los anuncios, que es bastante incómodo cuando se trata de aplicaciones, ¿no? Y además que pueda ser multiplataforma. Es decir, que se pueda trabajar en una aplicación como también un sitio web. O sea, es como trabajar con un recurso compartido. Eso yo creo que es interesante como para que los estudiantes puedan trabajar y no pierdan los avances que pueden hacerlos tanto en el computador como hacerlo en el teléfono, tal y como lo permite.

3. ¿Ha observado usted algunas diferencias en la receptividad y uso de las apps móviles educativas entre distintos grupos de estudiantes, como por ejemplo según su nivel socioeconómico o habilidades tecnológicas?

Sí, en efecto. Pregunta 3. Hay estudiantes que tienen quizá posibilidades económicas diferentes a otros y por ello muchas de las veces tienen, por ejemplo, otro tipo de tecnologías, es decir, teléfonos más rápidos, computadores más rápidas, y eso les permite quizá, claro, en algunos casos que lo aprovechan, pues destacar y hacer las cosas mucho más rápidas y efectivas, y en otros casos no, porque tienden a utilizar o a mal utilizar la tecnología cuando tienen recursos para un trabajo fuerte y generalmente lo utilizan para cosas muy sencillas como redes sociales.

4. Desde su punto de vista y experiencia, ¿cuál es la mejor manera de medir y evaluar la eficacia de las aplicaciones móviles educativas en la mejora de los trabajos académicos de los estudiantes universitarios?

Creo yo que las aplicaciones, cada una de ellas tiene un medidor de tiempo de uso, entonces por ahí se pudiese medir el tiempo, si por tiempo se puede también considerar el tema de la eficacia, pero también se nota cuando entregan algún tipo de trabajo, es decir, vamos a crear un video, un reel o vamos a trabajar en algún tipo de noticia o vamos a trabajar con una grabación en audio de una cuña o bueno, lo que se necesite, o un video, ahí sí se destaca la habilidad porque muchas de las veces las plantillas que ya vienen prediseñadas en algunas aplicaciones ayudan, pero también la creatividad da para que en la edición de audio, de video o fotografía se considere al estudiante como parte activa del uso de esta aplicación. entonces yo creo que ahí se mide la eficacia de la misma, cuando el estudiante hizo un muy buen trabajo.

5. ¿Qué funcionalidades específicas de las aplicaciones móviles educativas considera usted más beneficiosas para los estudiantes universitarios en la mejora de sus proyectos académicos?

Yo creo que, dentro de la funcionalidad, yo creería que es la interacción o la fácil interacción entre la aplicación y la persona. Yo creo que eso le da un beneficio alto al estudiante, porque si la interacción es fácil, si mover un elemento respecto a otro no es para nada complicado, yo creo que el estudiante va a poder trabajar bastante rápido, bastante bien, seleccionar, quitar, cambiar colores, cambiar formato de exportación. Entonces yo creo que eso es lo que le permite o le da un gran beneficio al estudiante en función de la funcionalidad, valga la redundancia.

6. ¿Ha identificado en los estudiantes alguna diferencia significativa en la calidad de sus trabajos cuando utilizan aplicaciones móviles educativas en comparación con otros métodos tradicionales de estudio?

Sí, sí se nota, como lo decía anteriormente, el uso de la tecnología está dado para que los estudiantes puedan hacer la diferencia, siempre y cuando utilicen lo que tienen las herramientas de una manera adecuada, es decir, teléfonos rápidos, con buenos procesadores, computadores también. Esto aquí permite que el trabajo o el producto final esté acorde quizá a las exigencias del mundo actual, ya que hay muchos dispositivos que permiten algunas aplicaciones y otros no, dependiendo incluso marque y modelo. Entonces es muy interesante que se pueda trabajar de esta manera porque sí, sí se evidencia. Hay mejores resultados cuando hay mejor tecnología, cuando hay otro tipo de herramientas como tal.

(Entrevistado 4)

1. ¿Qué aplicaciones móviles de las siguientes, Canva, Capcut, Picsart entre otras, considera usted, utilizan los estudiantes, con mayor frecuencia para la creación de trabajos educativos en su clase?

Ninguna, realmente de las que me está mostrando o de las que me está comentando son herramientas que usan los docentes como medio para dinamizar una clase

Debemos tomar en cuenta que las aplicaciones educativas que por lo general un estudiante utiliza, están más relacionadas con la creación de un contenido para expresar lo que este estudiante está desarrollando en clase y poderlo representar

Un ejemplo de ella podría ser Miro o Google Documentos, que son herramientas que les permite a varios estudiantes poder sincronizar el trabajo y realizarlo de manera, más simple

Cuando usted tiene que desarrollar una actividad para un docente, lo que por lo general usted va a buscar es de tener la disponibilidad de que la aplicación le permita a que sus compañeros, estar conectados desde cualquier lugar

Las apps utilizadas por un del docente sí estaría muy relacionada con lo que usted me plantea, porque yo como docente, por ejemplo, lo que sí busco es que mis estudiantes, por medio de la app Capcut, es lo que le acabo de plantear.

2. ¿Qué elementos o características considera usted que son imprescindibles en una app móvil educativa para que sea percibida como realmente útil por parte de los estudiantes?

Esa es una muy buena pregunta, como comentaba en un principio, existe dos visiones. La primera, una aplicación educativa debe tener una visión o una orientación en cuanto al docente y una orientación en cuanto al estudiante

Para que sea educativa, realmente una aplicación tiene que ser dúctil para que cualquier estudiante pueda utilizarla de una manera sencilla y práctica, es una de las características más básicas. Así mismo dentro de un proceso de enseñanza, de los procesos post pandemia debemos notar que la educación cambió mucho pues entendimos que la tecnología educativa tiene un espectro muy amplio para trabajar

Y una última característica es que las apps permitan la sincronidad de actividades, a mis estudiantes les gusta mucho el hecho de que ellos puedan trabajar desde cualquier lugar y obviamente que sea multiplataforma es decir que pueda utilizarse en dispositivos IOS, y Android.

3. ¿Ha observado usted algunas diferencias en la receptividad y uso de las apps móviles educativas entre distintos grupos de estudiantes, como por ejemplo según su nivel socioeconómico o habilidades tecnológicas?

Por supuesto, juegan papeles fundamentales en primer caso dentro de la condición socioeconómica, hay dos puntos interesantes que notar allí, que es la brecha tecnológica y la brecha digital. La brecha tecnológica está asociada al nivel de acceso económico a la tecnología como tal, entonces cuando yo hablo de una brecha tecnológica es que un estudiante que tiene una Macbook que cuesta 5 mil dólares y otro estudiante que tiene una Chromebook que cuesta 300, va a influir la parte del acceso a la tecnología habría una limitante porque no va a poder rendir, debido a que si yo necesito hacer realidad aumentada o necesito trabajar con un proyecto de robótica educativa no me va a responder

En cuanto al nivel de conocimiento que tienen con respecto al uso de la tecnología o apps, le pongo un ejemplo, en una institución privada los estudiantes al poder tener un libro que cuesta una alta cantidad de dinero, su acceso estos contenidos será mucho más práctico sencillo, que tener que buscarse la vida en un PDF donde tal vez no cuenta con el contenido completo, donde tal vez tiene que lidiar con publicidad.

4. Desde su punto de vista y experiencia, ¿cuál es la mejor manera de medir y evaluar la eficacia de las aplicaciones móviles educativas en la mejora de los trabajos académicos de los estudiantes universitarios?

Como una persona que ha trabajado algunos años en tecnología educativa, para mí una aplicación es exitosa cuando el estudiante no es consciente de que está utilizando tecnología como mediador de un proceso. Un ejemplo muy práctico es cuando yo utilizo una red social como un elemento mediador de un proceso de enseñanza-aprendizaje con mis estudiantes yo utilizo Telegram, para no utilizar WhatsApp debido a que esta última herramienta de mensajería mencionada es muy utilizada por todos mis estudiantes para comunicarse con la familia, entonces lo que busco es que cuando yo les envíe un mensaje ellos no se encuentren con 50 mensajes de su familia o de su pareja y que no tenga elementos que lo distraigan del verdadero proceso de enseñanza.

5. ¿Qué funcionalidades específicas de las aplicaciones móviles educativas considera usted más beneficiosas para los estudiantes universitarios en la mejora de sus proyectos académicos?

Una de ellas sería específicamente la posibilidad de poder hacer un seguimiento del avance de la actividad que realiza el estudiante, con aplicaciones como Duolingo una app educativa muy interesante debido a que permite por medio de la gamificación sacar aquellos elementos de juego, que están relacionados con un proceso de formación donde el estudiante siente que está avanzando debido al seguimiento de avance que permite la misma con objetivos planteados por cumplir, así el estudiante es consciente de hasta dónde está llegando dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje y el mismo se va a exigir para llegar más lejos.

6. ¿Ha identificado en los estudiantes alguna diferencia significativa en la calidad de sus trabajos cuando utilizan aplicaciones móviles educativas en comparación con otros métodos tradicionales de estudio?

Creo que deberíamos hablarlo con datos en ese sentido, para verificar cuál de las herramientas que utilizamos en clase dinamizan mejor su proceso de formación guiándonos por las tres definiciones muy interesantes en educación primero, el uso de las TICs como tecnologías de la información y la comunicación, las TAC, Teorías para el Aprendizaje y el Conocimiento y las TEPs Teorías Tecnológicas del Empoderamiento y la participación. Ahora bien, lo que nosotros buscamos cuando construimos una app educativa es que el estudiante se empodere de la tecnología que está utilizando y que realmente la use con un sentido pedagógico.

(Entrevistado 5)

1. ¿Qué aplicaciones móviles de las siguientes, Canva, CatpCut, Picsart, entre otras, considera usted, utilizan los estudiantes, con mayor frecuencia para la creación de trabajos educativos en su clase?

Durante mi experiencia, he logrado identificar que las aplicaciones Canva, Genially y aunque en menor medida Prezi, son las más utilizadas por los estudiantes para la elaboración de presentaciones. CapCut, Picsart y Filmora son empleadas especialmente en tareas de imagen y video. Sin embargo, Canva se destaca más por su versatilidad y accesibilidad para proyectos educativos en un alto porcentaje.

2. ¿Qué elementos o características considera usted que son imprescindibles en una app móvil educativa para que sea percibida como realmente útil por parte de los estudiantes?

Particularmente considero que debe presentar una interfaz sencilla, clara, interactiva y con un alto nivel de accesibilidad y usabilidad, disponible para todo tipo de dispositivos y sistemas operativos. Al mismo tiempo, es importante que la aplicación integre la colaboración en tiempo real para que, de ser el caso, se puedan desarrollar trabajos en equipo con edición compartida. Además, de poseer recursos educativos que faciliten la creación de contenidos.

3. ¿Ha observado usted algunas diferencias en la receptividad y uso de las apps móviles educativas entre distintos grupos de estudiantes, como por ejemplo según su nivel socioeconómico o habilidades tecnológicas?

En efecto, los estudiantes con mayores habilidades tecnológicas dominan el manejo de este tipo de aplicaciones, mientras que aquellos con menor experiencia presentan una resistencia o necesitan mayor tiempo y/o una guía para poder adaptarse. No considero que se deba al nivel socioeconómico, ya que, aunque un estudiante posea un dispositivo de alta gama, sus destrezas y habilidades pueden ser limitadas. Por el contrario, un estudiante con un dispositivo de media gama podría desarrollar productos con mayor creatividad.

4. Desde su punto de vista y experiencia, ¿cuál es la mejor manera de medir y evaluar la eficacia de las aplicaciones móviles educativas en la mejora de los trabajos académicos de los estudiantes universitarios?

Entre los parámetros a considerar podríamos incluir el nivel de practicidad en torno al uso de las aplicaciones, la creatividad en la presentación de los productos finales, el rendimiento

y calidad del trabajo académico tanto sin como con la ayuda de las aplicaciones móviles; y, el nivel de satisfacción de los estudiantes con respecto al uso de estas herramientas.

5. ¿Qué funcionalidades específicas de las aplicaciones móviles educativas considera usted más beneficiosas para los estudiantes universitarios en la mejora de sus proyectos académicos?

Entre las funcionalidades están: disponibilidad y personalización de plantillas y recursos prediseñados que faciliten la creación y estructuración del trabajo. La implementación de editores rápidos con tipografías, bandas sonoras en tendencia, recortes, transiciones, ajustes de color, formatos, íconos, entre otros. Al mismo tiempo, acceso offline para trabajar sin la necesidad de conexión a internet; y, la integración de elementos multimedia y gráficos con amplias opciones para los estudiantes.

6. ¿Ha identificado en los estudiantes alguna diferencia significativa en la calidad de sus trabajos cuando utilizan aplicaciones móviles educativas en comparación con otros métodos tradicionales de estudio?

Si, en realidad, en comparación con los medios tradicionales de estudio, los trabajos académicos elaborados con aplicaciones móviles son visualmente más llamativos e interesantes gracias a la variedad de recursos utilizados. Asimismo, estas herramientas fomentan la creatividad, permitiendo a los estudiantes explorar nuevas formas de presentar la información, lo cual se ve reflejado en la comprensión de los contenidos y calificación.

Anexo 4. Audios de las entrevistas

<https://drive.google.com/drive/folders/1AyW1c0lbDMeBzbjUkHN-ZKhNWj6sKzEX?usp=sharing>

Anexo 5. Oficio de autorización para realización de la encuesta

Loja, 28 de mayo de 2024

Mgtr. Hever Sánchez

Director de la carrera de Comunicación

De mi consideración:

Yo **Jefferson Alexander García Cobos**, estudiante octavo ciclo de la carrera de Comunicación, con cédula de identidad **1150539789** me dirijo a usted de la manera más atenta, con la finalidad de solicitar su autorización para aplicar encuestas y grupos focales a los estudiantes de la carrera, las cuales me servirán para cumplir con dos de mis objetivos planteados en mi Trabajo de Integración Curricular titulado **“Efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja durante el periodo octubre 2023- febrero 2024”** mismo que se encuentra bajo la supervisión del Ph.D Eduardo Fabio Henríquez Mendoza.

De antemano agradezco su atención y quedo a disposición para cualquier información adicional que se requiera.

Que tenga un buen día.



Firmado electrónicamente por:

**HEVER SANCHEZ
MARTINEZ**

Jefferson Alexander García Cobos

1150539789

Estudiante de octavo ciclo de Comunicación

Anexo 6. Certificado de traducción del resumen

LUIS FERNANDO ROJAS GAONA

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA
EDUCACION MENCION IDIOMA INGLES **B2**
LEVEL

Loja, 26 de septiembre de 2024

CERTIFICO. –

Que he realizado la traducción del idioma español a inglés del resumen del Trabajo de Integración Curricular denominado **“Efectividad del uso académico de las aplicaciones móviles en los dispositivos electrónicos para la realización de las tareas por parte de los estudiantes de la carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, durante el periodo Octubre 2023 – Febrero 2024”** autoría del estudiante **JEFFERSON ALEXANDER GARCIA COBOS**, portador de la cédula de identidad N° **1150539789**, estudiante de la carrera de Comunicación Social, de la Universidad Nacional de Loja.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizando al interesado haga uso del presente en lo que estime conveniente.

LUIS FERNANDO ROJAS GAONA

Cedula de Ciudadanía. 1104458573

Registro No. 1008-2016-1748863