



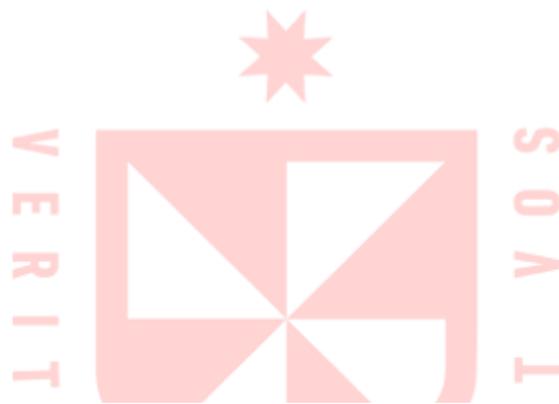
**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**EL USO DEL CELULAR PARA LA PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL EN EL TALLER DE TELEVISIÓN DE LA
UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE AMÉRICA
LATINA DURANTE EL 2021**



**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN E-LEARNING**

**LIMA – PERÚ
2022**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSGRADO

**EL USO DEL CELULAR PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN EL TALLER DE
TELEVISIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE AMÉRICA LATINA
DURANTE EL 2021**

TESIS PARA OPTAR

EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN E-LEARNING

PRESENTADO POR:

OMAR MARIANITO ESPINOZA BONIFAZ

ASESOR:

DR. EDWIN BARRIOS VALER

LIMA, PERÚ

2022

**EL USO DEL CELULAR PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN EL TALLER DE
TELEVISIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE AMÉRICA LATINA
DURANTE EL 2021**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**ASESOR**

Dr. Edwin Barrios Valer

PRESIDENTE DEL JURADO

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

MIEMBROS DEL JURADO

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

Mg. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi familia por ser mi soporte a lo largo de mi carrera y mi vida. A todas las personas especiales que me acompañaron aportando a mi formación tanto profesional como humana.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	III
DEDICATORIA	IV
ÍNDICE	V
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1 Antecedentes de la investigación	4
1.2 Bases teóricas	8
1.2.1 Conectivismo y Aprendizaje Móvil	8
1.2.2 Producción y Realización Audiovisual	13
1.2.3 Lenguaje Audiovisual	14
1.2.4 Televisión e hipertelevisión	15
1.2.5 Géneros y formatos de la televisión	16
1.2.6 Alfabetización Audiovisual y Educación Mediática	17
1.3 Definición de términos básicos	19
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	21
2.1 Formulación de hipótesis	21
2.1.1 Hipótesis general	21
2.1.2 Hipótesis específicas	21
2.2 Variables	22
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	25
3.1 Diseño metodológico	25
3.2 Diseño muestral	26
3.3 Población	26
3.4 Muestra	26

3.5	Técnicas de recolección de datos	27
3.6	Aspectos éticos	27
3.7	Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	27
	CAPÍTULO IV: RESULTADOS	29
	CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	47
	CONCLUSIONES	48
	RECOMENDACIONES	49
	FUENTES DE INFORMACIÓN	51
	ANEXOS	57

RESUMEN

El uso del celular para la producción audiovisual en el taller de televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021, es un estudio cuyo objetivo fue determinar la influencia del uso del celular como herramienta audiovisual en el Taller de Televisión de dicha casa de estudios. Con este fin se abordó una metodología cuasi experimental retrospectiva trabajando con una muestra de 14 trabajos finales del Taller, divididos en 2 grupos. En el primer grupo (experimental) se evaluaron 7 trabajos en los que se utilizó el celular como herramienta audiovisual para la realización de los proyectos. El grupo de control, también integrado por 7 trabajos, se caracterizó por tener trabajos realizados sin el uso del celular, sino con cámaras profesionales o semi profesionales.

Estos trabajos fueron analizados bajo una rúbrica de evaluación validada por expertos para determinar la calidad en 5 dimensiones (imagen, sonido, edición, contenido y originalidad) de dichos trabajos y compararlos.

De acuerdo al análisis estadístico los resultados finales del grupo experimental coinciden con los del grupo de control en cuanto a la categoría de los trabajos muy buenos con 57.1% en ambos casos y excelentes con 42.9 en ambos casos, no teniendo resultados en categorías inferiores. Los resultados nos muestran que no hay una influencia significativa del uso. Es decir, los trabajos que se realizaron mediante la cámara del celular mantienen el mismo nivel frente a los realizados por cámaras profesionales o semiprofesionales.

Palabras claves: uso celular, herramientas audiovisuales, producción audiovisual, influencia.

ABSTRACT

The use of the cell phone for audiovisual production in the television workshop of the Universidad de Ciencias y Artes de América Latina during 2021, is a study whose objective was to determine the influence of the use of the cell phone as an audiovisual tool in the Television Workshop of this house of studies. This research applies a retrospective quasi-experimental methodology, working with a sample of 14 final works of the workshop, divided into 2 groups. The first group (experimental) was conformed by 7 projects where the cell phone was used as an audiovisual tool to carry out the projects. The control group, also conformed by 7 projects, was characterized by having works done without the use of a cell phone, but with professional or semi-professional cameras.

These works were analyzed under an evaluation rubric validated by experts to determine the quality in 5 dimensions (image, sound, edition, content and originality) of said works and compare them.

According to the statistical analysis, the final results of the experimental group coincide with those of the control group in terms of the category of very good works with 57.1% in both cases and excellent with 42.9 in both cases, not having results in lower categories. The results show us that there is no significant influence of use. It means that the projects that were carried out using the cell phone camera maintain the same level compared to those carried out by professional or semi-professional cameras.

Keywords: cell phone use, audiovisual tools, audiovisual production, influence

NOMBRE DEL TRABAJO

EL USO DEL CELULAR PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN EL TALLER DE TELEVISIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CI

AUTOR

OMAR MARIANITO ESPINOZA BONIFAZ

RECUENTO DE PALABRAS

15804 Words

RECUENTO DE CARACTERES

83161 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

88 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

888.8KB

FECHA DE ENTREGA

Jan 15, 2023 10:54 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 15, 2023 10:55 PM GMT-5

● 18% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)



DR. EDWIN BARRIOS VALER
Asesor
ORCID: 0000-0001-7887-6190

INTRODUCCIÓN

Hoy todas las personas viven con una computadora en el bolsillo. Una computadora que además cuenta con internet y una cámara incluida. Se trata del celular o teléfono móvil cuyas características han evolucionado en los últimos años siendo muchas de ellas relevantes para la enseñanza audiovisual. Esta situación se ha acentuado mucho más durante la virtualización de la educación provocada por la pandemia del COVID 19, donde la disponibilidad de equipos técnicos y profesionales ha tenido que ser reemplazada por los propios, y el celular se ha ganado un espacio como un instrumento para la realización y enseñanza audiovisual en casa.

En el campo audiovisual su aplicación permite mucha accesibilidad para la grabación y edición de videos para poder desarrollar la creatividad sin limitaciones técnicas o presupuestarias. Si bien los teléfonos móviles no fueron diseñados para grabar videos y tienen limitaciones frente a las cámaras profesionales, su principal ventaja es la ubicuidad y su pequeño tamaño. Además, ya existen muchas aplicaciones y accesorios que permiten emular diferentes características como lentes o accesorios de audio.

Para promover seguir manteniendo las ventajas de su uso fue necesario plantear el problema general de esta investigación: ¿Cómo ha influido el uso del celular en la producción de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021? Esto con el objetivo general de determinar la influencia del uso del celular en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Luego de culminada la presente investigación se logró descartar la hipótesis general planteada de que el uso del celular influye de manera significativa producción audiovisual en el Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina. Al no

encontrar una influencia mayor, basada en los resultados obtenidos tras la investigación, se recomienda promover el uso del celular como herramienta audiovisual en la enseñanza universitaria.

La intención es promover seguir realizando actividades de audiovisuales mediante el uso del dispositivo móvil. Por eso se planteó una hipótesis que se buscaba descartar. Esto permitirá descubrir un universo de posibilidades para la enseñanza audiovisual y reconocer los cambios por los que está pasando la producción de contenido audiovisual y las diferentes formas del consumo de los mismos.

La presente investigación se abordó desde una metodología cuasi experimental retrospectiva trabajando con una muestra de 14 trabajos finales del Taller, divididos en 2 grupos. En el primer grupo (experimental) se trabajó con 7 trabajos donde se utilizó el celular como herramienta audiovisual para la realización de los proyectos. El grupo de control, también integrado por 7 trabajos, se caracterizó por tener trabajos realizados sin el uso del celular, sino con cámaras profesionales o semi profesionales. Estos trabajos fueron analizados bajo una rúbrica de evaluación validada por expertos para determinar la calidad en 5 dimensiones (imagen, sonido, edición, contenido y originalidad) de dichos trabajos y compararlos.

La tesis, El uso del celular para la producción audiovisual en el Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021 está compuesta por 5 capítulos, el primero de ellos denominado MARCO TEÓRICO desarrolla los antecedentes de la investigación analizando las bases teóricas del uso del celular para la enseñanza (Aprendizaje Móvil), las características del lenguaje audiovisual y la televisión; además de presentar los términos básicos para entender el desarrollo de la investigación; el segundo capítulo presenta las HIPÓTESIS Y VARIABLES de la investigación; el tercer capítulo denominado METODOLOGÍA desarrolla el diseño metodológico, el diseño muestral, las

técnicas de recolección de datos, las técnicas estadísticas para el procesamiento de la información y los aspectos éticos de la investigación; el cuarto capítulo contempla los RESULTADOS de la investigación, los cuales describen el comportamiento de 2 grupos (control y experimental) a partir de cinco dimensiones de análisis: correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen, correcto uso de las técnicas de grabación del sonido, Correcto uso de las técnicas narrativas de la edición, calidad de los contenidos y originalidad y creatividad. Finalmente, en el capítulo quinto denominado DISCUSIÓN, se expresan las conclusiones y recomendaciones a partir de los resultados obtenidos en la investigación.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

- a). La tesis doctoral *Mobile learning en la Educación Superior: una alternativa educativa en entornos interactivos de aprendizaje* realizada por Mojarro (2019) para el Departamento de Educación de la Universidad de Huelva (España) cuyo objetivo principal fue conocer los factores del comportamiento humano que influyen en los estudiantes para utilizar estrategias del aprendizaje móvil. Basándose en la Teoría Unificada de Aceptación y Uso de la Tecnología (UTAUT) se analizó cuantitativamente la aceptación tecnológica e intención de uso de estrategias de mobile learning entre el alumnado de la universidad. La muestra, compuesta por 370 estudiantes de grado, fue sometida a un cuestionario con 9 dimensiones y 28 ítems donde el rendimiento esperado y el esfuerzo esperado fueron los factores más influyentes. Los resultados confirmaron la hipótesis, que suponía una alta predisposición de los estudiantes universitarios para el uso de los dispositivos móviles en el aprendizaje, y se reflejan en diferentes competencias donde la autogestión del aprendizaje destaca sobre las demás. Más de 90% de los estudiantes afirma que esto influye directamente en su intención de uso. Esto confirma que la mayoría “ha adquirido habilidades específicas para la gestión de las tareas no sólo académicas, e incluso la mayoría está perfectamente familiarizada con estudiar y tener el móvil encima del escritorio”. (Mojarro, 2019). Entre las conclusiones también destaca que la influencia social no toca tanto a los estudiantes de más edad como en los más jóvenes. Lo que se atribuye a un mayor índice de inseguridad para lo que necesitan la aprobación de su entorno social más cercano.

- b). La tesis doctoral *Propuesta de un Modelo Teórico de Enseñanza para Entornos de Aprendizaje Móvil en las Enseñanzas Artísticas Visuales* realizada por Ramón (2015) en la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia (España) donde se analizan y se integran aspectos de la educación móvil, la educación a distancia, las arquitecturas de diseño instruccional y las múltiples formas de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de crear un modelo de enseñanza móvil para las Enseñanzas Artísticas Visuales, que se compone de un modelo organizativo de Diseño Instruccional, una planificación estratégica, una estrategia metodológica y un modelo de navegación interactiva. Aunque desde una visión tradicional la enseñanza artística puede resultar ajena a las plataformas digitales, ya que se basan en la manipulación de materiales, el autor entiende que el proceso de aprendizaje es el mismo que en cualquier otra disciplina. “La manipulación de materiales y técnicas artísticas requieren de una conceptualización que no parte solamente de la capacidad creativa, sino que es el fruto de las relaciones medioambientales que el alumno establezca entre sus propias experiencias, capacidad creativa, conocimientos, aptitudes, intereses o aportaciones externas de otras personas”. (Ramón, 2015). Así, la hipótesis plantea que es posible la creación de un modelo basado en los dispositivos móviles y en el desarrollo de la investigación, basada en un desarrollo hipotético-deductivo y refrendado en el marco teórico, se crea una serie de aplicativos móviles experimentales de donde obtuvieron un prototipo con aspectos técnicos, pedagógicos y contextuales útiles para la enseñanza artística. La conclusión de la experiencia es positiva ya que el modelo, realizando ciertas modificaciones, se podría, además, adaptar para la enseñanza de diferentes disciplinas, aunque eso supondría una nueva investigación.
- c). El artículo *Relación del uso del teléfono celular y los niveles de atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje* de Vásconez y Pardo (2019) publicado en la revista “Encuentros” de la Universidad Autónoma del Caribe cuyo objetivo fue analizar la

relación del uso del teléfono celular con los niveles de atención en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la Unidad Educativa Francisco Flor, Tungurahua, Ambato. La investigación se fundamentó en la observación documental analizando la realidad mediante la descripción de los elementos en estudio. El diseño fue no experimental, transversal, de campo. Es decir, se analizó la incidencia de las variables en un momento dado. Los datos fueron recogidos en una sola oportunidad aplicando un cuestionario tipo encuesta a 431 estudiantes. Los resultados permiten deducir que el uso del teléfono móvil con relación a los niveles de atención tiene poca incidencia y no interfiere en forma negativa, ni como elemento distractor del acto didáctico. El resultado del análisis sobre los niveles de atención indica que es moderado, de acuerdo con el 60,1% y bajo que corresponde a un 39,9%. Con respecto a la atención, los datos aportados permitieron inferir que los mismos tienen la capacidad moderada de realizar dos acciones simultáneas (utilizar el teléfono celular y atender a la clase) y para el proceso de enseñanza-aprendizaje resalta el bajo uso del teléfono celular como herramienta tecnológica para el aprendizaje, aun cuando es empleado cotidianamente por los estudiantes para comunicarse.

- d). El trabajo de tesis *Incidencia de los dispositivos móviles en el nivel de aprendizaje en estudiantes de la universidad católica de Santiago de Guayaquil en la Facultad de Artes y Humanidades en la Carrera de Artes Multimedia de Paladines (2019)* cuya investigación se basa tanto en las características de los procesos de enseñanza-aprendizaje como en el uso de los aplicativos disponibles en un teléfono móvil. Se realizó una comparación entre aplicaciones propias de la web 2.0 y entrevistas a diferentes docentes expertos en el tema y se llegó a conclusiones importantes sobre el uso del celular para la comunicación y se determinó que la aplicación Evernote es de gran utilidad para la comunidad universitaria. Otras conclusiones importantes son la necesidad de promover el uso responsable de los dispositivos móviles dentro del

proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el surgimiento de comunidades virtuales colaborativas para la construcción del conocimiento.

- e). El artículo *Aspectos pedagógicos, tecnológicos y de interacción social del aprendizaje móvil: revisión Sistemática de Literatura* de González y Sosa (2021). Donde se determina que hay un gran crecimiento en el uso de móviles en la educación y los beneficios son muchos. Aquí se ha realizado una revisión sistémica de artículos científicos en la búsqueda de los elementos más representativos del aprendizaje móvil. Se concluye que los dispositivos móviles con conexión a Internet dejan de ser una tecnología más para convertirse en un “medio de comunicación fundamental para la gestión de la información, la consulta de contenidos, el aprendizaje informal, la incorporación de metodologías activas de aprendizaje centradas en el alumno”. Otra idea importante a considerar es considerar que prohibir el uso de los celulares en colegios y universidades no es lo que corresponde para sacarle provecho a la tecnología, aquí es necesario aplicar políticas institucionales para promover el uso responsable.
- f). La investigación *Tecnología móvil en el aprendizaje universitario* de Tejada y Barrutia (2021) publicada en la revista “Sophia. En este trabajo se evaluó en 5 universidades de Cajamarca las actitudes de los estudiantes y docentes hacia el uso del aprendizaje móvil mediante encuestas validadas por expertos y medidas mediante alfa de Cronbach. Se concluyó que el impacto de la tecnología ha sido grande en el sector, sin embargo, existen estadísticamente significativas diferencias entre las actitudes de los estudiantes con relación a la edad, sexo, especialidad y tipo de móvil usado. Las diferencias deben servir a las autoridades para el diseño de un sistema de aprendizaje móvil que pueda adaptarse a todas las edades, sexo y tipo de celular que se utilice. En conclusión, este estudio nos muestra que las brechas no son sólo digitales, sino que constituyen situaciones actitudinales sobre el uso del móvil en la educación.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Conectivismo y Aprendizaje Móvil

Hoy en día es deber del docente emplear en la educación escenarios más reales de aprendizaje basados en experiencias reales. El aula debe ser un reflejo de vida, que incluye una fuerte presencia de lo digital, no una recreación de la vida pre digital donde se utilice la tecnología para ver videos, sino que debe incluirse en diferentes actividades.

Durante la pandemia producida por el Covid-19 se ha vivido, por necesidad, una adaptación tecnológica de la educación sin precedentes. El uso del ordenador, Tablet o celular como medio de aprendizaje, los intentos de gamificación y el uso del video como herramienta de aprendizaje son los primeros pasos hacia esta transformación que esperamos haya llegado por emergencia, pero para quedarse.

La guía del docente y su disponibilidad constante en los entornos virtuales será imprescindible. Un rol facilitador, no protagonista, de fuentes confiables y actividades colaborativas que permitan descubrir el conocimiento en primera persona y relacionarse con otros individuos en el proceso. Sobre todo, en un universo donde se puede aprender a través de otros canales más informales y los conocimientos son alterables; no se organizan de manera jerárquica y son modificables y adaptables a las necesidades del aprendiz. (Osuna y Almenara, 2015).

Siemens (2004) estima que las teorías de aprendizaje anteriores no explican cómo se produce el aprendizaje dentro de las organizaciones ni tampoco el aprendizaje no formal y durante toda la vida, y que el conocimiento, fundamentado en el saber cómo y en el saber qué, se ven complementadas con el saber dónde.

Siemens define el Conectivismo de esta manera:

El punto de partida del Conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, que se alimenta en las organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, y que a continuación provee nuevo aprendizaje a los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red y de la red a la institución) permite a los estudiantes mantenerse al día en su área a través de las conexiones que han formado.
(p.7)

Para Cabero y Llorente (2015) el conectivismo presenta una visión actualizada de la realidad de nuestros días, convirtiéndose en una de las teorías más significativas para explicar cómo se produce el aprendizaje en los entornos mediados por tecnologías.

Así, se debe reconocer este paradigma como el más apropiado para el análisis de la educación actual por cuanto cuenta con una visión colaborativa del aprendizaje, una basada en la comunidad, el conocimiento y la experiencia. Todo enmarcado en la posibilidad de que estas se encuentren en forma digital y en el uso de las tecnologías para su desarrollo.

Sin duda esto resalta la importancia del entendimiento del aprendizaje desde este enfoque y la relación estrecha con el asentamiento de las bases de una “sociedad del conocimiento” (Drucker, 1959). Entendida esta no sólo como el progreso tecnológico en el mundo, sino considerándolo como un factor del cambio social y de expansión en la educación. (Kruger, 2006).

Es inevitable asumir que vivimos en una sociedad conectada y que “es difícil desempeñarse como docente sin la intermediación de la gran variedad de aparatos electrónicos y medios de comunicación que día tras día abundan en el aula” (Cabrales y Díaz,

2017, p.14). Esto, sin duda, es positivo en cuanto dentro del aprendizaje conectivista impera lo humano y la experiencia.

La utilización de aulas virtuales permite un entorno de aprendizaje flexible y adaptativo. Es necesario este espacio de apoyo en el que los estudiantes puedan no solo encontrar el contenido necesario para empezar y desarrollar la tarea colaborativa (Cea y Vicente, 2019). Así, la gran ventaja de esta conexión constante es que el alumno puede participar de su propio aprendizaje, crear contenidos y compartir con otros, y, sobre todo, generar conocimiento a través de la experiencia.

En este contexto se da el auge del Aprendizaje Móvil o Mobile Learning que postula el uso del dispositivo móvil para la educación, como herramienta de interacción, de consumo y de creación de contenido. En el campo audiovisual utilizar el móvil como herramienta es vital, permite relacionar al estudiante con la experiencia de realización desde una perspectiva íntima y poder desarrollar la creatividad sin limitaciones técnicas o presupuestarias.

Según Brazuelo & Gallego (2011), podemos definir el Mobile Learning como “la modalidad educativa que facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas de aprendizaje y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua gracias a la mediación de dispositivos móviles portables” (p.17). Queda claro también que, en la actualidad, para que esto se cumpla el requisito es contar con una conexión a Internet.

Las ventajas son evidentes en cuanto se puede ofrecer un aprendizaje más personalizado y lúdico, además, que promueva la independencia en las soluciones y que pueda estar presente a cada momento y en cualquier lugar. Y, sobre todo, la posibilidad de “hacer referencia a aspectos de la vida cotidiana del alumno para potenciar un aprendizaje significativo”. (Aguilar, G., Chirino, V., Neri, L., Noguez, J., y Robledo, V., 2010, p.3)

Según Tíscar (2016) citado Soler y Figueroa (2019) el aprendizaje a través de un dispositivo móvil “modifica las concepciones previas sobre la metodología de enseñanza, el rol del docente y del alumno, el tiempo y los espacios de aprendizaje por lo que se requiere de la re conceptualización del proceso de enseñanza aprendizaje de la educación para que estos recursos sean funcionales en este contexto”.

Una de las labores del docente será encontrar los espacios de ocio y convertirlos en momentos de aprendizaje, con el soporte de los dispositivos móviles. Generando dinámicas que promuevan el interés por obtener el conocimiento de manera más casual. Algo que ya sucede con numerosos tutoriales de YouTube.

En ese sentido, el proyecto “Marco Común de Competencia Digital Docente” establece 5 áreas competenciales y 21 competencias. Las áreas son información y alfabetización informacional, comunicación y colaboración, creación de contenidos digitales, seguridad y resolución de problemas (INTEF, 2017). El objetivo del proyecto es la acreditación del nivel de los docentes para trabajar así en la mejora de su desarrollo profesional continuo.

Dentro de estas diferentes competencias se realiza una muy buena clasificación en seis niveles de cada una de estas competencias en los que se describe en términos de conocimientos, capacidades y actitudes de los docentes frente a las exigencias definidas en cada área competencial. Lo que se convierte en una excelente herramienta para los procesos de mejora tanto de los actuales docentes como de los futuros, esos que aún están estudiando la carrera o maestría y serán los futuros docentes.

Para los docentes de comunicación audiovisual es importante reconocer que la tecnología ha potenciado el rubro significativamente con el paso de los años. Desde la digitalización del video, pasando por el uso de los dispositivos móviles para crear contenidos

y llegando a la televisión digital. Cada una de estas experiencias ha sido soportada por competencias digitales tanto de docentes como de profesionales técnicos.

Se precisa el uso de 2 áreas de competencias esenciales en la enseñanza audiovisual:

a. Creación de Contenidos digitales

Competencia que consiste “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”. (INTEF, 2017, p.37)

Es esencial en la enseñanza audiovisual conocer cómo crear recursos multimedia, incluyendo los contenidos audiovisuales. Para un docente del área audiovisual, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías es fundamental. Así, se debe enseñar con el ejemplo y no sólo mostrar cómo desarrollar videos, sino que estos tengan impacto y un nivel técnico que inspire a los estudiantes a desarrollar sus propios contenidos.

Además, es clave en la enseñanza audiovisual entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias en el uso de videos en distintas plataformas. Si bien el material creado lo utilizamos en un entorno educativo, se debe tener conocimiento de las restricciones y posibilidades que tenemos para utilizar contenido de terceros. Además, fomentar la creación de material original en la medida de lo posible.

b. Comunicación y colaboración.

Es necesario comprender el uso adecuado de las distintas formas de comunicación a través de medios digitales. En el caso de la enseñanza audiovisual, precisamente en Televisión, queda claro que el medio en su forma tradicional ha sufrido ante la digitalización de los contenidos en distintas plataformas. La gestión de canales de YouTube o Vimeo, así como su aplicación en redes sociales como Facebook o Instagram, es indispensable para los creadores de contenido actuales.

1.2.2. Producción y Realización y Audiovisual

Cuando hablamos de una producción audiovisual es necesario recalcar que como todo modelo de producción este tiene sus bases en las necesidades industriales, comerciales, culturales o artísticas (Martínez, 1997) lo que ha decantado en la definición de sus procesos. Así, encontramos las denominadas fases de producción: pre-producción, producción y postproducción.

Para Beaver (1994), la pre-producción es el momento donde se realiza el desarrollo de la idea narrativa, la construcción del guion, la construcción de decorados o la búsqueda de locaciones, la selección del personal artístico y técnico, la elaboración del presupuesto total y la programación del rodaje.

Además, señala en cuanto a la fase de producción que en esta etapa se realiza lo planteado en la fase de pre-producción. El trabajo que se realiza aquí queda recogido en el plan de rodaje diario, y el día de trabajo finaliza con el visionado del material grabado y la preparación del día siguiente.

En la fase de post-producción se escoge el material grabado, de esta forma se seleccionan las tomas que servirán para la edición y montaje de la pieza audiovisual. Aquí la producción debe asegurarse que se respeten los plazos de postproducción, y el presupuesto

destinado, además de supervisar el trabajo de montaje y los efectos visuales. (Martínez ,1997).

1.2.3 Lenguaje Audiovisual

El lenguaje audiovisual es un sistema de comunicación que nace con el cine. Desde sus inicios, los teóricos han definido la cinematografía como un medio de comunicación que constituía por sí mismo un lenguaje, comparable con la palabra hablada o escrita.

La creación de un producto audiovisual se consigue conociendo los elementos que configuran a la misma dándole de una esencia particular. Así, “el lenguaje audiovisual fracciona la realidad, construye una narración y todo en pro de relatar una historia, generar un determinado sentimiento o provocar una reacción en el público”. (Lorán, M., 2016, p.152).

El lenguaje audiovisual “es un lenguaje vivo que se amplía y enriquece con nuevas aportaciones y en el que la única condición es la adecuación al significado informativo y/o expresivo de lo que representa” (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999: 23), y este evidentemente debe ser decodificado sensorialmente por el espectador.

Esta decodificación supone la interpretación de ciertas convenciones de manera consciente o inconsciente, para poder entender el mensaje. Un lenguaje en el que encontramos diversos métodos como la semiótica, la comunicación, la historia del arte y todas ellas se unen para el entendimiento de los signos que se utilizan en el discurso audiovisual.

Entre los elementos que conforman el lenguaje audiovisual encontramos los siguientes aspectos:

- a. **Sintácticos.** Son los elementos más técnicos como los tipos de planos, la profundidad de campo o los ángulos de la cámara. Además, los aspectos que dan expresividad al lenguaje, como la continuidad o el ritmo.

- b. **Morfológicos.** Aquí encontramos elementos visuales como los abstractos, los esquemáticos y los figurativos. Y los elementos sonoros: el silencio, la música, la voz y los efectos.

- c. **Semánticos.** Este aspecto es el que les da significado a los elementos anteriores. Se define si son connotativos (subjetivos) o denotativos (objetivos).

- d. **Estéticos.** Aquí incluiremos los elementos que los elementos que suponen un nivel de gusto, como lo bello o lo armónico.

- e. **Didácticos.** La pieza audiovisual puede incluir en su lenguaje aspectos didácticos para ayudar al espectador a captar mejor el mensaje, como preguntas, resúmenes, etc.

1.2.4. Televisión e hipertelevisión

La televisión “está considerada como el medio de comunicación que mayores cambios evolutivos ofrece desde el punto de vista discursivo, afectando a todos los niveles tanto en cuestiones externas, comunicativas, sin olvidar las internas: aspectos de sintaxis narrativa, de géneros, formatos y contenidos” (Gordillo, 2009, p.12).

Es por eso que hoy podemos hablar de una evolución de la televisión que ha ido desarrollándose en paralelo con el desarrollo social y los hábitos de consumo de los espectadores. Pasamos de paleotelevisión a neotelevisión y de neotelevisión a

hipertelevisión donde la TV “ha demostrado su capacidad de convergencia hasta lograr una convivencia armónica con el ordenador y un intercambio continuo con los demás medios de comunicación e instrumentos tecnológicos de la generación multipantalla”. (Gordillo, 2009, p.14).

1.2.5. Géneros y formatos de la televisión

Los géneros televisivos pueden definirse como las categorías en las que colocamos los diferentes programas de televisión. Estos “pueden ser entendidos como categorías taxonómicas que permiten clasificar discursos a partir de ciertas pautas de semejanzas y diferencias textuales” (Gordillo, 2009, p. 23).

Esta estructura responde a varios aspectos, los más resaltantes son la necesidad de clasificación y a un orden de comercialización.

Los géneros que más se desarrollan en la actualidad son:

- a. **Género Informativo:** Donde destacan los noticieros, los documentales, entrevistas, reportajes, etc.

- b. **Género Ficción:** Aquí se encuentran las series de todo tipo (herederas de los géneros cinematográficos) como las dramáticas, comedias, etc. Además, las películas para televisión.

- c. **Género Docudramático:** Este género nace de la combinación de los dos anteriores. Toma de lo informativo lo real y de la ficción la creación de narrativas y personajes, creando un espacio donde la realidad cotidiana pasa a ser la que llama la

atención a un público. El *reality* se configura como el primer formato híbrido donde la realidad se manipula y se muestra como espontánea a los ojos del espectador.

d. Género de entretenimiento: Donde encontramos diferentes manifestaciones culturales transformadas en programas de televisión como transmisiones deportivas, concursos o programas de cocina y viajes.

e. Género publicitario: Aquí agrupamos diferentes formas de comercializar productos o servicios en la pantalla. El spot publicitario es la pieza más conocida.

Sin embargo, la hibridación entre ellos da paso a nuevos espacios y una constante fusión de conceptos propios de la hipertelevisión. Lo que ha llevado también a llamarlos “hipergéneros”.

Por su parte, el formato es el conjunto de características (de producción y realización) que tiene un programa y engloba el concepto o idea. Es el empaque en el que está envuelto el contenido del programa.

Cebrián (2004) define el formato de un programa de televisión como la “plasmación de una idea compleja en todos sus componentes: organización y estructura de los contenidos de un programa, puesta en escena, narrativa, perfil de personajes o de personas participantes de manera flexible para su adaptación a diversas situaciones, territorios y culturas sin perder sus peculiaridades esenciales”. (p.165)

1.2.6. Alfabetización Audiovisual y Educación Mediática

Es importante reconocer que “una persona alfabetizada audiovisualmente es aquella que puede comprender los mensajes audiovisuales y es capaz también de comunicarse

mediante imágenes” (Bernabéu, Esteban, Gallego y Rosales, 2011, p.28). Siendo conscientes que, en una sociedad invadida por imágenes, el desconocimiento de los códigos del lenguaje audiovisual “deja al receptor indefenso ante los impactos emotivos que va recibiendo y su enorme poder de seducción” (Bernabéu, et al., 2011, p.27). Además del entendimiento del lenguaje audiovisual es importante resaltar la necesidad de reconocer como vital la trascendencia de los medios de comunicación en la educación.

Se debe reconocer cómo “los medios de comunicación filtran sus percepciones y creencias, forman la cultura popular e influyen en las opciones personales”. (Bernabéu et al., 2011, p.33). Además, ver a la educación mediática como un requisito para generar una conciencia ciudadana global.

Los estudiantes deben ser capaces de filtrar los mensajes que reciben a través de los medios de comunicación (audiovisuales, escritos, etc.) y reflexionar sobre su posición como consumidores de los mismos.

¿Cómo? El eje primordial de esta propuesta es la lectura. Y no se habla de la lectura únicamente de textos, sino más bien, de una lectura de imágenes, textos y de diferentes pantallas. El docente se convertirá entonces en un guía para el desarrollo de los procesos cognitivos a través de esa lectura. Buscando que el alumno desarrolle conocimientos propios a través de la experiencia y el consumo de los medios de forma inteligente.

Lógicamente que la aplicación de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación, serán esenciales para la aplicación de estos conocimientos tanto en el ámbito digital como el personal.

1.3. Definición de términos básicos

a. Calidad de los contenidos

Se refiere a desarrollar con profundidad la información, utilizando diferentes herramientas narrativas y fuentes informativas. Demostrando conocimiento de cada tema.

b. Correcto uso de las técnicas de grabación y mezcla del sonido.

Es cuando se transmite eficazmente un mensaje, a través de un excelente uso del sonido, el cual ha sido grabado correctamente. Además de tener una buena mezcla de sonido y una musicalización coherente.

c. Correcto uso de las técnicas narrativas de la edición.

Se trata de una clara narración de la historia, a través de la yuxtaposición de imágenes y sonidos. Los momentos dinámicos en la narración nos permiten desarrollar un ritmo cautivador.

d. Correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen.

Se trata de transmitir eficazmente un mensaje audiovisual a través del buen uso de los planos cinematográficos, movimientos de cámara, la composición visual, el encuadre, los ángulos y la iluminación.

e. Originalidad y creatividad

Es cuando el producto audiovisual es novedoso y se evidencia un trabajo creativo, incluso cuando son adaptados de acuerdo a referencias y superando las dificultades de producción.

f. Producción Audiovisual

Es el proceso por el cual se crea un producto audiovisual, va desde la conceptualización del mismo hasta la distribución.

g. Uso del celular para el aprendizaje (Mobile Learning)

Es el aprendizaje que se realiza mediante un dispositivo móvil. Este facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de hipótesis

Se presenta una hipótesis general y cinco hipótesis específicas.

2.1.1 Hipótesis general

El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021.

2.1.2 Hipótesis específicas

- a. El uso del celular ha influido significativamente en el correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.
- b. El uso del celular ha influido significativamente en el uso correcto de las técnicas de grabación del sonido en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.
- c. El uso del celular ha influido significativamente en el correcto uso de las técnicas narrativas de la edición en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.
- d. El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la calidad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

- e. El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la originalidad y creatividad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

2.2 Variables

Variable dependiente: Producción audiovisual durante el 2021.

Variable independiente: Uso del celular

Tabla 1

Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INSTRUMENTOS
Producción Audiovisual (Dependiente)	Es el proceso por el cual se crea un producto audiovisual, va desde la conceptualización del mismo hasta	Creación de contenidos audiovisuales para el taller de televisión.	Correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen.	Planos cinematográficos	1	Rúbrica
				Movimientos de cámara	2	Rúbrica
				Composición	3	Rúbrica
				Angulación	4	Rúbrica
				Iluminación	5	Rúbrica

	la distribución.		Correcto uso de las técnicas de grabación del sonido.	Registro de sonido.	6	Rúbrica
				Mezcla de sonido	7	Rúbrica
				Musicalización	8	Rúbrica
			Correcto uso de las técnicas narrativas de la edición.	Corte Ritmo	9 10	Rúbrica Rúbrica
			Calidad de los contenidos	Profundidad	11	Rúbrica
				Fuentes de información	12	Rúbrica
				Dominio de los temas	13	Rúbrica
			Originalidad y creatividad .	Adaptación de Referencias Creación de nuevos formatos	14 15	Rúbrica Rúbrica
Uso del celular	Utilizar el celular	El celular como	Uso de la cámara del celular para registrar video y sonido			

para el aprendizaje e (independiente)	facilita la construcción del conocimiento, la resolución de problemas y el desarrollo de destrezas o habilidades diversas de forma autónoma y ubicua.	herramienta de aprendizaje en el plano audiovisual destaca por tener dos elementos claves: una cámara y software para la edición	<p>Uso del celular como soporte para la edición de audio y video</p> <p>Uso de celular para subir los trabajos audiovisuales a los canales de emisión</p>
---------------------------------------	---	--	---

Elaboración propia

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

El enfoque al cual pertenece el presente trabajo de investigación es el cuantitativo y el tipo de investigación que se adopta es la aplicada mediante la técnica del análisis documental.

Respecto a este enfoque, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan:

“El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va agotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones respecto de la o las hipótesis (p. 4)”.

De acuerdo con la naturaleza del estudio la investigación reúne por su nivel las características de un estudio explicativo.

El método a emplear en la presente investigación es el deductivo y la observación.

El diseño es experimental, en su variante cuasi experimental y se aplicará de manera transversal retrospectiva.

Realizar una investigación transversal “constituye el estudio de un evento en un momento dado, superando así la limitación del factor tiempo” (Cabrera, et al, 2006, p. 2), y en este caso se ejecutará de manera retrospectiva ya que se trata de un fenómeno ya producido con el que se busca determinar los beneficios del uso del celular como herramienta de aprendizaje en los cursos de realización televisiva.

3.2 Diseño muestral

Dentro de la técnica no probabilística se utilizará el muestreo discrecional o por juicio donde se escogerá a los individuos a través del criterio profesional. Este muestreo “puede basarse en la experiencia de otros estudios anteriores o en su conocimiento sobre la población y el comportamiento de esta frente a las características que se estudian”. (Requena, 2014).

3.3 Población

La población de la investigación está conformada por todos los trabajos finales de televisión realizados por los estudiantes de los talleres de TV del ciclo 2021-I, un total de 24 trabajos.

3.4 Muestra

Se determinó trabajar con un total de 14 trabajos, de los cuales 7 fueron escogidos por que en ellos se usó el celular para realizar el producto audiovisual y 7 fueron elegidos porque se utilizaron equipos profesionales (cámaras) para la realización (grupo de control).

3.5 Técnicas de recolección de datos

Para recolectar la información se realizó una rúbrica, similar a la que se utiliza para evaluar a los trabajos de los estudiantes, pero con algunas apreciaciones adicionales que permitirán tener mayores detalles acerca de la calidad de los contenidos audiovisuales realizados en el 2021. Para Tobón (2014) las rúbricas permiten determinar el nivel de desempeño a través del análisis y retroalimentación de indicadores y descriptores que conduzcan a la solución de un problema, por eso es pertinente utilizarla en este contexto.

3.6 Aspectos éticos

La investigación se realizó con total honestidad y respetando los derechos de autor, citando en todo momento las fuentes correspondientes.

Se asegura también que se aplicaron todas las acciones para mantener la confidencialidad de los datos de los estudiantes que fueron estudiados.

Además, se consolidaron todos los datos y resultados sin hacer edición ni adulteración de los mismos, en la recolección y en el análisis estadístico.

3.7 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.

Tipo de análisis de datos: cuantitativo.

Escala de medición de la variable dependiente: de intervalos.

Organización de datos: Organización tabular. Clasificación en base a variables y dimensiones. Los datos fueron la base para describir las variables y dimensiones en base a las frecuencias y porcentajes de sus valores posibles.

Almacenamiento de datos: base de datos de SPSS, versión 25.

Procesamiento de datos:

Software para procesamiento estadístico: SPSS versión 25.

Gráficas estadísticas: gráficos de barra.

Prueba de hipótesis: Prueba de U Mann-Withney.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1 Análisis de estadística descriptiva

El uso del celular para la producción audiovisual en el Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021

4.1.1 Variable dependiente.

Producción audiovisual durante el 2021

Tabla 2

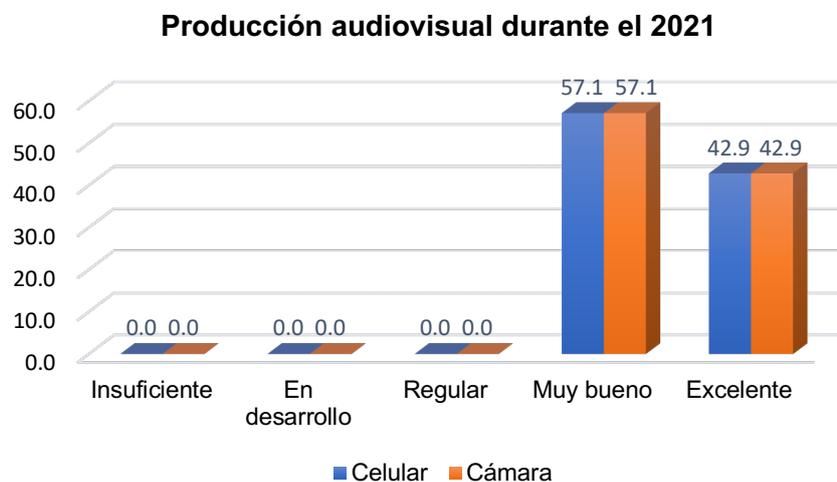
Tabla de frecuencias de la variable dependiente en el grupo experimental y control

<i>Producción audiovisual</i>	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Insuficiente	0	0.0	0	0.0
En desarrollo	0	0.0	0	0.0
Regular	0	0.0	0	0.0
Muy bueno	4	57.1	4	57.1
Excelente	3	42.9	3	42.9
Total	7	100.0	7	100.0

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

Figura 1

Gráfica de barras para la variable dependiente en el grupo experimental y control



Nota. Datos obtenidos de la Tabla 2

De acuerdo con la Tabla 2 y la Figura 1, el 57.1% de los estudiantes del grupo experimental y del grupo control calificaron en un nivel muy bueno en cuanto la producción de los contenidos audiovisuales. Mientras que el 42.9% de los estudiantes en el grupo experimental y del grupo control lograron la calificación de excelente.

Se puede notar que existe una gran similitud entre ambos grupos en este promedio entre los diferentes indicadores de la rúbrica aplicada y que en ningún caso se presentan resultados de la categoría insuficiente, en desarrollo ni regulares.

4.1.2 Dimensión 01. Correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen.

Tabla 3

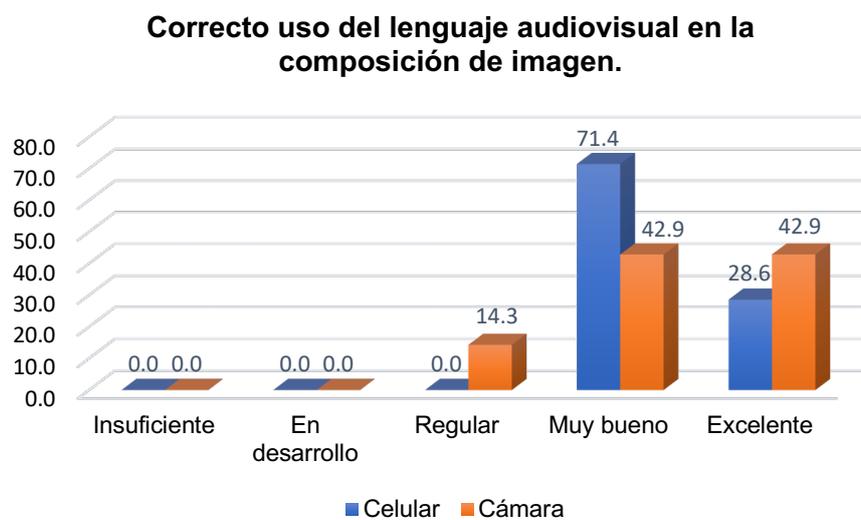
Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental y control

Imagen	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Insuficiente	0	0.0	0	0.0
En desarrollo	0	0.0	0	0.0
Regular	0	0.0	1	14.3
Muy bueno	5	71.4	3	42.9
Excelente	2	28.6	3	42.9
Total	7	100.0	7	100.0

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

Figura 2

Gráfica de barras la dimensión 01 en el grupo experimental y control



Nota. Datos obtenidos de la Tabla 3

En la Tabla 3 se puede distinguir que el grupo experimental presenta sólo resultados entre muy buenos (71.4%) y excelentes (28.6%) en la dimensión que tiene que ver con el uso del lenguaje audiovisual en la imagen, mientras que el grupo de control presenta resultados entre regulares (14.3%), muy buenos (42.9%) y excelentes (42.9%).

Se puede evidenciar que hay similitud de resultados pero que, si bien existe un porcentaje regular incluido en el grupo de control (14.3%) que no registra el grupo experimental, este grupo presenta un 42.9% de trabajos excelentes frente a un 28.6% del grupo experimental.

4.1.3 Dimensión 02. Correcto uso de las técnicas de grabación del sonido.

Tabla 4

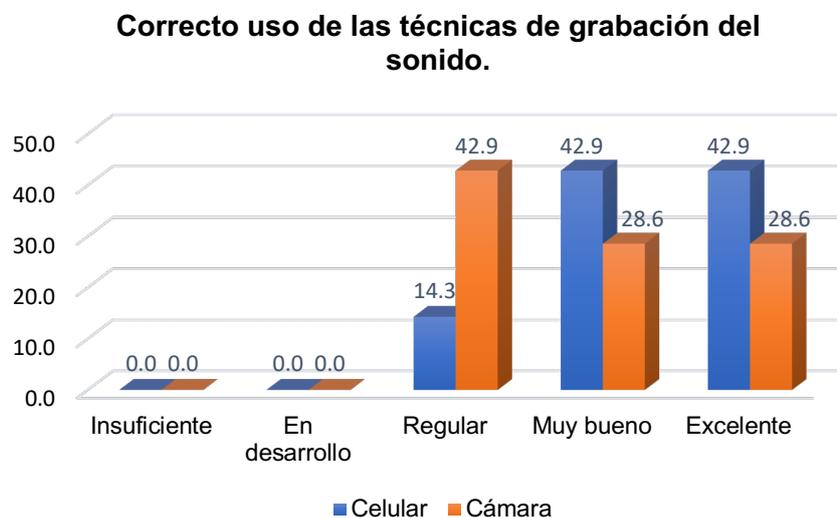
Tabla de frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental y control

<i>Sonido</i>	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Insuficiente	0	0.0	0	0.0
En desarrollo	0	0.0	0	0.0
Regular	1	14.3	3	42.9
Muy bueno	3	42.9	2	28.6
Excelente	3	42.9	2	28.6
Total	7	100.0	7	100.0

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

Figura 3

Gráfica de barras la dimensión 02 en el grupo experimental y control



Nota. Datos obtenidos de la Tabla 4

De acuerdo a la Tabla 4 y la Figura 3 el grupo experimental presenta una mejora en cuanto a los resultados de la dimensión referente al registro de sonido, donde encontramos solamente un 14.3% de resultados regulares en el grupo experimental frente a los 42.9% del grupo de control.

Los resultados del grupo experimental se encuentran divididos entre muy bueno y excelente con 42.9% en cada una, el grupo de control también presenta homogeneidad en estos indicadores con 28.6% en cada uno.

4.1.4 Dimensión 03. Correcto uso de las técnicas narrativas de la edición.

Tabla 5

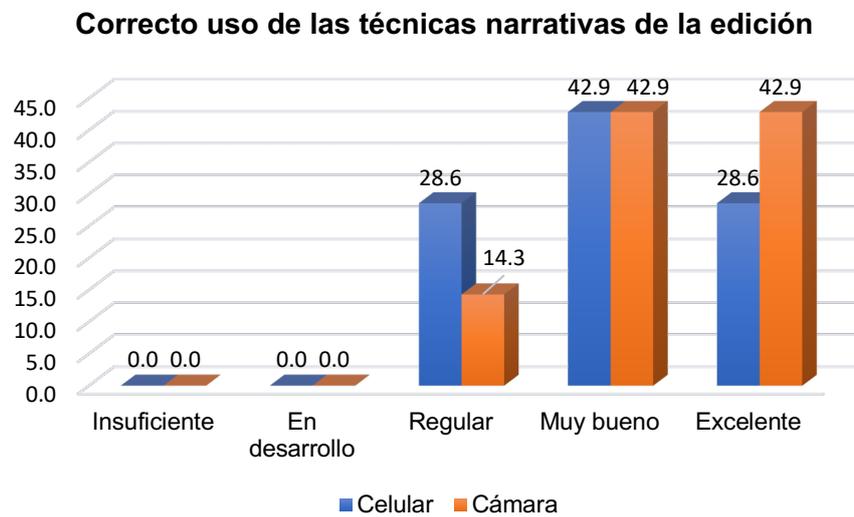
Tabla de frecuencias de la dimensión 03 en el grupo experimental y control

<i>Edición</i>	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Insuficiente	0	0.0	0	0.0
En desarrollo	0	0.0	0	0.0
Regular	2	28.6	1	14.3
Muy bueno	3	42.9	3	42.9
Excelente	2	28.6	3	42.9
Total	7	100.0	7	100.0

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

Figura 4

Gráfica de barras la dimensión 03 en el grupo experimental y control



Nota. Datos obtenidos de la Tabla 5

En cuanto a la dimensión de la narrativa y la edición se puede observar en la Tabla 5 y la Figura 4 que existe mucha similitud en los resultados divididos entre las categorías regulares, muy buenos y excelentes.

Sin embargo, se observa que en el grupo experimental hay una mayor cantidad de trabajos regulares con 28.6% frente a los 14.3% del grupo experimental. Asimismo, se encuentra una mayor cantidad de trabajos de categoría excelente en el grupo de control con 42.9% frente a los 28.6% del grupo experimental.

4.1.5 Dimensión 04. Calidad de los contenidos.

Tabla 6

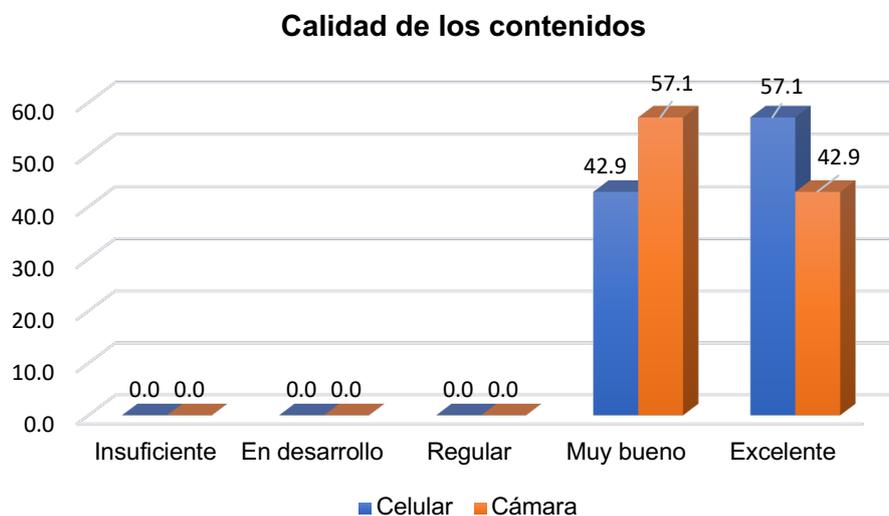
Tabla de frecuencias de la dimensión 04 en el grupo experimental y control

<i>Contenido</i>	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Insuficiente	0	0.0	0	0.0
En desarrollo	0	0.0	0	0.0
Regular	0	0.0	0	0.0
Muy bueno	3	42.9	4	57.1
Excelente	4	57.1	3	42.9
Total	7	100.0	7	100.0

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

Figura 5

Gráfica de barras la dimensión 04 en el grupo experimental y control



Nota. Datos obtenidos de la Tabla 6

En la Tabla 6 y la Figura 5, que desarrolla la dimensión de calidad de los contenidos, se observa que hay mucha similitud en los resultados. El grupo experimental presenta 42.9% de trabajos de categoría muy bueno y 57.1% de categoría excelente. Y el grupo de control presenta 57.1% de trabajos de categoría muy bueno y 42.9% de categoría excelente.

4.1.6 Dimensión 05. Originalidad y creatividad.

Tabla 7

Tabla de frecuencias de la dimensión 05 en el grupo experimental y control

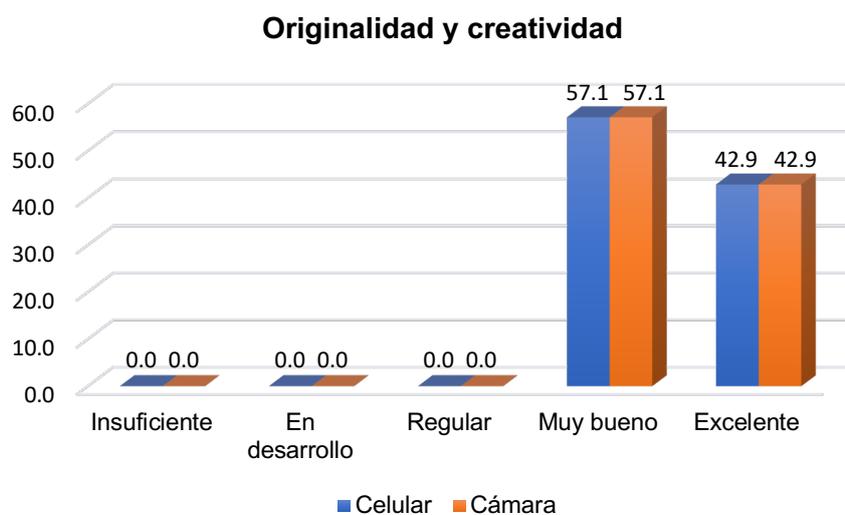
<i>Originalidad y creatividad</i>	EXPERIMENTAL		CONTROL	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje

Insuficiente	0	0.0	0	0.0
En desarrollo	0	0.0	0	0.0
Regular	0	0.0	0	0.0
Muy bueno	4	57.1	4	57.1
Excelente	3	42.9	3	42.9
Total	7	100.0	7	100.0

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

Figura 6

Gráfica de barras la dimensión 05 en el grupo experimental y control



Nota. Datos obtenidos de la Tabla 7

En la Tabla 7 y la Figura 6 se encuentran los mismos resultados en cuanto a la originalidad y creatividad tanto en el grupo experimental como en el de control.

En ambos casos se encuentra 57.1% de trabajos de categoría muy bueno y 42.9% de categoría excelente.

4.2 Prueba de hipótesis

Revisión del tipo de variable y dimensiones

- Variable dependiente: Producción audiovisual durante el año 2021
- Dimensión 01: Correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen - dimensión numérica.
- Dimensión 02: Correcto uso de las técnicas de grabación del sonido - dimensión numérica.
- Dimensión 03: Correcto uso de las técnicas narrativas de la edición -
- Dimensión 04: Calidad de los contenidos - dimensión numérica.
- Dimensión 05: Originalidad y creatividad - dimensión numérica.

Grupos de trabajo

Cantidad de Grupos: 02 (Experimental y Control, cada uno conformado por 7 proyectos audiovisuales)

Para el presente trabajo de investigación se efectuaron pruebas no paramétricas de U de Mann Whitney, donde se consideró un margen de error menor al 5% (0,05).

Dichas pruebas proporcionaron lo siguiente:

Prueba de la hipótesis general

Hipótesis Alternativa (H_i): El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021.

Hipótesis Nula (Ho): El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021.

Tabla 8

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis general - grupos experimental y control

<i>Estadísticos de prueba^a</i>	
	PRODUCCIÓN
U de Mann-Whitney	24.500
Z	0.000
p_valor	1.000

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

En la Tabla 8 se observa que el valor de significancia hallado (1,00) ha sido mayor al establecido (0,05), lo que indica que no se encuentran diferencias en los resultados del grupo control y el experimental.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas de U de Mann Whitney se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula: El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021

Según estos resultados, se puede afirmar que la influencia del uso del celular no ha generado mayores diferencias entre los trabajos realizados con esta herramienta frente a los realizados con cámara de video.

Prueba de la hipótesis específica 01

Hi: El uso del celular ha influido significativamente en el correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Ho: El uso del celular no ha influido significativamente en el correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Tabla 9

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 01 - grupos experimental y control.

<i>Estadísticos de prueba^a</i>	
	IMAGEN
U de Mann-Whitney	23.500
Z	-0.145
p_valor	0.884

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

En la Tabla 9 se observa que el valor de significancia hallado (0,884) ha sido mayor al establecido (0,05), lo que indica que no se encuentran diferencias en los resultados del grupo control y el experimental.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas de U de Mann Whitney se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula: El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en el correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen.

Por lo expuesto, se puede afirmar que la influencia del uso del celular no ha generado mayores diferencias en la calidad de imagen de los trabajos realizados con esta herramienta frente a los realizados con cámara de video.

Prueba de la hipótesis específica 02

Hi: El uso del celular ha influido significativamente en el uso correcto de las técnicas de grabación del sonido en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Ho: El uso del celular no ha influido significativamente en el uso correcto de las técnicas de grabación del sonido en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Tabla 10

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 02 - grupos experimental y control.

<i>Estadísticos de prueba^a</i>	
SONIDO	
U de Mann-Whitney	17.500

Z	-0.948
p_valor	0.343

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

En la Tabla 10 se ve que el valor de significancia hallado (0,343) ha sido mayor al establecido (0,05), lo que indica que no se encuentran diferencias en los resultados del grupo control y el experimental.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas de U de Mann Whitney se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula: El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en el correcto uso de las técnicas de grabación del sonido en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021

Según estos resultados, se puede afirmar que la influencia del uso del celular no ha generado mayores diferencias en la calidad del registro de sonido de los trabajos realizados con esta herramienta frente a los realizados con cámara de video.

Prueba de la hipótesis específica 03

Hi: El uso del celular ha influido significativamente en el correcto uso de las técnicas narrativas de la edición en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Ho: El uso del celular no ha influido significativamente en el correcto uso de las técnicas narrativas de la edición en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Tabla 11

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 03 - grupos experimental y control.

<i>Estadísticos de prueba^a</i>	
	EDICIÓN
U de Mann-Whitney	19.500
Z	-0.685
p_valor	0.493

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

En la Tabla 11 se aprecia que el valor de significancia hallado (0,493) ha sido mayor al establecido (0,05), lo que indica que no se encuentran diferencias en los resultados del grupo control y el experimental.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas de U de Mann Whitney se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula: El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en el correcto uso de las técnicas narrativas de la edición en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021.

Se puede afirmar entonces que la influencia del uso del celular no ha generado mayores diferencias en la narrativa y edición de los trabajos realizados con esta herramienta frente a los realizados con cámara de video.

Prueba de la hipótesis específica 04

Hi: El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la calidad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Ho: El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la calidad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Tabla 12

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 04 - grupos experimental y control.

<i>Estadísticos de prueba^a</i>	
	CALIDAD DEL CONTENIDO
U de Mann-Whitney	21.000
Z	-0.515
p_valor	0.606

a. Variable de agrupación: GRUPO

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

En la Tabla 12 vemos que el valor de significancia hallado (0,606) ha sido mayor al establecido (0,05), lo que indica que no se encuentran diferencias en los resultados del grupo control y el experimental.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas de U de Mann Whitney se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula: El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la calidad de los contenidos en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021.

Se puede decir entonces que la influencia del uso del celular no ha generado mayores diferencias en la calidad del contenido de los trabajos realizados con esta herramienta frente a los realizados con cámara de video.

Prueba de la hipótesis específica 05

Hi: El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la originalidad y creatividad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Ho: El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la originalidad y creatividad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.

Tabla 13

Resultados de la prueba U de Mann Whitney para la hipótesis específica 05 - grupos experimental y control.

<i>Estadísticos de prueba^a</i>	
	ORIGINALIDAD Y CREATIVIDAD
U de Mann-Whitney	24.500

Z	0.000
p_valor	1.000
<hr/>	
a. Variable de agrupación: GRUPO	

Nota. Resultados obtenidos en SPSS V25

En la Tabla 13 observamos el valor de significancia hallado (1,00) ha sido mayor al establecido (0,05), lo que indica que no se encuentran diferencias en los resultados del grupo control y el experimental.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las pruebas de U de Mann Whitney se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula: El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la originalidad y calidad en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021

Así se afirma que la influencia del uso del celular no ha generado mayores diferencias en la originalidad y creatividad de los trabajos realizados con esta herramienta frente a los realizados con cámara de video.

CAPITULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

5.1 Discusión

Conforme a los resultados en la presente investigación se demostró que el implementar el uso del celular como herramienta audiovisual para la realización de contenidos audiovisuales no representa diferencia en las dimensiones evaluadas en los trabajos realizados en el Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina. Es decir, los trabajos que se realizaron mediante la cámara del celular mantienen el mismo nivel frente a los realizados por cámaras profesionales o semiprofesionales. Este resultado coincide con lo obtenido por Mojarro (2019) quien validó la alta predisposición de los estudiantes universitarios para el uso de los dispositivos móviles en el aprendizaje, y se reflejan en diferentes competencias donde la autogestión del aprendizaje destaca sobre las demás.

La presente investigación permitió demostrar que el uso del celular para la realización de trabajos no es un obstáculo para lograr una buena calidad audiovisual en los mismos. Esto refuerza lo obtenido por Vásconez y Pardo (2019) quienes validaron que el uso del teléfono móvil con relación a los niveles de atención tiene poca incidencia y no interfiere en forma negativa, ni como elemento distractor del acto didáctico

La presente investigación demostró que el uso del celular como herramienta audiovisual permite a los alumnos concentrar esfuerzos en la creatividad y originalidad de los contenidos antes que conseguir recursos técnicos para poder empezar a crear. Esto coincide con lo obtenido por Casanova (2016), en cuanto a los beneficios que presentan los dispositivos móviles los mismos que han permitido romper barreras técnicas en cuanto a la producción audiovisual y la interactividad.

5.2 Conclusiones

- a) El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021. De acuerdo al análisis estadístico los resultados finales del grupo experimental (trabajos realizados con celular) coinciden con los del grupo de control (trabajos realizados con cámaras profesionales o semiprofesionales) en cuanto a la categoría de los trabajos muy buenos con 57.1% en ambos casos y excelentes con 42.9 en ambos casos.
- b) El uso del celular no ha influido significativamente en el correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021. Según los resultados obtenidos sobre esta dimensión se puede evidenciar que hay similitud pero que, si bien existe un porcentaje regular incluido en el grupo de control (14.3%) que no registra el grupo experimental, este grupo presenta un 42.9% de trabajos excelentes frente a un 28.6% del grupo experimental.
- c) El uso del celular no ha influido significativamente en el uso correcto de las técnicas de grabación del sonido en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021. Según los resultados del grupo experimental en esta dimensión se encuentran divididos entre muy bueno y excelente con 42.9% en cada una, el grupo de control también presenta homogeneidad en estos indicadores con 28.6% en cada uno.
- d) El uso del celular no ha influido significativamente en el correcto uso de las técnicas narrativas de la edición en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021. De acuerdo a los resultados se observa que en el grupo experimental hay una mayor

cantidad de trabajos regulares con 28.6% frente a los 14.3% del grupo experimental. Sin embargo, se encuentra una mayor cantidad de trabajos de categoría excelente en el grupo de control con 42.9% frente a los 28.6% del grupo experimental.

- e) El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la calidad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021. En los resultados sobre el estudio aplicado en esta dimensión podemos destacar que hay mucha similitud en los resultados. El grupo experimental presenta 42.9% de trabajos de categoría muy bueno y 57.1% de categoría excelente. Y el grupo de control presenta 57.1% de trabajos de categoría muy bueno y 42.9% de categoría excelente.

- f) El uso del celular como herramienta audiovisual no ha influido significativamente en la originalidad y creatividad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021. Según los resultados se encuentran los mismos resultados en cuanto a la originalidad y creatividad tanto en el grupo experimental como en el de control. En ambos casos se encuentra 57.1% de trabajos de categoría muy bueno y 42.9% de categoría excelente.

5.3 Recomendaciones

- a. El presente trabajo de investigación tuvo como propósito determinar la influencia que ha tenido el uso del celular en la producción audiovisual en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021. Al no encontrar una influencia mayor, basada en los resultados obtenidos tras la investigación, se recomienda promover el uso del celular como herramienta audiovisual en la enseñanza universitaria.

- b. Se sugiere a los docentes de cursos audiovisuales promover la democratización de la creación audiovisual mediante la licencia para poder utilizar dispositivos móviles para la realización audiovisual y no restringir el uso a los equipos profesionales brindados por las universidades, que en muchos casos son escasos.

- c. Asimismo, se recomienda a las instituciones educativas crear materiales instructivos y de difusión que muestren la utilidad de las cámaras incluidas en los dispositivos móviles, al mismo tiempo que muestran las características de los equipos profesionales.

- d. Finalmente, se recomienda evaluar la integración de aplicaciones y programas propios de las universidades que permitan sacarle provecho a las funcionalidades de los dispositivos móviles. Permitiendo integrar grabación, edición y emisión desde un mismo equipo.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Acaso, M. (2006). El lenguaje visual. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.

Aguilar, G., Chirino, V., Neri, L., Noguez, J., y Robledo, V. (2010). Impacto de los recursos móviles en el aprendizaje. http://sitios.itesm.mx/va/boletininnovacioneducativa/29/docs/Impacto_AM_en_Aprendizaje.pdf

Ahonen, T. (2008). Deeper insights into the 7th Mass media Channel, mobile is to the internet What Tv is to radio. <https://communities-dominate.blogs.com/brands/2008/05/deeper-insights.html>

Ahonen, T. & Moore, A. (2005). Communities dominate brand. <https://www.amazon.com/Communities-Dominate-Brands-Tomi-Ahonen/dp/0954432738>

Beaver, F. (1994). Diccionario de Términos de Cine. Nueva York. Twaine

Bernabéu, N., Esteban, N., Gallego, D., Rosales, A. (2011) Alfabetización Mediática y Competencias Básicas. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7084699>

Brazuelo, F. & Gallego, D. (2011). Mobile learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo. <https://www.scielo.br/j/er/a/49X4Hzq7Zkbc7FNpnsCZfxG/?format=pdf&lang=es>

Cabrera, L., Bethencourt, J. T., González Alfonso, M. y Álvarez Pérez, P. (2006). Un estudio transversal retrospectivo sobre prolongación y abandono de estudios universitarios.

http://www.uv.es/RELIEVE/v12n1/RELIEVEv12n1_1.htm

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información (TIC).

<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/1175>

Cabero, J. y Llorente, M. (2015). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje.

<https://idus.us.es/handle/11441/28483>

Cabrales, O., & Díaz, V. (2017). El aprendizaje autónomo en los nativos digitales.

https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/3473

Casanova Mascarell, J. (2016). La producción audiovisual móvil.

<https://core.ac.uk/download/pdf/83010969.pdf>

Cea, M. & Vicente, A. (2019). El aprendizaje colaborativo online en la Educación Superior: propuesta e implementación en una asignatura de Grado.

<https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/58109>

Cebrián, M. (2004). La información en televisión: Obsesión mercantil y política. Barcelona, España: Ed. Destino.

Escobar, J., & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. <https://1library.co/document/y9ndwolz-escobar-cuervo-validez-contenido-juicio-expertos.html>

Evans, B. (2017). Mobile 2.0. [Blog] Recuperado de: <https://www.benedictevans.com/benedictevans/2017/1/30/mobile-20>

Fernández, F. y Martínez, J. (1999): Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica.

Ferrés Prats, J. (2007), La competencia en Comunicación Audiovisual: dimensiones e indicadores. <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=29&articulo=29-2007-17>

Fling, B. (2009). Mobile Design and Development. <https://learning.oreilly.com/library/view/mobile-design-and/9780596806231/#toc>

González, A., Sosa, M. (2021) Aspectos pedagógicos, tecnológicos y de interacción social del aprendizaje móvil: revisión Sistemática de Literatura. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=148989964&lang=es&site=ehost-live>

Gordillo, I. (2009). La hipertelevisión: géneros y formatos. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/55168.pdf>

Grajales, J., & Osorno, Y. (2019). La globalización y la importancia de las TIC en el desarrollo social. Revista Reflexiones y Saberes, (11), 2-9. <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaRyS/article/view/1133>

- Guillen, G., Ascencio, G., & Tarango, J. (2015). Alfabetización digital: una perspectiva sociológica. Disponible en: <https://biblat.unam.mx/es/revista/e-ciencias-de-la-informacion/articulo/alfabetizacion-digital-una-perspectiva-sociologica>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- INTEF. (2017). Marco común de competencia digital docente. España: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. http://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAnde-Competencia-Digital-Docente.pdf
- Islas, C. & Delgadillo, O. (2016). La inclusión de TIC por estudiantes universitarios: una mirada desde el conectivismo. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5658842.pdf>
- Kolb, D. & Kolb, A. (2001) The Kolb Learning Style Inventory 4.0: Guide to Theory. https://www.researchgate.net/publication/303446688_The_Kolb_Learning_Style_Inve ntory_40_Guide_to_Theory_Psychometrics_Research_Applications
- Krüger, K. (2006). El concepto de la Sociedad del Conocimiento. <http://www.ub.es/geocrit/b3w-683.htm>
- Lorán, M^a Dolores. (2016). La Comunicación Corporativa Audiovisual: propuesta metodológica de estudio. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=114824>

- Martinez, J. (1997). La dirección de producción para cine y televisión. Barcelona. Paidós
- Martinez, J. (1997). Introducción a la tecnología audiovisual. Barcelona. Paidós
- Mojarro, A. (2019). Mobile learning en la Educación Superior: una alternativa educativa en entornos interactivos de aprendizaje. [Tesis Doctoral, Universidad de Huelva]. <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/16983>
- Paladines, J. (2019). Incidencia de los dispositivos móviles en el nivel de aprendizaje en estudiantes de la universidad católica de Santiago de Guayaquil en la Facultad de Artes y Humanidades en la Carrera de Artes Multimedia. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fap&AN=134186923&lang=es&site=ehost-live>
- Ramón, A. (2015). Propuesta de un Modelo Teórico de Enseñanza para Entornos de Aprendizaje Móvil en las Enseñanzas Artísticas Visuales. [Tesis Doctoral, Universidad de Murcia]. https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/46665/1/Tesis%20Doctoral_Alfredo%20Jose%20Ramon%20Verdu.pdf
- Requena, B. (2014). Muestreo discrecional o por juicio. Universo Fórmulas. <https://www.universoformulas.com/estadistica/inferencia/muestreo-discrecional/>
- Robles, P. y Rojas, M. (2015) La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. <https://goo.gl/D8gMGU>

Siemens, G. (2004). Una teoría de aprendizaje para la era digital.
https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf

Soler, R., Figueroa, E. & García, Y. (2019). Contexto Audiovisual. Una aplicación en M-Learning para la formación del maestro.
<https://trabajos.pedagogiacuba.com/trabajos/17Rosalina%20Soler%20Rodr%C3%83%C2%ADguez.pdf>

Villavicencio, A. (2020). Relación del uso del teléfono celular y los niveles de atención en el proceso de enseñanza–aprendizaje.
https://www.researchgate.net/publication/338781570_Relacion_del_uso_del_telefono_celular_y_los_niveles_de_atencion_en_el_proceso_de_ensenanza_-_aprendizaje

Tejada, J., Barrutia, I. (2021). Tecnología móvil en el aprendizaje universitario.
<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=fap&AN=149914201&lang=es&site=ehost-live>

Tobón, S. (2014). Rúbricas socio formativas (mapas de aprendizaje).
https://issuu.com/cife/docs/evaluacion_con_rubricas_socioformat

ANEXO I: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL USO DEL CELULAR PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN EL TALLER DE TELEVISIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE AMÉRICA LATINA DURANTE EL 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo ha influido el uso del celular en la producción de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL.</p> <p>Determinar la influencia del uso del celular en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL.</p> <p>El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la producción de contenidos audiovisuales durante el año 2021</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>Uso del celular como herramienta audiovisual.</p>	<p>El enfoque al cual pertenece el presente trabajo de investigación es el cuantitativo.</p> <p>El tipo de investigación que se adopta para el presente trabajo de investigación es el tipo aplicada.</p> <p>De acuerdo con la naturaleza del estudio la investigación reúne por su nivel las características de un estudio explicativo.</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1. ¿Cómo ha influido el celular en el correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021?</p> <p>2. ¿Cómo ha influido el celular en el uso correcto de las técnicas de grabación del sonido en la</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1. Determinar la influencia del celular en el correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p> <p>2. Determinar la influencia del celular en el uso correcto de las técnicas de grabación del sonido en la</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>1. El uso del celular ha influido significativamente en el correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p> <p>2. El uso del celular ha influido significativamente en el uso correcto de las técnicas de grabación del sonido en la producción de contenidos en los</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE:</p> <p>Producción de contenidos audiovisuales</p> <p>DIMENSIONES:</p> <p>1. Correcto uso del lenguaje audiovisual en la composición de imagen.</p> <p>2. Correcto uso de las técnicas de grabación del sonido.</p> <p>3. Correcto uso de las técnicas narrativas de la edición.</p> <p>4. Calidad de los contenidos</p> <p>5. Originalidad y creatividad.</p>	<p>El método a emplear en la presente investigación es el deductivo y la observación.</p> <p>El diseño de la presente investigación es experimental, en su variante cuasi experimental.</p> <p>La población de la investigación está conformada por todos los trabajos finales de televisión realizados por los estudiantes de los talleres de TV</p>

<p>producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021?</p> <p>3. ¿Cómo influye el celular en el correcto uso de las técnicas narrativas de la edición en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021?</p> <p>4. ¿Cómo influye el celular en la calidad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021?</p> <p>5. ¿Cómo influye el celular en la originalidad y creatividad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021?</p>	<p>producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p> <p>3. Determinar la influencia del celular en el correcto uso de las técnicas narrativas de la edición en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p> <p>4. Determinar la influencia del celular en la calidad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p> <p>5. Determinar la influencia del celular en la originalidad y creatividad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p>	<p>3. El uso del celular ha influido significativamente en el correcto uso de las técnicas narrativas de la edición en la producción de contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p> <p>4. El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la calidad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p> <p>5. El uso del celular como herramienta audiovisual ha influido significativamente en la originalidad y creatividad de los contenidos en los cursos de Taller de Televisión de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina durante el 2021.</p>		<p>del año 2021. Un total de 24 trabajos.</p> <p>Para efectos de la muestra, se determinó que debe considerarse un muestreo no probabilístico a criterio del investigador a un total de 14 trabajos.</p>
--	--	--	--	--

ANEXO II: INSTRUMENTO

TÍTULO: RÚBRICA PARA EVALUAR PROYECTOS AUDIOVISUALES

CATEGORÍA	4 - Excelente	3- Muy bueno	2 - Regular	1 - En desarrollo	0 - Insuficiente
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)	Transmite eficazmente el mensaje, a través del buen uso de los planos, movimientos, composición visual, el encuadre, los ángulos y la iluminación.	Transmite eficazmente el mensaje, a través del buen uso de los planos, movimientos, la composición visual, el encuadre, los ángulos y la iluminación. Sin embargo, presenta hasta dos errores en estos conceptos	Transmite medianamente el mensaje, a través de un regular uso de los planos, movimientos, la composición visual, el encuadre, los ángulos y la iluminación. Sin embargo, presenta hasta 5 errores en estos conceptos.	Transmite el mensaje, a través del uso incipiente de los planos, movimientos, la composición visual, el encuadre, los ángulos y la iluminación. Sin embargo, presenta más de 5 errores en estos conceptos.	Transmite mal el mensaje, a través del mal uso de los planos, movimientos, la composición visual, el encuadre, los ángulos y la iluminación.
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)	Transmite eficazmente el mensaje, a través de un excelente uso del sonido, el cual ha sido grabado correctamente. La mezcla de sonido y la musicalización son excelentes.	Transmite eficazmente el mensaje, a través de un excelente uso del sonido, el cual ha sido grabado correctamente. La mezcla de sonido y la musicalización son correctas, pero presentan hasta dos errores.	Transmite medianamente el mensaje, a través de un regular uso del sonido, el cual ha sido grabado correctamente. Pero presenta hasta 5 errores en la mezcla y musicalización.	Transmite incipientemente el mensaje, a través de un regular uso del sonido, el cual no ha sido grabado correctamente. Y presenta más de 5 errores en la mezcla y musicalización.	Transmite mal el mensaje, a través del mal uso del sonido, mezcla y musicalización.
Narrativa Audiovisual (edición)	Se evidencia una clara narración de la historia, pero además es evidente al menos dos momentos dinámicos en la narración de cada bloque, lo que origina un ritmo cautivador.	Se evidencia una clara narración de la historia, pero además es evidente al menos un momento dinámico en la narración de cada bloque, lo que origina un ritmo cautivador.	Se evidencia una clara narración de la historia, pero no cuenta con siquiera un momento dinámico en la narración de cada bloque, lo que origina una falta de ritmo	Se evidencia una confusa narración de la historia y no cuenta con siquiera un momento dinámico en la narración de cada bloque, lo que origina una falta de ritmo	No se entiende la narración.

Contenido	Cubre los temas a desarrollar con profundidad utilizando diferentes herramientas narrativas y fuentes informativas. Demuestra conocimiento del tema.	Cubre los temas a desarrollar con profundidad utilizando hasta 2 herramientas narrativas y 2 fuentes informativas. Demuestra conocimiento del tema.	Incluye un conocimiento básico de los temas, con poca profundidad y sin usar fuentes informativas más que las propias.	Incluye un conocimiento incipiente de los temas.	El contenido es mínimo y con muchos errores.
Originalidad y creatividad	El producto es novedoso y se evidencia un trabajo con todos los bloques creativos o bien adaptados de acuerdo a las referencias superando dificultades de producción.	El producto es novedoso y se evidencia un trabajo con algunos bloques creativos o bien adaptados de acuerdo a las referencias y superando las dificultades de producción.	El producto es novedoso pero no se evidencia en una realización que supera las dificultades de producción .	El producto no es novedoso pero se evidencia un trabajo con algunos bloques bien adaptados de acuerdo a las referencias.	El producto no es original, creativo ni adapta bien las referencias.

ANEXO III: CUESTIONARIO DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

En el siguiente cuadro se muestran los principales aspectos para la validación del instrumento:

Objetivo de la validación	Validar que la rúbrica exprese los criterios necesarios para medir la calidad de los contenidos audiovisuales realizados por la muestra.
Expertos	<p>Carlos Torres Ravello, docente universitario e investigador especializado en temas relacionados con la enseñanza audiovisual y que ha dictado cursos similares durante la pandemia del Covid19.</p> <p>Irma Paola Barrera Jesfen, Comunicadora audiovisual con más de 15 años experiencia en medios de comunicación y televisión.</p> <p>Raúl Darío Gómez Arrieta. Productor audiovisual con más de 15 años experiencia en realización audiovisual en publicidad y televisión.</p>
Modo de validación	Cuestionario individual

Cuestionario de validación

Escobar y Cuervo (2008) consideran importante que el autor informe a los expertos el objetivo de la prueba para contextualizar y hacer más específica la evaluación. Esto permitirá a nuestro experto evaluar la pertinencia y suficiencia de los ítems con mucha más claridad.

Para la validación se creó un cuestionario de 6 preguntas en el que se pidió la valoración del experto en los siguientes aspectos: la validez de las categorías a evaluar, la validez de los pesos de las categorías y la redacción de los enunciados de cada categoría.

Se expusieron las categorías para valorar en escala de Licker, también se utilizó la clasificación ordinal y una pregunta abierta.

Preguntas

1. ¿Considera adecuadas las categorías utilizadas en la rúbrica de evaluación?

Categoría	1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				
Narrativa Audiovisual				
Profundidad de los Contenidos				
Originalidad y creatividad				

2. ¿El lenguaje y la descripción utilizada en los ítems de cada una de las categorías es fácil de entender?

Categoría	1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				
Narrativa Audiovisual				
Profundidad de los Contenidos				
Originalidad y creatividad				

3. ¿La rúbrica permite una evaluación objetiva de los trabajos audiovisuales?

1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)

4. La rúbrica permite constatar el nivel de competencias que el alumno ha adquirido en la práctica.

1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)

5. Valore en una escala de 1 a 4 la importancia que le otorga a las siguientes categorías de evaluación de un trabajo audiovisual. Señale con una X su respuesta en la casilla correspondiente. Donde 1 es muy bajo, 2 es bajo, 3 es alto y 4 muy alto

Categoría	1	2	3	4
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				
Narrativa Audiovisual				
Profundidad de los Contenidos				
Originalidad y creatividad				

6. Suponga que debe evaluar con nota final de 20 (veinte) un trabajo audiovisual, ¿qué valor le otorgaría a cada descriptor? Indique la nota en la casilla correspondiente.

Categoría	Nota
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)	5

Lenguaje Audiovisual (AUDIO)	3
Narrativa Audiovisual	4
Profundidad de los Contenidos	4
Originalidad y creatividad	4

7. ¿Hay alguna categoría que no está considerada y le gustaría añadir? Tiene algún comentario en general sobre las categorías actuales.

Conclusiones

La validez y la fiabilidad son criterios que el instrumento debe tener, después de ser sometido a valoración y juicio de expertos este puede ser utilizado para la investigación (Robles & Rojas, 2015). Es por eso que se han recogido los aportes de los expertos para mejorar la rúbrica.

Se pudo evidenciar que en la categoría Lenguaje Audiovisual (Audio) no estaban todos totalmente de acuerdo, esto debido a que el lenguaje y la descripción de los ítems podría ser más específico en cuanto a los términos y por considerarla incluida dentro del lenguaje audiovisual como un todo.

Esto se expresa con mayor precisión en los comentarios de Carlos Torres donde expresan que se deberían considerar los elementos sonoros voz, música, ambientales, silencio y efectos. Así, se procederá a incluir el comentario del experto en la mejora de la descripción de cada ítem de la categoría.

Los expertos consideraron algunos puntos de vista distinto sobre los pesos de cada uno de los ítems (pregunta 5) pero consolidando los resultados creemos que deben tener el mismo peso en la evaluación.

Finalmente, luego de esta validación se podría realizar el juicio de expertos que consiste en la solicitud a un grupo de personas para realizar un juicio sobre el instrumento (Cabero & Llorente, 2013). Esto ayudará a validar en un nivel más amplio la rúbrica.

ANEXO IV: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO – EXPERTO CARLOS TORRES

Nombres y Apellidos:	Carlos Junior Torres Ravello
Sexo:	Hombre (x) Mujer () Edad 38 (años)
Profesión:	Comunicador
Especialidad:	Ciencias de la Comunicación
Años de experiencia:	20
Cargo que desempeña actualmente:	Coordinador Académico y Productor Audiovisual
Institución donde labora:	Universidad San Ignacio de Loyola / CREATOR
Firma:	

CUESTIONARIO

1. ¿Considera adecuadas las categorías utilizadas en la rúbrica de evaluación?

Categoría	1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				X
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)			X	

Narrativa Audiovisual				X
Profundidad de los Contenidos				X
Originalidad y creatividad				X

2. ¿El lenguaje y la descripción utilizada en los ítems de cada una de las categorías es fácil de entender?

Categoría	1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				X
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)			X	
Narrativa Audiovisual				X
Profundidad de los Contenidos				X
Originalidad y creatividad				X

3. ¿La rúbrica permite una evaluación objetiva de los trabajos audiovisuales?

1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
			X

4. La rúbrica permite constatar el nivel de competencias que el alumno ha adquirido en la práctica.

1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
			X

5. Valore en una escala de 1 a 4 la importancia que le otorga a las siguientes categorías de evaluación de un trabajo audiovisual. Señale con una X su respuesta en la casilla correspondiente. Donde 1 es muy bajo, 2 es bajo, 3 es alto y 4 muy alto

Categoría	1	2	3	4
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				X
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				X
Narrativa Audiovisual				X
Profundidad de los Contenidos			X	
Originalidad y creatividad				X

6. ¿Hay alguna categoría que no está considerada y le gustaría añadir? Tiene algún comentario en general sobre las categorías actuales.

La categoría Lenguaje Audiovisual (Audio) se debería determinar mediante el uso de los planos sonoros. Se podría ser más específico en la mezcla considerando voz, música, ambientales, silencio y efectos.

Además, el peso más determinante de la evaluación se lo daría al lenguaje audiovisual (VIDEO) y un peso menor a la profundidad de los contenidos.

ANEXO V: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO – EXPERTO: PAOLA BARRERA

Nombres y Apellidos:	Irma Paola Barrera Jesfen
Sexo:	Hombre (x) Mujer () Edad 42 (años)
Profesión:	Comunicador
Especialidad:	Comunicación Audiovisual y Cine
Años de experiencia:	20
Cargo que desempeña actualmente:	Productora Audiovisual
Institución donde labora:	Media Pro Perú
Firma:	

CUESTIONARIO**1. ¿Considera adecuadas las categorías utilizadas en la rúbrica de evaluación?**

Categoría	1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				X
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				X

Narrativa Audiovisual				X
Profundidad de los Contenidos				X
Originalidad y creatividad				X

2. ¿El lenguaje y la descripción utilizada en los ítems de cada una de las categorías es fácil de entender?

Categoría	1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				X
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				X
Narrativa Audiovisual				X
Profundidad de los Contenidos				X
Originalidad y creatividad				X

3. ¿La rúbrica permite una evaluación objetiva de los trabajos audiovisuales?

1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
			X

4. La rúbrica permite constatar el nivel de competencias que el alumno ha adquirido en la práctica.

1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
			X

5. Valore en una escala de 1 a 4 la importancia que le otorga a las siguientes categorías de evaluación de un trabajo audiovisual. Señale con una X su respuesta en la casilla correspondiente. Donde 1 es muy bajo, 2 es bajo, 3 es alto y 4 muy alto

Categoría	1	2	3	4
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				X
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				X
Narrativa Audiovisual				X
Profundidad de los Contenidos				X
Originalidad y creatividad				X

6. ¿Hay alguna categoría que no está considerada y le gustaría añadir? Tiene algún comentario en general sobre las categorías actuales.

Creo que a nivel educativo se debería valorar más la creatividad y originalidad de los contenidos. El lenguaje audiovisual es importante pero le daría mayor valor a la creatividad, sobre todo por las circunstancias vividas en los últimos años.

ANEXO VI: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO – EXPERTO: RAÚL GÓMEZ

Nombres y Apellidos:	Raúl Darío Gómez Arrieta
Sexo:	Hombre (x) Mujer () Edad 47 (años)
Profesión:	Comunicador
Especialidad:	Comunicación Audiovisual y Cine
Años de experiencia:	22
Cargo que desempeña actualmente:	Productor Audiovisual
Institución donde labora:	Chanfle Producciones
Firma:	

CUESTIONARIO

1. ¿Considera adecuadas las categorías utilizadas en la rúbrica de evaluación?

Categoría	1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				X

Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				X
Narrativa Audiovisual			X	
Profundidad de los Contenidos			X	
Originalidad y creatividad			X	

2. ¿El lenguaje y la descripción utilizada en los ítems de cada una de las categorías es fácil de entender?

Categoría	1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)				X
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)				X
Narrativa Audiovisual				X
Profundidad de los Contenidos				X
Originalidad y creatividad				X

3. ¿La rúbrica permite una evaluación objetiva de los trabajos audiovisuales?

1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
		X	

4. La rúbrica permite constatar el nivel de competencias que el alumno ha adquirido en la práctica.

1 (nada de acuerdo)	2 (algo de acuerdo)	3 (bastante de acuerdo)	4 (totalmente de acuerdo)
		X	

5. Valore en una escala de 1 a 4 la importancia que le otorga a las siguientes categorías de evaluación de un trabajo audiovisual. Señale con una X su respuesta en la casilla correspondiente. Donde 1 es muy bajo, 2 es bajo, 3 es alto y 4 muy alto

Categoría	1	2	3	4
Lenguaje Audiovisual (VIDEO)			X	
Lenguaje Audiovisual (AUDIO)			X	
Narrativa Audiovisual				X

Profundidad de los Contenidos			X	
Originalidad y creatividad			X	

6. ¿Hay alguna categoría que no está considerada y le gustaría añadir? Tiene algún comentario en general sobre las categorías actuales.

Creo que la rúbrica está muy bien realizada y será de mucho valor para analizar los contenidos audiovisuales. Todos los items a evaluar tienen un peso similar porque son igual de importantes.

Creo que el factor tiempo implica mucho en el resultado final, la vida profesional actual te presiona a cumplir el objetivo en tiempos record donde la inmediatez de las redes sociales

**ANEXO VII: ENLACES DE LA MUESTRA. TRABAJOS REALIZADOS EN EL CICLO
2021-I - GRUPO EXPERIMENTAL: USO DE CELULAR**

1. Sin zapping

https://www.youtube.com/watch?v=MQEc2-O_ylk

2. Noche improvisada

https://youtu.be/XrHm5D_Ebrk

3. Fuera de la caja

<https://www.youtube.com/watch?v=DrXsM5NYhlc>

4. Cuando esto acabe

https://www.youtube.com/watch?v=qH_lkOPeRp4

5. Kapchiy

<https://www.youtube.com/watch?v=Bf1dZdXxwM4>

6. Cheka y Aprende

<https://www.youtube.com/watch?v=iDNU9GeRpHM>

7. A jamear

<https://www.youtube.com/watch?v=LvwITe-M7P4>

**ANEXO VIII: ENLACES DE LA MUESTRA. TRABAJOS REALIZADOS EN EL CICLO
2021-I - GRUPO DE CONTROL: USO DE CÁMARA**

1. Noctámbulos

<https://www.youtube.com/watch?v=R20bxhBcYIY>

2. Arcade Academy

<https://www.youtube.com/watch?v=IRZ9dOHfxD8>

3. Activa2

<https://www.youtube.com/watch?v=8IKU7rcGLDw>

4. ¡Asu... qué lunes!

<https://www.youtube.com/watch?v=hAPsj4ZQKHQ>

5. Polítolocos

<https://www.youtube.com/watch?v=Ay6c9ZeOPbs>

6. Backstage

<https://www.youtube.com/watch?v=SPRM-ph9r3c&t=208s>

7. SOS Mision Planes

<https://www.youtube.com/watch?v=m02raHwTY6Y&t=1s>