

Aplicación móvil Comunicare, una herramienta de estudio para el examen EGEL-COMUNICA

Larissa Aglaia Aguirre Cruz

Universidad La Salle México, Facultad Mexicana de Arquitectura Diseño y Comunicación. Ciudad de México, México
laragar73@gmail.com

Resumen. El presente trabajo expone la planeación de una aplicación móvil para estudiantes de Ciencias de la Comunicación, en el contexto del nuevo panorama de educación a distancia, necesario a partir de la llegada de la pandemia por Covid-19 y la actual cercanía de la población joven con las tecnologías digitales. Para su elaboración se tomaron los planteamientos del Diseño Instruccional y el *M-learning* como base para la generación de la propuesta y posterior prueba piloto. A partir de la investigación y el diagnóstico realizado, se concluyen la pertinencia de la implementación de las tecnologías móviles en el desarrollo de aprendizajes autogestivos y la posibilidad de que dichas tecnologías sean implementadas en cualquier ámbito de la educación.

Palabras Clave: Comunicación Educativa, *M-Learning*, Diseño Instruccional

1 Descripción de la problemática prioritaria abordada

La pandemia por Covid-19 fue, para el sistema educativo en México y del mundo, un llamado hacia la revisión de nuevas perspectivas y alternativas que permitan el aprendizaje de los estudiantes desde nuevas plataformas, en un ambiente personalizado, que facilite la gestión de su horario y tiempos de estudio en conjunto con el resto de las actividades de su día a día, y que a su vez fomente la autoevaluación, así como el impulso por complementar o profundizar en aquellos aspectos académicos en los que ellos mismos identifican deficiencias. Un cambio de paradigma entorno a la manera de construir y adquirir conocimiento comenzó en este tiempo de pandemia y convocó a todos los involucrados en el ámbito educativo a poner la mira en los entornos y herramientas digitales.

Este trabajo se ha enfocado a responder una pregunta fundamental a partir de la cual se genera la propuesta realizada: ¿Cómo planear el diseño, desde la Comunicación Educativa, de una aplicación móvil que apoye la preparación de examen EGEL-COMUNICA?

El contexto socio económico de nuestro país, demanda a los profesionistas de todas las carreras a diversificar sus actividades, para tener mayor preparación, tomando cursos simultáneos de especialización de su área que amplíen sus habilidades y aptitudes. De igual forma para contar con algo de experiencia una vez terminada la carrera, buscan participar en actividades profesionales a la par de sus estudios universitarios y de esta manera hacer frente a los retos del competitivo campo laboral actual.

El caso de los estudiantes del último semestre de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad La Salle no es la excepción, a la par de equilibrar las actividades requeridas para su formación universitaria con la vida personal y especialmente con el inicio de la vida laboral, se

preparan para presentarel examen EGEL-COMUNICA que mide su capacidad de poner en práctica el conocimiento adquirido a lolargo de cuatro años de carrera.

Si bien previamente existía la necesidad de que las instituciones educativas integraran a sus currículos el uso de herramientas digitales, la llegada de la pandemia por Covid-19 y la imperante necesidadde permanecer en distanciamiento social, transformó el uso de dispositivos móviles y plataformas digitalesen una necesidad; instituciones públicas y privadas, así como educadores y educandos de todos los nivelesse vieron en la necesidad de mediar sus interacciones para hacer frente a esta circunstancia. De acuerdo condatos de la ONU, 91% de los estudiantes en todo el mundo sufrieron los efectos de la suspensión de las actividades presenciales en las instituciones educativas, es por esto que a lo largo de este tiempo complejopor el que ha pasado la humanidad, las Naciones Unidas han impulsado acciones para la implementación de soluciones innovadoras para que la aspiración del cuarto ODS de una educación que brinde mayores oportunidades de movilidad social a los estudiantes de todos los niveles.

Dentro de este contexto, las herramientas de comunicación disponibles para que los estudiantes puedanllevar a cabo una educación a distancia y mayormente autogestiva, que se adapte a sus necesidades, así como a sus capacidades para el uso de tecnologías digitales, cobraron importancia.

2 Objetivo

Diseñar la propuesta de una aplicación móvil como herramienta de estudio de las Ciencias de la Comunicación, basada en la Comunicación Educativa, el Diseño Instruccional y el *M-learning*, que ofrezca los próximos sustentantes del EGEL-COMUNICA, una alternativa amigable, afín a sus necesidades en lapreparación del examen de egreso.

3 Propuesta de solución

La propuesta versa sobre el diseño de una aplicación móvil fundamentada en conocimientos, habilidades yherramientas propias de las Ciencias de la Comunicación con énfasis en la Comunicación Educativa comoárea específica de intervención profesional. Enseguida la presente noción sobre Comunicación Educativa:“el vehículo mediante el cual toda actividad educativa se cristaliza” (Peñaloza, 2010, pág. 46).

Para llevar a cabo la propuesta de aplicación móvil y el posterior simulador, se realizó una investigacióndocumental a lo largo de seis meses, a partir de ese proceso se determinaron las bases teóricasque sirvieron de sustento al proyecto, dentro de esta fase se retomaron importantes conceptos entre los quedestacan el diseño instruccional, mismo que es definido como “la planificación de la educación que implicala elaboración de guiones y planes de proyectos que generalmente se lleva a cabo bajo procedimientos estandarizados” (Londoño, 201, pág 112-127) y el *M-learning* que se inserta en la realidad actual de lossistemas educativos como una modalidad de aprendizaje con ventajas técnicas y tecnológicas como el acceso remoto, la comunicación sincrónica y asincrónica y la hipertextualidad, por mencionar algunas. El *M-learning* también presenta beneficios sociales con aprendizajes personalizados y una educación centrada en el estudiante que además permite la socialización del conocimiento a partir de la apertura de los sistemas educativos a cualquier persona interesada en llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje. Otro aspecto importante de esta modalidad es la reducción en costos de

infraestructura, acceso e incluso de uso de internet.

Posterior al proceso de investigación documental se realizó un diagnóstico con el fin de conocer a profundidad la realidad en la que este proyecto busca intervenir. Dicho diagnóstico se dividió en tres partes; la primera, investigación de campo, realizada a partir de entrevistas uno a uno desde la modalidad de videoconferencia con tres poblaciones: estudiantes que han presentado con anterioridad el examen EGEL-COMUNICA, estudiantes próximos a presentarlo y personas que han trabajado creando reactivos Ceneval. La segunda correspondió a dos sondeos realizados a una porción más amplia de las primeras dos poblaciones antes descritas, con la finalidad de conocer la percepción general en torno al tema del examen y los hábitos de estudio de los alumnos. Por último, la tercera parte constó de un análisis comparativo entre diferentes aplicaciones móviles ya existentes en el mercado para dilucidar elementos comunes en los mapas de navegación y características en el modelo de interactividad, entre otras.

Con los resultados del diagnóstico fue posible diseñar con claridad las características generales del proyecto: perfil de audiencia al que se dirige, mandatorio perceptual, tono, manera y contenidos. A su vez se realizó el mapa de navegación de la aplicación móvil con un modelo mixto basado en la manera en la que la población a la que se dirige el proyecto consume información; con esa misma finalidad se establecieron los tipos de contenidos que conformarían la aplicación.

Con asesoría de una especialista de diseño gráfico egresada de Universidad La Salle, se estableció la identidad gráfica y con René Correa especialista en programación se estableció un presupuesto estimado.

Mediante la edición de video se realizó un simulador de la interacción del usuario dentro de la aplicación para tener un primer acercamiento al producto y mediante la presentación de este producto a los diferentes públicos planteados por este proyecto, se pudiera hacer una evaluación de este.

4 Discusión de resultados e impactos obtenidos

Con el fin de conocer las opiniones y percepciones del público objetivo sobre el producto, se realizaron dos grupos focales conformados por estudiantes pertenecientes a las dos poblaciones establecidas: estudiantes próximos a presentar el examen y estudiantes que ya habían realizado el examen. Los grupos focales se llevaron a cabo de manera remota mediante videollamadas con duración de una hora; la primera media hora se destinó a la exploración de las opiniones o en su caso expectativas y preocupaciones en torno al examen EGEL-COMUNICA y sus contenidos.

Se encontró que la interfaz planteada es amigable y que los botones y diferentes rutas de navegación son intuitivos para ser utilizados por los usuarios, respecto a los temas tratados, los estudiantes próximos a presentar el examen comentaron que les parecería viable el uso de la aplicación no sólo en la preparación para el examen sino para previas o posteriores consultas.

Algunos datos interesantes arrojados por el grupo focal de los estudiantes que habían presentado el examen fueron que, consideran insuficientes para la preparación del EGEL, los contenidos de la Guía del Sustentante que proporciona Ceneval, de igual forma que las diferentes actividades que deben realizar les dificultaron la posibilidad de prepararse a cabalidad.

Los resultados obtenidos demuestran la pertinencia del proyecto para los estudiantes, quienes no sólo se sienten más cómodos estudiando con una guía más clara, sino que pueden planear y realizar su propia ruta de aprendizaje sin la necesidad de depender de espacios generados

únicamente por las instituciones educativas de manera tradicional.

Dado que la herramienta no ha sido implementada, la obtención de datos concluyentes sobre su posible efecto en los resultados que los estudiantes que presenten el EGEL-COMUNICA obtengan, no es posible en esta primera etapa del proyecto. Sin embargo, los resultados obtenidos en los grupos focales de estudiantes con la experiencia previa de preparar el examen con apoyo de otras herramientas favorecen la conclusión de la necesidad de implementar la herramienta planteada en este trabajo.

Como indica el cuarto ODS de las Naciones Unidas, la educación debe plantearse el objetivo de crear espacios de desarrollo para los estudiantes, que posteriormente fomenten el bienestar social; mediante las herramientas digitales no sólo se fomenta el pensamiento crítico y la autoevaluación, sino que también se socializa el conocimiento ya que conlleva un costo menor en el largo plazo, en contraste con la educación presencial misma que contempla el pago de espacios, mobiliario, plantilla de profesores, entre muchos otros, y que además no siempre está al alcance de todos los interesados en llevar a cabo el proceso formativo. Las características de la sociedad actual han permitido que un importante porcentaje de la población cuente con acceso a teléfonos inteligentes, lo que hace de las aplicaciones móviles un sistema viable de acercar el conocimiento a poblaciones que podrían no tenerlo bajo otras circunstancias.

5 Conclusiones y perspectivas futuras

Un nuevo paradigma ha nacido a partir de la pandemia por Covid-19, diferentes aspectos de la vida como modos de consumo y reglas de interacción se han transformado, de la misma manera ha pasado con el entorno educativo, es por ello que la rama de la Comunicación Educativa tiene un gran papel en este nuevo panorama, la investigación en torno a la aplicación de nuevas herramientas que conecten la cercanía de la población en general con las tecnologías digitales y la adquisición de nuevas aptitudes resultará en una inversión importante de gobiernos, empresas e instituciones educativas.

A pesar de que este trabajo se enfoca únicamente en la realidad concreta de una población específica, sirve a su vez como base para futuros cuestionamientos sobre los beneficios y modo de implementación de las aplicaciones móviles como herramientas educativas en cualquier otro ámbito de la educación.

El crecimiento de la población con acceso a tecnologías *smartphone* ha crecido de forma significativa en los últimos años, de acuerdo con datos del Instituto Federal de Telecomunicaciones “Nueve de cada diez usuarios de teléfono celular dispone de un celular inteligente” y se estima que “el país cuenta con 86.5 millones de usuarios de esta tecnología, lo que representa el 75.1% de la población de seis años o más” este crecimiento plantea grandes posibilidades para la implementación de tecnologías digitales como importantes herramientas de estudio, la metodología aquí planteada es escalable, y puede ser utilizada para la generación de herramientas similares para otras carreras.

6 Agradecimientos

A mi madre Beatriz Cruz Serrano que ha sido el mejor ejemplo y pilar que la vida pudo haberme regalado: gracias por el apoyo incondicional que he recibido siempre y que me ha formado en la persona que soy. A mi hermano y mi padre por su actitud positiva y confianza en mis capacidades.

A mi muy querida asesora Leonor Cremayer por confiar en mi proyecto y ayudarme a darle dirección, siempre con palabras sinceras y una genuina entrega a su labor como docente.

7 Referencias

1. Peñalosa, E., García, C., Rina, M., & Rojas, G. (julio-diciembre de 2010). Modelo estratégico de comunicación educativa para entornos mixtos de aprendizaje: estudio piloto. *Pixel-Bil. Revista de Medios y Educación* (37), 44- 55.
2. Londoño, E. (diciembre de 2011). El diseño instruccional en la educación virtual, más allá de la presentación de contenidos. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 6 (2), 112-127.
3. Instituto Federal de Telecomunicaciones. (febrero de 2020). *En México hay 80.6 millones de usuarios de internet y 86.5 millones de usuarios de teléfonos celulares: ENDUTIH 2019*. [Comunicado de prensa] disponible en: <http://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/en-mexico-hay-806-millones-de-usuarios-de-internet-y-865-millones-de-usuarios-de-telefonos-celulares>
4. Organización de las Naciones Unidas. (S.F). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Recuperado de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>