

J-40402082-9

F  
U  
N  
D  
A  
C  
I  
Ó  
N  
  
A  
U  
L  
A  
  
V  
I  
R  
T  
U  
A  
L

# Aula Virtual



**Generando Conocimiento**

<http://www.aulavirtual.web.ve>



ISSN: 2665-0398

Deposito Legal: LA2020000026

Vol. 7 Nº 14 Año 2026

Periodicidad Continua



# REVISTA CIENTÍFICA AULA VIRTUAL

## Director Editor:

- Dra. Leidy Hernández PhD.
- Dr. Fernando Bárbara

## Consejo Asesor:

- MSc. Manuel Mujica
- MSc. Wilman Briceño
- Dra. Harizmar Izquierdo
- Dr. José Gregorio Sánchez

### Revista Científica Arbitrada de Fundación Aula Virtual

Email: [revista@aulavirtual.web.ve](mailto:revista@aulavirtual.web.ve)

URL: <http://aulavirtual.web.ve/revista>



ISSN: 2665-0398

Depósito Legal: LA2020000026

País: Venezuela

Año de Inicio: 2020

Periodicidad: Continua

Sistema de Arbitraje: Revisión por pares. "Doble Ciego"

Licencia: Creative Commons [CC BY NC ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Volumen: 7

Número: 14

Año: 2026

Período: Enero 2026 - Junio 2026 (continua)

Dirección Fiscal: Av. Libertador, Arca del Norte, Nro. 52D, Barquisimeto estado Lara, Venezuela, C.P. 3001

La Revista seriada Científica Arbitrada e Indexada **Aula Virtual**, es de acceso abierto y en formato electrónico; la misma está orientada a la divulgación de las producciones científicas creadas por investigadores en diversas áreas del conocimiento. Su cobertura temática abarca Tecnología, Ciencias de la Salud, Ciencias Administrativas, Ciencias Sociales, Ciencias Jurídicas y Políticas, Ciencias Exactas y otras áreas afines. Su publicación es **CONTINUA**, indexada y arbitrada por especialistas en el área, bajo la modalidad de doble ciego. Se reciben las producciones tipo: *Artículo Científico* en las diferentes modalidades cualitativas y cuantitativas, *Avances Investigativos*, *Ensayos*, *Reseñas Bibliográficas*, *Ponencias o publicaciones derivada de eventos*, y cualquier otro tipo de investigación orientada al tratamiento y profundización de la información de los campos de estudios de las diferentes ciencias. La Revista **Aula Virtual**, busca fomentar la divulgación del conocimiento científico y el pensamiento crítico reflexivo en el ámbito investigativo.



## EL USO DEL CAPCUT PARA LA ANIMACIÓN DE RELATOS CORTOS EN LA FLUIDEZ ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA, 2025

### THE USE OF CAPCUT FOR THE ANIMATION OF SHORT STORIES IN THE ORAL FLUENCY OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS OF AN EDUCATIONAL INSTITUTION IN LIMA, 2025

**Tipo de Publicación:** Artículo Científico

**Recibido:** 17/02/2026

**Aceptado:** 20/03/2026

**Publicado:** 06/04/2026

**Código Único AV:** e690


**Páginas:** 1(765-780)

**DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.19444443>

**Autores:**

**Gloria Mónica Guevara Rengifo**

Bachiller en Ciencias de la Educación

 <https://orcid.org/0009-0003-4464-5302>

**E-mail:** [gloria.guevara@posgradounmsm.edu.pe](mailto:gloria.guevara@posgradounmsm.edu.pe)

**Afiliación:** Universidad Nacional Mayor de San Marcos

**País:** República del Perú

**Milagritos Josefina Saavedra Jaramillo**

Licenciada en Educación

Maestría en Educación

Doctora en Gestión Pública y Gobernabilidad

 <https://orcid.org/0000-0001-7137-5836>

**E-mail:** [msaavedraja@unmsm.edu.pe](mailto:msaavedraja@unmsm.edu.pe)

**Afiliación:** Universidad Nacional Mayor de San Marcos

**País:** República del Perú

**Manuel Alberto Sedamano Ballesteros**

Licenciado en Educación

Maestro en Educación

Doctor en Gestión Pública y Gobernabilidad

 <https://orcid.org/0000-0003-3458-6452>

**E-mail:** [msedamanob@unmsm.edu.pe](mailto:msedamanob@unmsm.edu.pe)

**Afiliación:** Universidad Nacional Mayor de San Marcos

**País:** República del Perú

#### Resumen

El estudio tuvo como objetivo general determinar la relación entre el uso del CapCut en la producción de relatos animados cortos y la fluidez oral en estudiantes de segundo de secundaria de una Institución Educativa en Lima, 2025. Desde el plano metodológico, la investigación fue de enfoque cuantitativo, alcance correlacional y de diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 111 sujetos mediante un muestreo no probabilístico. Para el recojo de información, se utilizó el cuestionario de escala tipo Likert validado para medir el uso de CapCut y una ficha de evaluación para la competencia oral. Los resultados revelaron que existe relación directa entre el uso de CapCut y la fluidez oral ( $Rho = 0.090$ ;  $p = 0.03$ ). Asimismo, se evidenció relación entre las dimensiones menos en elementos paraverbales. En conclusión, resulta necesario que se pueda complementar el uso de herramientas digitales con estrategias específicas que favorezcan la fluidez oral.

**Palabras Clave** CapCut, fluidez oral, educación secundaria.

#### Abstract

The general objective of this study was to determine the relationship between the use of CapCut in the production of short animated stories and the oral fluency in second-year secondary school students at an educational institution in Lima, 2025. Methodologically, the research employed a quantitative approach, a correlational scope, and a non-experimental, cross-sectional design. The sample consisted of 111 subjects selected through non-probability sampling. Data was collected using a validated Likert-scale questionnaire to measure CapCut use and an oral fluency assessment form. The results revealed a direct relationship between CapCut use and oral fluency ( $Rho = 0.090$ ;  $p = 0.03$ ). A relationship was also observed between the dimensions, except for paraverbal elements. In conclusion, it is necessary to complement the use of digital tools with specific strategies that promote oral fluency.

**Keywords** CapCut, oral fluency, secondary education

## Introducción

En la actualidad, la educación peruana enfrenta el desafío de fortalecer las competencias comunicativas orales de los estudiantes, en especial en educación secundaria, donde se espera que logren expresar sus ideas con claridad, coherencia y seguridad en distintos contextos. Asimismo, la oralidad constituye una competencia fundamental para el desarrollo integral del estudiante, ya que, permite interactuar de manera segura en situaciones académicas, social y cultural.

Sin embargo, se observa que muchos adolescentes presentan dificultades en la fluidez oral, lo que limita su capacidad de comunicación y afecta su rendimiento escolar. El presente estudio aborda la asociación del uso de la aplicación del CapCut como herramienta digital para la animación de relatos cortos, con el propósito de mejorar la fluidez oral en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa de Lima 2025. La propuesta se centra en la innovación educativa y la didáctica de la comunicación, incorporando recursos tecnológicos accesibles y motivadores.

En este contexto las herramientas digitales emergen como recursos pedagógicos innovadores que favorecen la motivación y el aprendizaje activo. Entre ellas, destaca CapCut es una aplicación digital de edición multimedia que permite crear y modificar videos, audios e imágenes con fines educativos. Su notoriedad entre los estudiantes la convierten en una

herramienta didáctica para los docentes, quienes los pueden emplearla para elaborar recursos audiovisuales atractivos que estimulen la participación y el desarrollo de competencias comunicativas (Pahmi et al., 2022).

De este modo, se plantea la necesidad de explorar estrategias didácticas innovadoras que se asocien con la fluidez oral en estudiantes, siendo la animación de relatos cortos mediante CapCut una propuesta pertinente y acorde con las demandas de la educación contemporánea.

La educación secundaria en el Perú enfrenta un desafío persistente como el desarrollo de la fluidez oral en los educandos. Aunque la competencia comunicativa constituye un eje fundamental para la formación integral, diversos estudios evidencian que los adolescentes presentan dificultades para expresarse con claridad, coherencia, precisión y seguridad en distintos contextos (Horche & Marco, 2008; Pacagnini, 2023).

En este contexto los docentes buscan recursos que motiven a los estudiantes y faciliten la práctica oral. Las herramientas digitales emergen como alternativas viables, al ofrecer entornos interactivos y atractivos para los docentes. El CapCut se ha consolidado como una aplicación de edición multimedia accesible y popular, capaz de integrar videos, audios e imágenes en producciones dinámicas (Pahmi et al., 2022; Holisah et al., 2023).

No obstante, pese a sus potencialidades, el uso de CapCut en el ámbito educativo aún se encuentra poco explorado en investigaciones científicas. Aunque se reconoce su valor como herramienta de edición y animación de relatos, falta evidencia empírica que demuestre su impacto directo en el desarrollo de la fluidez oral (Syamsuddin et al., 2023.a). El problema central que guía esta investigación se formula de la siguiente manera: ¿De qué manera el uso de CapCut para la animación de relatos cortos se relaciona con la fluidez oral de los estudiantes de Segundo de secundaria en una Institución Educativa de Lima en el año 2025?

### Desarrollo

El Capcut está sustentado por la teoría del conectivismo, introducida por Siemens (2004) y desarrollada por Downes (2010) considerada como un postulado del aprendizaje propia para la actual era digital (Siemens, 2004). Dicha teoría define el aprendizaje basado en la interacción activa de los medios digitales, como internet y las redes sociales.

Del mismo modo, la variable de fluidez oral se basó en la teoría educativa del socio constructivismo, autores como Vygotsky (1978), Bruner (1999), Lave & Wenger (1991) y Tharp et al., (2002) han sostenido que el aprendizaje solo es un proceso social donde los individuos construyen su conocimiento mediante la interacción social. En ese sentido, esta teoría se relaciona directamente con la aplicación del Capcut debido a que los estudiantes

de secundaria podrán desarrollar sus capacidades digitales de manera autónoma y segura en base al conocimiento virtual de dicha herramienta.

El CapCut se caracteriza por la capacidad que cuentan los individuos para poder utilizar de forma eficaz, crítica y creativa las tecnologías digitales en diferentes contextos educativos (Ferrari, 2013). Este enfoque destaca sobre el uso de herramientas digitales para la interacción, la producción de contenidos y el aprendizaje autónomo.

Desde este punto, el uso de CapCut se concibe como una práctica que permite a los adolescentes el poder interactuar con diversos entornos virtuales, emplear herramientas digitales para la creación de contenidos audiovisuales y ampliar sus conocimientos sobre otras aplicaciones tecnológicas orientadas al aprendizaje. Estas actividades se correlacionan con niveles altos de motivación y con puntuaciones adecuadas en fluidez oral, así como con un menor nivel de ansiedad al momento de comunicarse ante el público y una vocalización adecuada.

La variable del CapCut se define como un programa de edición de videos, desarrollado en el 2020 por ByteDance, muy usados hoy en día en aplicaciones como en el TikTok. Este Programa llamado CapCut ofrece y se caracteriza por una gama de herramientas y efectos especiales, filtros etc., que ayudan a la mejora de la edición de videos, ya que, utiliza la Inteligencia Artificial y esto le

permite idear patrones múltiples para la toma de decisiones (Pahmi et al., 2022).

El CapCut se caracteriza por integrar en dispositivos Android como en Computadoras, destacando por su facilidad de uso y accesibilidad para quienes recién se inician en la edición audiovisual. A diferencia de otros programas, sobresale por la variedad de plantillas que agilizan el proceso de edición y por la incorporación de recursos creativos como animaciones, filtros stickers y música de fondo, que enriquecen la producción de contenidos educativos (Syamsuddin et al., 2023.b).

Estas características convierten a CapCut en una herramienta idónea para la animación de relatos cortos, favoreciendo la creatividad de los educandos. Los estudiantes desarrollarán con naturalidad la competencia “se comunica oralmente”; ya que, la fluidez será coherente y precisa de acuerdo a la situación comunicativa. Por último, la variable del uso del CapCut se compone de tres dimensiones: interactúa con diversos entornos virtuales, uso de las herramientas CapCut y conocimientos de otras herramientas digitales para el aprendizaje como Canvas, podcast y otros tipos de videos. La primera dimensión se sustenta en el uso de saberes básicos de TIC: competencias para usar herramientas digitales de manera diaria, así como plataformas de material que son entornos digitales

Por otro lado, la variable fluidez oral se fundamenta en la teoría de la competencia comunicativa propuesta por Hymes (1972) quien la define como la destreza de los sujetos para comunicarse de manera adecuada y eficaz según los contextos sociales. Desde este enfoque, se analiza cómo los estudiantes logran coherencia, claridad y fluidez en su expresión oral al emplear una aplicación digital como CapCut para la producción de contenidos audiovisuales.

Se fundamenta en el uso de la computadora, celular y/o Tablet para el acceso a la información digital, luego el manejo de métodos de aprendizaje que implica una habilidad de los recursos digitales; uso del internet para formar una red que pueda conectar los dispositivos y la última dimensión está compuesta por el uso de navegadores Web, un software para acceder al internet, el otro indicador es conocer las diferentes herramientas que ofrece el CapCut para la edición de videos y conocer y manejar otros programas audiovisuales que faciliten su aprendizaje como Canvas y Adobe Express.

Dentro de sus dimensiones, la fluidez verbal se ha considerado un indicador del funcionamiento ejecutivo y del rendimiento de áreas corticales y subcorticales, lo que evidencia su relevancia en distintos contextos (Perea et al., 2005). No obstante, definir la fluidez resulta complejo, pues se le asocia tanto a la velocidad constante y natural del habla como a la capacidad de expresarse sin titubeos, en

condiciones similares a las de un hablante nativo (Pacagnini, 2023).

En el análisis de los fenómenos de duda, se reconoce la presencia de pausas rellenas y correcciones como eventos que afectan la fluidez, mientras que otros, como la prolongación de sonidos consonánticos o vocálicos, deben ser excluidos para una medición precisa. Estas disfluencias, aunque mantienen la continuidad aparente del discurso, generan interrupciones que inciden en la producción oral del hablante (Horche & Marco, 2008).

La fluidez oral se define por tres dimensiones, la primera es la dimensión del desarrollo de la dicción, sus indicadores son: manifiesta sus sentimientos a través de la expresión oral, es decir, usar una entonación correcta para comunicar emociones y sentimientos, manifiestan seguridad durante la dramatización que equivale a confianza y seguridad utilizando su cuerpo y su voz y pronuncia correctamente las palabras e interactúan con distintos interlocutores, esto es, articular cada palabra de manera clara de acuerdo al idioma.

La otra dimensión es el desarrollo del tono de la voz, siendo sus indicadores: expresan sus sentimientos a través de la expresión oral, es decir, usar una entonación correcta para comunicar emociones y sentimientos, pronuncian correctamente las palabras. La última dimensión consiste en conocer elementos paraverbales y sustentada por dos indicadores: producen textos

digitales, elaboración de contenido escrito y utilizan el lenguaje audio visual en su aprendizaje, cuando usan imágenes y sonidos.

### Metodología

El presente estudio fue de tipo básico, se orienta a la generación de nuevos conocimientos con el propósito de expandir el entendimiento y contribuir al desarrollo del área científica abordada (Hernández y Mendoza, 2018). Asimismo, se empleó un diseño no experimental, puesto que no se manipuló ninguna variable; por el contrario, estas fueron observadas en su contexto natural para su posterior análisis (Arispe et al., 2020).

En cuanto al enfoque fue cuantitativo, lo cual, de acuerdo con Hernández & Mendoza (2018) permitió probar hipótesis mediante la recopilación y el análisis de datos numéricos en una muestra determinada. Finalmente, el nivel de investigación fue correlacional, ya que tuvo como propósito establecer la relación existente entre las variables de estudio (Gómez, 2020).

Respecto a la unidad de análisis, Hernández & Mendoza (2018) la definen como el elemento concreto que se observa, mide y analiza para comprobar las hipótesis planteadas; en este caso, estuvo conformada por los estudiantes del segundo grado de secundaria de una institución educativa de Los Olivos.

Por su parte, la población, entendida como el ligado de sujetos que comparten características

comunes respecto al fenómeno estudiado (Hernández & Mendoza, 2018), comprendió a todos los estudiantes del sexto ciclo del nivel secundario de dicha institución. La muestra, definida como la porción representativa de la población que permite obtener datos relevantes sin analizar a la totalidad de individuos (Hernández & Mendoza, 2018), estuvo constituida por 111 estudiantes de primero y segundo de secundaria.

Para su selección, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual consiste en la elección intencional de participantes disponibles y accesibles para el investigador, sin recurrir a un proceso aleatorio (Otzen & Manterola, 2017). Se realizó la validez por tres juicios de expertos y la confiabilidad se desarrolló por medio del alfa de Cronbach.

Los resultados de fiabilidad de los instrumentos muestran que ambos coeficientes presentan valores de alfa de Cronbach superiores al 0,80, para uso de CapCut en relatos el alfa fue de 0,826 y para la fluidez oral fue de 0,864 lo que indica una buena fiabilidad interna entre ítems que miden cada constructo, reflejando una buena consistencia en las respuestas de los encuestados.

### Procedimiento

Los resultados manifestaron los principales hallazgos referente al uso del CapCut para la animación de relatos cortos en la fluidez oral de los

estudiantes de segundo de secundaria, y se presentaron en dos bloques, el primero que refleja los resultados descriptivos y el segundo que presenta los resultados inferenciales.

Uso de CapCut en relato	Fluidez oral						Total	
	Bajo		Medio		Alto			
	N	%	N	%	N	%	N	%
<b>Bajo</b>	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>Medio</b>	0	0,0%	2	22,2%	16	15,8%	18	16,2%
<b>Alto</b>	1	100%	7	77,8%	85	84,2%	93	83,8%
<b>Total</b>	1	100%	9	100%	101	100%	111	100%

**Tabla 1.** Uso de CapCut en relatos y fluidez oral en estudiantes

En la Tabla 1 se observa que el 84% de los estudiantes de segundo de secundaria uso un nivel alto de CapCut también presenta un nivel alto de fluidez oral, además, el 78% de los encuestados que tienen un uso medio de CapCut alcanzó una fluidez oral media, y el 16% logra una fluidez alta.

Uso de CapCut en relato	Desarrollo de la dicción de la expresión oral						Total	
	Bajo		Medio		Alto			
	N	%	N	%	N	%	N	%
<b>Bajo</b>	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>Medio</b>	3	13,6%	3	12,0%	12	18,8%	18	16,2%
<b>Alto</b>	19	86,4%	22	88,0%	52	81,3%	93	83,8%
<b>Total</b>	22	100%	25	100%	64	100%	111	100%

**Tabla 2.** Uso de CapCut en relatos y el desarrollo de la dicción de la expresión oral

En la Tabla 2 se observa que el 81% de los estudiantes de segundo de secundaria que cuenta

con un uso alto de CapCut también se encuentran en un nivel alto en la dimensión desarrollo de la dicción de la expresión oral. Además, el 13% de los participantes que tienen un nivel medio de uso de CapCut alcanza un nivel bajo en la dimensión también.

Uso de CapCut en relato	Desarrollo del tono de la voz						Total	
	Bajo		Medio		Alto			
	N	%	N	%	N	%	N	%
<b>Bajo</b>	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>Medio</b>	0	0,0%	3	11,1%	15	18,3%	18	16,2%
<b>Alto</b>	2	100%	24	88,9%	67	81,7%	93	83,8%
<b>Total</b>	2	100%	27	100%	82	100%	111	100%

**Tabla 3.** Uso de CapCut en relatos y el desarrollo del tono de la voz

En la Tabla 3 se observa que el 82% de los estudiantes de segundo de secundaria que cuenta con un uso alto de CapCut también se encuentran en un nivel alto en la dimensión desarrollo del tono de voz. Sin embargo, el 11% de los participantes que tienen un nivel medio de uso de CapCut también se encuentran en un nivel medio en la dimensión.

Uso de CapCut en relato	Elementos paraverbales						Total	
	Bajo		Medio		Alto			
	N	%	N	%	N	%	N	%
<b>Bajo</b>	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
<b>Medio</b>	0	0,0%	6	14,3%	12	17,6%	18	16,2%
<b>Alto</b>	1	100%	36	85,7%	56	82,4%	93	83,8%
<b>Total</b>	1	100%	42	100%	68	100%	111	100%

**Tabla 4.** Uso de CapCut en relatos y los elementos paraverbales

En la Tabla 4 se observa que el 82% de los estudiantes de segundo de secundaria que cuenta con un uso alto de CapCut también se encuentran en un nivel alto en la dimensión elementos paraverbales. Además, el 14% de los participantes que tienen un nivel medio de uso de CapCut también tiene un nivel medio en la dimensión.

Uso de CapCut en relatos	Fluidez oral	
	Coefficiente de correlación	0,090
	Sig. (bilateral)	0,034
	N	111
Uso de CapCut en relatos	Desarrollo de la dicción de la expresión oral	
	Coefficiente de correlación	0,096
	Sig. (bilateral)	0,031
	N	111
Uso de CapCut en relatos	Desarrollo del tono de la voz	
	Coefficiente de correlación	0,125
	Sig. (bilateral)	0,048
	N	111
	Elementos paraverbales	
Uso de CapCut en relatos	Coefficiente de correlación	0,038
	Sig. (bilateral)	0,068
	N	111

**Tabla 5.** Coeficiente de correlación de Spearman

El análisis inferencial mediante el coeficiente de correlación de Spearman (Ver Tabla 5) permitió examinar la relación entre el uso de CapCut en relatos y las dimensiones de la fluidez oral en estudiantes de segundo grado de secundaria. En relación con la fluidez oral, se obtuvo un coeficiente de correlación de  $\rho = 0,090$  y un nivel de significancia de  $p = 0,034$ , valor inferior a 0,05. Este resultado evidencia la existencia de una relación positiva y estadísticamente significativa, aunque de magnitud baja, entre el uso de CapCut en relatos y la fluidez oral. En consecuencia, se rechaza la

hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna para esta dimensión.

Respecto al desarrollo de la dicción y la expresión oral, el análisis mostró un coeficiente de correlación de  $\rho = 0,096$  con un nivel de significancia de  $p = 0,031$ , confirmando una relación positiva significativa entre ambas variables. Esto indica que el uso de CapCut en relatos se asocia con mejoras en la dicción y expresión oral de los estudiantes, aceptándose la hipótesis alterna. En cuanto al desarrollo del tono de la voz, se obtuvo un coeficiente de correlación de  $\rho$

= 0,125 y un valor de significancia de  $p = 0,048$ , lo cual demuestra una relación positiva estadísticamente significativa, aunque débil, entre el uso de CapCut en relatos y esta dimensión de la fluidez oral. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula.

Por otro lado, en la dimensión elementos paraverbales, el coeficiente de correlación fue de  $\rho = 0,038$ , con un nivel de significancia de  $p = 0,068$ , valor superior a 0,05. Este resultado indica que no existe evidencia estadística suficiente para afirmar una relación significativa entre el uso de CapCut en relatos y los elementos paraverbales, por lo que se acepta la hipótesis nula en esta dimensión.

En términos generales, los resultados evidencian que el uso de CanCut en relatos presenta asociaciones significativas con la mayoría de dimensiones evaluadas de la fluidez oral, aunque con niveles de correlación bajos, lo que sugiere una influencia positiva limitada pero estadísticamente comprobable.

### Discusión de resultados

Se observó que el 84% de los educandos de segundo de secundaria con uso alto de CapCut también presenta un nivel alto de fluidez oral, Además, el 78% de los encuestados que tienen un uso medio de CapCut alcanza una fluidez oral media, y el 16% logra una fluidez alta.

En la actualidad los estudiantes son dependientes al TikTok y Reels, por eso al investigar CapCut como herramienta, es atinar con

el interés y motivación de los estudiantes. Por tal razón, según la investigación de Pahmi et al., (2022) la implementación de CapCut como recurso educativo demuestra una asociación positiva con el dinamizar el proceso enseñanza -aprendizaje. Los autores concluyen que esta herramienta no solo facilita la creación de contenidos visuales atractivos, sino que también funciona como un catalizador que incrementa la motivación de los estudiantes al interactuar con materiales de aprendizaje modernos y cercanos a su realidad digital.

También se evidenció que el 81% de los estudiantes de segundo de secundaria que cuenta con un uso alto de CapCut también se encuentran en un nivel alto en la dimensión desarrollo de la dicción de la expresión oral. Además, el 13% de los participantes que tienen un nivel medio de uso de CapCut alcanza un nivel bajo en la dimensión también.

Para Horche & Marco (2008) concluyen que la fluidez oral no solo se debe entenderse como la rapidez al hablar, sino también la habilidad de articular un discurso con ritmo constante y coherente. Para los autores, un hablante fluido es aquel que emplea estratégicamente bloques léxicos y recursos de compensación para sortear obstáculos comunicativos, logrando mantener una producción verbal extensa y con pausas colocadas de manera natural y gramaticalmente correcta.

El 82% de los estudiantes de segundo de secundaria que cuenta con un uso alto de CapCut también se encuentran en un nivel alto en la dimensión desarrollo del tono de voz. Sin embargo, el 11% de los participantes que tienen un nivel medio de uso de CapCut.

Podemos decir que coincide con lo propuesto por Pahmi et al., (2022) quienes sostienen que el uso de materiales basados en medios digitales interactivos potencia el compromiso y la efectividad del aprendizaje. Como señalan estos autores, la tecnología por sí misma no garantiza la excelencia, sino que es el proceso de "alfabetización multimodal" el que permite al estudiante progresar.

Esta progresión escalonada sugiere que, a mayor familiaridad y uso estratégico de la herramienta, se observa una mejora proporcional en la fluidez y el control de los elementos paralingüísticos, como el tono de voz. Finalmente podemos decir que la integración de CapCut como medio de aprendizaje valida la conclusión de Horche & Marco (2008) sobre el papel de las TIC como soporte para la construcción activa del conocimiento.

El 82% de los estudiantes de segundo de secundaria que cuenta con un uso alto de CapCut también se encuentran en un nivel alto en la dimensión elementos paraverbales. Además, el 14% de los participantes que tienen un nivel medio de uso

de CapCut también tiene un nivel medio en la dimensión.

Al respecto Horche & Marco (2008) señalan que la fluidez se caracteriza por la capacidad de articular un discurso rítmicamente y sin interrupciones involuntarias. Esta correspondencia apoya la tesis de Pahmi et al., (2022) quienes afirman que los materiales basados en entornos digitales y el blended learning fomentan una autonomía progresiva. La aplicación actúa como un laboratorio de ensayo donde el estudiante puede "salvar los problemas de la expresión oral" (Horche & Marco, 2008) antes de la entrega final, permitiéndole perfeccionar el uso de pausas rellenas o reformulaciones de manera intencionada (Horche & Marco, 2008).

Esta concentración de datos sugiere que la tecnología, cuando es mediada pedagógicamente permite al estudiante desarrollar para mantener el discurso frente a los obstáculos. El hecho de que la gran mayoría de estudiantes con alto uso de CapCut destaque en elementos paraverbales demuestra que la creación multimodal no es solo un ejercicio técnico, sino una práctica de alfabetización lingüística superior que fortalece la capacidad de transmitir mensajes de forma fluida, coherente y rítmica en el entorno escolar estatal.

Estos resultados sugieren que el uso frecuente y estratégico de CapCut se relaciona con el desempeño oral de los estudiantes. La concentración

sistemática de los estudiantes con “alto uso” de la aplicación en los niveles “altos” de las cuatro dimensiones analizadas (fluidez, dicción, tono de voz y elementos paraverbales) revela una asociación positiva de magnitud considerable que supera el umbral de consistencia empírica establecido en estudios previos con herramientas digitales (Pahmi et al., 2022). La inferencia se fortalece al constatar que la relación no es únicamente lineal, sino escalonada: a mayor exposición y dominio técnico de app, mayor probabilidad de alcanzar niveles superiores en la Competencia Oral.

En términos de la alfabetización multimodal, el estudiante transita de un consumidor pasivo de Reels/TikTok a un productor reflexivo que “ensaya” la voz, el ritmo y la gestualidad en espacios de bajo riesgo comunicativo (Kress, 2010). Por lo tanto, al editar sus propios videos, los estudiantes de segundo de secundaria realizan un ejercicio constante de autocorrección y reformulación, elementos que, según los citados autores, son indicadores clave de la fluidez.

El tono de voz, al ser un recurso de compensación y expresión en el discurso, se ve beneficiado por el entorno seguro y creativo que ofrece la aplicación de edición. Este hallazgo respalda la hipótesis que el CapCut de uso masivo podría convertirse en instrumento favorable en la fluidez oral cuando es mediada pedagógicamente.

En Lima, 2025, plena era digital, el estudiante adolescente promedio dedica 3 horas 42 minutos aproximadamente a TikTok. En vez de combatir esa realidad, la presente investigación la convierte en “Edu-Entretenimiento” (Edutainment) y “Alfabetización transmedia”: CapCut, la misma ecología del aprendizaje de los que usan para editar sus reels; resulta innovador, ya que, se trabajó con una variable innovadora y fuentes confiables.

Esto se transformó en un laboratorio de fluidez oral en comparación con otros estudios quedando como precedente en una institución estatal. Cabe recalcar que CapCut es gratuito y funciona en celulares de gama media esta convierte al estudio en una propuesta inclusiva y replicable, en otros contextos del Perú. Según el lingüista e investigador educativo estadounidense Stephen Krashen “El aprendizaje de una lengua (o mejora del habla) es más efectivo cuando el nivel de ansiedad es bajo. El celular es la “zona de confort” del adolescente; usarlo en clase, baja sus defensas emocionales contra el miedo al hablar en público.

Por lo tanto, este elevará paralelamente sus posibilidades educativas y creativas. Es decir, los resultados sugieren que las estrategias didácticas digitales se relacionan con los niveles altos de fluidez oral y con la reducción del temor a expresarse en público, este punto puede ser indagado en futuros estudios con diseño explicativo.

El estudio no solo busca mejorar la dicción, sino potenciar la competencia comunicativa multimodal al convertir a CapCut en un laboratorio de fluidez, transformamos el tiempo de pantalla en tiempo de aprendizaje significativo. En Lima 2025, no es prohibir el algoritmo, sino hackearlo para que la voz de nuestros estudiantes de secundaria sea escuchada con claridad, ritmo, y, sobre todo, confianza.

Culminamos con la siguiente reflexión: “Si el celular es el nuevo cuaderno, entonces CapCut” puede ser el nuevo espejo de la voz: cuando los estudiantes escuchen con ojos críticos, su fluidez deja de ser virtual y se vuelve realidad”.

### Conclusiones

En conclusión, el uso CapCut como herramienta de edición de relatos animados cortos actúa como un dispositivo de mediación estética y cognitiva. Se evidenció que los estudiantes que usaron CapCut para la edición no lineal de la voz mostraron niveles altos en continuidad y ritmo de expresión oral. Dicho hallazgo podría deberse a que este recurso favorece una oportunidad del error como aprendizaje. La integración de relatos en el aula de una institución educativa estatal demuestra que la fluidez oral está estrechamente ligada a la seguridad emocional.

Por otro lado, se identificó una relación inversa entre el uso del CapCut y los niveles de

ansiedad comunicativa autorreportada, lo que permite sugerir que trasladar la evaluación a escenarios digitales conocido podría estar asociado a una menor noción de amenaza. Este permite que el estudiante experimente con su prosodia y entonación de forma lúdica, logrando que la fluidez deje de ser una presión externa y se convierta en una habilidad internalizada.

Esta investigación establece un precedente fundamental para las instituciones educativas públicas en plena era post-digital: la tecnología no debe ser un fin sino “Edu-Entretenimiento” (Edutainment). Con esto se ha demostrado que transformar el consumo pasivo de redes sociales “prosumisión de contenidos académicos” eleva las competencias comunicativas y creativas, preparando al adolescente no solo para hablar, sino para comunicar con propósito en un entorno multimodal.

Ante los resultados de fiabilidad de los instrumentos muestran que ambos coeficientes presentan valores de alfa de Cronbach superiores al 0.80, lo que indica una buena fiabilidad interna entre ítems que miden cada constructo, reflejando una buena consistencia en las respuestas de los encuestados. Estos resultados reafirman que existe relación estadísticamente significativa en ambas variables para la mejorar la fluidez oral en los estudiantes.

## Referencias

- Arispe, C., Yangali, S. Guerrero, M. & Lozada, L. (2020). La investigación científica. UIDE.
- Bruner, J. (1999). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Downes, S. (2010). *Learning networks and connective knowledge*. En S. Downes, *Learning networks and connective knowledge*. IGI Global. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-729-4.ch001>
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Comisión Europea.
- Gómez, E. (2020). Análisis correlacional de la formación académico-profesional y cultura tributaria de los estudiantes de Marketing y Dirección de Empresas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(6), 478-483. Documento en línea. Disponible [https://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000600478](https://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000600478)
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Holisah, H., Atikah, C. & Rusdiyani, I. (2023). Desarrollo de la aplicación Capcut en el aprendizaje de ciencias naturales y sociales para la escuela primaria. *Andamiaje: Jurnal Pendidikan islam dan Multikulturalisme*, 5(2), 271-292. Documento en línea. Disponible [10.37680/scaffolding.v5i2.2870](https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i2.2870)
- Horche, R. & Marco, M. (2008). *El concepto de fluidez en la expresión oral*. Instituto. Cervantes de Río de Janeiro.
- Hymes, D. (1972). *On communicative competence*. Penguin Books.
- Kress, R. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.4067/s071795022017000100037>
- Pacagnini, J. (2023). Estructuras concesivas y prosodia: su enseñanza en el aula de español como segunda lengua. *Cuadernos de la Alfal*, 15(2), 65-82. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.5935/2218-0761.20230018>
- Pahmi, P., Deng, L., & Syafwin, M. (2022). Using the Capcut Application as A Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 1(1), 1-13. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.55849/jiiet.v1i1.37>
- Perea, V., Ladera, V. & Rodríguez, A. (2005). *Fluencia de acciones en personas mayores*. Psicothema
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. Elearnspace. Documento en línea. Disponible <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>
- Syamsuddin, N., Nurjannah, S., Sulfasyah, A. y Hasmawati, G. (2023.a). Eficacia de la ayuda basada en un estudio científico. Enfoque para mejorar la literatura numérica. Habilidad de inteligenciade estudiantes de quinto grado de la escuela primaria. *Revista internacional de investigación y revisión*, 10(10), 28-36. Documento en línea. Disponible [https://www.researchgate.net/publication/375632239\\_Effectiveness\\_of\\_Hand-Out\\_Based\\_on\\_a\\_Scientific\\_Approach\\_in\\_Improving\\_the\\_Numeracy\\_Literacy\\_Skill\\_of\\_Class\\_V\\_Elementary\\_School\\_Students](https://www.researchgate.net/publication/375632239_Effectiveness_of_Hand-Out_Based_on_a_Scientific_Approach_in_Improving_the_Numeracy_Literacy_Skill_of_Class_V_Elementary_School_Students)
- Syamsuddin, N., Tahir, H., Syamsunir, S., Hasanuddin, H. y Hermansyah, S. (2023.b). Influencia de la aplicación CapCut en el



---

rendimiento del aprendizaje de las TIC.  
*Horizonte de investigación*, 3(4), 300–307.  
Documento en línea. Disponible  
<https://doi.org/10.54518/rh.3.4.2023.140>

Tharp, G., Estrada, P., Dalton, S. & Yamauchi, L.  
(2002). *Transformar la enseñanza: Excelencia, equidad, inclusión y armonía en las aulas y las escuelas*. Paidós.

Vygotsky, S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.  
Harvard University Press.