

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO  
ESCUELA DE POSGRADO**



**Comunidad de creadores de contenido para potenciar la competencia  
investigativa en estudiantes del séptimo nivel de educación básica regular**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**AUTOR**

**Jose Luis Geanpierre Lopez Lluen**

**ASESOR**

**Kelita Ytamar Rodriguez Rojas**

**<https://orcid.org/0000-0002-7466-0779>**

**Chiclayo, 2024**

**Comunidad de creadores de contenido para potenciar la  
competencia investigativa en estudiantes del séptimo nivel de  
educación básica regular**

PRESENTADA POR

**Jose Luis Geanpierre Lopez Lluen**

A la Escuela de Posgrado de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN  
Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Fiorela Anai Fernandez Otoyá  
PRESIDENTE

Osmer Agustin Campos Ugaz  
SECRETARIO

Kelita Ytamar Rodriguez Rojas  
VOCAL

## **Dedicatoria**

A Yuri Dany Monteza Alcántara, Maritza Flor Lluen Guerrero y José Luis López Céspedes:  
La luz de sus almas ha iluminado cada página de esta tesis. Son el amor y la fuerza que sostienen mi mundo. A ustedes, mis eternos pilares, les dedico este logro. Con todo mi corazón, gracias.

E indiscutiblemente hacer mención a mis compañeros de grupo de toda la maestría quienes me guiaron y enseñaron el trabajo en equipo y, sobre todo, me motivaron a seguir en este camino. Muchas gracias a Lenin Alarcón Reyna, Nancy Corrales Idrogo, Maria José Llanos Samamé y Marcia Flores Acosta.

## **Agradecimiento**

Destaco el apoyo constante a mi asesora de tesis, Kelita Ytamar Rodríguez Rojas, quien me guio, corrigió, retroalimentó y validó mi proceso de investigación. Siempre estuvo al pendiente de la mejora continua en las fases de la tesis para alcanzar excelentes resultados, sin duda, mi agradecimiento infinito.

Asimismo, agradecer a mi profesor de Seminario de Tesis I y II, Dr. Osmer Agustín Campos Ugaz. Él con su paciencia, didáctica y estrategias ayudó esmeradamente en el diseño y la estructuración del presente informe de tesis.

Y, desde luego, también hacer mención honrosa a los magísteres y doctores que validaron el instrumento y propuesta de investigación.

## Tesis José López

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>13%</b>	<b>13%</b>	<b>3%</b>	<b>3%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>tesis.usat.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>ciencialatina.org</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>revistas.usat.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>www.researchgate.net</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>www.siteal.iiep.unesco.org</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>zenodo.org</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>ri-ng.uaq.mx</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

## Índice

<b>Resumen .....</b>	<b>5</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>6</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>7</b>
<b>Revisión de literatura.....</b>	<b>9</b>
<b>Materiales y Métodos .....</b>	<b>15</b>
<b>Resultados y discusión.....</b>	<b>27</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>36</b>
<b>Recomendaciones.....</b>	<b>36</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>38</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>43</b>

## Resumen

Investigar es un acto cognitivo, metacognitivo, emocional y actitudinal que se debe enseñar desde la escuela básica. En este sentido, los estudiantes que egresan de colegios públicos o privados deben tener un perfil investigador destacado para que se enfrenten a los retos de la globalización. Ante ello, se desarrolló la propuesta «Comunidad de creadores de contenido» para potenciar la competencia investigativa y digital en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria. Para obtener los datos correspondientes se creó un cuestionario digital, el cual contó con 27 preguntas alineadas a las dimensiones del modelo instruccional ADDIE. Se encuestó a 137 estudiantes entre las edades de 15 a 17 años de instituciones educativas. Como resultado, se obtuvo que los estudiantes tienen una predisposición para la investigación, sin embargo, no saben formular una problemática, plantear bases teóricas, proponer soluciones y socializarlas. En otras palabras, no se enseña a consciencia la investigación en las escuelas, por el contrario, solo se hace una necesidad para aprobar un curso, obviando el trabajo interdisciplinar, el aprendizaje basado en la investigación y el aprendizaje basado en proyectos. Por tanto, para enseñar y aprender a investigar, es de suma importancia que el docente o líder académico inicie desde la presentación de un problema, del ensayo-error y de la experimentación de la teoría con la realidad. Siendo los estudiantes los principales gestores de la información para posteriormente proponer estrategias de alto impacto. Además, de crear comunidades donde se involucren cinco roles: líder, redactor, prosumer educativo, diseñador y ensamblador.

**Palabras clave:** Comunidad de creadores de contenido; Investigación académica; Tecnologías de la información y comunicación; Diseño instruccional; Educación básica regular

## Abstract

Researching is a cognitive, emotional and attitudinal act. Students who graduate from public or private schools must have an outstanding research profile so that they can face the challenges of globalization. Given this, the proposal “Community of content creators” was developed to enhance investigative and digital competence in 4th and 5th grade high school students. To obtain the corresponding data, a digital questionnaire was created which had 27 questions aligned to the dimensions of the ADDIE instructional model. 137 students between the ages of 15 and 17 from public and private schools were surveyed. The results showed that students have a predisposition for research, however, they do not know how to formulate a problem, propose theoretical bases, propose solutions and socialize them. In other words, research is not consciously taught in schools, on the contrary, it is only a necessity to pass a course, ignoring interdisciplinary work, research-based learning and project-based learning. Therefore, to teach and learn to research, it is of utmost importance that the teacher or academic leader starts from the presentation of a problem, from trial-error and from the experimentation of theory with reality. Students are the main managers of information to subsequently propose high-impact strategies. In addition, creating communities where five roles are involved: leader, editor, educational prosumer, designer and assembler.

**Keywords:** Community of content creators; Academic research; Information and communication technologies; Instructional design; Regular basic education

## Introducción

A raíz de la expansión de la tecnología y la internet se comenzaron a generar redes de investigación, donde la presencialidad no era el único medio de reencuentro, sino también la virtualidad. Desde este contexto, se volvió útil la investigación en red, a partir de la colaboración científica y la publicación de una serie de información, ya sea en editoriales, revistas, congresos, simposios, etc. Con respecto a ello, la UNESCO (2021) en su informe sobre la ciencia indicó que en el 2018 se dataron 8,854 millones de investigadores lo que significó un crecimiento del 20 % durante ese tiempo. Para el 2019, fue un 21 % en comparación con el año 2015; además creció un 24 % a nivel mundial con respecto a la colaboración científica. Sin duda, estas estadísticas rescatan la proyección de la nueva enseñanza educativa y la generación de aprendizajes, siendo la investigación un nuevo concepto transformacional del conocimiento del siglo XXI.

En este contexto de desarrollar la investigación surgieron otros estudios, entre ellos el de Cuevas, Hernández, Leal & Mendoza (2016), quienes encuestaron a 74 docentes para saber cómo enseñan la investigación en aulas y cuáles son los problemas que tienen los estudiantes. Ellos resaltaron que los discentes tienen mayor dificultad al analizar la información, la creación de preguntas o hipótesis, como también la creación de dispositivos o modelos de propuesta. En otros términos, el alumnado tiene serias consecuencias con la profundización de la investigación desde el campo metodológico. Pero eso no fue lo suficiente, sino que también se encuestó a los directivos de dichas instituciones, en lo que el 81.1 % mencionó que están interesados en realizar actividades relacionadas con la investigación y la ciencia, pero que no siempre es una práctica recurrente. Sin duda, en una comunidad educativa que no tenga como eje central la investigación, es poco probable que los docentes planifiquen sus clases orientadas a ese propósito. Desde luego, la visión y misión institucional, al igual que la programación curricular, son esenciales para destacar campos temáticos ligados al desarrollo de la ciencia en espacios de aprendizaje.

En consiguiente, surge la necesidad de que los estudiantes se conviertan en potenciales investigadores y que utilicen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con fines educativos. Skryabin et al. (2015); Rodríguez y García (2013); Pérez (2017) y Camargo et al. (2015), en sus respectivos estudios, concluyeron que hay dificultad para integrar la competencia investigativa con la digital sobre todo en los discentes. Para resolver dicha problemática, George y Salado (2019) enumeraron un conjunto de habilidades que se deben desarrollar: la obtención, la selección, la gestión de la información, incluyendo el uso de herramientas para analizar la documentación; y, posteriormente, la socialización y publicación de los productos creados en medios digitales. Para ello, se deben trabajar en aula dos competencias: digitales e investigativas, a partir del uso de recursos tecnológicos que les permitan buscar, seleccionar, organizar y analizar la información (George & Salado, 2019).

Una alternativa más reciente al incentivo de la ciencia fue la Revista de Investigadores Emergentes (JEI) financiada y patrocinada por la American Federation of Teachers (Federación Americana de Profesores, 2017). Esta revista es sin fines de lucro y su público objetivo son estudiantes de secundaria y preparatoria. Además, sirve como una fuente de publicación y retroalimentación constante a sus estudios científicos. Con ello, se buscó que los discentes desarrollaran sus habilidades científicas y que se convirtieran en una generación del conocimiento en red. Uno de los casos destacables fue el de Suvir Mirchandani, quien propuso una nueva fuente tipográfica, denominada Garamond, para reducir el consumo de tinta en la impresión de folletos. Su estudio se publicó en la revista JEI en 2014. En conclusión, se destacó que los jóvenes no están incapacitados para resolver las problemáticas de su entorno; más bien, son científicos en potencia que pueden crecer y que diversas compañías deberían incentivar estas prácticas para lograr cambios significativos en la sociedad.



Carneiro (2010) manifestaba que las tecnologías generan revoluciones en tres ámbitos: sociedad, cultura y economía. Ello se puede apreciar en la metodología *m-learning* donde se utilizan recursos abiertos de la web para buscar, editar, crear y difundir información con fines educativos. Domínguez et al. (2018) mencionaron que es importante que el docente desarrolle el diseño instruccional para que los contenidos programados en la planificación sean adaptables a la realidad estudiantil, inclusive con el uso de herramientas digitales para potenciar las diversas áreas que se requiera enseñar. Otro teórico es Ortega (2020) que en su investigación *Modelo instruccional idea: una propuesta para el diseño de programas formativos en línea*, desarrollado en México, destacó el modelo instruccional de Belloch (2013) denominado ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación). En su explicación de las fases, empezó por el análisis donde se define el problema, se examinan las limitaciones del proyecto, se identifican las necesidades y se determinan los objetivos. Luego, está el diseño donde se plantea la estrategia para el desarrollo de la instrucción, el cual se define como el orden del contenido, y es ahí donde se comienzan a planificar las actividades mediante recursos tecnológicos. En el desarrollo, se crean los contenidos para luego continuar a la implementación y, finalmente, ser evaluado (Domínguez et al., 2018).

En perspectiva con la contextualización internacional, se destaca un alto avance en la necesidad de formar a docentes y estudiantes en las competencias investigativas y digitales, además del aporte del diseño instruccional y del método ADDIE para la transformación del contenido a partir del uso de las TIC. Sin embargo, a nivel nacional y local, se aprecia una baja demanda en la aplicación de instrumentos de recolección de datos para obtener estándares de niveles de investigación en Educación Básica Regular. Esto se reafirma, a partir de una exhaustiva búsqueda bibliográfica en dos portales clave para la estadística educativa del Perú, estos son los siguientes: Estadística de Calidad Educativa (ESCALE) y el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). En dichos portales no se identificaron estudios sobre el nivel de investigación en educación básica, solo se apreció en nivel superior a partir de los trabajos y publicaciones en revistas, repositorios, etc. Aparte de ello, es preocupante la carencia del involucramiento de las TIC en la educación básica en sus tres niveles (inicial, primario y secundario), ya sea por problemas de conexión, carencia de algún dispositivo tecnológico, falta de disposición por parte del docente para enseñar con fines críticos e investigativos, motivos personales o falta de conocimiento.

En definitiva, para futuros estudios se aconseja que la intervención digital e investigativa parta de la necesidad de una mayor inversión, capacitación, infraestructura y accesibilidad a los recursos para toda la planta docente y estudiantil, con el fin de mejorar la calidad educativa. La presente investigación buscó diseñar una propuesta metodológica interdisciplinaria que integrara la competencia 28, «Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC», con la competencia investigativa, la cual forma parte del área curricular de Ciencia y Tecnología. Londoño (2011) la definió como un proceso paulatino en el cual el estudiante desarrolla aptitudes y capacidades que se demuestran en su desempeño, permitiéndole acceder, crear y difundir contenido fiable.

Por consiguiente, después de todo este planteamiento, surgió la pregunta problema: ¿cómo potenciar la competencia investigativa en estudiantes del séptimo nivel de secundaria? En respuesta, se planteó un objetivo general: diseñar un programa de comunidad de creadores de contenido para potenciar la competencia investigativa en estudiantes de 4.º y 5.º de secundaria. Y para llegar a esto, se consideraron dos objetivos específicos: primero, diagnosticar el nivel actual de la competencia investigativa; y segundo, determinar las características fundamentales del programa denominado Comunidad de creadores de contenido para potenciar la competencia investigativa. Este último objetivo se justificó utilizando la metodología ADDIE con un enfoque de diseño instruccional que enfatiza la teoría del conectivismo.

## Revisión de literatura

En este segmento de la investigación, las bases de datos consultadas fueron Proquest y Scopus. Los resultados obtenidos se filtraron según el criterio de temporalidad, abarcando desde 2013 hasta 2022. Se consideraron ocho antecedentes, tanto internacionales como nacionales, que reflejan la participación de las tecnologías y el diseño instruccional para potenciar la competencia investigativa en la educación básica.

### Antecedentes del estudio

A raíz de la pandemia, surgió la necesidad de incrementar la investigación educativa a través del acceso de los docentes a las clases virtuales y al manejo de las TIC. Ante ello, la investigación de Infante et al. (2022) tuvo como objetivo describir la complejidad de la enseñanza de la investigación en tiempos del COVID-19. La población estuvo dividida en hombres con un 49.1 % y mujeres con un 54.1 %, a quienes se les aplicó un cuestionario. Los resultados indicaron que la mayoría de los docentes perciben la necesidad de manejar herramientas virtuales para una mejor enseñanza de la investigación, pero no se obvian los procesos de enseñanza que abarcan la presencialidad.

Por su parte, la investigación de Fuster et al. (2022) tuvo como objetivo explicar los factores que conforman las capacidades investigativas cognitivas. El enfoque del estudio fue mixto con diseño de triangulación concurrente, lo cual permitió corroborar datos cualitativos y cuantitativos. La muestra estuvo conformada por 303 estudiantes de nivel superior de una institución educativa pública. Se aplicó un análisis exploratorio y una entrevista semiestructurada, cuyos resultados determinaron que la metodología docente se encuentra en un 29 % y la formación inicial investigativa en un 16 %. La capacidad investigativa que necesita mayor atención fue la ética en la investigación. Se concluyó que los estudiantes tienden a buscar, elegir y argumentar la información a partir de los antecedentes y la situación problemática, pero se obvian los demás procesos de la investigación.

A su vez, en la Universidad ECOTEC de Ecuador, Verdezoto et al. (2022) llevaron a cabo una investigación cuyo objetivo general fue fortalecer la capacidad investigativa de los estudiantes mediante una concepción teórica-metodológica por parte del docente, al vincular las experiencias, técnicas y necesidades de la población. El enfoque fue cualitativo de alcance correlacional, cuya hipótesis fue que la influencia de la metodología de proyectos y la guía del docente tutor son la clave para el desarrollo de competencias. La población estuvo constituida por un docente de la asignatura de *Metodología de la Investigación* por modalidad de trabajo completo y 160 estudiantes, a los cuales se le aplicó un test pedagógico. Los resultados arrojaron que el 64 % de estudiantes no habían desarrollado habilidades investigativas antes del proyecto de investigación. A pesar de ello, consideraron que es de suma importancia adquirir habilidades investigativas en el nivel superior, con un 88 % de aceptación. En conclusión, la actividad investigativa se sintetiza en un proceso reflexivo, sistemático, controlado y crítico; para ello, se debe trabajar con el método basado en proyectos.

En cambio, la investigación desarrollada por Fernández et al. (2021) abarca el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje de las ciencias. Se recogieron y analizaron las valoraciones que futuros maestros hacen de la propuesta formativa en didáctica de las ciencias, por lo que pasaron por un curso de inducción titulado: *Aprender a enseñar ciencias en primaria* (APENCIP). La metodología empleada es de investigación-acción con integración de estrategias basadas en la investigación profesional y el contraste con la práctica innovadora. La muestra aplicada fue a 30 estudiantes bajo una enseñanza basada en problemas. Los resultados mostraron que estos discentes diseñaron propuestas científicas basadas en la investigación. Asimismo, destacaron la importancia de integrar a los cursos ciertas estrategias vinculadas a la realidad, como el análisis de vídeos y la aplicación de campo. Por tanto, se concluyó que se

debe enseñar las ciencias siguiendo un enfoque formativo e involucrar los elementos de la funcionalidad y aplicabilidad de los aprendizajes.

A diferencia de la investigación anterior, la de Rodríguez (2019) contribuyó a un mayor conocimiento sobre el impacto del liderazgo educativo, cuyo horizonte son los retos de la educación digital actual, mediante la creación de programas en línea que sean adaptativos, creativos y de libre acceso. En la solución indicó que los programas deben tener un diseño ADDIE que responda a las necesidades de los estudiantes. Posteriormente, se debe capacitar a los docentes de la Facultad y a los administradores. También, generar alianzas con otras organizaciones que potencien el desarrollo de dichos contenidos. De todo ello, se encarga el líder digital educativo, quien debe coordinar eventos educativos innovadores, gestionar proyectos tecnoeducativos con prácticas novedosas para redactar propuestas.

Por otra parte, en España, se desarrolló una investigación por parte de Corcelles et al. (2017), cuyo objetivo general fue describir una propuesta de enseñanza de escritura académico-científica basada en la revisión colaborativa. La muestra estuvo constituida por 48 estudiantes de 4.º grado de educación universitaria. A ellos se les aplicó una encuesta durante y después de la escritura del artículo de investigación. Los resultados arrojaron que los discentes perciben a la investigación como una herramienta de participación en su comunidad universitaria, pero también afecta a la estabilidad emocional por falta de la gestión del tiempo y las dificultades al encontrar la información. En conclusión, la didáctica de la investigación debe reunir los procesos de revisión colaborativa y las ayudas proporcionales otorgadas por el tutor-investigador.

De forma similar, en la Universidad de Barcelona, los investigadores Rubio et al. (2016) desarrollaron un estudio. El objetivo general fue conocer la autopercepción de dominio que tienen los estudiantes de las competencias investigativas. La población fue de 109 discentes, lo que representó el 60.15 % de alumnos matriculados. Los resultados arrojaron que los estudiantes tienen una percepción medio alta sobre las competencias investigativas (recolección de información y escritura) y una percepción baja en la búsqueda de fuentes bibliográficas especializadas, citación y técnicas de recojo de información desde un nivel académico. Esto último es una problemática latente por que enfatizar.

En lo que respecta a las TIC para uso educativo, *Articulate 360* les brinda a los desarrolladores web plataformas *e-learning*, bajo el uso de ciertas herramientas adaptables a cada tipo de proyecto. Son ocho aplicaciones que forman parte de su paquete, las cuales tienen un sistema responsivo y flexible a teléfonos inteligentes, tabletas y dispositivos electrónicos. Los diseñadores agregan textos y medios a través de bloques de aprendizaje que conforman módulos o lecciones personalizadas que favorecen al usuario la experiencia de navegación, acceso y publicitación de la información. Otra de las ventajas es que incluye un Content Library que permite utilizar plantillas e imágenes de libre acceso. Y, por último, se encuentra el *Articulate Review* que permite a los expertos o creadores de contenido revisar los comentarios que le generan los usuarios.

Por último, en Colombia se llevó a cabo una investigación por parte de Rojas y Méndez (2013), cuyo objetivo general fue incorporar cambios en el modo social de producir, apropiar y utilizar la pedagogía de la investigación de forma didáctica. Se aplicó el estudio en 192 estudiantes durante tres semestres académicos. El medio fue el uso de una plataforma virtual. Los resultados fueron positivos porque se logró que los docentes desarrollaran la capacidad para conducir el proceso de enseñanza de la investigación, así como para utilizar las TIC en el apoyo al aprendizaje.

## Bases teóricas

### *El aprendizaje basado en la investigación*

La investigación de las competencias surge con el norteamericano Noam Chomsky, quien distingue dos términos: competencia y actuación. Desde su perspectiva, la competencia es abstracta, es una aptitud, algo que forma parte de la mente del individuo y lo aplica en determinados contextos mediante su actuación, es decir, la parte práctica (Chomsky, 1965). Posteriormente a esta concepción, surgieron otros enfoques: el constructivismo, el andamiaje y la inteligencia analítica y creativa propuesta por Sternberg. En la actualidad, el modelo educativo predominante es la socioformación, cuyo autor epistémico es Tobón.

Entonces, cuando se aborda la competencia desde el punto de vista educativo, se define como un conjunto de habilidades, saberes y capacidades que el estudiante adquiere de manera progresiva. Es así que el Estado peruano, desde el actual currículo educativo, formula alrededor de 31 competencias que el docente debe enseñar y ejercitar para que el estudiante logre los perfiles de egreso establecidos. Pero para el presente estudio se destacan dos competencias (una específica y otra genérica): «indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos» y «gestiona su aprendizaje de manera autónoma» (Ministerio de Educación [MINEDU], 2016). La competencia específica tiene dos enfoques importantes a resaltar: la indagación y la alfabetización científicas y tecnológica. La finalidad de ambas competencias es que el discente empiece en el mundo de la ciencia a partir de la observación, indagación y que mediante ello formule problemas que le permita buscar información y lo comprenda para proponer futuras soluciones. Con ello, se busca que el egresado de educación básica obtenga las capacidades necesarias para la vida universitaria, ya que es ahí donde la investigación se convierte en un pilar importante.

Dicha competencia tiene las siguientes capacidades: problematiza situaciones para hacer indagación, diseña estrategias, genera y registra datos o información, analiza datos e información, evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. Y de forma adaptativa y significativa es resaltante destacar los desempeños que se deben trabajar para estudiantes de 4.º y 5.º de secundaria. Estos son los siguientes: formulación de problemas a través de preguntas; proponer y fundamentar estrategias para observar, manipular y medir las variables, además de corroborarlas; obtener, organizar y representar la información de datos cualitativos y cuantitativos; explicar las relaciones de causalidad y correlación entre las variables a partir de los datos obtenidos; finalmente, explica el fundamento, procedimiento y producto de indagación a partir de conclusiones basadas en el método científico (MINEDU, 2016).

A raíz de esta necesidad de incrementar la investigación en las escuelas, surge un nuevo enfoque que es el Aprendizaje Basado en Investigación (ABI), el cual tiene sus inicios desde el cuestionamiento de Ernest Boyer (educador norteamericano), quien establece que hace falta dar oportunidades de participación a los estudiantes en actividades de investigación (Torres, 2012). En apoyo a esta idea, Torres (2002) indica que el objetivo del ABI es preparar al sujeto para los retos de la vida, desde problemáticas contextuales, donde él busque alternativas de resolución aplicando habilidades comunicativas y reflexivas. Asimismo, Maldonado et al. (2007), lo definen como «un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que se aplican en el desempeño de una función productiva o académica» (p. 5).

Núñez (2019) genera una definición más amplia del ABI, ya que empieza por los componentes de integración, los cuales son el cognitivo, metacognitivo, la motivación y condiciones personales. Luego, destaca el contexto con el que se relaciona como es el académico, laboral y profesional. También menciona que este enfoque se relaciona con la investigación científica y su método, incluyendo a la tecnológica. Por último, es de suma importancia el trabajo en equipo y la interdisciplinariedad a través de proyectos educativos. Sin embargo, para que estos se ejecuten de forma eficiente en las escuelas de educación básica,

D'olivares y Casteblanco (2019) concluyen que el sistema educativo debería dejar de ser transmisionista, repetidor y conservador para que no restrinja las capacidades de pensar y dar soluciones a los problemas en contexto.

El ABI tiene tres momentos para desarrollar el aprendizaje: inicio, es aquí donde se genera el conflicto cognitivo que parte de una situación problemática o significativa y se da una hipótesis o futura propuesta de solución; el desarrollo, donde se da un acercamiento al estado del arte o del procesamiento de la información, para ello se investiga y se consolida el conocimiento; y, finalmente, el cierre donde se ejecutan las estrategias de mejora y se resuelve el problema (Ruiz & Estrada, 2021). De esta forma, el estudiante aprende de forma analítica, creativa fortaleciendo habilidades no solo comunicativas e investigativas, sino socioemocionales. Además, se puede inferir que el aprendizaje basado en investigación es aplicable a cualquier otra disciplina y se puede utilizar como complemento de otras técnicas didácticas: aprendizaje orientado a proyectos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje colaborativo, métodos de casos, aula invertida, *lessonstudy*, entre otras (D'olivares & Casteblanco, 2019).

### ***La vinculación digital para el aprendizaje***

En la actualidad, hay varios desafíos en la educación, uno de ellos es mejorar los procesos de aprendizaje mediante el uso de la tecnología. Es así que Gamarra (2021) precisa que el rol del docente recae en sus expectativas y en sus funciones destacando la adaptación, la toma de compromisos para asumir retos y la capacidad de innovar constantemente. Desde este campo, el docente debe ser un diseñador creativo de las actividades de aprendizaje que genere el desarrollo de las competencias, las cuales forman parte del currículo educativo (Jiménez, 2015).

Siempre se ha cuestionado el término competencia, la cual es una palabra polisémica, y desde el sentido educativo según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2013) lo define como conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y, sobre todo, que contiene disposiciones cognitivas, sociales, afectivas y motoras. En general, una competencia es un saber integral donde el estudiante demuestra sus capacidades adquiridas a lo largo de un periodo educativo y sabe resolver situaciones propias de su contexto. A ello se le denomina contextos nuevos o retadores, siendo actualmente la innovación educativa a través de la implementación de las herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje. Y para promoverlo en las aulas virtuales se debe considerar tres dimensiones: uno, el conocimiento y uso de aplicaciones informáticas; dos, el manejo de información hipertextual y multimedia; tres, desarrollar en los estudiantes una actitud crítica y reflexiva para valorar la información disponible en la red (Guzmán et al., 2022).

Es así que los currículos actuales están promoviendo una enseñanza desde los espacios digitales o también conocidos como Espacios Abiertos de Aprendizaje (EAA). Calderón (2020) enfatiza que si el docente quiere implementar metodologías activas basadas en las tecnologías debe entender que virtualizar un curso o programa debe orientar a que el material sea didáctico, llamativo, que forme parte del diseño curricular desde una visión pedagógica y planificadora y que tenga un buen sustento epistémico que oriente el proceso metodológico. Con respecto a la cita anterior, es factible esclarecer que el presente estudio se concebirá en un enfoque por competencias, a pesar de que la competencia investigativa en el currículo educativo peruano, aún no es tan convincente, pero sí tiene la indagación presente para desarrollar estos procesos investigativos. Además, ello se correlaciona con la competencia de la lectura, escritura y expresión oral. Inclusive, el producto final que será una revista digital interactiva tendrá un diseño instruccional que se dividirá en grupos: los redactores, *influencers* educativos, los

diseñadores gráficos o multimedia y el ensamblador, todo ello guiado por el liderazgo docente y el conectivismo (Buitrago & Sánchez, 2021).

La plataforma a utilizar para acompañar el proceso de alfabetización digital y el diseño instruccional será *Rise*, cuyo programa es de naturaleza *e-learning* «aprendizaje en línea o educación virtual» (García, 2005) y forma parte de *Articulate 360*. Además, esta aplicación cumplirá con las cuatro características básicas para generar un entorno de aprendizaje virtual propuestos por Boneu (2007). La primera es la interactividad, siendo los estudiantes conscientes de su proceso de formación a través de la creación de contenidos digitales. Segundo, la flexibilidad, el cual *Rise* cumple con ello porque está basada en el sistema de diseño responsivo, es decir, adaptativo a diversos formatos móviles o electrónicos. Tercero, la escalabilidad, siendo útil para agregar comentarios y que varios usuarios accedan a la revista social e institucional mediante un enlace compartido, además al ser un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) se adapta a otras plataformas. Cuarto, el aplicativo cumple con la estandarización porque es disponible para organizaciones, instituciones, entre otras empresas educativas que vean en el producto un alcance de mejora para los estudiantes como creadores de contenidos digitales. Aquello depende del contexto y la infraestructura colegial.

Sin duda, la metodología docente, la didáctica empleada, el diseño de las actividades de aprendizaje y la inserción digital de *Rise* para la producción y difusión de material multimodal, a través de una educación virtual, garantizará que los estudiantes alcancen competencias socioafectivas, investigativas y comunicativas, siendo saberes estipulados en la formación integral en el área de Ciencia y Tecnología y Comunicación. A partir de ello, se destaca el aprendizaje en línea que según Pérez (2020) enfatiza que para que se desarrolle como tal, los estudiantes deben tener un dispositivo que esté conectado a la red, sepa utilizar herramientas digitales, además de ser compatibles con sus dispositivos y sean accesibles para difundir el producto. Por tanto, es indiscutible, para los docentes actuales, pensar en cómo enseñar a través de otros métodos, siendo el conectivismo una teoría importante en los últimos tiempos.

Como ya se ha mencionado, el fundador del conectivismo es Siemens (2004), quien lo define como un proceso cíclico donde el conocimiento de la persona se va construyendo en forma de una red que alimenta o difunde lo creado a organizaciones e instituciones, y ellas retroalimentan a la red general promoviendo un aprendizaje colectivo en línea. Otro sustento que respalda esto es el diseño instruccional a partir de este enfoque, el cual alberga diversos campos. Entre ellos se destaca la tecnología educativa, la evaluación, el material didáctico, los participantes, el currículo y la modalidad educativa (Prado, 2021).

### ***El modelo ADDIE para el diseño instruccional y la investigación***

Conforme al desarrollo del marco teórico, es este subtítulo importante para clarificar las teorías de la variable dependiente e independiente del presente estudio. La tesis tiene como objetivo proponer un programa de comunidades de creadores de contenido digitales, cuyo sustento teórico es Siemens con el conectivismo y el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación) desde la estructuración de las actividades de aprendizaje, ya que es genérico, flexible y adaptable (Williams et al., como se cita en Esquivel, 2020). Este programa resolverá un problema, es decir, una deficiencia, la cual es la competencia investigativa, siendo una variable con poca intervención en las instituciones educativas públicas y privadas de educación básica regular. Para ello, se considera al Aprendizaje Basado en la Investigación (ABI), cuyo modelo se inscribe en el marco de la socioformación desde un enfoque por competencias: indaga, lee, escribe y expresa.

El modelo ADDIE es un acrónimo, a continuación, se detallará cada aspecto para que al momento de diseñar el instrumento se tengan en cuenta estos procesos. El análisis alberga tres elementos: el alumnado, el contenido y el entorno; en otras palabras, se realiza un diagnóstico previo de la necesidad de diseñar una estrategia de solución a las deficiencias encontradas en los estudiantes. Es por ello, que el análisis es una etapa crucial para que el diseño se ajuste al discente. En seguida, está el diseño, es aquí donde se da forma al programa a partir de principios didácticos sustentado en una epistemología acerca de la metodología, la didáctica, los cuales forman parte de la pedagogía. Posteriormente, está el desarrollo, y al ser un modelo flexible, es aquí donde se ejecutarán actividades para investigar, procesar la información, producir contenido digital (texto, vídeo, podcast y entrevistas) y, finalmente, se construyan formatos para la digitalización en la plataforma *Rise*. Todo ello será revisado por el líder. Luego, está la implementación, donde todo lo investigado, planificado, redactado y producido se emigra a una plataforma digital, siendo esta fase esencial para la participación activa de todos los equipos de trabajo para interactuar eficazmente con la herramienta y así se conviertan en creadores de contenido digitales (Maribe, como se cita en Esquivel, 2020). Por último, está la evaluación. Una vez que el programa está implementado y difundido, se deberá observar la aceptabilidad, la estadística de visita y los comentarios para que a través de la retroalimentación se mejore el contenido, el cual será publicado constantemente, que será parte de una revista institucional.

### ***La creación de comunidades de contenido***

La comunidad de creadores de contenido tiene sus inicios epistémicos con McLuhan y Nevit (1972) y también Toffler y Martín (1990), ellos añadieron el término «usuario» y cómo este se convierte en consumidor, productor y educador de otras personas. En otras palabras, destacan el término «prosumer». Según Boschma (2008), estos se definen como consumidores aficionados de los medios de comunicación, entre ellos destaca las páginas web, weblogs, entre otros que son de comunicación masiva. Pero no solo es el compartir publicación y acceder a ella, sino también que Marsh (2014) orienta al prosumer a la interacción y colaboración multimodal, es decir, el intercambiar textos, crear y producir contenido multimedia y gráfico con el objetivo de enseñar, entretener, educar.

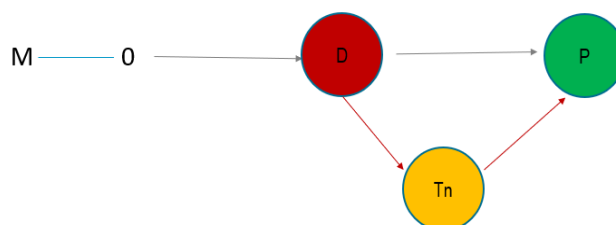
Para comenzar a hablar del prosumer es conveniente rescatar el término «nativo digital» que nace con Prensky (2001). A este nativo se le conoce como aquel niño que nació en el 2021 y está sujeto a las herramientas digitales y que mediante su manipulación asimilan estímulos, aprenden y manejan las herramientas. Es este grupo que, a través de la internet, encuentra un espacio de libertad expresiva, autorrealización y oportunidad de crear comunidad digital (Bruns, 2006; McLuhan & Nevit, 2011). Años atrás, García et al. (2007) realizaron un análisis del comportamiento de los creadores de contenido, siendo un elemento indispensable la originalidad y la extracción de información de otras fuentes. Además, combinan otros formatos como vídeos, audios, fotografía, documentos o enlaces.

Otros autores como Núñez et al. (2012) precisan que el prosumer no solo recibe y crea contenido digital, sino que forma parte de una red colectiva que vela por la gestión de la información, es decir, que lo publicado no caiga en los bulos informativos. La mayoría de quienes se orientan hacia esta actividad comparten temas en común, como creatividad, celebridad, control y colapso informal (Bruns, 2006). Asimismo, con los inventos actuales y el uso masivo de los dispositivos móviles o portátiles, se da lugar a la tecnología digital, la cual es aceptable por los nativos digitales porque es lógicamente fácil, es intuitiva, permite clasificar la información mediante gestos, a partir de un deslizar. Y un detalle que complementa lo anterior es que es utilizable y de fácil manejo y permite la práctica creativa de los pensamientos, siendo eficaz en futuros proyectos el uso de la gamificación y las imágenes (Erstad, 2010).

## Materiales y Métodos

El programa Comunidad de creadores de contenido se esboza en un paradigma positivista desde un enfoque cuantitativo y el nivel de investigación es descriptivo-propositivo (no experimental) (Campbell & Stanley, 1995). Con respecto a la recolección de datos, se utilizó la técnica de la encuesta, mediante el instrumento virtual (cuestionario) para diagnosticar el problema de investigación y, por consiguiente, sirvió de soporte estadístico para el diseño del programa educativo vinculado a la mejora de la competencia investigativa y digital.

Antes de graficar el plan de investigación, es útil definirlo. Hernández (2014) afirma que el plan de investigación permite adquirir áreas específicas para abordar el planteamiento del problema. Ante ello, el diseño del presente estudio es propositivo (Estela, 2020), por ende, el gráfico fue el siguiente:



**M:** Estudiantes de 4.º grado de nivel secundario

**O:** Competencia investigativa

**D:** Diagnóstico del nivel de competencia investigativa en educación básica regular.

**Tn:** El aprendizaje basado en la investigación, conectivismo y diseño instruccional (ADDIE).

**P:** Comunidad de creadores de contenido.

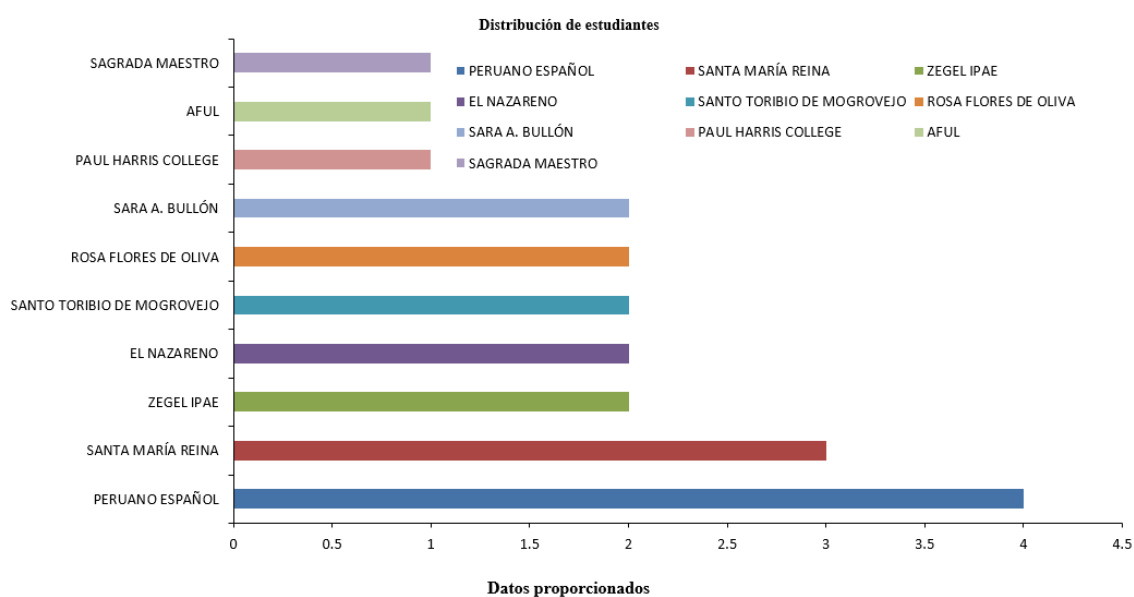
Asimismo, toda investigación debe ser transparente y sujeta a críticas y reacciones. Esto solo es posible si el investigador define claramente la población a estudiar y hace explícito el proceso de muestreo (Hernández, 2014). Entonces, la población de la investigación estuvo constituida por estudiantes de 4.º y 5.º grado de secundaria, de diferentes instituciones educativas, entre privadas y públicas. El total de encuestados fue 137 estudiantes, siendo 60 considerados en prueba piloto y 95 para prueba oficial, de forma aleatoria. Las instituciones más comunes que formaron parte de la aplicación del cuestionario fueron “Sara Antonieta Bullón Lamadrid” (institución educativa pública), “Santa María Reina” (privada), “Paul Harris College” (privada), “Peruano Canadiense” (privada), “Ceibos” (privada) y “Futura Schools” (privada). Entre las menos inusuales estuvieron “María Inmaculada Concepción”, “Mario Vargas Llosa”, “Algarrobos”, “Augusto B. Leguía”, “El Nazareno”, “Virgen de la Medalla Milagrosa”, “Santa Ángela”, “Peruano Español”, “Mariano Melgar Valdivieso”, “Sondor de Pomahúaca”, “San Nicolás de Tolentino”, “Horacio Zevallos Gamez”, “Juan Mejía Baca”, “Rosa Flores de Oliva”, “Excelsis”, “Cima”, “Jorge Basadre”, “Excelencia”, “San Pedro”, “10781-Cristo Redentor”, “Dante Alighieri”, “Ramón Castilla”, “Tupac Amaru-18153”, “San



Agustín”, “Sagrada Maestro”, “Santo Toribio de Mogrovejo”, “Innova Schools”, “AFUL”, “Constantino Carvallo”, “Abraham Valdelomar”, “Nuestra Señora de Lourdes”; “Monseñor Atanasio Jairegui Goiri de Yurimaguas/Loreto”, “Internacional ELIM”, “Amigos School”, “Solaris Perú (intervida)”, “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán”, “San Francisco de Asís de Chongoyape”, “Ramón Orellano Barrio de Kañaris”, “Fray Martín de Porres 14543 de Huarmaca/Piura”, “Emprendedores Gajel”, “Juan Manuel Iturregui”, “Ricardo Abrams” y “Augusta López Arenas”.

Para la recolección de los datos se realizó un instrumento, cuya duración fue de 30 minutos máximo por grupos y compuesto por 27 ítems (Anexo 01), en un rango de valor 1 (correcto) y 0 (incorrecto). Antes de proceder con la aplicación, se empezó con la validación para eso se les envió un documento formal a 7 especialistas en el campo de la metodología de la investigación, el área de Comunicación y experiencia en docencia universitaria (Anexo 02). Cada especialista dio puntajes para los 27 ítems, en promedio de 2 a 4 puntos. La V de Aiken arrojó un resultado de 0.92, lo que se interpretó como validez muy alta (Anexo 03). A causa de ello, se procedió con la prueba piloto el jueves 12 al viernes 20 de octubre. El enlace del cuestionario fue compartido con docentes cercanos al ámbito laboral para que lo apliquen en sus diferentes centros institucionales. De ello, se obtuvo una data importante, de los cuales 60 fueron seleccionados de forma aleatoria o al azar para buscar la confiabilidad con Kr20 (Anexo 04). Por consiguiente, se alcanzó un coeficiente de 0.91, que se interpretó como una confiabilidad muy alta. Esto demostró, sin duda, que el instrumento fue fructífero y certero en cuanto a los criterios de claridad, coherencia y relevancia, así como en las formulaciones de los ítems orientados a diagnosticar el nivel de investigación. Siendo replicable para futuras investigaciones ligadas a la educación básica regular en nivel secundario.

**Tabla 1**  
***Frecuencia de las instituciones educativas***



***Fuente: Creación propia***

**Tabla 2**  
***Instituciones educativas públicas y privadas***

<b>Institución pública</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Institución privada</b>	<b>Estudiantes</b>
Sara Antonieta Bullón Lamadrid	22	Peruano Español	4
Tupac Amaru 18153	1	Santa María Reina	4
Ramón Castillo Marquesado	1	El Nazareno	3
Frederick Sanger	1	Santo Toribio de Mogrovejo	2
10781 “Cristo Redentor”	1	Rosa Flores de Oliva	2
Pedro Abel Labarthe Durand	2	Paul Harris College	1
Nuestra Señora del Rosario	2	AFUL	1
Abraham Valdelomar	2	Sagrado Maestro	1
Inmaculada Concepción 11014	3	San Agustín	1
Juan Manuel Iturregui	2	Dante Alighieri	1
Félix Tello Rojas	2	Peruano Ruso-Pósopo	1
Fray Martín de Porres 14543/Huarmaca-Piura	2	CIMA	2
Sagrado Corazón/Jaén-Cajamarca	2	San Pedro	1
“Ramón Orellano Barrio”/La Laguna-Kañaris	2	Jorge Basadre	1
Juan Pablo Vizcardo y Guzmán	2	San Vicente de Paúl	2
Solaris Perú (INTERVIDA)	2	Pedro James	2
Monseñor Atanasio Jairegui Goiri/Yurimaguas-San Martín	2	Innova Schools	1
Nuestra Señora de Lourdes	2	Constantino Carvallo	1
Cristo Rey	2	Ricardo Abrams	1
Mariano Melgar Valdivieso	2	Emprendedores Gajel	1
San Nicolás de Tolentino 17575	2	Excelencia	1
“Sondor”/Pomahúaca-Cajamarca	2	San Francisco de Asís/Chongoyape	1
Augusto B. Leguía	2	Amigos School	1
		Internacional ELIM	1
		Peruano Canadiense	1
		CEIBOS	1
		La Anunciata	1
		Excelsis	1
		Virgen de la Medalla Milagrosa	1
		Juan Mejía Baca	1
		Algarrobos	1
		Mario Vargas Llosa	1
		Santa Angela	1
		Augusta López Arenas	1
		Futura Schools	27
<b>Total</b>	<b>63</b>	<b>Total</b>	<b>74</b>

***Fuente: Creación propia***

**Tabla 3**  
**Matriz de operacionalización de variables**

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems originales	Opción de respuesta			
				Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto
<b>Competencia investigativa</b>  La competencia investigativa recupera su definición desde el perfil del buen investigador, esto es utilizar la lógica, el pensamiento crítico y la capacidad para definir y resolver problemas desde la creatividad y la curiosidad, sin obviar las fases del método científico, las habilidades	<b>D1: Análisis</b>	I1. Formula un problema de investigación ligado a los estudiantes.	1. ¿Cuándo te asignan que debes realizar una investigación por qué parte del método científico inicias?	a) Observación y formulación del problema	b) Conclusión y resultados	c) Revisión de literatura	d) Experimentación y recopilación de datos
			2. ¿Toda investigación científica debe partir de un problema?	a) Sí, toda investigación científica debe partir de un problema o pregunta de investigación	b) No, las investigaciones científicas pueden comenzar con hipótesis predeterminadas	c) No, algunas investigaciones científicas pueden comenzar a partir de una revisión general de la literatura	d) No, las investigaciones científicas pueden surgir simplemente por la curiosidad del investigador
			3. ¿Cómo se formula un problema de investigación?	a) Identificar una necesidad o brecha en el conocimiento.	b) Copiar un problema de un estudio anterior	c) Elegir un tema al azar sin considerar su relevancia científica	d) Decidir sobre una solución específica antes de investigar el problema en sí
		I2. Busca información fidedigna ligada a la problemática.	4. ¿En cuál de estas bases de datos recurre para buscar información?	a) Google académico	b) Instagram o Facebook	c) Wikipedia	d) YouTube

<p>es blandas como el trabajo en equipo y la ética investigativa a partir de la búsqueda de información, procesamiento, producción y socialización (Cerde, 2007, adaptado por Goñi, 2019, p. 43).</p>			5. ¿Qué concepto tienes sobre información fidedigna?	a) Información que tiene sustento teórico	b) Información extraída del internet	c) Información copiada de algún documento	d) La información de periódicos u otros textos similares	
			6. ¿Consideras que el buscar información en fuentes no confiables es adecuado?	a) No porque es propagar información engañosa	b) Sí porque la información es inmediata	c) Depende del tipo de trabajo profesional	d) Sí porque todo lo que está en la web es verdadero	
			I3. Emplea estrategias de procesamiento de información.	7. ¿Cuál de todas estas estrategias utilizas para procesar la información?	a) analizar críticamente la información	b) aceptar toda la información sin cuestionarla	c) buscar solo la información que respalda mis creencias	d) copiar y pegar la información
				8. Enumera las fases que sigues para buscar información y procesarla.	a) Definición del problema, búsqueda y recopilación de la información, evaluación crítica, análisis y comunicación de resultados	b) creación de información ficticia, ignorar fuentes de información, mezclar información sin sentido y presentar resultados sin contexto	c) Realizar una única búsqueda, saltar a las conclusiones, citar sin verificar la información y presentar resultados	d) Tomar decisiones al azar, buscar solo en redes sociales, plagiar información sin atribución y crear teorías sin evidencia
<b>D2: Diseño</b>	I4. Redacta objetivos generales y	9. ¿Qué entiendes por objetivo general?	a) Es la meta global de toda la investigación	b) Es la meta específica que va paso a paso	c) Es el resumen de los resultados	d) Es una lista de procesos a realizar		

		específicos ligados a la problemática.	10. ¿De dónde se desprenden los objetivos específicos?	a) Objetivos generales	b) Problema de investigación	c) La justificación	d) Las conclusiones
		I5. Investiga publicaciones académicas previas de soporte a la idea de solución.	11. ¿Cómo se le denomina en términos científicos a la búsqueda de información previa?	a) Antecedentes	b) Búsqueda bibliográfica	c) Investigación	d) Discusión
			12. ¿Cuál es tu concepto sobre un antecedente de investigación?	a) estudios previos	b) predicción de los resultados	c) resumen bibliográfico	d) son conclusiones de otras investigaciones
		I6. Planifica una serie de actividades grupales e individuales para mejorar la investigación en sus compañeros.	13. ¿Qué actividades grupales sigues para mejorar la investigación en tus compañeros?	a) Sesiones de revisión y discusión de avances	b) Competimos para obtener buenos resultados	c) Copiamos información entre nosotros	d) Cada uno trabaja por separado sin compartir información
			14. ¿Qué actividades individuales usas para mejorar la investigación en	a) Proporciono retroalimentación constructiva	b) Oculto información valiosa	c) Critico severamente el trabajo de mis compañeros sin ofrecer soluciones	d) comparto respuestas exactas para que todos obtengan buenos resultados

			tus compañeros?				
		I7. Selecciona las actividades planificadas por temáticas que irán en la plataforma digital.	15. De acuerdo con tus respuestas anteriores, ¿qué tipos de textos abarcarías en tu plan estratégico de investigación?	a) Libros académicos, informes técnicos, artículos periodísticos	b) Mensajes de redes sociales, noticias de entretenimiento, ficción literaria	c) Memes y GIFS, recetas de cocina	d) Cuentos, guiones de película, entrevistas de celebridades
			16. Escribe qué herramienta digital utilizarías para difundir dicha información.	a) Revistas en línea, blogs educativos o repositorios en línea	b) Publicaciones en redes sociales o páginas web	c) Chats o mensajería	d) Historias de redes sociales
	<b>D3: Desarrollo</b>	I8. Corrige la coherencia, cohesión, sintaxis y ortografía de la información resumida.	17. Del siguiente fragmento: “El experimento se llevó a cabo utilizando un grupo de ratones de laboratorio. Se registraron las temperaturas en intervalos de una hora durante	a) Coherencia y cohesión	b) Solo cohesión	c) Intertextualidad	d) Informatividad

			<p>un período de tres días. Los resultados mostraron una variación en los niveles de actividad de los ratones. Además, la ingesta de agua también fue medida. En conclusión, se observó que los ratones eran más activos en las primeras horas del día." ¿qué regla textual afecta?</p>				
			<p>18. ¿En qué forma te ayudaría en las reglas textuales para redactar tus textos académicos?</p>	<p>a) Mantener la coherencia y cohesión de los textos</p>	<p>b) Añadir información irrelevante</p>	<p>c) Ignorar las normas de estilo y formato</p>	<p>d) Exagerar las conclusiones y resultados</p>
		I9. Transforma el contenido	<p>19. ¿Qué formatos textuales</p>	<p>a) Infografías, historietas,</p>	<p>b) Textos continuos (artículos científico</p>	<p>c) Vídeos</p>	<p>d) Publicaciones sucintas</p>

		o textual a otros formatos metatextuales.	utilizarías para que tu público comprenda visualmente la información?	afiches u organizadores gráficos	s o textos informativos)		en redes sociales
			20. ¿Cuál es la estructura de un afiche o una infografía?	a) Título o encabezado, ilustraciones o gráficos, texto breve, datos clave y fuente	b) Historia completa, párrafos extensos, imágenes y opiniones	c) Enlaces a redes sociales, anuncios publicitarios, juegos y vídeos incrustados	d) documentos adjuntos, lenguaje técnico complejo y fuentes aleatorias
<b>D4: Implementación</b>	I10. Graba pódcast con fines informativos.		21. ¿Cuál es tu idea sobre lo que es un pódcast?	a) Una serie de archivos de audio o vídeo en línea que se pueden descargar o transmitir por internet	b) Programa de televisión en vivo que se transmite exclusivamente en línea	c) Formato de publicación impresa que se distribuye electrónicamente	d) Red social centrada en la creación de radio digital
			22. ¿Para qué utilizarías la creación de un pódcast?	a) Difundir un contenido académico para que el público se mantenga informado	b) Difundir con fines de entretener	c) Difundir como programa de entrevistas con temáticas variadas	d) Difundir como un medio de música digital
			23. ¿Cuál es la estructura de un pódcast?	a) Introducción, contenido principal, segmento y conclusión	b) Reproducción de música aleatoria, diálogos improvisados, publicidad constante y cierre	c) Un solo presentador, inclusión de noticias, diferentes temas y contenido grabado	d) Lectura de documentos, repetición de información, música de fondo y cierre



		I11. Implementa el contenido en la plataforma digital desde un sentido creativo.	24. ¿Qué es una plataforma <i>e-learning</i> ?	a) Sistema en línea diseñado para llevar una educación virtual o en línea	b) Red social exclusivo para estudiantes universitarios	c) Software para la edición de videos musicales	d) Tienda en línea de productos electrónicos
<b>D5: Evaluación</b>	Socializa la revista digital institucional con la comunidad educativa.	I12.	25. ¿Qué es una revista digital?	a) Publicación electrónica con contenido informativo, verificable y científico	b) Programa de edición de imágenes en línea	c) Red social exclusiva para escritores y editores	d) Es un dispositivo de lectura electrónica como un <i>e-reader</i>
			26. ¿Qué elementos contiene una revista digital?	a) Portada, artículos, imágenes y gráficos, enlaces interactivos, tabla de contenido y publicidad	b) Recetas de cocina, listas de reproducción de música, historias cortas de ficción y calculadoras matemáticas	c) Códigos de programación, registros financieros, videos de entretenimiento y blogs personales	d) Mensajes de redes sociales, anuncios de bienes raíces, resultados de deportes y clasificaciones de empleo
		I13. Realiza preguntas a los usuarios sobre el uso de la plataforma.	27. Piensa que ya publicaste tu revista digital y quieres saber su impacto, ¿qué preguntas harías?	a) ¿Cuántas personas han accedido a la revista?	b) ¿Cuál es el precio de venta de la revista?	c) ¿Cuántas páginas tiene la revista?	d) ¿Cuál es el color dominante en la portada?

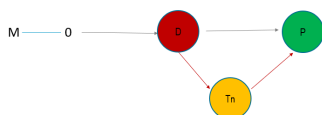
Variable independiente	Dimensiones	Indicadores	Propósito	Tipos de estrategias
Comunidad de creadores de contenido	Modelo ADDIE	Análisis Diseño Desarrollo Implementación Evaluación	El modelo ADDIE es un enfoque instruccional desarrollado para el diseño de materiales y procesos de enseñanza-aprendizaje.	Estrategias de investigación  Estrategias multimodales
	Modelo por competencias	Competencia investigativa	«Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos» (MINEDU, 2016)	
		Competencia comunicativa	Competencia 07: Se comunica en su lengua materna Competencia 08: Lee diversos tipos de textos Competencia 09: Escribe diversos tipos de textos	
		Competencia digital	Competencia 28: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	
	Enfoque basado en la investigación	ABI	El aprendizaje basado en la investigación es un enfoque activo y reflexivo donde los estudiantes realizan diversos procesos desde la búsqueda de información hasta la selección, análisis y resolución de problemas a través de preguntas o investigación.	
	Conectivismo	Rise 360	Plataforma <i>e-learning</i> de creación de contenido en línea, además tiene una interfaz intuitiva que permite agregar videos, cuestionarios, interactivos, documentos o hipervínculos.	

**Tabla 4***Matriz de consistencia***TÍTULO: Comunidad de creadores de contenido para potenciar la competencia investigativa en estudiantes del séptimo nivel de educación básica regular**

<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables-dimensiones/categorías-subcategorías</b>
¿Cómo potenciar la competencia investigativa en estudiantes de quinto de secundaria?	<p><b>Objetivo general</b> Diseñar un programa de comunidad de creadores de contenido para potenciar la competencia investigativa en estudiantes de 4.º y 5.º de secundaria de una institución educativa privada.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> 1. Diagnosticar el nivel actual de la competencia investigativa 2. Determinar las características fundamentales que debe tener el programa Comunidad de creadores de contenido para potenciar la competencia investigativa</p>	Si se propone un programa de comunidad de creadores de contenido, entonces es probable potenciar la competencia investigativa en estudiantes del séptimo nivel de secundaria.	<p><b>Variable 1:</b> Competencia investigativa</p> <p>Dimensiones: ADDIE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis</li> <li>• Diseño</li> <li>• Desarrollo</li> <li>• Implementación</li> <li>• Evaluación</li> </ul>
<b>Tipo de investigación-diseño</b>	<b>Población, muestra, muestreo</b>	<b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b>	
<b>Enfoque</b> Cuantitativo	<b>Población</b> La población son estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la Institución educativa privada. En total son 51 estudiantes.	<b>Técnica</b> Encuesta <b>Instrumento</b> Cuestionario en línea.	
<b>Tipo de investigación</b> Propositiva			
<b>Método</b> Descriptivo			

---

## Diseño



---

## Resultados y discusión

En este apartado, se detallan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del cuestionario, en el cual se obtuvieron datos descriptivos, interpretativos y gráficos importantes sobre el nivel de investigación en estudiantes de 4.º y 5.º grado de secundaria. La data analizada tuvo correspondencia con los dos objetivos específicos: primero, diagnosticar el nivel actual de la competencia investigativa; segundo, determinar las características fundamentales del programa Comunidad de creadores de contenido para potenciar la competencia investigativa.

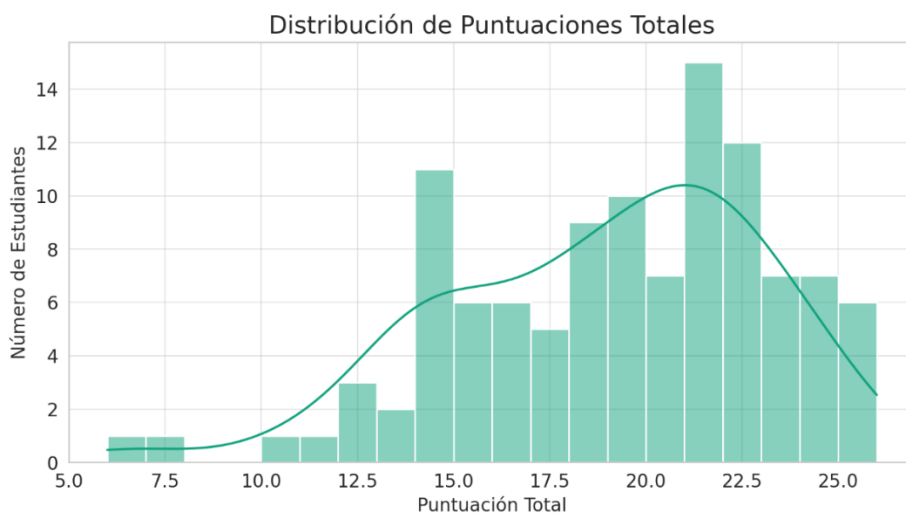
Además, el cuestionario fue aplicado a 137 estudiantes, de los cuales se subdividieron en dos grandes grupos: instituciones públicas y privadas que no siguen un enfoque basado en la investigación, y un colegio privado de Pimentel (Lambayeque) que tiene por modelo pedagógico la ciencia, la tecnología y la innovación como pilares de la calidad educativa. A continuación, se esclarecieron dichos puntos fuertes y débiles encontrados a partir del recojo de datos posterior a la aplicación del instrumento. Estos fueron útiles para generar la gráfica de la propuesta Comunidad de creadores de contenido. La información se presentó en tablas y gráficas.

**R1.** Nivel actual de la competencia investigativa en estudiantes de 4.º y 5.º grado de secundaria de instituciones públicas y privadas del Perú-2023.

En primer lugar, se realizó un análisis de la distribución de las puntuaciones, lo cual permitió identificar las áreas débiles. A continuación, se comparte el histograma:

### Figura 1:

*Distribución general de puntuaciones a estudiantes de nivel público y privado sin enfoque ABI y digital*



***Fuente: Creación propia***

De la Figura 1, se aprecia que la gran parte de estudiantes ha logrado una puntuación actual de 22 puntos. Sin embargo, la otra mitad está dispersa entre 7.5 hasta 20 puntos (nivel de inicio, proceso y logrado); pocos son los discentes que han alcanzado un puntaje de 25 sobre 27 (nivel destacado). Por consiguiente, se demuestra que hay una ligera inclinación hacia la izquierda lo que significa que los estudiantes tuvieron dificultades con las preguntas que se orientaron a la profundización de la investigación. Lo anterior, tiene correspondencia con el estudio de Fuster et al. (2021), quienes destacaron que los estudiantes, en cuanto a la capacidad de indagación reflexiva, tienen mayor cercanía con la búsqueda de información para realizar antecedentes. Es decir, consideran que el acceso a una base de datos es para buscar información previa y que sirva de soporte para sus estudios, pero muy poco es su cercanía con la parte experimental y cognitiva que concierne a los resultados, el marco teórico, las hipótesis, materiales y métodos. Ante estas dos realidades, los estudiantes están fortaleciendo sus capacidades por motivos académicos, personales o valorativos, sin embargo, no hay una profundización del qué, cómo y para qué de la investigación desde una visión indagatoria. Por lo tanto, es conveniente que, en las escuelas, como instituciones formativas en la etapa básica regular, se inicie la educación, formación y capacitación de los estudiantes de los últimos ciclos en el campo de la investigación. El Ministerio de Educación establece que los estudiantes deben aprender a identificar problemas, indagar, diseñar estrategias para el registro de datos, y posteriormente, analizar, evaluar y compartir los resultados con la comunidad científica o escolar.

**Tabla 05**  
**Áreas fuertes y débiles del cuestionario aplicado a estudiantes de colegios públicos y privados**

<b>ÁREAS FUERTES</b>	<b>MEDIA DE PUNTUACIÓN</b>	<b>ÁREAS DÉBILES</b>	<b>MEDIA DE PUNTUACIÓN</b>
<b>Fases para buscar información</b>	0.945	<b>Herramienta digital</b>	0.481
<b>Estructura de un afiche</b>	0.927	<b>Fragmento de experimento</b>	0.481
<b>Elementos de una revista digital</b>	0.909	<b>Objetivos específicos</b>	0.481
<b>Punto de partida de investigación</b>	0.590	<b>Utilidad de un pódcast</b>	0.418
<b>Concepto sobre antecedente</b>	0.581	<b>Denominación científica</b>	0.327

En la Tabla 5, las áreas fuertes para dicha población se destacaron en la búsqueda de información, la estructura de un afiche, los elementos que conocen sobre la revista digital, el cómo iniciar una investigación y el concepto sobre lo que son antecedentes. Dicho esto, los estudiantes a lo largo de su periodo académico suelen tener cercanía con diferentes herramientas que les permiten desarrollar sus habilidades digitales, sobre todo, en la presentación de los contenidos, sin embargo, el nivel de investigación en cuanto a la búsqueda, el procesamiento, la problematización, la formulación de objetivos de investigación, la gestión de la información, la parte metodológica, propositiva y de experimentación aún es deficiente. Por ende, es importante que los estudiantes se sientan seguros de sus capacidades y competencias investigativas y digitales para así obtener resultados positivos. Esto se corrobora con la investigación realizada por Rubio et al. (2016), quienes aplicaron un cuestionario para saber la autopercepción de los estudiantes con respecto a sus capacidades investigativas, a lo que arrojó que los estudiantes saben redactar textos científicos de forma coherente, tienen dominio para contrastar, sintetizar y graficar la información y esto se ha logrado porque la metodología docente y el plan de estudios están ajustados a sus necesidades y los retos han sido paulatinos acorde a los niveles de logro. El educador norteamericano Ernest Boyer (como se cita en Torres, 2012) ya mencionaba que los estudiantes deben involucrarse en la investigación a partir de oportunidades de progreso, en los cuales ponga en desafío sus conocimientos para dar solución a problemáticas reales, en otro sentido, se preparen para los retos de la vida. Por tanto, las áreas débiles y fuertes del estudio no solo tienen que ver con la motivación del estudiante, sino con el contexto de enseñanza y la didáctica del docente.

Otro de los resultados obtenidos se aprecia en la tabla 02. Se buscó encontrar la puntuación media y desviación estándar de las dimensiones del modelo ADDIE, siendo desde la teoría norteamericana las fases más fuertes: el diseño, el desarrollo y la implementación.

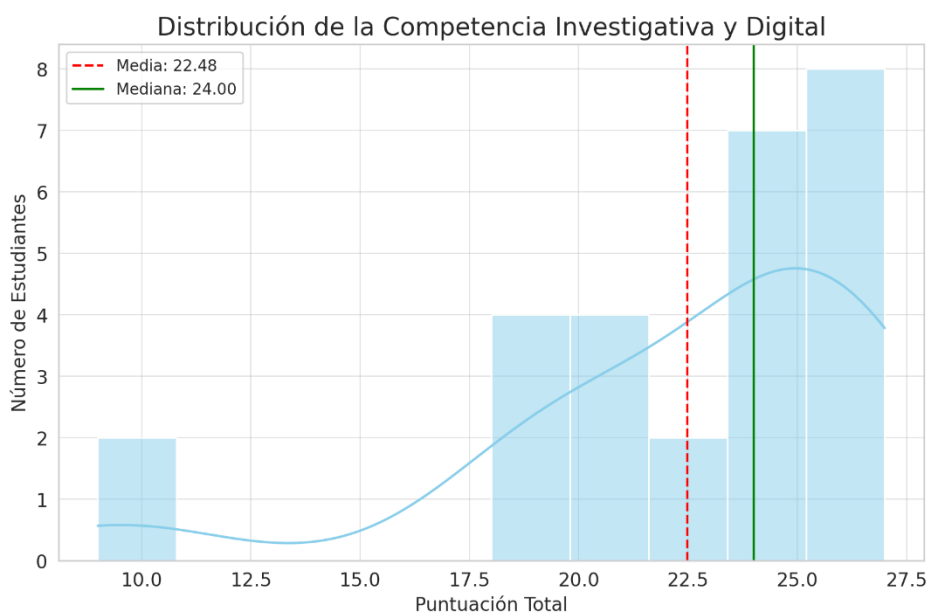
**Tabla 6**  
*Dimensiones del modelo ADDIE*

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>PUNTUACIÓN MEDIA</b>	<b>DESVIACIÓN ESTÁNDAR</b>
<b>Análisis</b>	0.608	0.192
<b>Diseño</b>	0.676	0.208
<b>Desarrollo</b>	0.652	0.240
<b>Implementación</b>	0.686	0.240
<b>Evaluación</b>	0.700	0.285

En la Tabla 6, se aprecia que la teoría no concuerda con la realidad estudiantil, ya que la puntuación media tuvo mayor porcentaje en cuanto a la fase de la “Evaluación”, mientras que las más débiles fueron “Análisis, Diseño, Desarrollo e Implementación”. Esto se remarca por la desviación estándar, donde hay un mayor alcance en la última fase del modelo. A todo ello, se interpreta que los estudiantes sí siguen pautas para evaluar y retroalimentar sus trabajos como también tienen la intención de socializarlos y publicarlos en medios digitales para recibir vistas u obtener un nivel de audiencia, sin embargo, las fases principales donde se empieza por una problemática, una solución creativa, la adaptación del modelo y la implementación o ejecución práctica de los proyectos aún no se desarrollan en las aulas, menos forman parte de la metodología docente. Por tanto, en las escuelas debe priorizarse la enseñanza de la ciencia a partir de proyectos de aprendizaje, tal como lo es el denominado ABI. Núñez (2019) menciona que este enfoque tiene tres componentes: el cognitivo (procesos internos del procesamiento de la información), la motivación (procesos externos del contexto de producción) y condiciones personales (condición socioafectiva y socioeconómica). En perspectiva, fortalecer la competencia investigativa en los estudiantes no es una tarea fácil ni tampoco debe estar alejada de la misión y visión institucional, al contrario, se debe trabajar por proyectos para así vincular otras áreas curriculares para hacer de las competencias un trabajo transversal, donde los estudiantes fortalezcan sus capacidades de análisis, diseño, desarrollo e implementación siendo estas favorables para el ABI.

## **Figura 2**

*Distribución general de puntuación de los estudiantes de una institución educativa privada en Pimentel bajo un enfoque ABI y tecnológico*



**Fuente:** Creación propia

En la Figura 2, se aprecia que la media es de 22.48 y la mediana de 24 puntos, sobre un total de 27. Sin duda, dentro del rango promedio, los estudiantes se encuentran en un nivel destacado (rango de 20 a 27 puntos). Esto es importante para esclarecer que el trabajo mediante un enfoque basado en la investigación, el uso de herramientas digitales y la innovación tienen resultados favorables no solo en la autonomía del estudiante, sino también en las competencias curriculares: indagatorias, tecnológicas y comunicativas. Todo ello tiene que ver con el modelo pedagógico con el que se trabaja en la institución, por eso se conoce en la práctica educativa que, desde la conceptualización del currículo educativo, se debe trabajar en las instituciones educativas el modelo socioformativo que abarca un aprendizaje holístico e integrador. Sin embargo, la realidad es otra, ya que la mayoría de los centros educativos están aprendiendo a entender la visión curricular desde un enfoque por competencias para así entender la totalidad. A pesar de aquello, el currículo es flexible como también el docente es autónomo de su didáctica, por eso se propone que en las escuelas se trabaje mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) desde una concepción holística para desarrollar la investigación como un tejido sistemático y no parcelado, donde todas las áreas curriculares estén involucradas con la realización de actividades y la resolución de problemas (Verdezoto et al., 2022). Siendo importante la dimensión socioafectiva, la cognoscitiva y la actitudinal (estas tres forman parte de la evaluación formativa que son criterios intrínsecos del modelo socioformativo).



**Tabla 7**

*Porcentajes de las preguntas planteadas a los estudiantes de una institución privada de Pimentel*

<b>INTERROGANTES</b>	<b>PORCENTAJE</b>
1. ¿Cuándo te asignan que debes realizar una investigación por qué parte del método científico inicias?	81, 5 %
2. ¿Toda investigación científica debe partir de un problema?	74, 1 %
3. ¿Cómo se formula un problema de investigación?	85, 2 %
4. ¿En cuál de estas bases de datos recurres para buscar información?	100 %
5. ¿Qué concepto tienes sobre información fidedigna?	70, 4 %
6. ¿Consideras que el buscar información en fuentes no confiables es adecuado?	100 %
7. ¿Cuál de todas estas estrategias utilizas para procesar la información?	92, 6 %
8. Enumera las fases que sigues para buscar información y procesarla.	96, 3 %
9. ¿Qué entiendes por objetivo general?	85, 2 %
10. ¿De dónde se desprenden los objetivos específicos?	66, 7 %
11. ¿Cómo se le denomina en términos científicos a la búsqueda de información previa?	59, 3 %
12. ¿Cuál es tu concepto sobre un antecedente de investigación?	81, 5 %
13. ¿Qué actividades grupales sigues para mejorar la investigación en tus compañeros?	81, 5 %
14. ¿Qué actividades individuales usas para mejorar la investigación en tus compañeros?	85, 2 %
15. De acuerdo con tus respuestas anteriores, ¿qué tipos de textos abarcarías en tu plan estratégico de investigación?	88, 9 %
16. Escribe qué herramienta digital utilizarías para difundir dicha información.	70, 4 %
17. Del siguiente fragmento: “El experimento se llevó a cabo utilizando un grupo de ratones de laboratorio. Se registraron las temperaturas en intervalos de una hora durante un período de tres días. Los resultados mostraron una variación en los niveles de actividad de los ratones. Además, la ingesta de agua también fue medida. En conclusión, se observó que los ratones eran	63 %

---

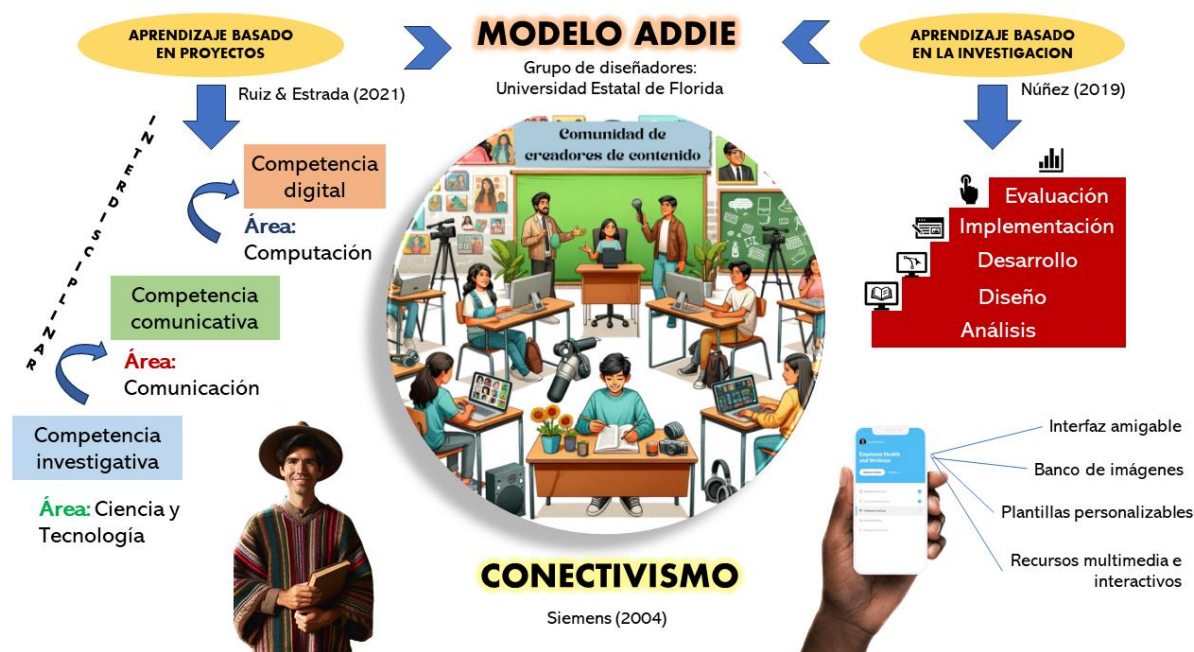
más activos en las primeras horas del día." ¿qué regla textual afecta?	
18. ¿En qué forma te ayudarían las reglas textuales para redactar tus textos académicos?	92, 6 %
19. ¿Qué formatos textuales utilizarías para que tu público comprenda visualmente la información?	77, 8 %
20. ¿Cuál es la estructura de un afiche o una infografía?	92, 6 %
21. ¿Cuál es tu idea sobre lo que es un pódcast?	85, 2 %
22. ¿Para qué utilizarías la creación de un pódcast?	59, 3 %
23. ¿Cuál es la estructura de un pódcast?	81, 5 %
24. ¿Qué es una plataforma <i>e-learning</i> ?	85, 2 %
25. ¿Qué es una revista digital?	96, 3 %
26. ¿Qué elementos contiene una revista digital?	100 %
27. Piensa que ya publicaste tu revista digital y quieres saber su impacto, ¿qué preguntas harías?	96, 3 %

---

De la Tabla 7, se rescata la pertinencia y el impacto de utilizar el modelo ADDIE, bajo un enfoque didáctico de la investigación para potenciar estas dos competencias importantes del sistema curricular: investigación académico y utilización de recursos digitales, con fines de publicación y creación de contenido multimodal. Esto se confirma con los altos porcentajes mostrados en la tabla, siendo primordial destacar que enseñar con esta metodología ABI y ABP es un indicador de desarrollo de las potencialidades y competencias de los estudiantes, siendo ellos protagonistas de su propio aprendizaje. Los altos porcentajes mostrados destacan que los estudiantes de 4.º y 5.º de secundaria tienen un rango alto, y esto no solo se logra mediante la metodología, didáctica y enseñanza docente con los estudiantes, sino también con la motivación constante por parte del docente para los estudiantes en proponer e innovar, inclusive para fortalecer el trabajo en equipo, la responsabilidad y dedicación que son necesarios como fundamentos éticos al momento de navegar por la web. Esto se debe a que se hace un trabajo integrador en donde los estudiantes se convierten en diseñadores de propuestas científicas, además intervienen otras estrategias enseñadas por los docentes como es el análisis de vídeos y la recolección de datos a partir de estudios de campo (Fernández et al., 2021). Y para formar desde el modelo ADDIE es indispensable que los equipos de trabajo se movilicen a cargo de la dirección de un líder, este es aquel que genera alianza con otras instituciones para que los estudiantes pongan en práctica sus investigaciones, además gestionar proyectos tecnoeducativos que se derivan de un proceso de redacción académica (Rodríguez, 2019). Todo esto sin duda lo hace un docente que está involucrado no solo con el currículo educativo, sino con su vocación de servicio y pasión por la investigación.

**R2.** Determinar las características fundamentales del programa Comunidad de creadores de contenido para potenciar la competencia investigativa en estudiantes de 4.º y 5.º grado de secundaria.

La propuesta sigue la teoría pedagógica a partir del currículo educativo peruano (Ministerio de educación, 2016), también una teoría digital con el conectivismo de Siemens y el diseño instruccional con el modelo ADDIE que fue sustentada por la Universidad Estatal de Florida. En los enfoques de aprendizajes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Aprendizaje Basado en la investigación (ABI), se citó a Ruiz y Estrada (2021), como también a Núñez (2019). Además, fue validada por cinco expertos con estudios a nivel de posgrado y con una larga trayectoria académica e investigativa en los niveles de la enseñanza básica y superior en el campo de las Letras, Comunicación y Filología (anexo 05). El resultado de sus puntuaciones (81 a 100) arrojó que la propuesta es apta para su aplicación y réplica en las instituciones del Perú, ya que cumplieron con los criterios de cualidades básicas de la propuesta (pertinencia, relevancia, originalidad y viabilidad), claridad, consistencia teórica, calidad técnica, metodología, extensión y evaluabilidad. En efecto, la propuesta está apta para que sirva de modelo pedagógico y didáctico en posteriores instituciones educativas que busquen fortalecer la competencia investigativa en los estudiantes desde una concepción posmoderna en donde las tecnologías, la ciencia y la redacción académica convergen para dar soluciones a problemáticas sociales o culturales. Y, sobre todo, no dejando de lado el trabajo en equipo, el liderazgo y las inteligencias múltiples.



**Fuente:** creación propia

La propuesta Comunidad de creadores de contenido se cimienta en el Modelo ADDIE, desde el diseño instruccional, la cual cuenta con 5 fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Además de ello, otro campo importante es destacar la teoría del conectivismo con Siemens (2004), pues es esencial para referir a la necesidad de crear comunidades de red o mejor dicho potenciar la investigación desde la publicación de los trabajos académicos desarrollados en las diversas áreas curriculares de las escuelas. Bajo estos dos componentes, hay dos enfoques: el aprendizaje basado en proyectos citado por Ruiz y Estrada (2021) donde hace referencia que, para lograr competencias en los estudiantes, estos deben ser guiados por diversas áreas para que trabajen de forma interdisciplinar y así dar solución a problemáticas cercanas a su realidad. En esta perspectiva, es que la propuesta también considera tres áreas curriculares: Ciencia y Tecnología, para fortalecer la competencia investigativa; Comunicación, en la competencia comunicativa; y Computación e Informática, para la competencia digital. El otro enfoque es el aprendizaje basado en la investigación que, según Núñez (2019), busca que los estudiantes en trabajo en equipo fortalezcan diversas capacidades orientadas a la problematización, la búsqueda de información, la selección de información, redacción de contenido, diseño de material y socialización. Sin duda, todo este proceso se correlaciona con el modelo ADDIE. Con ello, se busca que el estudiante no solo potencie sus competencias en el campo de las tecnologías de información y comunicación o del desarrollo científico y de redacción, sino que también se sumerja en el mundo del diseño instruccional; para ello, se utilizará la plataforma interactiva *Rise 360* para la creación de una revista digital educativa.

## Conclusiones

La propuesta titulada Comunidad de creadores de contenido tuvo la particularidad de enmarcar no solo el fortalecimiento y desarrollo de la investigación desde la formulación de una problemática, la búsqueda de información en fuentes confiables, en el diseño de una propuesta de solución y en la experimentación para generar conclusiones; sino que también buscó incluir otras habilidades: artísticas, comunicativas y digitales a partir del diseño gráfico y multimedia. Y esto es lo que propone el modelo ADDIE cuyas dimensiones se adaptan a diversos contextos académicos, donde los estudiantes acceden a fuentes de información para analizarlas, luego las procesan para diseñarlas, lo que conlleva a un desarrollo o producción académica, posteriormente, se implementa en otras plataformas de socialización colectiva y según su impacto se evalúa las propuestas de mejora. Todo ello se vio reflejado en una plataforma interactiva denominada *Rise 360*. Y para que esta propuesta se replique en futuras instituciones se debe seguir la ruta metodológica de los 12 talleres que pueden ser desarrollados en un bimestre de forma interdisciplinar o a lo largo del año escolar acorde a los lineamientos temáticos de la programación curricular anual.

Es importante destacar que los estudiantes encuestados de 4.º y 5.º grado de secundaria a nivel de la región de Lambayeque se encuentran en los niveles de proceso y regular. De esto se infiere que no cuentan con las competencias suficientes para desempeñarse en niveles superiores, ya que muchos de ellos no saben dónde buscar información, cómo procesarlas, cómo redactar un informe científico y cómo formular una propuesta de investigación real que lleve a una futura implementación. Además, no se sienten capaces de alcanzar los retos que propone realizar una adecuada investigación, ya sea porque no tienen los conocimientos necesarios o porque la metodología del docente no está orientada a un enfoque por proyectos. Sin embargo, la otra realidad son los estudiantes que reciben una enseñanza basada en la investigación como pilar institucional, ya que no solo se percibe y ponen en práctica sus capacidades investigativas, sino que transforman el contenido en otros hipertextos ya sean gráficos, audiovisuales, musicales, entre otros, que forman parte de lo multimodal. Y esto, sin duda, se debe a que cuentan con los materiales necesarios para potenciar y fortalecer sus habilidades. Por tanto, para desarrollar la investigación se debe considerar procesos cognitivos, contextuales y actitudinales.

Por último, se destaca que la presente investigación tiene un alto impacto de efectividad, ya que cualquier docente que aplique el instrumento para identificar el nivel de competencia investigativa en sus estudiantes, obtendrá datos reveladores que permitirá gestionar y proponer alternativas de solución para incentivar, motivar y enseñar el método científico bajo un modelo innovador como es ADDIE y ABI, en complemento con herramientas digitales, bases de datos y plataformas de socialización de contenido, en este caso, se utilizó *Rise 360* cuya plataforma se utiliza para modalidades virtuales, en otras palabras, como *e-learning*. Además, esta plataforma no solo permite compartirlo con otros usuarios de manera fácil, rápida y segura, sino también permite que los lectores dejen sus comentarios a la información vista. Esto permite la evaluación y la recursividad de la investigación con respecto a la mejora constante.

## Recomendaciones

El docente se convierte en un mediador del aprendizaje, dirigiendo, informando, verificando formativamente y proporcionando retroalimentación durante, al inicio y después de la aplicación de las dinámicas desarrolladas en cada taller. Además, los materiales necesarios para llevar a cabo los talleres incluyen dispositivos informáticos (como celulares, tabletas, laptops o computadoras), una red de internet estable, proyectores o pizarras, y se trabaja en equipos.

Los talleres pueden adaptarse a las necesidades específicas de la institución, utilizando diversos recursos como hojas impresas, papelotes, imágenes, cuadernos y otras tecnologías convencionales. La evaluación será progresiva, continua y retroalimentativa, es decir, se aplicará una evaluación formativa. Dado que se trata de talleres, no se considerarán evidencias aisladas; en cambio, cada evidencia será parte de un proceso continuo y mejorable en cada etapa.

Por último, la comunidad estudiantil (padres, docentes y directivos) deben comprender que el proceso investigativo es lento, progresivo y demandante. Por ende, los estudiantes no tendrán mejoras en corto plazo, al contrario, los mejores resultados se evidenciarán cuando ellos pongan en práctica sus competencias investigativas en la resolución de problemas, no solo de un área curricular como es Ciencia y Tecnología, sino de forma interdisciplinar. En efecto, la institución no debe imposibilitar el trabajo multidisciplinar, menos el uso de dispositivos digitales con monitoreo en las salas de cómputo, y es más se debería priorizar el Aprendizaje Basado en la Investigación desde un enfoque por proyectos.

## Referencias

- American Federation of Teachers. (2017). *De estudiantes a científicos*.  
<https://www.aft.org/ae/fall2017/ho-shing>
- Articulate 360. (2016, noviembre 09). El servicio de suscripción integral hace que todos los aspectos del desarrollo de cursos multidispositivo sean más simples, rápidos y menos costosos. *PR Newswire*.  
<http://usat.lookproxy.com/wire-feeds/articulate-unveils-360/docview/1837347748/se->.
- Belloch, C. (2013). *Diseño instruccional*. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia.  
<http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>.
- Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 4(1), 36- 47.
- Boschma. (2008). *Generación Einstein: más listos, más rápidos y más sociables*. Gestión 2000.
- Buitrago, B. & Sánchez, H. (2021). Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación virtual universitaria. *IPSA Scientia, Revista científica multidisciplinaria*, 6(2), 82-100. <https://doi.org/10.25214/27114406.1054>
- Bruns. (2006). Towards Prodsusage: Futures for User-Led Content Production [Trad. Hacia Prodsusage: Futuros para la producción de contenido dirigido por el usuario].
- Calderón, M. A. (2020). Elementos clave de la virtualidad en la educación superior. *Revista Electrónica Calidad En La Educación Superior*, 11(2), 80-104. <https://doi.org/10.22458/caes.v11i2.3322>
- Camargo, E., Bonilla, É. & Melo, G. (2015). Competencias investigativas: desarrollo de habilidades para la construcción del conocimiento en la formación profesional. *Global Conference on Business and Finance Proceedings*, 10(1), 1418. <http://www.theibfr.com/ARCHIVE/ISSN-1941-9589-V10-N1-2015.pdf>.
- Campbell, D. & Stanley, J. (1995). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Amorrortu Ediciones.
- Carneiro, Roberto. (2010). *Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma*, en Roberto Carneiro, Juan Carlos Toscano y Tamara Díaz Fouz (coords.). OEI/Fundación Santillana.  
<http://www.oei.es/historico/metas2021/LASTIC2.pdf>.
- Corcelles, M., Cano, M., Mayoral, P. & Castelló, M. (2017). Enseñar a escribir un artículo de investigación mediante la revisión colaborativa: Percepciones de los estudiantes. *Revista Signos, Estudios de Lingüística*, 50(95), 337-360.

- Cuevas, A., Hernández, R. Leal, B. & Mendoza, C. (2016). Enseñanza-aprendizaje de ciencia e investigación en educación básica en México. *REDIE*, 18(3), Ensenada. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412016000300014&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412016000300014&script=sci_arttext)
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax* [Aspectos de la teoría de la sintaxis]. The Massachusetts Institute of Technology Press. <https://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Chomsky-Aspects-excerpt.pdf>.
- D'olivares, N. & Casteblanco, C. (2019). Competencias investigativas: inicio de formación de jóvenes investigadores en educación media. *Revista Humanismo y Sociedad*, 7(1), 6-21. <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/559/1207>.
- Domínguez, C., Organista, J. & López, M. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. *Apertura*, 10(2). [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802018000200080&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802018000200080&script=sci_arttext).
- Erstad. (2010). *Content in Motion: Remixing and Learning with Digital Media* [Trad. Contenido en movimiento: remezcla y aprendizaje con medios digitales]. *Perceptions, Practices, & Perspectives*, 38-57.
- Esquivel, I. (2020). *Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*. México.
- Estrada, O. & Ciudad, F. (2015). *Exigencias didácticas en diseño didáctico de tareas para el desarrollo de las habilidades investigativas*. Universidad de las Ciencias Informáticas de Cuba.
- Fernández, J., Rodríguez, F., Rivero, A. & Solis, C. (2021). Perspectivas de los maestros en formación para aprender a enseñar ciencias mediante investigación escolar. *Revistas Fuentes*, 23(2), 190-203.
- Fuster, D., Ocaña, Y., Norabuena, R. & Morillo, J. (2022). Factores que determinan las capacidades cognitivas de investigación en estudiantes universitarios durante la pandemia del COVID-19. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(1), 26-32.
- Gamarra, F. (2021). M-Learning una oportunidad para el sistema educativo. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 998-1019. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2195>.
- García, F. (2005). "Estado actual de los sistemas e-learning". *Revista Teoría de la Educación*, 2(6), 1-6.
- García, J., Portillo, J., Romo, M. & Benito, M. (2007). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. SPDECE.
- George, C. & Salado, L. (2019). Competencias investigativas con el uso de las TIC en estudiantes de doctorado. *Apertura*, 11(1), 40-55. <https://www.redalyc.org/journal/688/68863299003/html/>.



- Goñi, F. (2019). *Plan Estratégico para desarrollar competencia investigativa en estudiantes de la maestría en educación de una universidad privada de Lima*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/93343531-3c74-4684-81cc-eb032f642328>.
- Guzmán, M., Albornoz, E. & Alvarado, R. (2022). La didáctica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 96-102.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. MrGraw-Hill.
- Infante, L., Rodríguez, W., Landeo, A. Godiño, F. Huayta, F. & Sinche, F. (2022). La complejidad de enseñar investigación en tiempos de pandemia COVID-19: de la realidad a la virtualidad. *Boletín de Malariología y Salud Ambiental*, LXII(3), 583 - 590. <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2022/10/1397757/516-1595-1-pb.pdf>.
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación de Profesorado (INTEF). (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model. The European Commission's science and knowledge service* [Trad. DigComp 2.0: El marco de competencias digitales para los ciudadanos. Fase 1 de actualización: el modelo conceptual de referencia. Servicio de Ciencia y Conocimiento de la Comisión Europea]. <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-20-digital-competence-framework-citizens-update-phase-1-conceptual-reference-model>.
- Jiménez, J. (2015). *Estudio sobre los estándares TIC en educación en los futuros docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/30925/>
- Londoño, O. (2011). Desarrollo de la competencia investigativa desde los semilleros de investigación. *Revista Científica General José María Córdova*, 9(9), 187-207. <https://doi.org/10.21830/19006586.250>.
- Maldonado, L., Landazábal, D., Hernández, J., Ruíz, Y., Claro, A., Vanegas, H. & Cruz, S. (2007). Visibilidad y formación en investigación. Estrategias para el desarrollo de competencias investigativas. *Revista Studiositas*, 2(2), 43-56.
- Marsh. (2014). *The relationship between online and offline play: Friendship and exclusion* [Trad. La relación entre el juego online y offline: Amistad y exclusión]. *Children's Games in the New Media Age*.
- McLuhan & Nevitt. (1972). *Take today: The executive as dropout* [Trad. Tome hoy: La ejecutiva como deserción escolar]. Harcourt Brace Jovanovich.
- McLuhan & Nevitt. (2011). *Causality in the electric world* [Trad. Causalidad en el mundo eléctrico]. Media and formal cause.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currícula Nacional de Educación Básica Regular*. Lima.

- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. Lima.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN-2013). *Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente*. Colección Sistema Nacional de Innovación Educativa con uso de Nuevas Tecnologías. [http://www.premiosantillana.com.co/pdf/competencias\\_tic.pdf](http://www.premiosantillana.com.co/pdf/competencias_tic.pdf)
- Núñez, N. (2019). Enseñanza de la competencia investigativa: percepciones y evidencias de los estudiantes universitarios. *Espacios*, 40(41), 26-46.
- Núñez, P., García, M. & Hermida, L. (2012). Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. *Revista latina de comunicación social*, 67, 1-15.
- OECD. (2011). Medición de la Economía Digital: Una nueva perspectiva. *OECD*. <https://www.oecd.org/sti/ieconomy/9789264221796-sum-es.pdf>.
- OECD. (2015). E-Learning in Higher Education in Latin America, Development Centre Studies [Trad. E-Learning en la Educación Superior en América Latina, Estudios del Centro de Desarrollo]. *OECD Publishing*. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264209992-en>.
- OECD. (2018). Science performance (PISA) [Trad. Desempeño científico]. *OECD datos*. <https://data.oecd.org/pisa/science-performance-pisa.htm>.
- Ortega, H. (2020). *Modelo instruccional Idea. Una propuesta para el diseño de programas formativos en línea*. Universidad La Salle Oaxaca México.
- Prado, A. (2021). Conectivismo y diseño instruccional: ecología de aprendizajes para la universidad del siglo XXI en México. *Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 2(1), 4-20. <https://doi.org/10.24310/mgnmar.v2i1.9349>.
- Pérez, L. (2020). Orígenes y transformaciones del aprendizaje en línea (E-learning). Innovaciones educativas mediadas por paradigmas tecnológicos. *Revista Historia de la Educación Colombiana*, 24(24), 105-132.
- Prensky. (2001). *Nativos digitales, inmigrantes digitales*. On the Horizon.
- Rodríguez, D. & García, R. (2013). Elementos de análisis y diseño para espacios virtuales para la formación de investigadores. *Revista Latinoamericana de Ingeniería de Software*, 1(2), 45-56. <http://sistemas.unla.edu.ar/sistemas/redisla/ReLAIS/relais-v1-n2-p-45-56.pdf>.
- Rodríguez, R. (2019). *Educación para adultos: retos y oportunidades para el desarrollo de programas a distancia, adaptados y flexibles*. Universidad Ana G. Méndez, Recinto de Gurabo.
- Rojas, M. & Méndez, R. (2013). Cómo enseñar a investigar. Un reto para la pedagogía universitaria. *Educ. Educ.* 16(1), 95-108.
- Rubio, M., Torrado, M., Quirós, C. & Valls, R. (2016). Autopercepción de las competencias investigativas en estudiantes de último curso de Pedagogía de la Universidad de Barcelona para desarrollar su Trabajo de Fin de Grado. *Revista Complutense de Educación*, 29(2), 335 - 354.

- Ruiz, F. & Estrada, R. (2021). Revisión Bibliográfica: La Metodología del Aprendizaje basado en la Investigación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(1), 10-81.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Traducción de Leal, D. (2007) [Blog]. <https://bit.ly/2BZUbPL>.
- Skryabin, M., Zhang, J., Liu, L. & Zhang, D. (2015). How the ICT development level and usage influence student achievement in reading, mathematics, and science [Trad. Cómo el nivel de desarrollo y el uso de las TIC influyen en el rendimiento de los estudiantes en lectura, matemáticas y ciencias]. *Computers & Education*, 85, 49-58. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.02.004>.
- Toffler & Martín. (1990). *La tercera ola*. Plaza & Janés.
- Torres, I. (2005). *La responsabilidad: un valor de la escuela*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional].
- UNESCO. (2020). *Inclusión y educación: todos y todas sin excepción: Informe de seguimiento de la educación en el mundo*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <http://bit.ly/2020gemreport>.
- UNESCO. (2021). Informe sobre la ciencia 2021. *Estadísticas y Recursos*. <https://www.unesco.org/reports/science/2021/es/statistics>.
- Verdezoto, P., Arízaga, L., Carmen, A., Mendoza, N., Guzmán, G. & Puente, L. (2022). Competencias investigativas en la asignatura de comunicación científica de la universidad ECOTEC. [Research competences in the subject of scientific communication of the ECOTEC university] *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologías De Informação*, 99-124. <http://usat.lookproxy.com/scholarly-journals/competencias-investigativas-en-la-asignatura-de/docview/2768747892/se-2>

## ANEXO 01 INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



### **Cuestionario sobre competencia investigativa en estudiantes del séptimo nivel de educación secundaria**

**Estimados estudiantes:**

Estoy realizando un estudio sobre el nivel científico y digital que tienen los estudiantes de 4to y 5to año de secundaria. Por ende, el presente formulario tiene como propósito obtener datos que serán confidenciales para el procesamiento de información. Por ello, es de suma importancia que respondan en el tiempo determinado 30 minutos. Sí se les pide que respondan a conciencia.

Este cuestionario es de naturaleza virtual y anónimo.

Como en toda solicitud de encuesta (cuestionario) cumplo con presentar un requisito ético de consentimiento informado previo.

<https://forms.gle/DuCZRtXiWR9bieAz7>

## ANEXO 02

### VALIDACIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO

Nombre ↓	Propietario	Última ... ▼	Tamaño del : :
 VALIDADO POR FIORELA OTOYA.docx 	 yo	29 oct 2023	661 KB : :
 VALIDACIÓN_SILVIA AGUINAGA.pdf 	 yo	20 sept 2023	534 KB : :
 VALIDACIÓN_RICARDO CHANAMÉ.docx 	 yo	20 sept 2023	635 KB : :
 VALIDACIÓN_REYNALDO SANJINEZ.docx 	 yo	17 sept 2023	645 KB : :
 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO.pdf 	 yo	20 sept 2023	528 KB : :
 INSTRUMENTO VALIDADO_MAURO MAMANI.docx 	 yo	18 sept 2023	641 KB : :
 INSTRUMENTO VALIDADO_JOSÉ ELÍAS CARRANZA.... 	 yo	19 sept 2023	634 KB : :

[https://drive.google.com/drive/folders/1Mt2YLsg\\_ZHdqIFDgRsDN3GKdmJ6dbIRc?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1Mt2YLsg_ZHdqIFDgRsDN3GKdmJ6dbIRc?usp=drive_link)

ANEXO 03  
V de AIKEN

Ingrese datos:	N° Expertos (n)	7	$V = \frac{S-n}{n(c-1)}$
	N° valoración ( c ):	4	
	N° Val -1 (c-1)	3	

ITEMS	CLARIDAD								SUMA (S)	SUMA - N°EXP S-n	CÁLCULO V AIKEN	JUE
	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 6	JUEZ 7	JUEZ 8				
1	4	4	4	2	4	4	4		26	19	0.905	4
2	4	4	4	2	4	1	4		23	16	0.762	4
3	4	4	4	3	4	1	4		24	17	0.810	4
4	4	4	4	4	4	1	4		25	18	0.857	4
5	4	4	4	4	4	4	4		28	21	1.000	4
6	4	4	4	2	4	4	4		26	19	0.905	4
7	4	4	4	0	4	4	4		24	17	0.810	4
8	4	4	4	3	4	1	4		24	17	0.810	4
9	4	4	4	3	4	4	4		27	20	0.952	4
10	4	4	4	0	4	4	4		24	17	0.810	4
11	4	4	4	3	4	4	4		27	20	0.952	4
12	4	4	4	2	4	4	4		26	19	0.905	4
13	4	4	4	4	4	4	4		28	21	1.000	4
14	4	4	4	0	4	4	4		24	17	0.810	4
15	4	4	4	3	4	4	4		27	20	0.952	4
16	4	4	4	4	4	4	4		28	21	1.000	4
17	4	4	4	1	4	4	4		25	18	0.857	4
18	4	4	4	2	4	4	4		26	19	0.905	4
19	4	4	4	4	4	4	4		28	21	1.000	4
20	4	4	4	1	4	4	4		25	18	0.857	4

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LYldtRTydZJdFLlJtMJ61C-37O1-JniH/edit?usp=sharing&ouid=104877550500466249482&rtpof=true&sd=true>

## ANEXO 04 CONFIABILIDAD Kr20\_PRUEBA PILOTO

DATOS	COEFICIENTE DE KUDER RICHARDSON(KR20)
<b>K(número de ítems)</b>	27
<b>Vt 0 St2 (Varianza total o varianza de los aciertos de los ítems)</b>	#####
<b>Σp*q</b>	2.366
<b>Kr20 =</b>	<b>0.91</b>
<b>CONFIABILIDAD:</b>	<b>Muy alta</b>
<b>INTERPRETACIÓN:</b>	Apto para su aplicación

$$Kr = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum p \times q}{Vt} \right]$$

Encuestado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1dh\\_huS71HkyzD9j9nNiYYPRdXSI7EgBU/edit?usp=sharing&oid=104877550500466249482&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1dh_huS71HkyzD9j9nNiYYPRdXSI7EgBU/edit?usp=sharing&oid=104877550500466249482&rtpof=true&sd=true)

## ANEXO 05

### VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

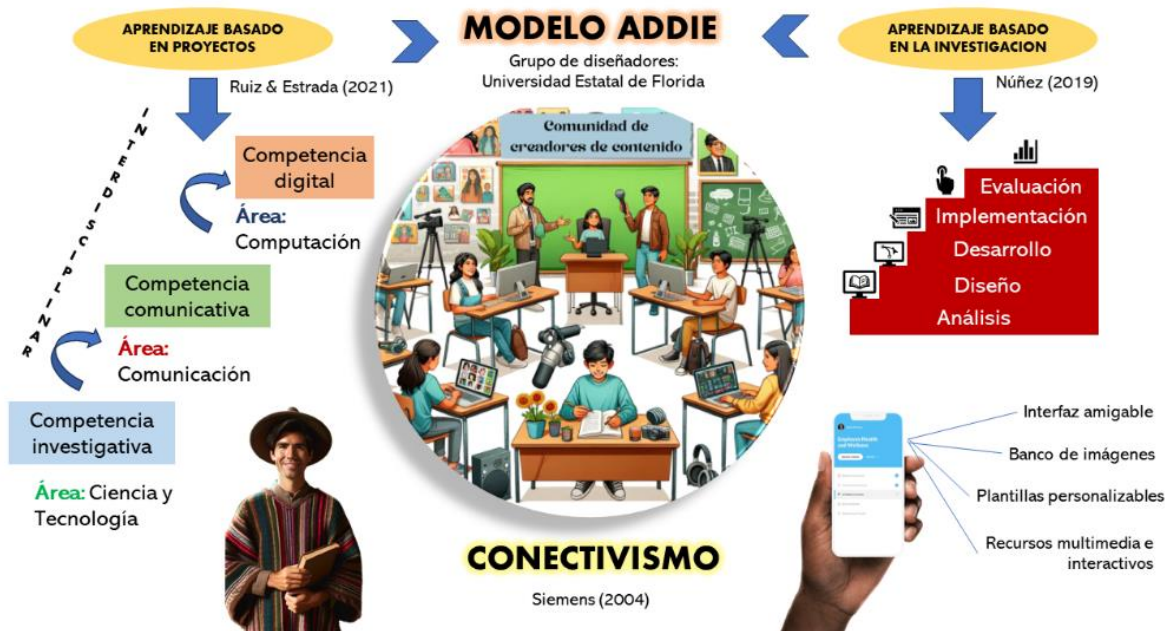
Tipo	Personas	Modificado				
Nombre ↓		Propietario	Última ... ↓	Tamaño del		
PDF	Validación de la propuesta_Comunidad de creadores d...	yo	10:45 p.m.	3 MB		
PDF	Validación de la propuesta_Comunidad de creadores d...	yo	10:46 p.m.	3 MB		
PDF	Validación de la propuesta_Comunidad de creadores d...	yo	10:43 p.m.	3 MB		
PDF	Validación de la propuesta_Comunidad de creadores d...	yo	10:36 p.m.	3 MB		

<https://drive.google.com/drive/folders/1ecSF7u-WlbyrMbcP-CfXJKGdn4fUA4nm?usp=sharing>

## ANEXO 06

### LA PROPUESTA *COMUNIDAD DE CREADORES DE CONTENIDO*

#### V. MODELO TEÓRICO DE LA PROPUESTA



Fuente: creación propia

<https://drive.google.com/file/d/1rYJOB3VNSAy9ucb0fOzXi38b1zouGPla/view?usp=sharing>