

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Escuela de Posgrado



Niveles de aprendizaje que desarrolla un grupo de estudiantes tras la emisión del programa de un Youtuber en un curso de nivel universitario

Tesis para obtener el grado académico de Magíster en Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación que presenta:

Jorge Luis Lopez Balandra

Asesor:

Pilar Luzmila Lamas Basurto De Colan

Lima, 2022

Resumen

El objetivo general de la presente investigación consiste en establecer los niveles de aprendizaje desarrollado por un grupo de estudiantes universitarios tras la emisión del programa de un Youtuber, en este sentido, se emplea un diseño de investigación de enfoque cuantitativo fundamentado en un diseño descriptivo-transversal en el cual se expuso a una muestra de 55 estudiantes universitarios de un curso de 8vo ciclo de Comunicación a un video titulado: *Los #Ñataudios del Youtuber El Juan*, influencer especializado en temas de política peruana. Después de la emisión se aplicó a los estudiantes un cuestionario no estructurado que incluye preguntas para evaluar acorde a la teoría los cinco niveles teóricos sugeridos por Tobón: pre-formal, receptivo, resolutivo, autónomo y estratégico. Así, la investigación conforma un aporte de conocimiento para ampliar el debate académico de la ciencia educativa sobre la incorporación de nuevas formas de mediar con el aprendizaje de los jóvenes universitarios. Los resultados indican que al menos 6 de 10 estudiantes logró alcanzar un nivel de aprendizaje pre-formal, receptivo, resolutivo, autónomo o estratégico sobre el caso Richard Swing. Por tanto se concluye, que la exposición de jóvenes universitarios a un programa de youtuber si contribuye al logro de su aprendizaje sobre el caso evaluado, sin embargo, el efecto parece más limitado en la capacidad de comparar casos (aprendizaje resolutivo) y definir o describir el problema (aprendizaje receptivo).

Palabras clave: Niveles de aprendizaje, YouTuber, TIC.

Dedicatoria



Dedico este trabajo a mi mami Carmen,
a mi novia Jennifer y a mi querida hija Alba
que son mi motor y motivo para
crecer profesionalmente.

Agradecimiento

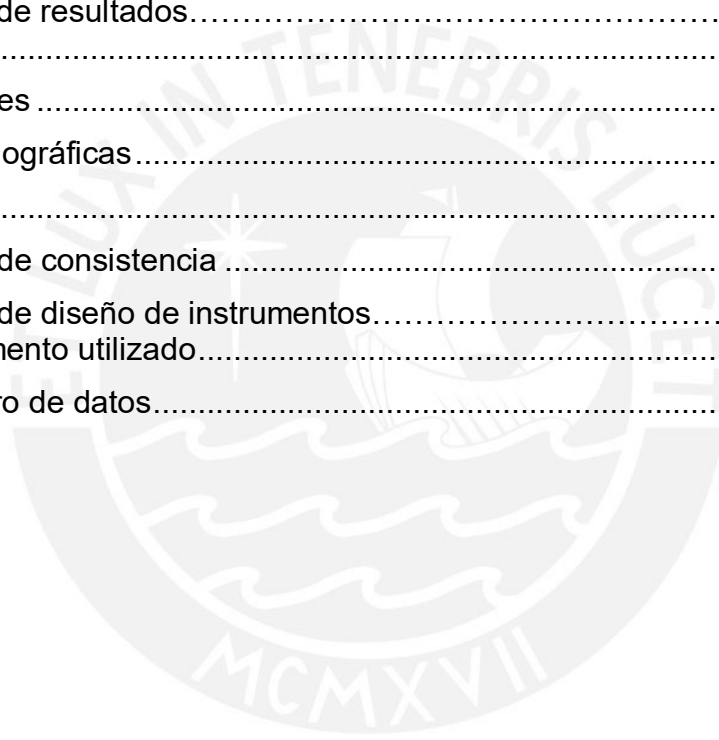


Mi profundo agradecimiento a las personas que hicieron posible estudiar la maestría, desde compañeros en el trabajo, profesore y alumnos que fueron parte de este proyecto. Gracias totales.

Índice

Resumen	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
Índice	v
Lista de tablas.....	vii
Lista de figuras.....	viii
Introducción	1
Parte 1. Marco teórico.....	7
Capítulo I. Los YouTubers en la educación	7
1.1 Youtube un espacio multimedia.....	7
1.2 Conociendo a los Youtubers.....	10
1.3 El contenido y la narrativa de los Youtubers.....	13
1.4 La generación Youtube y el aprendizaje.....	17
Capítulo II. Niveles de aprendizaje	20
2.1 Conceptualizando el aprendizaje.....	20
2.2 Teorías de aprendizaje	21
2.2.1 Conductismo	22
2.2.2 Cognitivismo.....	22
2.2.3 Constructivismo	23
2.3 Las taxonomías del aprendizaje	26
2.3.1 Dominio cognitivo- Taxonomía de Bloom.....	26
2.3.2 Taxonomía de Marzano y Kendall.....	28
2.3.3 Taxonomía de Biggs.....	32
2.3.4 Taxonomía socioformativa de Tobón.....	33
2.4 Ámbitos de aprendizaje	36
2.5 La presencia de YouTube en el aprendizaje formal e informal	37
Parte 2. Diseño metodológico y resultados.....	40
Capítulo III. Diseño metodológico	40

3.1 Fundamentación del enfoque metodológico	40
3.2 Nivel y tipo de investigación	40
3.3 Población y muestra	40
3.4 Variables.....	41
3.5 Definición de las técnicas y tipo de instrumento	42
3.6 Técnicas de análisis	43
3.7 Procedimientos éticos en la investigación	44
Capítulo IV. Análisis de resultados	45
4.1 Resultados del estudio	45
4.2 Discusión de resultados.....	52
Conclusiones	56
Recomendaciones	58
Referencias bibliográficas.....	59
Anexos.....	64
Anexo 1. Matriz de consistencia	65
Anexo 2. Matriz de diseño de instrumentos.....	67
Anexo 3. Instrumento utilizado.....	69
Anexo 4. Registro de datos.....	71



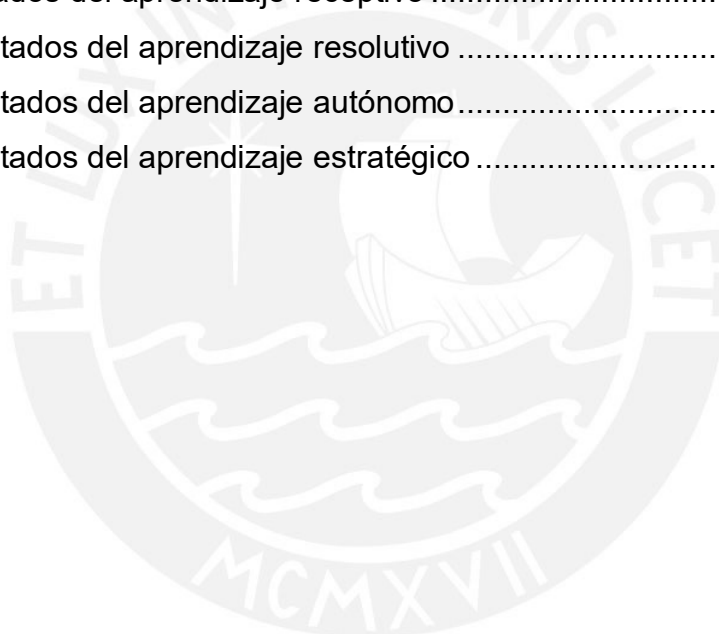
Lista de tablas

Tabla 1. Youtubers peruanos con más visitas.	12
Tabla 2. Características de la muestra	41
Tabla 3. Variables, sub-variables e indicadores.....	42
Tabla 4. Resultados del aprendizaje pre-formal.....	45
Tabla 5. Resultados del aprendizaje receptivo	47
Tabla 6. Resultados del aprendizaje resolutivo	48
Tabla 7. Resultados del aprendizaje autónomo	50
Tabla 8. Resultados del aprendizaje estratégico	51



Lista de figuras

Figura 1. Evolución del logo de Youtube	9
Figura 2. Modelo de narrativa del Youtuber	16
Figura 3. Teorías del aprendizaje.	21
Figura 4. Mediación en el aprendizaje.	26
Figura 5. Taxonomía de Bloom revisada.	27
Figura 6. Taxonomía de Marzano y Kendall.	29
Figura 7. Verbos para la taxonomía de Tobón.....	35
Figura 8. Resultados del aprendizaje pre-formal	46
Figura 9. Resultados del aprendizaje receptivo	47
Figura 10. Resultados del aprendizaje resolutivo	49
Figura 11. Resultados del aprendizaje autónomo.....	50
Figura 12. Resultados del aprendizaje estratégico	51



Introducción

No cabe duda que vivimos en tiempos de cambios tecnológicos que están alterando la naturaleza de las prácticas educativas. En este sentido, el modelo tradicional de educación superior a nivel mundial trata de adaptarse a la demanda de modelos de enseñanza más interactivos y actualizados (Logan, 2012). De igual forma, con el desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), los docentes universitarios disponen de nuevas herramientas tecnológicas para estimular y comprometer el aprendizaje de sus estudiantes. Una de esas herramientas emergentes es la red social Youtube, la cual constituye uno de los sitios web más populares de intercambio de videos, generando la mayor cantidad de tráfico en Internet después de Google y Facebook (Richier et al, 2015).

Bajo este concepto, muchos universitarios ya están usando YouTube como una herramienta de aprendizaje sobre cualquier campo o tema sea del ámbito social – cultural o académico. Esto beneficia sin duda a los estudiantes permitiéndoles tomar la iniciativa de aprender por sí mismos en cualquier momento y lugar que les convenga (Logan, 2012). Asimismo, Youtube ha sido el espacio para el surgimiento de los YouTubers, es decir, usuarios que usan Youtube para compartir videos llamativos a su comunidad de seguidores y que gozan de mucha popularidad (Lange, 2014). A los YouTubers se les considera influenciadores y líderes de opinión capaces de desarrollar una visión personal sobre muchos temas y dirigirla a sus seguidores, promoviendo un mayor interés de estos sobre marcas u otros aspectos (López et al, 2020).

También han surgido influencers cuyo contenido temático incorpora elementos que buscan una reflexión crítica sobre temas de la realidad política. Así, la política, que hasta ahora ha sido relativamente descuidada por los YouTubers, ha hecho recientemente su aparición en la famosa plataforma de alojamiento de vídeo, ofreciendo al público un conjunto ecléctico de contenido explicativo, de hecho, algunos YouTubers han encontrado un lugar para brindar una mirada alternativa

sobre los hechos políticos (Devras, 2017).

No obstante, muchos jóvenes universitarios sienten una aversión natural hacia los temas políticos y toman distancia de los partidos políticos tradicionales, ahora bien, ello no implica una desconexión de la esfera pública y del sentimiento político contra la corrupción (Cano, Quiroz y Nájar, 2017). Perú al igual que otros países de América Latina, ha sufrido durante decenios de una corrupción sistémica que ha llegado a los niveles más altos de sus sistemas ejecutivo, judicial y legislativo. En el último año, las revelaciones del escándalo de Richard Cisneros en el Perú, también conocido como el caso "Richard Swing", puso en evidencia mediante la filtración de audios una presunta red de influencias y corrupción (Gestión, 2020), que colocó en riesgo la continuidad del poder Ejecutivo, dirigido por el presidente Martín Vizcarra, siendo un tema con mucha cobertura mediática. Sin embargo, la percepción de dicho escándalo en los jóvenes universitarios no es del todo clara.

Dicha realidad motivó la presente investigación, centrándose en identificar los niveles de aprendizaje desarrollados por un grupo de estudiantes universitarios tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, empleando para ello un diseño de investigación descriptivo-transversal (Hernández et al., (2014) y tomando como base la taxonomía socioformativa de Tobón (2017), la cual plantea que se puede distinguir cinco niveles de aprendizaje: pre-formal, receptivo, resolutivo, autónomo y estratégico, incorporando en todos ellos, su aptitud ante los problemas del entorno.

En este sentido, algunos investigadores internacionales y nacionales han realizado aportes bajo enfoques y temáticas similares. En primer término, se tiene el aporte de Van Eldik et al (2019) que enfocaron su investigación en estudiar la manera en que los YouTubers presentan y representan a la ciudad y al mismo tiempo, ayudar a comprender lo que los adolescentes podrían sacar de sus ídolos en línea en términos de la identidad urbana y sus problemas sociales. Los autores

concluyen que en sus vídeos y en las páginas de sus canales, los influenciadores se asocian principalmente a la ciudad, al tener la ciudad como fondo y contexto de los vídeos, al involucrarse en las tendencias culturales (por ejemplo, fútbol, hip-hop) que se vinculan a la ciudad, y al afiliarse con otros influenciadores locales. Sostienen que los influenciadores pueden, por lo tanto, proporcionar un contenido que puede ayudar potencialmente a sus espectadores locales a fortalecer su identidad urbana y sus principales problemas.

Otra investigación que implica un aporte relevante es la efectuada por June, Yaacob & Kheng (2014) cuyo propósito se centró en investigar el uso de los vídeos de YouTube y las actividades interactivas para estimular el pensamiento crítico entre los estudiantes de una universidad pública de Malasia. Se concluyó que los videos de YouTube eran divertidos e interesantes, aumentaban la participación y el compromiso de los estudiantes y mejoraban sus habilidades de pensamiento crítico. De esta manera, el estudio reveló el potencial del vídeo de YouTube como herramienta para estimular el aprendizaje de los estudiantes y mejorar su pensamiento crítico.

De igual forma la investigación de Moghavvemi et al (2018), analizó las perspectivas de los estudiantes sobre el uso de YouTube para el aprendizaje, sus correspondientes patrones de uso y los factores asociados que los impulsan a utilizarlo. Los resultados confirmaron que muchos estudiantes confían en YouTube para resolver problemas académicos y responder a cualquier pregunta que puedan tener. Por tanto, dado el amplio uso de la informática entre los estudiantes, su familiaridad con ella y la eficacia de los vídeos para el aprendizaje se hace necesario que se adopten tecnologías adecuadas para la enseñanza y que se rediseñen los métodos educativos. Las nuevas tecnologías/canales como Youtube pueden utilizarse como instrumentos complementarios del sistema de educación que mejoran la enseñanza-aprendizaje.

Otra investigación relevante es la de Folguera, López y Marín (2019) quienes

se focalizaron en describir el alcance de los youtubers como profesión en España y su potencial en la transformación social, basándose para ello en un enfoque cualitativo que incluyó en revisiones bibliográficas y fuentes secundarias. Bajo esta perspectiva el trabajo concluye afirmando que los influencers conforman un referente a seguir en el contexto digital, por tanto, los profesionales de la educación deben reconocer dicha realidad y hacer uso de esta como una herramienta educativa. Dichos retos implican que el docente debe reinventarse y tener la capacidad de tomar responsabilidad de este medio de comunicación, como una vía de renovar la educación social y pensamiento crítico.

A nivel latinoamericano, resalta el estudio de Rivera-Rogel, Benavides, y B-Flandoli (2018) cuyo objetivo fue realizar un mapeo de los principales youtubers de Ecuador y Colombia, elaborando para ello un ranking en base a su número de suscriptores y/o visualizaciones, todo con la finalidad de identificar cuáles contribuyen a la educación. La investigación concluyó que el 90% de los youtubers de Ecuador y Colombia se enfocan en temas de entretenimiento dejando a un lado los temas educativos o de reflexión crítica. No obstante, dado su popularidad es pertinente que desde las instituciones educativas se organicen alternativas para emplearlos como facilitadores del aprendizaje entre los estudiantes.

Desde una perspectiva político-nacional se tiene el aporte de Cano et al (2017), autores que se concentraron en resumir la percepción que tienen los jóvenes universitarios de Lima sobre la política, sus instituciones y la relevancia de las redes digitales para su información. Las conclusiones indican que los universitarios no muestran confianza de los partidos políticos; además, los jóvenes si tienen acceso a una amplia gama de fuentes de información y desean colaborar en las soluciones de las grandes problemáticas que aquejan al país.

Vista la problemática y antecedentes, la presente investigación busca responder a la interrogante: ¿Qué niveles de aprendizaje desarrolla un grupo de estudiantes universitarios tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso

Richard Swing? En este marco, se justifica desde un punto de vista teórico ya que los resultados a obtener permitirán analizar la influencia de los YouTubers en el desarrollo de los niveles de aprendizaje conformando un aporte inicial al debate académico de la teoría de aprendizaje mediante TIC y la incorporación de nuevas formas de mediar con el aprendizaje de los jóvenes universitarios. Asimismo, dado que existen muy pocos referentes empíricos a nivel nacional sobre la temática, la investigación permitirá contar con resultados que servirán de insumo para otras investigaciones y aplicaciones locales. En efecto, la investigación se enmarca en la línea de investigación: cultura digital y redes de aprendizaje, sub-línea de investigación: Aprendizaje mediado por tecnología.

De igual forma, se plantea como objetivo general establecer los niveles de aprendizaje desarrollados por un grupo de estudiantes universitarios tras la emisión y alcanzar los siguientes objetivos específicos: 1) Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de aprendizaje del tipo pre-formal tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, 2) Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de aprendizaje del tipo receptivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, 3) Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de aprendizaje del tipo resolutivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, 4) Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de aprendizaje del tipo autónomo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing y 5) Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de aprendizaje del tipo estratégico tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing.

El presente informe final de investigación presenta en dos partes fundamentales: 1) Marco teórico y 2) Diseño metodológico y resultados, los cuales una vez desarrollados dan vida al cuerpo de conclusiones y recomendaciones planteadas. Si bien la principal limitante de la investigación es la poca amplitud de universidades analizadas, sin duda la influencia de los YouTubers en la reflexión política conforma una perspectiva emergente para nuevas líneas de investigación.

Cabe destacar que, en el estudio se emplea un diseño de investigación de enfoque cuantitativo fundamentado en un diseño descriptivo, específicamente de tipo transversal en el cual se expuso a una muestra de 55 estudiantes universitarios de un curso de 8vo ciclo de Comunicación a un video titulado: *Los #Ñataudios del Youtuber El Juan*. A continuación de la emisión se aplicó a los estudiantes un cuestionario no estructurado que valora los cinco niveles teóricos sugeridos por Tobón (2017): pre-formal, receptivo, resolutivo, autónomo y estratégico. En el marco de los hallazgos se tiene que un 21,4% de la muestra se situó en un aprendizaje pre-formal, 22,3% en un nivel de aprendizaje receptivo, 15,7% en el nivel de aprendizaje resolutivo, 22,3% en el nivel de aprendizaje autónomo y 18,3% en el nivel de aprendizaje estratégico. El estudio concluye que los niveles de aprendizaje desarrollados por un grupo de estudiantes universitarios tras la emisión del programa de un Youtuber, fueron en mayor porcentaje pre-formal y resolutivo. Sin duda, conforma un aporte para el desarrollo de la línea de investigación en aprendizaje potenciado por tecnología.

Parte 1. Marco teórico

Capítulo I. Los YouTubers en la educación

1.1 Youtube un espacio multimedia

Las redes sociales proporcionan un medio de comunicación para los usuarios al conectar a las personas de todo el mundo, de esta manera, millones de usuarios seleccionan estas redes para compartir su información y experiencias. La mayoría de las redes sociales son abiertas y conforman entornos a los que cualquiera puede entrar libremente para generar contenidos y compartirlos. Actualmente, hay diferentes redes sociales, cada una con un propósito y público específico, podemos destacar las siguientes: Facebook, YouTube, WhatsApp, Instagram, Twitter, Pinterest, Skype, LinkedIn, Snapchat y Messenger (López et al, 2020).

Sin duda YouTube se ha convertido en uno de los sitios más populares de intercambio de videos. Hoy en día, es la tercera red social más popular del mundo generando la mayor cantidad de tráfico en Internet después de Google y Facebook (Richier et al, 2015). En este sentido, dicha plataforma fue concebida como un lugar para múltiples usuarios que buscan ser espectadores de videos. Del mismo modo, también es un lugar para los diferentes productores tradicionales, y para las estrellas de los medios de comunicación corporativos, cuyos contenidos individuales son muy populares (Wyatt, 2015). Precisamente, Youtube ha calzado como una plataforma perfecta para los productores independientes más pequeños o para la comercialización de los contenidos de las marcas (Pereira, Moura y Fillol, 2018).

La importancia de Youtube es tal que, en mayo de 2019, se subieron a la plataforma más de 500 horas de vídeo cada minuto, lo que refleja el aumento del apetito por el contenido de vídeo digital entre los usuarios de internet. Los vídeos clasificados como de entretenimiento, música, personas y blogs acumularon las mayores cuotas de audiencia en 2018, al respecto, es el contenido generado por los usuarios el que ha creado algunos de los mayores fenómenos en Internet en los

últimos años (Clement, 2020). Según un estudio realizado con Médiamétrie sobre los anuncios difundidos tanto en la televisión como en Youtube, la plataforma ofrece “2,6 puntos de cobertura adicional” en todos los objetivos, y hasta 10 puntos en “ciertos objetivos menores de 35 años” (Clement, 2020).

Asimismo, muchas organizaciones y usuarios individuales ya están usando YouTube como una herramienta de aprendizaje formal e informal. Esto beneficia a los estudiantes permitiéndoles tomar la iniciativa de aprender por sí mismos en cualquier momento y lugar que les convenga. Por tanto, YouTube puede utilizarse para apoyar a los alumnos que están más acostumbrados a utilizar la tecnología y ofrecer a los alumnos de más edad la oportunidad de experimentar la nueva tecnología (Logan, 2012).

Desde su creación en 2005, YouTube ha ido evolucionando y adaptándose a sus usuarios. Al principio fue creado como una plataforma digital para compartir vídeos de aficionados hechos por los usuarios, es decir, constituir una alternativa a la televisión convencional (Van Dijck, 2013), no obstante, rápidamente sobrepasó a los medios tradicionales en diferentes aspectos: desde su interfaz hasta los contenidos proyectados (Kim, 2012).

En YouTube, los usuarios pueden encontrar películas y programas clips, videos caseros, videos musicales y video blogs (vlogs). La mayor parte del contenido publicado es originado por particulares, pero los usuarios también pueden encontrar las principales empresas de televisión, que suben su material audiovisual a YouTube. Además, los usuarios pueden subir vídeos que no duren más de 15 minutos. De igual forma, los usuarios no tienen que crear una cuenta o tener una membresía para ver un vídeo, no obstante, la membresía es necesaria cuando un usuario quiere subir contenido o crear su propio canal (Bountouri, y Giannakopoulos, 2014).

Después de que YouTube fuera comprado por Google en 2006, se evidenció que el sitio no solo se utilizaría para distribuir contenido personal casero sino también para redistribuir contenido profesional (CP) o ya transmitido por televisión. El contenido profesional se vio favorecido, y después de 2007, YouTube puso en marcha su programa de socios en un intento de mejorar la calidad de los vídeos y aumentar su volumen de contenido producido profesionalmente (Van Dijck, 2013). Dentro de este modelo de negocio, no todos los vídeos y canales de YouTube tienen la misma importancia, en efecto, mucho de sus contenidos ahora son regulados para poder insertar parte de sus anuncios comerciales (Pereira, Moura y Filloi, 2018). Precisamente la evolución del logo da muestras del cambio de la auto difusión (broadcast yourself) hacia un sector más comercial (Figura 1).



Figura 1. Evolución del logo de Youtube

Fuente: elaboración propia

Por otra parte, en abril de 2017, YouTube se presentó más específicamente como una plataforma para diversos interesados, como un foro para que las personas se conecten, informen e inspiren a otros en todo el mundo y actúa como una plataforma de distribución para los creadores de contenido original y los anunciantes grandes y pequeños (YouTube, 2017). Precisamente, Mingione (2014) explica la plataforma como “una comunidad en constante cambio que ha sido creada y recreada por sus usuarios, haciendo muy difícil para los investigadores hacer afirmaciones definitivas sobre cómo los youtubers alcanzan a sus audiencias” (p.1).

En cuanto a la privacidad de Youtube, Logan (2012) especifica que existen tres configuraciones de privacidad diferentes después de que se sube un vídeo:

pública significa que cualquier persona puede buscar y ver el vídeo, 2) no incluida en la lista significa que cualquier persona con el enlace proporcionado por la persona que sube el vídeo puede verlo, y 3) privada significa que sólo las personas a las que esta persona proporciona una dirección de correo electrónico o un nombre de usuario de YouTube puede visualizarlo. La persona que sube el vídeo también puede decidir si permite comentarios de los espectadores, calificaciones. Además, el titular del canal puede optar por no mostrar los comentarios hasta después de haberlos aprobado o puede eliminarlos del canal.

1.2 Conociendo a los Youtubers

Youtube también es un lugar para los creadores aficionados y para los YouTubers, es decir las celebridades locales de YouTube los cuales gozan de mucha popularidad y seguidores (Lange, 2014). Efectivamente, para ser un Youtuber se tiene que haber creado un fuerte movimiento social dentro del canal de la red social para incitar el interés de miles de usuarios alrededor del mundo y alcanzar una cantidad de seguidores que siga una tendencia creciente, tanto en cantidad como en visitas a los videos publicados (Hidalgo-Marí y Segarra-Saavedra, 2017).

A los YouTubers se les considera influenciadores pues son capaces de desarrollar una opinión y dirigirla a sus seguidores, promoviendo un mayor interés de los consumidores sobre ciertas marcas u otros aspectos. De hecho, con el fenómeno de las redes sociales muchos usuarios han conseguido una gran audiencia y se han convertido en líderes de opinión. Además, con la democratización de la información y la comunicación, este liderazgo de opinión ha ampliado su alcance, lo que ha llevado a personas inicialmente desconocidas a dar el primer salto y convertirse en nuevos YouTubers (López et al, 2020).

Este fenómeno se inició en el año 2007, cuando usuarios de todas partes del mundo se animaron a crear contenidos populares con millones de reproducciones. Ello motivó a YouTube a crear un programa para reclutarlos e incorporarlos como

parte de su plataforma, en efecto, el programa de socios gestiona los ingresos por concepto de publicidad. Así, los YouTuber fomentan el intercambio de contenidos, dando poder a los usuarios, y aumentando el sentimiento de comunidad (Pereira, Moura, & Fillol, 2018).

Los YouTubers reflejan la compleja naturaleza de Youtube pues son estrellas transmedia, ya no están restringidos a una sola plataforma (Hidalgo-Marí y Segarra-Saavedra, 2017), sino que siguen ganando dinero dentro de YouTube gracias a su programa de socios. Estos ingresos provienen de las fuentes habituales en el ámbito de los medios de comunicación: las visitas y la publicidad.

Ciertos YouTubers se han transformado en verdaderos influencers, como demuestran los casos del sueco PewDiePie, el cual durante mucho tiempo fue el usuario con el mayor número de suscriptores de YouTube (>50 millones), el chileno HolaSoyGerman (>30 millones), o el español El Rubius (>20 millones). En estos casos, estamos ante nuevos fenómenos de masas gestados a partir de internet y la web 2.0, en los que la centralidad de YouTube como plataforma de expresión, creación y mantenimiento de comunidad ha sido determinante (Márquez y Ardèvol, 2018).

La Tabla 1 muestra los YouTuber con más vistas en Perú, en efecto, la lista está liderada por los siguientes: (1) el canal de comedia conocido como "Whatdafaqshow", que es administrado por José Romero, y cuenta con más de 700 millones de vistas; (2) el segundo lugar lo ocupa Katy Esquivel, con su canal "Whatthechic", del tipo COMOHACERYESTILO, pues sus videos son tutoriales de moda y belleza, teniendo actualmente más de 430 millones de vistas; (3) en el tercer puesto está Anthony con su canal de videojuegos "AN7HONY96", que suma más de 380 millones de vistas; (4) en el cuarto lugar se ubica Andy Merino, con su canal de comedia "Andysane", que tiene más de 220 millones de vistas; (5) y, por último, se menciona a "THEDAARICK28", con más de 200 millones de vistas y ubicado en la categoría de videojuegos.

Tabla 1. *Youtubers peruanos con más visitas.*

Youtubers	Canal	Nº de Vistas
Whatdafaqshow	José Romero	700 millones
Whatthechic	Katy Esquivel	430 millones
An7hony96	Anthony Bullón	380 millones
Andysane	Andy Merino	220 millones
Thebaarick28	Daarick Leeroy	200 millones

Fuente: Elaboración propia.

Al contrario de la mayoría de las actividades profesionales, ningún entrenamiento prepara a una persona el trabajo de YouTuber. De hecho, esta actividad forma parte de las profesiones 2.0 que nacieron al margen de las profesiones “clásicas”. No obstante, para seguir este camino, hay que favorecer ciertos cursos de formación. Este es el caso, en particular, de la formación en el sector audiovisual, que permite adquirir competencias en materia de concepción y producción de vídeos. Las habilidades en la web también son muy útiles para convertirse en un YouTuber para aprender a referenciar sus videos para ponerlos en YouTube (Berzosa, 2017). En este marco, las principales habilidades y cualidades a tener un YouTuber son (Pegard, 2020):

- Ser creativo, riguroso y tener un sentido de la estética.
- Ser capaz de mostrar originalidad.
- Dominar las redes sociales.
- Ser apasionado por la web.
- Saber cómo gestionar una comunidad.
- Saber lo que le gusta y lo que no le gusta en la web.
- Manejar software de masterización y herramientas de edición audiovisual.

- Sentirse cómodo hablando.

En resumen, el apelativo Youtuber solo es usado si este usuario llega a tener éxito sobre la red y empieza a generar miles o millones de vistas sobre su canal de Youtube. Así, muchos Youtubers mueven inmensas masas de personas enfocados en temas genéricos, pero otros se especifican en temas muy nicho que le permiten especializarse.

1.3 El contenido y la narrativa de los Youtubers

Es importante recalcar que los contenidos característicos de los YouTuber siguen teniendo una estética acorde con los videos amateurs: un monólogo a la cámara, muchos estilos personales e informales. Los mismos, están más influenciados por los principios sociales que por las prácticas profesionales de la narración audiovisual (Simonsen, 2013). Esto, según Fägersten (2017) se realiza como una estrategia para crear la ilusión de una relación *cara a cara* entre el YouTuber y sus espectadores. Como señalan García et al. (2016) gran parte del éxito de las YouTubers se basa en la empatía entre pares, se logra con la difusión audiovisual de escenas y comentarios socialmente transgresores, propios de los jóvenes.

Según Berzosa (2017), los YouTubers son los creadores de contenido, conductores digitales que graban contenido sobre sí mismos y su entorno; son generalmente los protagonistas de diversos hechos que publican en sus redes. En su mayoría se enfocan en trabajar con distintos segmentos jóvenes, pero ya se puede apreciar que algunos YouTubers ya trabajan contenido para gente de mayor edad debido a que su participación en medios digitales está creciendo.

De igual forma, Bash et al (2018), señalan que cuando hablamos de contenido de los YouTuber nos referimos netamente a los tipos de vídeos, entre ellos se tienen:

- Reseñas y unboxing, este tipo de vídeos nos ayuda en la decisión de compra de algunos productos, este contenido permite conocer el funcionamiento del producto para hacerse una opinión de este.
- Tutoriales educativos, estos son parte de los vídeos más importantes para un YouTuber, muchos canales se dedican netamente a trabajar este contenido y permiten a los usuarios resolver dudas sobre un tema específico. Esta clase de vídeos se ha convertido en una especie de aprendizaje informal muy usada en el medio.
- Video Blogs o Vlogs, son como noticias o notas de un blog referidas a un tema específico, pero en vídeo. Siempre se especifican en un tema específico como belleza, juegos, etc.
- Comedia y parodias, aquí se centran muchos YouTubers para tratar de enfocar temas cotidianos con algo de humor y convertirlos en contenido viral. Hoy por hoy muchos de estos youtubers enfrascan este tipo de contenido con información que quisieran enseñar.
- Vídeos retos, donde los YouTubers netamente trabajan formatos autobiográficos o retos para hablar de uno mismo como, por ejemplo: “10 cosas sobre mí”.
- Hauls, tipo de vídeos donde los YouTubers explican las compras que hacen en bloque, por ejemplo, material escolar u ropa.

Por tanto, el modelo utilizado de las celebridades de YouTube es el video blog, o ‘vlog’. Más convencionalmente, los vlogs involucran a un individuo en un ambiente doméstico, hablando en estilo confesional con una cámara estática, con una edición aparentemente mínima. Con antecedentes en la televisión real, la cultura de la webcam y otros medios confesionales, el contenido auditivo de los

vlogs generalmente se refiere a la divulgación de verdades personales a una audiencia imaginaria, que se dirigen a la primera persona en un modo de dirección conversacional (Lovelock, 2016).

Varios factores cruciales separan a las celebridades de YouTube. El principal es la capacidad de diálogo con y entre los espectadores. En el caso de los vloggers de celebridades de YouTube, los usuarios interactúan copiosamente con el texto del vídeo a través de comentarios, gustos, etc., la densidad de la interacción del usuario significa que los vloggers de celebridades rara vez responden o entablan un diálogo con sus fans, fuera de su dirección dentro de los propios vídeos (Lovelock, 2016).

La influencia del YouTuber en los jóvenes depende en gran medida de la credibilidad y fiabilidad con la que se presente el discurso, convirtiéndose en un capital cultural, social y económico (Raun, 2018). Para obtener esas percepciones de las audiencias, los creadores de medios sociales tienen que estar “dispuestos a revelar material íntimo o emocional para atraer a los espectadores” (Marwick, 2015, p. 346). En general, el YouTuber tienen una edad cercana a su público y por lo tanto son capaces de crear sin esfuerzo un contenido que se ajusta al marco de referencia actual del público; y pueden interactuar fácilmente con sus seguidores (Uzunoglu y Kip, 2014).

Según Berzosa (2017), también hay una narrativa muy elaborada con respecto al guion o locución que se trabaja. Para Nandagiri & Philip (2018), el contenido presentado por el YouTuber es definitivamente más preferido que los anuncios tradicionales, ya que es más elaborado y de naturaleza imparcial. De igual forma, el producto o servicio debe estar en sintonía con el trabajo/perfil del influyente para tener un impacto en una audiencia, esto se debe a que el examen presentado por el influyente se percibe como más informado ya que son profesionales en su campo.

Otro factor relevante es que el estilo de los YouTubers tiende a favorecer los estilos narrativos orales. Los YouTubers constituyen personas que cuentan historias de una manera que logra cautivar e involucrar a su público. Para ello, utilizan un lenguaje sencillo, a veces vulgar, crudo y ordinario que logra establecer una conexión efectiva con el público joven que suele ver, seguir y comentar sus vídeos. El YouTuber no sólo transmite la historia, sino que también involucra a su público mediante el uso de frases como “hoy quería contarte”, “voy a contarte algo”, “me interesa lo que piensas”, creando así una sensación de cercanía (Márquez, y Ardévol 2018). En este sentido, la Figura 2 ilustra los tres pasos básicos de la narrativa de un Youtuber: presentación, desarrollo y final.

Narrativa del Youtuber

1. Realiza una breve **presentación** que suele estar acompañado de un saludo que lo identifica, mira fijamente al espectador a través de la cámara. Después anuncia el tema y describe las situaciones que va a realizar.
(En esta instancia, el juego de planos así como los movimientos de cámara suelen ser mínimos, por lo general, esta se encuentra en posición fija, buscando capturar toda la atención en él)
2. **Desarrollo** del tema donde acostumbra tener invitados para sus actividades, que por lo general son viajes, retos, tutoriales, experiencias, sketch, musicales entre otros.
3. Al **final** el *youtuber* se dirige a sus destinatarios: los suscriptores usuales y potenciales suscriptores.
(Prácticas de interacción en pantalla con las redes sociales)

Figura 2. Modelo de narrativa del Youtuber

Fuente: González (2018)

Igualmente, según Devras (2017) la política, que hasta ahora ha sido relativamente descuidada por los YouTubers, ha hecho recientemente su aparición en la famosa plataforma de alojamiento de vídeo, ofreciendo al público un conjunto ecléctico de contenido explicativo. El éxito obtenido por los canales de varios usuarios de Internet atestigua una nueva dinámica de apropiación de la política a

través del prisma de la cultura digital. El fenómeno no es nuevo: los foros y blogs han iniciado, en su momento, un primer movimiento del debate político y han fomentado los intercambios y la movilización en línea, todas las sensibilidades combinadas.

Del mismo modo, Devars (2017) evidencia que frente a la antigua autoridad de los programas de televisión dedicados a la vida política y al debate público, los YouTubers políticos tendrán que encontrar el lugar que les corresponde, conservando al mismo tiempo la visión alternativa que pretenden adoptar de la política. Al presentar sus vídeos como alternativas a los modos tradicionales de debate sobre política, los YouTubers de la política están abriendo un nuevo camino y sin duda están ganando a una parte importante de los usuarios de Internet a su causa. Sin embargo, para establecer su credibilidad, todavía necesitan adquirir la notoriedad que les permita ser reconocidos como espacios legítimos de debate y de cobertura mediática de la vida política.

1.4 La generación Youtube y el aprendizaje

Como señalan Barry et al, (2015) se puede afirmar que la generación de YouTube está definida específicamente no por un grupo de edad sino por una actitud y una mentalidad. Sin embargo, según estos autores la mayoría de los estudiantes universitarios poseen tres o más dispositivos electrónicos (es decir, teléfonos inteligentes, iPods, etc.). Por tanto, es inevitable que integren las redes sociales en su experiencia educativa pues la mayoría están muy dispuestos a fusionar su presencia en línea con sus programas de licenciatura, participando en los materiales de los cursos y compartiendo sus conocimientos libremente.

Asimismo, según Boyd (2014) YouTube ayuda a crear entre los jóvenes un sentimiento de comunidad, de hecho, una de sus principales características es que al combinar lo social con lo audiovisual ante una generación de jóvenes que desea interactuar. De la misma forma, Youtube también les ha proporcionado a los jóvenes la posibilidad no solo de consumir productos sino de convertirse en productores de

contenidos (Hidalgo-Marí, y Segarra-Saavedra, 2017).

En efecto, los Youtubers se han convertido gradualmente en los modelos de la nueva generación, o con los cuales evolucionan y crecen: son modelos a los cuales siguen y de los cuales aprenden. Son accesibles, disponibles, y cultivan la proximidad con su público. De hecho, muchos de ellos organizan reuniones para estar lo más cerca posible de sus suscriptores. En sus videos, los YouTubers hablan de sus vidas, desde su sala, dormitorio o cocina. Crean un ambiente íntimo que hace fácil asociarse con ellos (Barry et al, 2015).

De otro lado, como señala Logan (2012) los vídeos de YouTube ofrecen una combinación de componentes visuales, auditivos y de animación. Aunque ver un vídeo es típicamente un ejercicio pasivo, si se utiliza de manera eficaz, pueden ser una parte integral de una estrategia de aprendizaje activo que involucre a los estudiantes y promueva el pensamiento crítico. Por tanto, al elegir utilizar YouTube como parte de estrategia de enseñanza activa, el educador debe determinar lo que pretende lograr y que el contenido es apropiado para el público que lo verá. En efecto, las estrategias que incorporan la animación, como YouTube, promueven una interacción más intensa entre el educando y el contenido, lo que facilita el proceso de codificación.

De igual forma, el uso de vídeos de YouTube es una estrategia que puede ser muy económica para proporcionar educación y al mismo tiempo salvar las diferencias entre las generaciones. Así, la generación X que incluye a las personas nacieron en algún momento durante los años sesenta y principios de los ochenta, en general busca el equilibrio entre su trabajo y su vida privada, por ello pueden utilizar YouTube cuando les conviene. Por ejemplo, ver videos para preparar un debate posterior con sus colegas (Logan, 2012).

Contrariamente, los Millennial, incluye personas que nacieron después de la

era de la Generación X, alrededor de 1982. Muchas de ellas han crecido con la tecnología moderna y empezaron a usar una computadora antes de aprender a leer o escribir. Por ello, los miembros de la generación Millennial están orientados al equipo y a los logros; el uso de tecnología como YouTube en su educación permite la colaboración con sus pares en actividades como la discusión en grupo y la producción de videos (Logan, 2012).

Los más jóvenes, la llamada *generación millennials*, se caracterizan por ser los primeros nativos digitales, es decir, los que nacieron o crecieron con Internet y participan en el proceso de toma de decisiones cuando se trata de encontrar contenidos culturales o de ocio que les interesan. Los YouTubers tratan temas de interés general como los videojuegos o la moda y se convierten en prescriptores para un público joven.

En un ámbito similar, RUE89 (2015) reseña que han surgido YouTubers que promocionan contenidos educativos, y poseen una libertad que los profesores no tienen delante de su clase: la elección sin restricciones del tema que desean tratar, la duración, el montaje para evitar los tiempos muertos y ofrecer ilustraciones de lo que se está discutiendo. El espectador, por otro lado, tiene la libertad de elegir lo que desea ver y cuándo, por ejemplo, puede ver todo el canal, o pueden ver los videos para mantenerse ocupados durante un viaje en autobús, muy diferente de los horarios escolares que tanto los estudiantes como los profesores suelen llevar como una carga. Si bien estos videos, no forman parte del plan de estudios de la educación nacional, ofrecen una serie de lecciones que permiten a los estudiantes profundizar en el tema de su elección, o abordar un tema desde un ángulo diferente.

Capítulo II. Niveles de aprendizaje

2.1 Conceptualizando el aprendizaje

El aprendizaje es un proceso que ha sido definido por numerosos autores, desde los más clásicos como Piaget hasta los más contemporáneos, es el caso de Sáez (2014) y Mora (2017), quienes lo describen como la construcción del conocimiento del estudiante, a nivel personal y social, que se da por medio de la comprensión, disposición para aprender, disposición de los recursos, y la presencia de una figura educativa que guía el proceso, y que generalmente se encuentra representada por un profesional de la educación.

Acerca del aprendizaje, García (2010) refiere que, el mismo es una de las dimensiones de las actividades educativas, las cuales tienen como principales actores a los educandos o estudiantes, partiendo desde la postura de que el ser humano aprende hasta el final de su vida, estando todos en constante aprendizaje debido a que este desde el punto de vista formal e informal contribuye al perfeccionamiento de las personas, cuando es orientado a la educación. Para que se produzca el aprendizaje, el estudiante debe desarrollar las habilidades y las competencias para que pueda comprender la información y convertirla en un conocimiento útil para la vida.

Otra posición al considerar al aprendizaje es la de Rico et al. (2013) quienes circunscriben al aprendizaje bajo una concepción desarrolladora, y señalan que se trata de un proceso cognitivo, que lleva inherente a él un área denominada cognitiva, que integra la esfera efectivo-motivacional de la personalidad, por lo que es importante la integración de esos elementos, como lo individual, lo social, lo reflexivo, lo significativo y lo activo, que caracterizan la personalidad en la actividad del aprendizaje.

Desde esta óptica, el proceso de aprendizaje se puede llevar a cabo, tomando en cuenta que el mismo es mediado esencialmente por el docente, desde

los aspectos de orientación, comunicación y dirección, basados en los objetivos instructivos y educativos, y tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes como sujetos activos, y el contexto donde se desenvuelven, desde sus particularidades, para poder potenciar de esa manera su desarrollo integral. Además, tomando en cuenta, además, que el aprendizaje es el proceso por medio del cual, el estudiante se apropia de los elementos culturales, a través de la interacción social, la reflexión y la orientación (Morín, 2011).

2.2 Teorías de aprendizaje

A nivel general las teorías de aprendizaje describen cómo los alumnos adquieren, procesan, retienen o elaboran el conocimiento durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las influencias cognitivas, emocionales y ambientales, así como la experiencia previa, tienen un rol importante en cómo se adquiere o cambia la comprensión o la cosmovisión y se fijan los conocimientos y las habilidades. Existen tres grandes y principales teorías de aprendizaje, estos son el conductismo, el cognitivism y el constructivismo (Stevens-Fulbrook, 2019), como se muestra en la Figura 3:

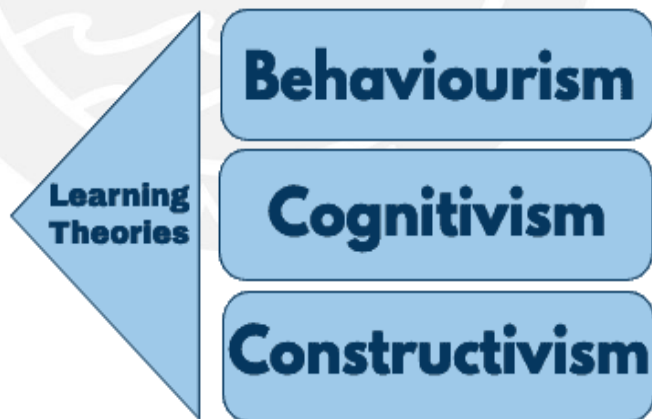


Figura 3. Teorías del aprendizaje.

Fuente: Stevens-Fulbrook (2019).

2.2.1 Conductismo

El conductismo se fundamenta en la idea de que el conocimiento se produce en el exterior y es independiente del estudiante. Parte del postulado de la tabla rasa, es decir, que los estudiantes son como una pizarra en blanco que se debe llenar con la información que debe aprender. El aprendizaje se logra cuando el estímulo aplicado al alumno cambia la conducta a manera de respuesta a dicho estímulo, siendo uno de sus primeros postulantes fue Pavlov, quien mediante su famoso experimento del perro salivando, demostró que un estímulo (sonar una campana siempre que alimentaba al perro) hizo que el perro comenzara finalmente a salivar cuando escuchaba la campana (Stevens-Fulbrook, 2019). En este sentido, el conductismo implica acciones repetitivas, refuerzo verbal, así como incentivos para participar. Actualmente, se considera que es excelente para establecer reglas, especialmente para el manejo del comportamiento (Stevens-Fulbrook, 2019).

2.2.2 Cognitivism

El cognitivism por el contrario del conductismo se fundamenta en la idea de que los alumnos procesan la información que reciben en vez de simplemente dar respuesta a un estímulo, como sucede con el conductismo. El teórico Wolfgang Kohler desarrolló teorías cognitivas a principios de 1900 en Alemania, partiendo de aspectos de la psicología Gestalt, dando lugar a muchas teorías educativas basadas en la evidencia, incluidas la teoría del esquema, la teoría de la carga cognitiva, y la teoría de la codificación dual, además de ser la base para la práctica de recuperación (Stevens-Fulbrook, 2019).

En este sentido, en el cognitivism, el aprendizaje se produce cuando el alumno reorganiza la información, ya sea adaptando las viejas o encontrando nuevas explicaciones, lo que considera un cambio en el conocimiento previo, que es almacenado en la memoria en lugar de simplemente verse como un cambio en la conducta. Las teorías del aprendizaje cognitivo se atribuyen principalmente a Jean Piaget, que desarrolló también estos principios, resaltando que el cognitivism

considera la vinculación de conceptos, vinculación de conceptos a ejemplos del mundo real, discusiones y la resolución de problemas (Stevens-Fulbrook, 2019).

2.2.3 Constructivismo

El constructivismo se remonta a la psicología educativa en el trabajo de Jean Piaget el cual se centró en cómo los humanos crean significado en relación con la interacción entre sus experiencias y sus ideas. Sus puntos de vista tendían a centrarse en el desarrollo humano en relación con lo que está ocurriendo con un individuo a diferencia del desarrollo influenciado por otras personas (Bada, 2015).

Es un enfoque de la enseñanza y el aprendizaje basado en la premisa de que el aprendizaje es el resultado de la *construcción mental*. En otras palabras, los alumnos aprenden vinculando nueva información junto con lo que ya conocen, y que además el aprendizaje se ve afectado por el contexto. Asimismo, el constructivismo explica cómo el ser humano elabora conocimiento al aprender, teniendo una aplicación directa a la educación (Bada, 2015).

El constructivismo como paradigma o cosmovisión, postula que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo. El alumno es un constructor de información. Las personas construyen o crean activamente sus propias representaciones subjetivas de la realidad objetiva. La nueva información está vinculada a conocimientos previos, por lo que las representaciones mentales son subjetivas (McLeod, 2018).

Cabe destacar, que dicha teoría afirma que las personas construyen el conocimiento y el significado a partir de sus experiencias, por lo que ha tenido un gran impacto en el aprendizaje teorías y métodos de enseñanza en la educación y es un tema subyacente de muchos movimientos de reforma de la educación (Bada, 2015).

En este orden de ideas, la visión constructivista del aprendizaje considera al estudiante como un agente activo en el proceso de aprendizaje. Las concepciones constructivistas del aprendizaje tienen sus raíces históricas en la obra de Dewey (1929), Bruner (1961), Vygotsky (1962), y Piaget (1980). Bednar, Cunningham, Duffy y Perry (1992) y Von Glasersfeld (1995) quienes han propuesto varias implicaciones de la teoría constructivista para los actores educativos, haciendo énfasis en que el aprendizaje debe centrarse en el proceso de construcción de los conocimientos y que deben determinarse los objetivos de aprendizaje (Stevens-Fulbrook, 2019).

El constructivismo representa uno de los grandes aportes en la educación, sus implicaciones en la manera en que los maestros enseñan y aprenden a enseñar son enormes. Es incluso, cada vez más influyente en la organización de los ambientes pedagógicos y los planes de estudio de las instituciones (Bada, 2015).

Por otra parte, el trabajo de Lev Vygotsky (1934) se ha transformado en la base de gran cantidad de estudios sobre el constructivismo social en los últimos años, particularmente de lo que se conoce como Teoría del Desarrollo Social, la cual enfatizan el papel fundamental de la interacción social en el desarrollo de la cognición. A diferencia de la noción de Piaget de que el desarrollo de los niños debe preceder a su aprendizaje necesariamente, Vygotsky afirmó que el aprendizaje es un aspecto necesario del proceso de desarrollo de la función psicológica culturalmente organizada, en pocas palabras, que el aprendizaje social precede al desarrollo (McLeod, 2018).

Vygotsky desarrolló un enfoque sociocultural para el desarrollo de la cognición, afirmando que los procesos mentales en el individuo tienen su origen en los procesos sociales. Incluso las que se llevan a cabo solas, son afectadas por las creencias, valores y herramientas de adaptación intelectual de la cultura en la que una persona se desarrolla y, por lo tanto, está determinada socioculturalmente. Por ende, las herramientas de adaptación intelectual, por lo tanto, varían de una cultura

a otra, como en el ejemplo de la memoria (McLeod, 2018).

Uno de los conceptos fundamentales de la teoría de Vygotsky es la *Zona de Desarrollo Proximal*, la que destaca como el área donde se debe dar la orientación más sensible, lo que permite al niño desarrollar habilidades que luego utilizará por su cuenta, desarrollando funciones mentales superiores (Zapata, 2015).

También ve la interacción con sus compañeros como una manera efectiva de desarrollar habilidades, asimismo, sugiere que los maestros utilicen ejercicios de aprendizaje cooperativo donde los niños menos competentes se desarrollan con la ayuda de compañeros más hábiles, dentro de la zona de desarrollo próximo. Desde los planteamientos de Vygotsky el alumno cumple un papel activo en la construcción del conocimiento, al cual se llega mediante diferentes medios a saber:

- Prácticas educativas que incentivan a la crítica, la reflexión, y la participación.
- Estrategias que utilizan los alumnos para desarrollar una actividad o tarea.
- Estrategias propuestas por los maestros para guiar a los alumnos a realizar tareas de forma autónoma.
- Planteamiento de diversos tipos de actividades y la intencionalidad de las mismas.

Para este teórico, un elemento importante es la mediación, señala que los niños no tienen un directo acceso a los objetos, sino que este es mediado mediante las herramientas psicológicas de que dispone, y de la interacción con los demás. Postula que hay, mediadores instrumentales como los objetos y el lenguaje, y mediadores sociales como los padres y el docente (Zapata, 2015). En el ámbito académico se desarrolla según el constructivista como se muestra en la figura 4.



Figura 4. Mediación en el aprendizaje.

Zapata (2015).

2.3 Las taxonomías del aprendizaje

El aprendizaje como construcción del conocimiento puede ser de diferentes tipos. A continuación, presentaremos diferentes taxonomías de aprendizaje.

2.3.1 Dominio cognitivo- Taxonomía de Bloom

En 1956, el psicólogo educativo Benjamín Bloom, propuso tres dominios de aprendizaje: el cognitivo, afectivo y psicomotor, convirtiéndose en el primer dominio que se propuso, el mismo se centra en la idea de que los objetivos relacionados con el aprendizaje pueden diferenciarse unos de otros atendiendo su nivel de dificultad. En la dimensión cognitiva del aprendizaje Bloom propone la siguiente taxonomía.

1. Conocimiento: Implica recuerdos, terminologías, hechos.
2. Comprensión: Involucra traducción, interpretación y extrapolación.
3. Aplicación: Envuelve la capacidad de utilizar lo aprendido con destreza.

4. Análisis: Se trata de descomponer la realidad y solucionar problemas.
5. Síntesis: Es decir combinar ideas, crear y proponer nuevas formas.
6. Evaluación: implica realizar juicios relacionados al valor de un producto.

Cabe destacar, que hubo una revisión importante de las subdivisiones en 2001 por el socio original de Bloom, David Krathwohl y Lorin Anderson, donde se cambió los nombres de las subdivisiones de sustantivos a verbos, lo que los hizo más fáciles de emplear cuando se planifica el plan de estudios y las clases (Stevens-Fulbrook, 2019). La figura 5 muestra la revisión de las subdivisiones.

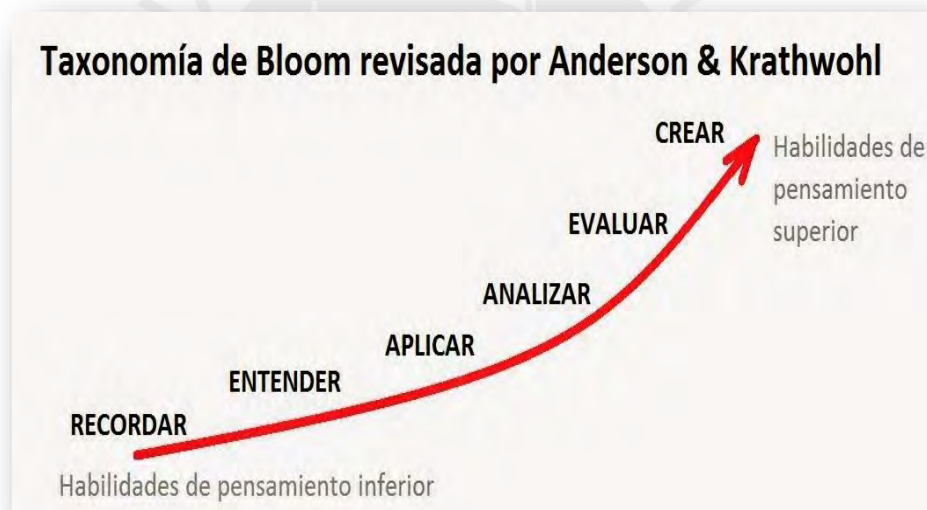


Figura 5. Taxonomía de Bloom revisada.
Fuente: SantiPBL (2020)

En referencia al dominio afectivo, hace referencia a los sentimientos y las emociones y divide también los objetivos en subcategorías jerárquicas, generalmente este dominio no se emplea cuando se planifican matemáticas y ciencias, ya que las emociones y los sentimientos no son relevantes para esas materias (Stevens-Fulbrook, 2019).

No obstante, para los docentes de lenguaje y artes, la inclusión del dominio afectivo es necesaria siempre que sea posible. Las subcategorías de este dominio van desde “recibir” en el extremo inferior hasta “caracterización” en la cima (Stevens-Fulbrook, 2019).

En cuanto al dominio psicomotor se refiere a aquellos objetivos que son específicos de las acciones reflejas, los movimientos interpretativos y las funciones físicas discretas. El aprendizaje psicomotor se refiere a cómo usamos nuestros cuerpos y sentidos para interactuar con el mundo que nos rodea, como aprender a mover nuestros cuerpos en la danza o la gimnasia (Stevens-Fulbrook, 2019).

2.3.2 Taxonomía de Marzano y Kendall

Es una taxonomía que incorpora una gama más amplia de factores que afectan la forma en que piensan los estudiantes y proporciona una teoría basada en la investigación para ayudar a los maestros a mejorar el pensamiento de sus alumnos (Marzano y Kendall, 2007).

En este sentido, la taxonomía de Marzano y Kendall se compone de tres sistemas y el dominio del conocimiento, todos los cuales son importantes para el pensamiento y el aprendizaje. Los tres sistemas son el auto sistema, sistema metacognitivo y el sistema cognitivo. Ante la opción de iniciar una nueva tarea, el auto sistema decide si continuar con el comportamiento actual o participar en la nueva actividad; el sistema metacognitivo establece metas y realiza un seguimiento de qué tan bien se están logrando; el sistema cognitivo procesa toda la información necesaria y el dominio del conocimiento proporciona el contenido. A continuación, se presentan los tres sistemas y el dominio del conocimiento:

Auto-sistema			
Creencias sobre la importancia del conocimiento	Creencias sobre la eficacia	Emociones asociadas con el conocimiento	
Sistema metacognitivo			
Especificar objetivos de aprendizaje	Seguimiento de la ejecución del conocimiento	Supervisión de la claridad	Precisión de seguimiento
Sistema cognitivo			
Recuperación de conocimientos	Comprensión	Análisis	Utilización del conocimiento
Recuperar ejecución	Representación de síntesis	Coincidencia Clasificación Análisis de errores Generalización Especificación	Toma de decisiones Resolución de problemas Investigación experimental Investigación
Dominio del conocimiento			
Información	Procedimientos mentales	Procedimientos físicos	

*Figura 6. Taxonomía de Marzano y Kendall.
Fuente: Marzano y Kendall (2007)*

2.3.2.1 Auto sistema

Es un aspecto central del pensamiento humano, separado y aparte del sistema metacognitivo, teniendo primacía sobre todos los demás sistemas. Cuando se presenta una tarea, el auto-sistema está comprometido primero, y determina si el estudiante se involucra en la tarea (basado en la motivación) o ignora la tarea y continua con la actividad actual, la importancia de la dimensión de la autoeficacia del sistema, muestra que los estudiantes con fuerte autoeficacia se autorregulan más productivamente, están más dispuestos a asumir tareas desafiantes, aplicar más esfuerzo, establecer metas más altas, experimentan menos ansiedad, y usan estrategias más efectivas y, lograr un mejor rendimiento académico y procesar información cognitiva más efectivamente. Es así, como el auto sistema enfatiza el papel que juega la emoción y motivación en el aprendizaje en la taxonomía (Marzano y Kendall, 2007).

2.3.2.2 Sistema metacognitivo

El sistema metacognitivo ha sido descrito como responsable de la supervisión, evaluación y regulación del funcionamiento de todos los demás tipos de pensamiento. Tomadas en conjunto, estas funciones son a veces referidas como responsable del control ejecutivo. Dentro de esta taxonomía, una de las principales tareas del sistema metacognitivo es establecer objetivos claros. Una vez que el estudiante tome la decisión de participar, es el sistema metacognitivo que establece un objetivo relativo a esa actividad.

La especificación de objetivos del sistema metacognitivo es responsable de establecer objetivos claros de aprendizaje para tipos específicos de conocimiento. Por ejemplo, sería a través de la función de especificación de objetivos del sistema metacognitivo que los estudiantes establecerían una o varias metas específicas en términos de aumentar su comprensión o uso de la información específica presentada en una clase de matemática (Marzano y Kendall, 2007).

2.3.2.3 Sistema cognitivo

Los procesos mentales en el sistema cognitivo actúan desde el dominio del conocimiento. Estos procesos dan a las personas acceso a la información y los procedimientos en su memoria y les ayudan a manipular y utilizar este conocimiento. Marzano divide el sistema cognitivo en cuatro componentes: recuperación de conocimientos, comprensión, análisis y utilización de conocimientos. Cada proceso está compuesto por todos los procesos anteriores. La comprensión, por ejemplo, requiere la recuperación de conocimientos; el análisis requiere comprensión, etc. (Marzano y Kendall, 2007).

2.3.2.4 Dominio del conocimiento

Tradicionalmente, el enfoque de gran parte de la enseñanza y el aprendizaje ha estado en el componente del conocimiento. Se conjeturaba que los estudiantes necesitaban una significativa cantidad de conocimientos antes de poder pensar sensatamente en un tema. Desafortunadamente, en las aulas tradicionales, la

enseñanza rara vez iba más allá de la acumulación memorística de conocimientos, dejando a los estudiantes con un archivador mental lleno de datos, la mayoría de los cuales se olvidaron rápidamente después de la prueba final. El conocimiento es un factor importante en el pensamiento. Sin suficiente información sobre el tema que se está aprendiendo, los otros sistemas tienen muy poco con qué trabajar y no pueden diseñar el proceso de aprendizaje con éxito. El conocimiento es el combustible que impulsa el proceso de pensamiento. La taxonomía identifica tres categorías de conocimiento: información, procedimientos mentales y procedimientos físicos (Marzano y Kendall, 2007) los cuales se especifican a continuación:

- Información: es un dominio que se refiere a la adquisición de datos puros, como eventos históricos, fechas, hechos, teorías, entre otros, es decir, memorizar información, sin la existencia de un razonamiento específico.
- Procedimientos mentales: Son los procedimientos asociados con aquellos conocimientos que involucren la función del pensamiento lógico, es decir, que hagan necesario perseguir una serie de pasos para lograr un objetivo.
- Procedimientos físicos: Denominados también procedimientos psicomotores y están vinculados con el uso del cuerpo, es decir, coordinación y dominio físico.

A nivel general, la taxonomía de Marzano y Kendall sirve para, enunciar objetivos o resultados esperados del aprendizaje, en términos de conductas, observables, medibles y posibles de alcanzar durante el proceso de aprendizaje. También para el diseño de evaluaciones, constituyéndose como una herramienta para formular estándares de mayor utilidad para los educadores.

2.3.3 Taxonomía de Biggs

La taxonomía de Biggs también denominada SOLO (Structure of Observed Learning Outcome) fue elaborada en 1982 por John Biggs y Kevin Collis y establece niveles de competencias con relación al grado de organización del aprendizaje, así como la jerarquización de resultados de este (Caniglia & Meadows, 2018). Asimismo, proporciona los medios para extraer rápida y espontáneamente la comprensión conceptual de los estudiantes y poder tener una visión del progreso en el aprendizaje. Según Biggs & Collis (1982) esta taxonomía abarca cinco niveles:

- Pre-estructural: En esta primera etapa, los estudiantes no tienen realmente conocimientos previos que les ayuden a comprender un tema. Por ejemplo, el estudiante puede no involucrarse en la tarea, puede dar respuestas completamente erradas, además puede no entender la pregunta o suministrar información irrelevante, o simplemente repetir algo que ya le han dicho.
- Uni-estructural: Durante esta segunda etapa, los estudiantes pueden tener un conocimiento limitado sobre el tema o conocer sólo algunos hechos aislados. Por ejemplo, el estudiante puede usar una parte de la información para responder a una tarea, pero no ve las conexiones entre las ideas. Pueden aplicar la memorización de ideas de una manera predeterminada y proporcionar conceptos de manera aislada.
- Multi-estructural: En esta etapa los estudiantes pueden conocer algunos hechos parciales sobre la realidad estudiada pero aun así son incapaces de conectarlos entre sí. Por ejemplo, el estudiante puede usar varias piezas de información, pero no entiende la organización y el significado detrás de las ideas. De esta manera, las respuestas del estudiante pueden proporcionar varios hechos relevantes o identificar correctamente

las características de un fenómeno, pero estos hechos no están integrados.

- **Relacional:** Los estudiantes son capaces de vincular la información entre sí y explicar varias ideas relacionadas con un tema. Por ejemplo, el estudiante puede integrar piezas separadas de información para producir una solución viable a una tarea. Las respuestas de los estudiantes proporcionan explicaciones que relacionan e integran detalles relevantes. A menudo pueden expresar sus respuestas en términos de ideas abstractas con hechos concretos. Además, el estudiante puede usar su conocimiento previo para explicar y proporcionar un contexto.
- **Abstracto:** En la etapa final y más compleja, el pensamiento del estudiante es abstracto. Son capaces de vincular muchas ideas y conectarlas a conceptos más amplios a través de la reflexión y la evaluación. Por ejemplo, el estudiante puede derivar un principio general de los datos integrados y aplicarlo a nuevas situaciones. Asimismo, las respuestas del estudiante van un paso más allá, aplicando el razonamiento, anticipando las posibilidades, haciendo múltiples conexiones e incorporando (o ideando) principios para aplicar el conocimiento a nuevas situaciones.

2.3.4 Taxonomía socioformativa de Tobón

La taxonomía socioformativa de Tobón propone cinco niveles de evaluación para medir el desempeño de la formación integral para la educación, la sociedad y como en las organizaciones (Tobón, 2017). Estos niveles se diferencian en las formas de resolución de problemas, actitudes y dominio conceptual.

- **Nivel Pre formal:** Es el nivel más bajo de aprendizaje. Involucra prestar atención a los problemas con nociones básicas y/o ideas generales (Tobón, 2017). En este nivel la persona no se evidencia una orientación o claridad en la actuación ante la problemática (Cardona et al., 2014). Aunado a lo anterior,

en dicho nivel no existe relación clara de los elementos enunciados con el desempeño esperado (Hernández et al., 2016). Para López et al. (2021) en el nivel pre formal el rendimiento de las respuestas es errado o sin apego a nociones básicas (López et al., 2021).

- **Nivel Receptivo:** Es un nivel de aprendizaje bajo. En el mismo, la persona alcanza información elemental para identificar el problema, y los problemas los intenta solucionar de forma mecánica (Tobón, 2017). A este respecto, en el nivel receptivo se coloca en relieve algunas nociones para describir el problema, sin embargo, su desempeño es instintivo y más bien operativo (Cardona et al., 2014). Para Hernández et al. (2016) al ubicarse en dicho nivel, efectivamente, se tiene un desempeño muy automático.
- **Nivel Resolutivo:** Es un nivel medio de aprendizaje. De esta manera, la persona resuelve problemas básicos, cumple con sus actividades y cumple las reglas. (Tobón, 2017). Igualmente, se tienen algunas nociones básicas que les permite enfrentar problemas sencillos, entienden los elementos específicos de la realidad implicada y logran manejar algunos conceptos básicos (Hernández et al. 2016). Para Cardona et al., (2014) en este nivel la persona se apoya en procedimientos de baja dificultad para comprender la información.
- **Nivel Autónomo:** Es un nivel de aprendizaje medianamente alto. Aquí, la persona argumenta, interpreta y resuelve problemas con distintas aristas, y maneja un criterio propio (Tobón, 2017). Además, se evidencia la búsqueda de la eficiencia y eficacia, prevalece la argumentación en el discurso, evidenciando su punto de vista con análisis (López et al., 2021). Para Cardona et al. (2016) este nivel no requiere del apoyo o asesoría de otras personas.

• **Nivel Estratégico:** Es un nivel de aprendizaje muy alto. Por tanto, la persona aplica estrategias creativas para la resolución de problemas y actúa en base a valores universales (Tobón, 2017). Acá prevalecen los puntos de vistas prospectivos y evolutivos para afrontar la problemática, tomando en cuenta las consecuencias según la realidad analizada (Hernández et al., 2016). El desempeño de la persona evidencia una vinculación de los saberes y argumentos congruentes (López et al., 2021).

Por otra parte, la figura 7 resume una lista de verbos que se pueden utilizar al plantear objetivos de aprendizaje según el nivel que se desea alcanzar (Tobón, 2017)

Estos verbos ayudan a tener diferentes resultados de aprendizaje en cada nivel, elaborar indicadores para rúbricas de evaluación y valorar avances en el dominio del aprendizaje del alumno.

Preformal	Receptivo	Resolutivo	Autónomo	Estratégico
			Analiza	Adapta
			Aporta	Asesora
			Argumenta	Ayuda
			Autoevalúa	Co-crea
			Autogestiona	Compone
			Autorregula	Crea
			Coevalúa	Empodera
			Comenta	Genera
			Contextualiza	Innova
			Critica	Intervalora
			Ejemplifica	Juzga
			Evalúa	Lidera
			Explica	Personaliza
			Formula	Predice
			Hipotetiza	Propone
			Infiere	Proyecta
			Integra	Reconstruye
			Mejora	Recrea
			Metaevalúa	Sinergia
			Monitorea	Transfiere
			Planea metas	Transforma
			Reflexiona	Transversaliza
			Regula	Tutoriza
			Relaciona	Vincula
			Retroalimenta	
			Teoriza	
			Valora	
Aborda	Busca	Aplica		
Acata	Cita	Caracteriza		
Atiende	Define	Categoriza		
Codifica	Denomina	Compara		
Enumera	Describe	Comprende		
Enuncia	Determina	Comprueba		
Explora	Identifica	Conceptualiza		
Lee (sin comprensión)	Indaga	Controla		
Memoriza	Manipula	Cumple		
Nombra	Opera	Diagnostica		
Observa	Organiza	Diferencia		
Reacciona	Recepciona	Ejecuta		
Repite	Reconoce	Elabora		
Rotula	Recupera	Emplea		
Señala	Registra	Implementa		
Sigue	Relata	Interpreta		
	Reproduce	Labora		
	Resume	Motiva		
	Se concentra	Planifica		
	Selecciona	Procesa		
	Subraya	Resuelve		
	Tolera	Sistematiza		
		Subdivide		
		Verifica		

Figura 7. Verbos para la taxonomía de Tobón

Fuente: Tobón (2017)

Según Tobón (2017) la taxonomía socioformativa tiene ventajas sobre las otras taxonomías pues no se enfoca en niveles de dificultad como Bloom o niveles de organización como Biggs y Collis, sino que busca el proceso de actuación del aprendizaje ante problemas del contexto, considerando sutilmente el grado de apropiación del tema e incorporando el desarrollo de aptitudes personales de las personas. Por tanto, se ha seleccionado la taxonomía de Tobón como referente para la presente investigación.

2.4 Ámbitos de aprendizaje

Toda la educación es aprendizaje, pero no todo el aprendizaje ocurre en un proceso educativo. El aprendizaje formal se produce en una institución educativa. Por su parte, el aprendizaje no formal se desarrolla fuera de las instituciones y es generalmente autodirigido. Por su parte el aprendizaje informal se produce en la vida cotidiana y no es planificado. La Unesco (2015), realiza la conceptualización de cada uno, para poder diferenciar y establecer las características de cada uno, estas acepciones se presentan a continuación:

1. Aprendizaje formal: Es el resultado de las experiencias en una institución educativa o un centro de capacitación, con objetivos fundados en aprendizaje estructurados, al igual que, tiempo de aprendizaje y apoyo, que conducen a la certificación. Se considera un aprendizaje por parte del estudiante intencional.
2. Aprendizaje no formal: No se desarrolla dentro de instituciones de educación o centros de capacitación y habitualmente no conduce a la certificación. No obstante, está estructurado en cuanto a tiempo de aprendizaje, objetivos de aprendizaje, o apoyo al aprendizaje. Igualmente es intencional desde el aprendiz.

3. Aprendizaje informal: Es llevado a cabo en las actividades de la vida cotidiana relacionadas con el ocio, el trabajo, o la familia. No está estructurado y regularmente no conduce a la certificación. El aprendizaje informal puede ser intencional, pero en la mayoría de los casos es aleatorio o incidental.

En este mismo sentido, se puede afirmar que el aprendizaje formal tiene implícita la intencionalidad tanto por los proveedores de programas de aprendizaje como por el estudiante, mientras que el aprendizaje no formal puede recurrir a fuentes de aprendizaje que respecto a la provisión de aprendizaje no son intencionales (Van, et al., 2016).

Asimismo, el aprendizaje no formal puede contener algunos programas acreditados de aprendizaje, por ejemplo, los proporcionados por agencias como las escuelas de idiomas, las agencias de capacitación en informática, las autoescuelas, entre otros, que suelen proporcionar algunas formas de certificación; también puede incluir aprendizajes y capacitación atañida con el trabajo (Rogers, 2014). Y el aprendizaje informal incluye las influencias de la familia y los contextos sociales, se produce de forma inconsciente, sin intencionalidad, y ocurre en el curso de la vida de cada ser humano, debido a que se encuentra presente constantemente en la cotidianidad, mediante el acumulado de experiencias (Rogers, 2014).

Con estas consideraciones, se busca resaltar que el aprendizaje tiene lugar en un continuo y que los límites entre las diferentes formas de educación y aprendizaje son porosos. Por lo tanto, las definiciones de los términos no constituyen una separación rígida entre ellos. La integración del aprendizaje formal, no formal, e informal subyacen en el ser humano.

2.5 La presencia de YouTube en el aprendizaje formal e informal

Desde el contenido de sus vídeos hasta su interactividad mediante comentarios, Youtube brinda diferentes maneras en las que los usuarios pueden

participar en procesos de aprendizaje formal orientados a la sociedad, y que sin duda, son atractivos para todo público. Este sitio web, es visitado por personas que ven cientos de millones de horas de vídeo a diario, generando miles de millones de visitas a los vídeos, lo que aumenta de forma constante. YouTube tiene la versatilidad de combinar una serie de vídeos, desde los más novatos hasta los producidos, por lo que atrae a los usuarios y los motiva a interactuar (Lange, 2019).

El aprendizaje formal se produce a través de los canales educativos denominados canales educativos, planificados sistemáticamente, donde los estudiantes pueden subir sus trabajos prácticos, como presentaciones, videos, y otros contenidos, y compartirlos con sus compañeros, docentes, y con la comunidad cuando desarrollan metodologías como el aprendizaje transmedia, y otro tipo de técnicas prácticas (Van, et al., 2016). El aprendizaje informal, se produce fuera de los canales educativos denominados formales, a su vez no está planificado sistemáticamente, sino que el control lo lleva cada persona a su ritmo y según sus vivencias y experiencias facilitando diversos grados de conciencia de que un participante se dedica a aprender. Asimismo, el aprendizaje informal se corresponde con características como el ser exploratorio, abierto y agradable (Van, et al., 2016).

La interacción también facilita el aprendizaje de temas específicos que no requieren un curso formal, incluso ayudan a los usuarios a resolver un problema inmediato o a explorar nuevos conocimientos o habilidades. Asimismo, un método popular de aprendizaje informal es la videotutoría, que consiente el intercambio de información entre pares, con la que las personas pueden participar a su propio tiempo. Se fundamenta, en que los creadores de videotutorías explican un concepto, proporcionan información o muestran un proceso. Los tutoriales han aparecido para mejorar las habilidades (Lange, 2019).

Para finalizar este apartado, es importante destacar que en la investigación que se presenta se seleccionó el video *los #Ñataudios del Youtuber El Juan*, quien se especializa en temas de política, por lo cual forma parte de un aprendizaje de tipo informal, donde el aprendizaje resultante puede ser parte de un proceso de

aprendizaje tanto formal o informal, por lo que la observación del video contribuyó al logro de los objetivos del curso.



Parte 2. Diseño metodológico y resultados

Capítulo III. Diseño metodológico

3.1 Fundamentación del enfoque metodológico

Esta investigación se fundamentó en un enfoque cuantitativo, en el cual se busca describir la realidad desde una óptica objetiva sujeta a una cuantificación de forma sistemática y organizada (Hernández, et al., 2014). De igual forma, se suscribió dentro de un diseño no experimental, el cual no prioriza la manipulación de variables (Hernández et al., 2014).

3.2 Nivel y tipo de investigación

En cuanto al nivel o profundidad de la investigación, la misma se enmarcó como de nivel descriptivo de corte transversal pues busca comprender los rasgos más resaltantes de la realidad tal y cual como se presenta en un solo periodo de tiempo (Hernández et al., 2014). También se definió como una investigación de tipo básica, motivada a que se orienta a generación de nuevos conocimientos mediante la comprensión de un fenómeno (Hernández et al., 2014).

3.3 Población y muestra

La población para Carrasco (2017) tiene la cualidad de agrupar los individuos o elementos sobre los cuales versa la investigación, en dicho sentido se definió la misma como el total de alumnos de un curso que de la carrera de comunicaciones de una universidad privada en Lima. Así, la población comprendió a un total de 55 estudiantes, divididos en tres grupos. Por ser un tamaño poblacional accesible se utilizó una muestra basada en criterios intencionales o no probabilísticos, abarcando la totalidad de la población, es decir, los 55 estudiantes.

Para la muestra de estudiantes universitarios se fijó como criterio de inclusión que 1) posean de 20 a 25 años y 2) que cursen el 8vo ciclo de sus estudios universitarios. Por su parte quedan excluidos del estudio: 1) Jóvenes que realicen sus estudios universitarios fuera de Lima Metropolitana y 2) Estudiantes que no

deseen participar mediante consentimiento informado.

La Tabla 2 resume las características de los estudiantes universitarios evaluados tras la emisión del video. La misma indica que 74,5% (41 casos) de la muestra son estudiantes universitarios con una edad menor a 23 años, 23,6% (13 casos) poseen edades entre 24 y 26 años y solo 1,8% (1 caso) presentó una edad superior a 26 años. Asimismo, en cuanto al género 65,5% (36 casos) de la muestra fueron de sexo femenino y 34,5% (19 casos) de sexo masculino. En referencia a la Sede de adscripción, se evidenció que 52,7% (29 casos) se ubicaron en la Sede de San Isidro, 29,1% (16 casos) en la Sede de Monterrico y 18,2% (10 casos) se registraron en la Sede de San Miguel.

Tabla 2. *Características de la muestra*

		n	%
Edad	23 o menos	41	74.5%
	24 a 26	13	23.6%
	26 o más	1	1.8%
	Total	55	100.0%
Sexo	Masculino	19	34.5%
	Femenino	36	65.5%
	Total	55	100.0%
Sede	Monterrico	16	29.1%
	San Isidro	29	52.7%
	San Miguel	10	18.2%
	Total	55	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

3.4 Variables.

Las variables son:

Niveles de aprendizaje, se refiere a una valoración de las competencias de conocimientos que va desde una escala inferior hasta una superior, permitiendo orientar al profesor y a los estudiantes sobre la ubicación en los criterios de evaluación (Tobón, 2017).

Youtuber, definido como un usuario de Youtube que ha creado un fuerte movimiento social dentro del canal de la red social para incitar el interés de miles de usuarios y alcanzar una cantidad de seguidores que siga una tendencia creciente tanto en cantidad como en visitas a los videos publicados (Hidalgo-Marí y Segarra-Saavedra, 2017). Así, la Tabla 3, resume las variables, sub-variables e indicadores medidos mediante el instrumento.

Tabla 3. *Variables, sub-variables e indicadores*

Variables	Sub-variables	Indicadores
Niveles de aprendizaje	Pre-formal	Menciona o nombra el caso Nociones básicas del caso y personajes
	Receptivo	Define y describe el problema Reconoce actores
	Resolutivo	Compara casos Interpreta información
	Autónomo	Análisis crítico del caso Argumenta su opinión del caso
	Estratégico	Propone acciones para afrontar el problema.
Youtuber	Corresponde al video	

Fuente elaboración propia

3.5 Definición de las técnicas y tipo de instrumento

La técnica que se utilizó fue la encuesta empleando como instrumento un cuestionario abierto, el cual fue elaborado por el investigador siguiendo los niveles de aprendizaje establecidos por Tobón (2017) (ver Anexo 3). Se eligió hacer preguntas abiertas debido a que las respuestas de los alumnos podían ser diversas, especialmente en tres de los cinco niveles de aprendizaje que mide el cuestionario.

Es así que el instrumento abarcó 12 preguntas abiertas, cuyas respuestas después de someterse a una análisis fueron codificadas en las categorías: Si, Relativamente y No, tomando en cuenta el grado de acercamiento de las respuestas

de los estudiantes a las características de los niveles de aprendizaje establecidos por Tobón, siguiendo para ello la matriz de diseño de instrumento propuesta por el autor (Anexo 2). Así, como indica Rincón (2014) la codificación de respuestas abiertas implica el examen minucioso de los registros de cada caso y codificarlos en pocas categorías comunes manejables según el objetivo perseguido. De esta manera, las respuestas cualitativas fueron traducidas en categorías numéricas que a posteriori permitieron el planteamiento de los resultados.

Por su parte, la validez de los instrumentos se evaluó mediante el criterio del juicio de dos expertos, cuyo perfil correspondió a docentes universitarios de pregrado y postgrado con experiencia en el área de innovación educativa y quienes evaluaron la correspondencia de los ítems a los criterios de congruencia, claridad, suficiencia y objetividad, ayudando a mejorar la redacción y orden de los ítems propuestos.

Asimismo, la exposición a la variable Youtuber consistió en la observación por parte de los estudiantes universitarios del video: *Los #Ñataudios del Youtuber El Juan* (<https://www.youtube.com/watch?v=OE8rZgFL2z4>), quien se especializa en temas de política y ha fijado su posición sobre el caso de Richard Swing en dicho video. Este sonado, caso pondría en evidencia mediante la filtración de audios una presunta red de influencias y corrupción a nivel del poder Ejecutivo que colocó en riesgo la continuidad del poder Ejecutivo, dirigido por el presidente Martín Vizcarra (Gestión, 2020); al término del video del youtuber se aplicó el cuestionario.

3.6 Técnicas de análisis

Se registraron las respuestas al cuestionario según las preguntas formuladas para cada nivel de aprendizaje establecido en la investigación. Luego y cómo se explicó en el rubro anterior, mediante un análisis y rúbrica estipulada en el anexo 2 estas preguntas abiertas con sus respectivas respuestas pasan a un procesamiento donde el investigador evalúa las respuestas y se le otorga una calificación indicando si cumple, cumple relativamente o no cumple (Anexo 4).

- Sí corresponde el al nivel = Si

- Relativamente corresponde al nivel = Relativamente
- No corresponde al nivel= No

Este proceso nos permitirá llevar nuestras respuestas cualitativas a resultados de evaluación cuantitativa.

Para el análisis cuantitativo se empleó el programa estadístico SPSS 25, utilizando herramientas de estadística descriptiva, como cuadros de frecuencia y gráficos de barra.

3.7 Procedimientos éticos en la investigación

Los participantes entregaron un consentimiento informado, cuyo formato se muestra en anexos, donde aceptan participar en la investigación. Igualmente, en esta investigación se respetó lo concerniente a la confidencialidad de la identidad de las personas encuestadas, así como también el carácter fidedigno de los resultados, garantizando que no ha sido objeto de manipulación.

Capítulo IV. Análisis de resultados

4.1 Resultados del estudio

Tomando en cuenta el objetivo general de nuestra investigación a continuación se presenta los resultados obtenidos por cada nivel de aprendizaje, luego se hace una discusión de los hallazgos obtenidos.

4.1.1. Aprendizaje de nivel pre-formal

El primer objetivo específico que perseguía la investigación se focalizó en identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo pre-formal tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, en este sentido, la Tabla 4 y figura 8 comprobaron que 74.5% (41 estudiantes) de la muestra luego de ver el video mencionaron o nombraron el caso, asimismo, 87.3% (48 casos) demostraron nociones básicas del caso y sus personajes. Así, tomando en cuenta el logro porcentual por ítem se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes respondieron a un nivel pre-formal de aprendizaje después de la emisión del programa del youtuber.

Tabla 4. *Resultados del aprendizaje pre-formal*

Ítems – Categoría		n	%
Menciona o nombra el caso	No	3	5.5%
	Relativamente	11	20.0%
	Si	41	74.5%
	Total	55	100.0%
Tiene nociones básicas del caso y personajes	No	2	3.6%
	Relativamente	5	9.1%
	Si	48	87.3%
	Total	55	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

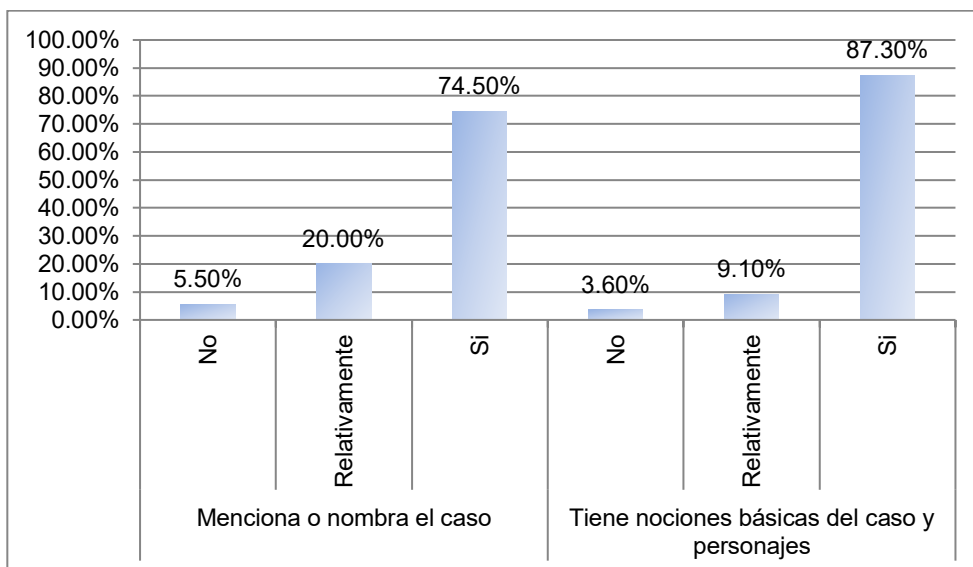


Figura 8. Resultados del aprendizaje pre-formal

Fuente: Elaboración propia.

4.1.1.2 Aprendizaje de nivel receptivo

El segundo objetivo específico que perseguía la investigación se focalizó en identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo receptivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, al respecto, la Tabla 5 y figura 9 demostraron que 67.3% (37 estudiantes) de la muestra posterior de ver el video pudieron definir y describir problema, además, 96,4% (53 casos) de ellos identificaron la relevancia del caso y 90.90% (50 casos) consiguieron reconocer los actores principales del mismo. Entonces, atendiendo a los hallazgos obtenidos la mayoría de los estudiantes alcanzaron, en un alto porcentaje, dos de los tres indicadores establecidos para el nivel receptivo. No ocurrió lo mismo que el ítem referido a definir y describir el problema, donde solo alcanzaron 67.3%.

Tabla 5. Resultados del aprendizaje receptivo

Ítems – Categoría		n	%
Define y describe el problema	No	14	25.5%
	Relativamente	4	7.3%
	Si	37	67.3%
	Total	55	100.0%
Reconoce la relevancia del caso	No	2	3.6%
	Relativamente	0	0.0%
	Si	53	96.4%
	Total	55	100.0%
Reconoce los actores	No	2	3.6%
	Relativamente	3	5.5%
	Si	50	90.9%
	Total	55	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

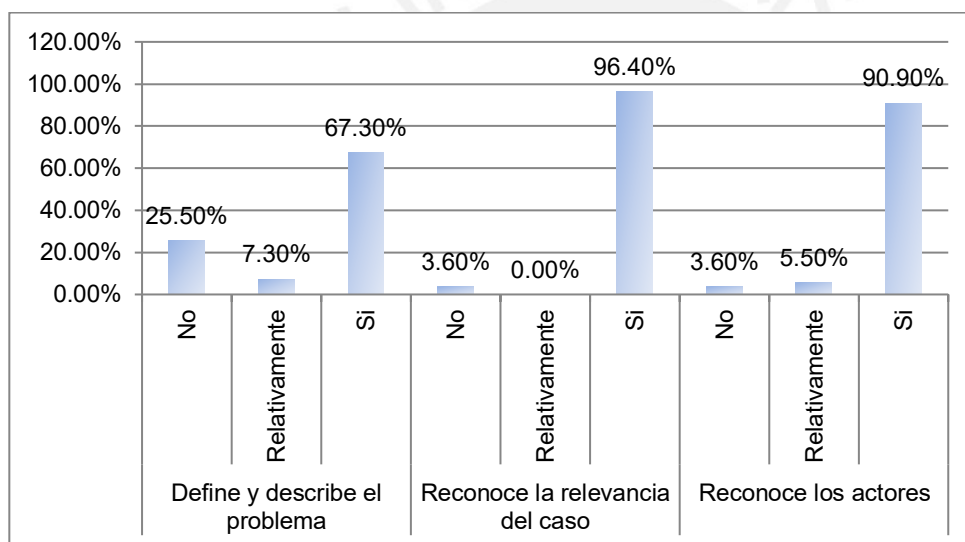


Figura 9. Resultados del aprendizaje receptivo

Fuente: Elaboración propia.

4.1.1.3 Aprendizaje de nivel resolutivo

El tercer objetivo específico que se trazó la investigación fue identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo resolutivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, en este marco, la Tabla 6 y figura 10 evidenciaron que 41.8% (23 casos) de la muestra pudo comparar el caso relativamente y 35.5% (19 casos) si pudo efectuar la comparación del asunto

de forma plena, mientras 23.6% (13 casos) no lo alcanzaron. De igual manera, 60% (33 casos) de los estudiantes consiguieron interpretar la información, mientras que 36.4% (20 casos) no lo lograron. Asimismo, 85.5% (47 casos) de la muestra asumió una postura firme sobre el caso. Por tanto, tomando en cuenta los resultados se puede afirmar que en dos de los ítems la mayoría de los estudiantes alcanzó niveles importantes de aprendizaje resolutivo, no obstante, a la hora de efectuar comparaciones de casos, el desempeño positivo fue muy bajo, llegando a apenas a 34.5%. Igualmente, es importante notar que, aunque la mayoría de los alumnos tras la emisión no logran interpretar la información o establecer comparaciones con otros casos, sí toman una postura con claridad.

Tabla 6. *Resultados del aprendizaje resolutivo*

Ítems – Categoría		n	%
Compara casos	No	13	23.6%
	Relativamente	23	41.8%
	Si	19	34.5%
	Total	55	100.0%
Interpreta información	No	20	36.4%
	Relativamente	2	3.6%
	Si	33	60.0%
	Total	55	100.0%
Asume una postura	No	8	14.5%
	Relativamente	0	0.0%
	Si	47	85.5%
	Total	55	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

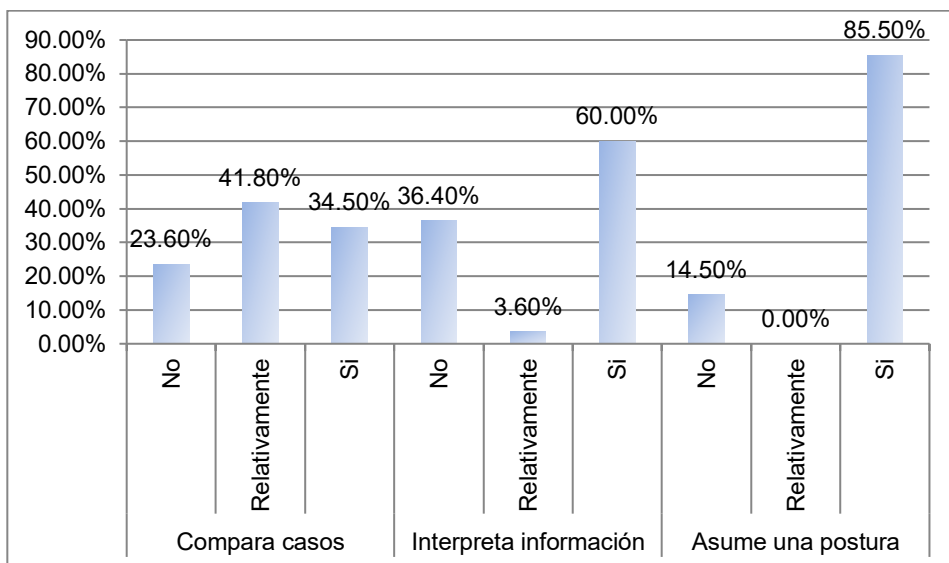


Figura 10. Resultados del aprendizaje resolutivo

Fuente: Elaboración propia.

4.1.1.4. Aprendizaje de nivel autónomo

El cuarto objetivo específico que se perfiló en la investigación fue identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo autónomo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, en dicho sentido, la Tabla 7 y figura 11 indicaron que 89.1% (49 casos) de la muestra realizó una crítica del asunto. Asimismo, casi el 70% (38 casos) de la muestra lograron emitir una conclusión sobre el tema, e igualmente 96.4% (53 casos) argumentaron su opinión. Así, según el logro porcentual por ítem se observa que los alumnos en su mayoría respondieron a un nivel autónomo ya que elaboraron una crítica, una argumentación o una conclusión.

Tabla 7. Resultados del aprendizaje autónomo

Ítems – Categoría		n	%
Realiza un análisis crítico	No	6	10.9%
	Relativamente	0	0.0%
	Si	49	89.1%
	Total	55	100.0%
Realiza una conclusión	No	17	30.9%
	Relativamente	0	0.0%
	Si	38	69.1%
	Total	55	100.0%
Argumenta su opinión	No	2	3.6%
	Relativamente	0	0.0%
	Si	53	96.4%
	Total	55	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

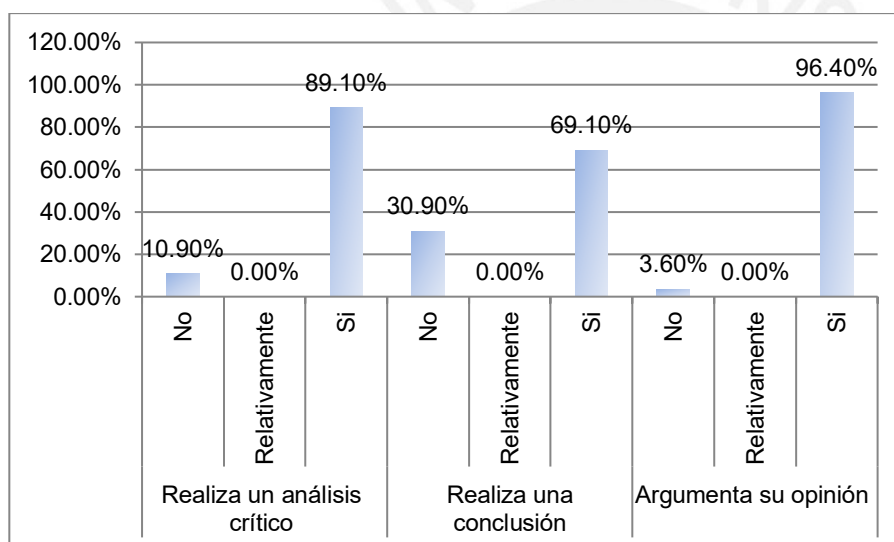


Figura 11. Resultados del aprendizaje autónomo

Fuente: Elaboración propia.

4.1.1.5. Aprendizaje de nivel estratégico

El quinto objetivo específico que se perfiló en la investigación fue identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo estratégico tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, en este marco, la Tabla 8 puso en evidencia que después de ver el video 76.4% (42 casos) de la muestra refirió acciones para afrontar el problema planteado. Entonces, se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un nivel de aprendizaje

estratégico.

Tabla 8. Resultados del aprendizaje estratégico

Ítems – Categoría		n	%
Propone acciones para afrontar el problema	No	13	23.6%
	Relativamente	0	0.0%
	Si	42	76.4%
	Total	55	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

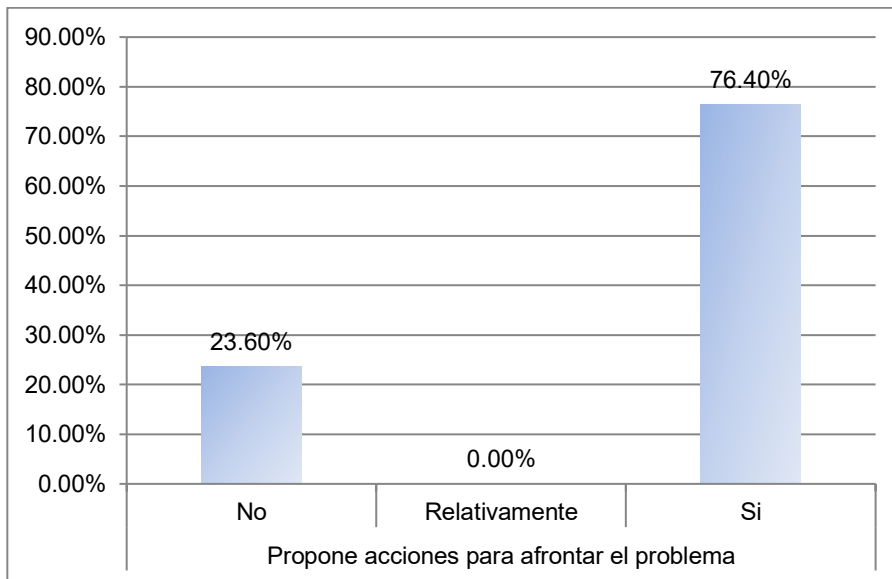


Figura 12. Resultados del aprendizaje estratégico

Fuente: Elaboración propia

4.2 Discusión de resultados

En esta sección se presenta la discusión de los resultados de cada uno de los objetivos propuestos por la investigación. En este sentido, el primer objetivo sobre la identificación de un aprendizaje del tipo pre-formal tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, se evidenció que, de una muestra de 55 estudiantes universitarios, el 74.5% luego de ver el video mencionaron o nombraron el caso, asimismo, 87.3% demostraron nociones básicas del caso y sus personajes. Cabe destacar que Tobón (2017) en la taxonomía socioformativa describe que el aprendizaje pre-formal es el nivel más bajo de aprendizaje, este involucra prestar atención a los problemas con nociones básicas y/o ideas generales. En efecto, se evidencian en la muestra muy poca proporción de respuestas sin claridad o fuera de contexto, como proponen Cardona et al. (2014) para este nivel.

En esta misma línea, resalta que este nivel de aprendizaje se produce cuando el estudiante posee algún acercamiento o idea a la temática o problema, no obstante, sin tener claridad metodológica ni conceptual (Hernández et al., 2016). Sobre la relación de este nivel de aprendizaje con los Youtuber, no existe aún estudios científicos que determinen el grado de aprendizaje que adquieren los estudiantes, sin embargo, Van, et al., (2016) describe que en YouTube el aprendizaje no está planificado sistemáticamente, sino que el control lo lleva cada persona a su ritmo y según sus vivencias y experiencias facilitando diversos grados de conciencia de que un participante se dedica a aprender.

El segundo objetivo específico sobre la identificación de un aprendizaje del tipo receptivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, se encontró que 67.3% de la muestra posterior de ver el video pudieron definir y describir el problema, además, 96.4% identificaron la relevancia del caso y 90.90% consiguieron reconocer los actores principales del mismo. Es así como desde la teoría, Tobón (2017) señala que el aprendizaje receptivo, se considera como un

nivel de aprendizaje bajo, donde el estudiante recibe información elemental para identificar problemas, y los problemas los intenta solucionar de forma mecánica. En este contexto, Cardona et al. (2014) señalan que al estar ubicado en este nivel la persona manifiesta algunas nociones para describir el problema.

Asimismo, Ruíz (2020) afirma que el aprendizaje receptivo es la base de la educación tradicional, donde el estudiante solo cumple la función de receptor, por lo que no requiere de un gran esfuerzo cognitivo. Tomando en cuenta estos criterios, se considera la reflexión con respecto a la posición del estudiante ante los videos de Youtuber, que, aunque hay cierta interacción, sobre todo con los comentarios, aún hay gran porcentaje de posición receptiva, por lo que se amerita esfuerzo y reflexión del espectador para subir a un nivel más alto de aprendizaje.

El tercer objetivo específico fue identificar la presencia de un aprendizaje del tipo resolutivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, en este marco, el 41.8% pudo comparar el caso relativamente y 35.5% si pudo efectuar la comparación del asunto de forma plena. De igual manera, 60% de los estudiantes consiguieron interpretar la información, mientras que 36.4% no lo lograron. Sin embargo, 85.5% de la muestra asumió una postura firme sobre el caso.

Asimismo, llama la atención en este tipo de aprendizaje (resolutivo) el cual implica hacer comparaciones, alcanza valores en menor proporción a todos los otros aprendizajes. Esto se pudiera explicar pues el aprendizaje resolutivo se da más complicado a los alumnos por el tipo de tareas o teorías que presenta.

Cabe destacar que Tobón (2017) en la taxonomía socioformativa describe que el aprendizaje resolutivo es un nivel medio de aprendizaje. De esta manera, el estudiante resuelve problemas básicos, cumple con sus actividades y cumple las reglas. Igualmente, como refiere Hernández et al. (2016) la persona comprende la información y tiene dominio de conceptos esenciales. Según Lange (2019) YouTube

brinda diferentes maneras en las que los usuarios pueden participar en procesos de aprendizaje formal orientados a la sociedad, y que, sin duda, son atractivos para todo público, destaca sobre todo este nivel de aprendizaje resolutivo, que señala se fundamenta, sobre todo en los creadores de videotutorías que explican un concepto, proporcionan información o muestran un proceso. Los tutoriales han aparecido en una gama extremadamente amplia de actividades que ayudan a mejorar las habilidades resolutivas.

El cuarto objetivo específico que se perfiló fue identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo autónomo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, en dicho sentido, se encontró que 89,1% de la muestra realizó un análisis crítico del caso. Asimismo, casi el 70% de la muestra lograron emitir una conclusión sobre el tema, e igualmente 96.4% argumentaron su opinión. Es así como desde la teoría, Tobón (2017) señala que el aprendizaje autónomo, se considera como un nivel de aprendizaje medianamente alto. Aquí, el estudiante argumenta, interpreta y resuelve problemas con distintas aristas, y maneja un criterio propio, empleando varias variables y busca la eficacia y eficiencia (López et al., 2021). Igualmente, aplica acciones como: sabe comunicar lo aprendido con claridad, reflexiona sobre la temática o problema, y corregir errores.

Por otra parte, un estudio desarrollado por Garnique (2018) denominado “Nivel de aprendizaje autónomo en estudiantes del VII ciclo de la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2018” encontró que, el 67,72% de estudiantes alcanzó un nivel regular de uso del aprendizaje autónomo, lo que coincide con la presente investigación donde el 60% de los estudiantes pudieron interpretar la información y 85.80% asumieron una postura.

El quinto objetivo específico fue identificar la presencia de un aprendizaje del tipo estratégico tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, en este marco, se puso en evidencia que después de ver el video 76.4% de

la muestra refirió acciones para afrontar el problema planteado. Cabe destacar que Tobón (2017) en la taxonomía socioformativa describe que el aprendizaje estratégico es un nivel de aprendizaje muy alto. Por tanto, como refiere Hernández et al. (2016) el estudiante aplica estrategias creativas para la resolución de problemas y actúa en base a valores universales, afrontando el cambio y la incertidumbre con estrategias. Además, realiza contribuciones al establecimiento de metas, liderando alguna acción sobre el tema, emplea una comunicación asertiva, y vincula los saberes (López et al., 2021).



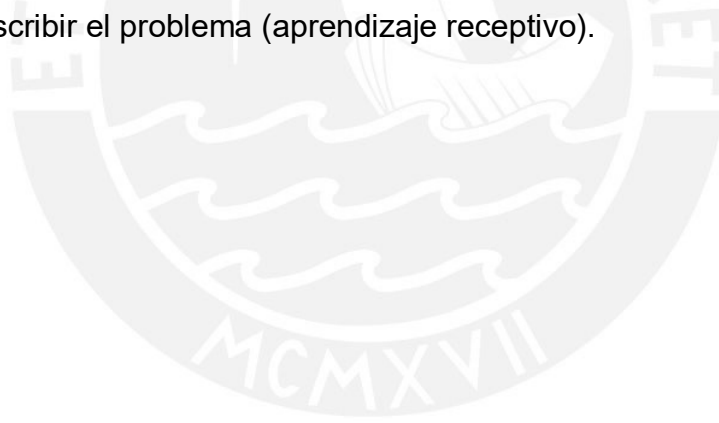
Conclusiones

Una vez culminada la investigación se enumeran las siguientes conclusiones:

1. En referencia al primer objetivo relacionado a la identificación de un aprendizaje del tipo pre-formal tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, se demostró que al menos 7 de cada 10 estudiantes alcanzaron un nivel pre-formal de aprendizaje después de la emisión del programa del youtuber.
2. En cuanto al segundo objetivo específico que versaba sobre la identificación de un aprendizaje del tipo receptivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, se evidenció que como mínimo 9 de cada 10 estudiantes pudieron reconocer la relevancia del problema y alcanzaron a identificar sus actores principales. Sin embargo, dicha proporción no se mantuvo para definir o describir el problema con argumentos.
3. En torno al tercer objetivo específico enfocado en identificar la presencia de un aprendizaje del tipo resolutivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, se obtuvo que buena parte de la muestra (al menos 6 de 10), pudieron interpretar la información y asumir una postura sobre el tema, no obstante, solo 3 de cada 10 pudieron efectuar una comparación del asunto, siendo el porcentaje más bajo de los niveles de aprendizaje evaluados.
4. En cuanto al cuarto objetivo específico centrado en identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo autónomo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, se evidenció entre otros aspectos, que como mínimo 7 de cada 10 estudiantes, si realizó un análisis crítico del caso, una conclusión o

argumentó su opinión.

5. En concordancia al quinto objetivo específico focalizado en identificar la presencia de un aprendizaje del tipo estratégico tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing, se halló que una gran parte de la muestra (7 de cada 10 estudiantes) relató acciones para afrontar el problema planteado, colocando en relieve un aprendizaje estratégico.
6. En concordancia al objetivo general se puede afirmar que la exposición de jóvenes universitarios a un programa de youtuber si contribuye al logro de aprendizaje de nivel pre-formal, receptivo, resolutivo, autónomo y estratégico sobre el caso Richard Swing. No obstante, el efecto del YouTuber parece más limitado en los indicadores de capacidad de comparar casos (aprendizaje resolutivo) y definir o describir el problema (aprendizaje receptivo).



Recomendaciones

1. Se sugiere el diseño de nuevas líneas de investigación que abarquen el uso de redes sociales como Youtube, para profundizar la discusión de temas políticos desde una óptica fresca y coloquial que conectan con el aprendizaje pre-formal de los jóvenes universitarios.
2. Se exhorta a futuros investigadores, el uso de herramientas cualitativas de análisis como Atlasti para corroborar los resultados referidos al aprendizaje receptivo, especialmente lo referido al poco efecto de la emisión del youtuber sobre la definición del problema.
3. Dado que uno de los aprendizajes detectados con menor prevalencia fue el de tipo resolutivo, específicamente la capacidad de comparación, se recomienda desarrollar estudios complementarios en torno a esta temática específica, de modo de corroborar y ampliar los resultados obtenidos.
4. Se sugiere el desarrollo de nuevas líneas de investigación referidas a los niveles de aprendizaje autónomo que se pueden alcanzar los estudiantes universitarios gracias a los YouTubers.
5. Se recomienda ampliar los esfuerzos metodológicos, empleando en estudios posteriores muestras de mayor cobertura en las universidades con el fin de incrementar la confiabilidad de los resultados referidos al nivel de aprendizaje estratégico, el cual exige mayor profundidad en el análisis.
6. Se sugiere a otros investigadores ampliar el enfoque descriptivo utilizado realizando estudios de tipo pre-experimental (antes y después).

Referencias bibliográficas

- Bada, S. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *Journal of Research & Method in Education* 5 (6) 66-70.
- Barry, D. S., Marzouk, F., Chulak-Oglu, K., Bennett, D., Tierney, P., & O'Keeffe, G. W. (2015). Anatomy education for the YouTube generation. *Anatomical Sciences Education*, 9(1), 90–96. doi:10.1002/ase.1550
- Berzosa, M. (2017). *Youtubers y otras especies. El fenómeno que ha cambiado la manera de entender los contenidos audiovisuales*. Madrid: Ariel.
- Biggs, J.B., & Collis, K.F. (1982). *Evaluating the quality of learning - The SOLO taxonomy (structure of the observed learning outcome)*. Academic Press, New York
- Bountouri, L., & Giannakopoulos, G. (2014). The use of social media in archives. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 147, 510-517.
- Boyd, M. S. (2014). Participatory framework on YouTube? Commenter interaction in US political speeches. *Journal of Pragmatics*, 72 , 46 -58.
- Caniglia, J. C., & Meadows, M. (2018). An Application of the Solo Taxonomy to Classify Strategies Used by Pre-Service Teachers to Solve" One Question Problems". *Australian Journal of Teacher Education*, 43(9), 75-89.
- Cano, A. M., Quiroz, M. T., & Nájara, R. (2017). Jóvenes universitarios en Lima: Política, medios y participación. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 25(53), 71-79
- Cardona Torres, S., Vélez Ramos, J., & Tobón, S. (2016). Contribución de la evaluación socioformativa al rendimiento académico en pregrado. *Educar*. (52)2, 423-447
- Carrasco, S. (2017). Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Lima. Editorial: San Marcos.
- Clement, L. (2020). *YouTube - Statistics & Facts*. Recuperado de: <https://www.statista.com/topics/2019/youtube/>
- Devars, T. (2017). *Quand les youtubeurs investissent le champ politique*. Recuperado de: <https://larevuedesmedias.ina.fr/quand-les-youtubeurs-investissent-le->

champ-politique

- Fägersten, K. B. (2017). The role of swearing in creating an online persona: The case of YouTuber PewDiePie. *Discourse, Context & Media*, 18, 1-10.
- Folguera, S, López, L y Marín, M. (2019). Los influencers y la transformación social. En *Tecnologías Digitales para Transformar la sociedad* (2da edición). Madrid: España. Recuperado de: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/135193/4/Tecnologi%cc%81as_Digitales_Transformar_Sociedad_vol.2_2019_final.pdf
- Garnique, M. (2018). *Nivel de aprendizaje autónomo en estudiantes del VII ciclo de la Facultad de Medicina de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2018*. Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- García, M. (2010). *Nosotros los profesores. Breve ensayo sobre la tarea docente*. Madrid: Universidad nacional de educación a distancia.
- García,, A., Catalina García, B., & López de Ayala, M. C. (2016). Adolescents and YouTube: creation, participation and consumption. *Prisma Social*, Special Number(1), 60-89.
- Gestión (2020). *¿Qué es el caso Richard Swing y por qué pone en jaque al gobierno de Perú?*. Recuperado de: <https://gestion.pe/peru/politica/que-es-el-caso-richard-swing-y-por-que-pone-en-jaque-al-gobierno-de-peru-noticia/>
- González, O. (2018). *Youtuber narrativa audiovisual*. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/orlandodehuerva/youtuber-narrativa-audiovisual>
- Hernández-Mosqueda, J. S., Tobón-Tobón, S., & Guerrero-Rosas, G. (2016). Hacia una evaluación integral del desempeño: las rúbricas socioformativas. *Ra Ximhai*, 12(6), 359-376.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6vaEd). Ciudad de México: McGraw-Hill.
- Hidalgo-Marí, T., y Segarra-Saavedra, J. (2017). El fenómeno youtuber y su expansión transmedia. Análisis del empoderamiento juvenil en redes sociales. *Journal of Communication*. doi:10.14201/fjc2017154356
- June, S., Yaacob, A., & Kheng, Y. K. (2014). Assessing the use of YouTube videos and interactive activities as a critical thinking stimulator for tertiary students: An action research. *International Education Studies*, 7(8), 56-67.

- Kim, J. (2012). The institutionalization of YouTube: From user-generated content to professionally generated content. *Media, Culture & Society*, 34(1), 53-67.
- Lange, P. (2014). *Kids on YouTube: Technical Identities and Digital Literacies*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press, Inc.
- Lange, P. (2019). Informal Learning on YouTube. *The International Media Literacy Encyclopedia*, 1-11. doi: 10.1002 / 9781118978238.ieml0090
- Logan, R. (2012). Using YouTube in Perioperative Nursing Education. *AORN Journal*, 95(4), 474-481. doi:10.1016/j.aorn.2012.01.023
- López, I., Guarda, T., Victor, J. A., & Vázquez, E. G. (2020). The Influence of YouTubers in Consumer Behavior. In *Marketing and Smart Technologies* (pp. 49-58). Springer, Singapore.
- Lopez, R. L., Tobón, S. T., Bucheli, M. G. V., & Hernández, L. G. J. (2021). Mediación didáctica e inclusión educativa en la educación básica desde el enfoque socioformativo. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 527-552.
- Lovelock, M. (2016). "Is every YouTuber going to make a coming out video eventually?": YouTube celebrity video bloggers and lesbian and gay identity. *Celebrity Studies*, 8(1), 87-103. doi:10.1080/19392397.2016.1214608
- Márquez, I., & Ardévol, E. (2018). Hegemonía y contrahegemonía en el fenómeno youtuber. *Desacatos*, (56), 34-49.
- Marwick, A., & Boyd, d. (2010). I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience. *New Media & Society*, 13(1), 114-133.
- Marzano, R., y Kendall, J. (2007). The new taxonomy of educational objectives. Recuperado de: <http://www.ifeet.org/files/The-New-taxonomy-of-Educational-Objectives.pdf>
- McLeod, S. (2018). Teoría sociocultural de Lev Vygotsky. Recuperado de: <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>
- Mingione, D. (2014): 'Hello Internet!: An Analysis of YouTuber Greetings', en *Editorial Staff*, n° 1 (1), pp. 19-35.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., Jaafar, N. I., & Kasem, N. (2018). Social media as a complementary learning tool for teaching and learning: The case of youtube. *The International Journal of Management Education*, 16(1), 37-42.

- Mora F. (2017). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza, Barcelona.
- Nandagiri, V., & Philip, L. (2018). Impact of influencers from Instagram and YouTube on their followers. *International Journal of Multidisciplinary Research and Modern Education*, 4(1), 61-65.
- Neurodidáctica (2020). *Educación*. Recuperado de <https://neurodidacticablog.wordpress.com/educacion-2/>
- Pegard, F.(2020). *Youtubeur*. Recuperado de: <https://www.futura-sciences.com/metiers/internet-youtubeur-164/>
- Pereira, S., Moura, P., & Fillol, J. (2018). The YouTubers phenomenon: what makes YouTube stars so popular for young people?. *Fonseca, Journal of Communication*, n. 17, pp. 107-123. <https://doi.org/10.14201/fjc201817107123>
- Raun, T. (2018). Capitalizing intimacy: New subcultural forms of micro-celebrity strategies and affective labour on YouTube. *Convergence*, 24(1), 99-113.
- Richier, C., Linares, G., El Azouzi, R., Jimenez, T., Altman, E., & Portilla, Y. (2015, March). Dynamiques des popularités dans YouTube. *In CORIA* (pp. 39-54).
- Rico, P., Castillo, S., Silva, R., y González, R. (2013). *Modelo de escuela primaria; principales transformaciones*. Cuba: Educación Cubana.
- Rincón, W. (2014). Preguntas abiertas en encuestas; cómo realizar su análisis?. *Comunicaciones en estadística*, 7(2), 7-15.
- Rivera-Rogel, D., Benavides, A. V., & B-Flandoli, A. M. (2018). Youtubers de Ecuador y Colombia y su aporte a la educación. *Memorias arbitradas del III Congreso Internacional de Competencias Mediaticas*. 10-15.
- Rogers, A. (2014). The Classroom and the Everyday: The Importance of Informal Learning for Formal Learning. *Investigar em Educação* 2(1) 1-29.
- Rue89 (2015). *Prof, j'ai regardé des vidéos éducatives sur YouTube*. Recuperado de: <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-chez-monsieur-le-prof/20150106.RUE1175/prof-j-ai-regarde-des-videos-educatives-sur-youtube.html>
- Ruíz, L. (2020). *Aprendizaje receptivo: características y usos en la educación*. Recuperado de: <https://psicologiymente.com/psicologia/aprendizaje-receptivo>.

- Sáez, C. (2014). *Neuroeducación o cómo educar con el cerebro. Evaluación de los aprendizajes y el talento humano*. Lima: USIL. edu, pp.63 - 69.
- SantiPBL (2020). *Taxonomía de Bloom*. Recuperado de: <http://santipbl.blogspot.com/2014/05/taxonomia-de-bloom.html>
- Simonsen, T. M. (2013). The Mashups of YouTube. *Nordicom Review*, 34(2), 47-63.
- Stevens-Fulbrook, P. (2019). *Teorías del aprendizaje*. Recuperado de: https://teacherofsci.com/learning-theories-Domains_of_Learning
- Tobón, S. (2017). *Ejes esenciales de la sociedad del conocimiento y la socioinformación*. Mount Dora (USA): Kresearch.
- UNESCO (2015). *Recognition, Validation and Accreditation of Non-formal and Informal Learning*. Germany: UNESCO Institute for Lifelong Learning
- Uzunoglu, E., & Kip, S. (2014). Brand communication through digital influencers: Leveraging blogger engagement. *International Journal of Information Management*, 34, 592-602.
- Van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity – A Critical History of Social Media*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- Van Eldik, A. K., Kneer, J., Lutkenhaus, R. O., & Jansz, J. (2019). Urban Influencers: An Análisis of Urban Identity in YouTube Content of Local Social Media Influencers in a Super-Diverse City. *Frontiers in Psychology*, 10, 2876.
- Wyatt, D. (2015, 23 April). *Most viewed YouTube videos of all time: From 'Gangnam Style' to Katy Perry's 'Dark Horse'*. *Independent*. Retrieved from <http://www.independent.co.uk/arts->
- Zapata, M. (2015). *El papel mediador del profesor en el proceso enseñanza aprendizaje*. Recuperado de: <http://aprendeonline.udea.edu.co/boa/contenidos.php/062b9e839f9710b9c737a983b6d328e3/1154/1/contenido/>

Anexos



Anexo 1. Matriz de consistencia

NOMBRE: Jorge Luis López Balandra

TEMA DE LA INVESTIGACIÓN: Niveles de aprendizaje que desarrolla un grupo de estudiantes universitarios tras la emisión del programa de un YouTuber.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Niveles de aprendizaje que desarrolla un grupo de estudiantes tras la emisión del programa de un YouTuber en un curso de nivel universitario.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Aprendizaje potenciado por tecnología

Problema (Preguntas de investigación)	Objetivos de la investigación
<p>¿Qué niveles de aprendizaje desarrolla un grupo de estudiantes universitarios tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing?</p>	<p>General:</p> <p>Establecer los niveles de aprendizaje desarrollados por un grupo de estudiantes universitarios tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing</p> <p>Específicos:</p> <p>Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo pre-formal tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing</p> <p>Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo receptivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing</p> <p>Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo resolutivo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing</p> <p>Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo autónomo tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing</p> <p>Identificar en el grupo de estudiantes la presencia de un aprendizaje del tipo estratégico tras la emisión de un programa Youtuber sobre el caso Richard Swing</p>

DISEÑO METODOLÓGICO

Método seleccionado	Técnicas para recoger información	Instrumento	Población y muestra
Encuesta	Encuesta	Cuestionario abierto	55 alumnos de la carrera de Comunicaciones en una universidad privada de Lima. Los alumnos pertenecen a 3 secciones de un mismo curso.

VARIABLES	SUBCATEGORÍAS	Instrumentos de recojo de información
Niveles de Aprendizaje	Aprendizaje pre-formal	Cuestionario abierto
	Aprendizaje receptivo	
	Aprendizaje resolutivo	
	Aprendizaje autónomo	
	Aprendizaje estratégico	
Youtuber	Video expuesto	

Anexo 2. MATRIZ DE DISEÑO DE INSTRUMENTOS

Instrumento: Cuestionario abierto			Objetivo: Recoger información sobre los niveles de aprendizaje que tienen los alumnos tras la emisión de un contenido Youtuber		Fuente: Estudiantes
Variables	Sub-variables	Indicadores (criterios para análisis de respuestas / rúbrica)	Respuesta esperada tentativa	Ítems	Nro.
Niveles de aprendizajes	Pre-formal	Menciona o nombra el caso	Trata sobre el posible caso de corrupción entre el presidente Vizcarra y Richard Swing	¿De qué trata el vídeo?	1
		Nociones básicas del caso y personajes	Temas políticos, temas anticorrupción, estado.	¿Qué temas se ven en el siguiente caso?	2
	Receptivo	Define y describe el problema	Un problema de tráfico de influencias	¿Cuál es el problema específico del vídeo?	3
			Porque se aprecia corrupción en el gobierno	¿Por qué es relevante el caso?	4
		Reconoce actores	Richard Swing, Martín Vizcarra, Karem Roca, etc.	¿Quiénes son los protagonistas del caso?	5
	Resolutivo	Compara casos	Alumno compara con otro escándalo similar en gobiernos anteriores.	¿Con que caso compararías el tratado en el vídeo?	6
		Interpreta información	Sí o No. El alumno asumirá una postura sobre el caso, cualquiera sea, teniendo en cuenta la información vertida.	¿Podríamos asumir que en este caso se da la corrupción? ¿Por qué?	7
			En el momento de ocultar la información de las visitas.	¿Cuándo surge la corrupción en el caso?	8
	Autónomo	Análisis crítico del caso	Generará más desconfianza al gobierno pudiéndolo llevar a una vacancia más.	¿A tu juicio, cuáles son las consecuencias del caso de Richard Swing?	9
			El alumno dará un juicio crítico dependiendo de lo que asumió como corrupción o no.	¿Qué lecciones y conclusiones nos deja este caso de corrupción para el Perú?	10
		Argumenta su opinión del caso	El alumno dará una opinión sobre el caso.	¿Cuál es tu opinión entorno a este caso? ¿Por qué?	11

	Estratégico	Propone acciones para afrontar el problema.	El alumno propone acciones de forma opcional para luchar contra esto o evitarlo.	(Opcional) De qué forma impedirías se repitan este caso o como sugieres hacer frente al caso del vídeo.	12
--	-------------	---	--	---	----

Condiciones de aplicación

Formato: Google forms

Tiempo: 1 hora

Lugar: Blackboard en aula universitaria

Codificación: Salones ABC, alumnos (1 al 20)



Anexo 3. Instrumento utilizado

Instrumento: Cuestionario abierto

Autor: Jorge Luis López Balandra

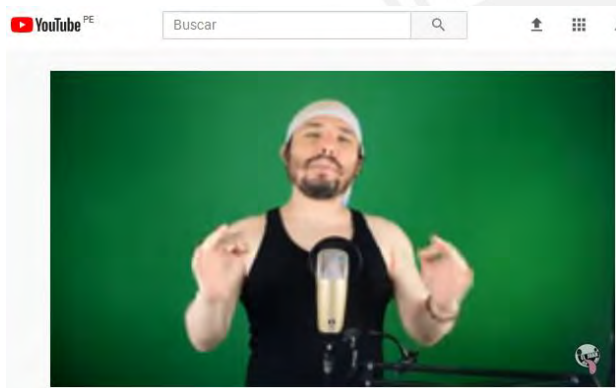
Objetivo: Recoger información sobre los niveles de aprendizaje que tienen los alumnos tras la emisión de un contenido Youtuber

El alumno recibirá un correo electrónico en el cual recibirá las siguientes indicaciones:

Instrucciones:

1) Visualiza el video Los #Ñataudios del Youtuber El Juan:

<https://www.youtube.com/watch?v=OE8rZgFL2z4>



2) Por favor responde de forma abierta las siguientes preguntas, de forma libre y sin presión en el siguiente enlace: <https://forms.gle/YVsVFw2sAYyu6Vzk7>

1. ¿De qué trata el video visto?
2. ¿Qué temas se ven en el siguiente caso?
3. ¿Cuál es el problema específico del vídeo?
4. ¿Por qué es relevante el caso?
5. ¿Quiénes son los protagonistas clave del vídeo?
6. ¿Con que caso compararías el tratado en el vídeo?
7. ¿Podríamos asumir que en este caso se da la corrupción? ¿Por qué?
8. ¿Cuándo surge la corrupción en el caso?
9. ¿A tu juicio, cuáles son las consecuencias del caso de Richard Swing
10. ¿Qué lecciones y conclusiones nos deja este caso de corrupción para el Perú?
11. ¿Cuál es tu opinión entorno a este caso? ¿Por qué?
12. (Opcional) De qué forma impedirías se repitan este caso o como sugieres hacer frente al caso del vídeo.

Consentimiento informado

Mediante la presente hago constar que acepto participar en calidad de informante en la investigación titulada: Los niveles de aprendizaje que desarrolla un grupo de estudiantes tras la emisión del programa de un YouTuber en un curso de nivel universitario. A tal fin, manifiesto mi conformidad para el uso académico de la información suministrada.

Nombre y apellido: _____

Firma: _____

Fecha: _____



Anexo 4. Registro de datos sobre respuestas de alumnos

n	E	S	S	Preformal01	Preformal02	Preformal	Receptivo01	Receptivo02	Receptivo03	Receptivo	Resolutivo01	Resolutivo02	Resolutivo03	Resolutivo	Atonomo01	Atonomo02	Atonomo03	Atonomo	Estrategico01	Estrategico
1	25	F	S.I.	Si	Si	6	Relat.	Si	Si	8	No	No	Si	5	Si	Si	Si	9	Si	3
2	23	M	S.I.	Si	Si	6	Relat.	Si	Si	8	No	Si	Si	7	Si	No	Si	7	No	1
3	23	M	S.M.	No	No	2	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	Si	8	Si	Si	Si	9	No	1
4	21	F	S.M.	Si	Relat.	5	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	No	1
5	23	M	S.M.	Relat.	Si	5	No	No	Si	5	No	Si	Si	7	Si	Si	Si	9	Si	3
6	21	F	S.M.	Relat.	Si	5	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	Si	8	Si	Si	Si	9	Si	3
7	23	M	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	No	Si	Si	7	Si	3
8	23	F	S.I.	No	Si	4	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	No	1
9	23	F	S.I.	Si	Si	6	No	Si	Si	7	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	3
10	23	M	S.I.	Si	Si	6	No	Si	Si	7	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	3
11	22	M	S.M.	Si	Si	6	No	Si	Relat.	6	Si	No	Si	7	Si	Si	Si	9	Si	3
12	21	F	S.M.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	Si	No	7	Si	Si	Si	9	Si	3
13	21	M	S.I.	Relat.	Si	5	Si	Si	Si	9	No	No	No	3	No	Si	Si	7	Si	3
14	25	M	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	No	Si	Si	7	Si	Si	Si	9	Si	3
15	23	M	S.M.	Si	Relat.	5	No	Si	Si	7	Relat.	Si	Si	8	Si	Si	Si	9	Si	3
16	29	F	S.M.	Si	Si	6	No	Si	Si	7	Si	Si	No	7	Si	Si	Si	9	Si	3
17	25	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	No	6	Si	No	Si	7	Si	3
18	23	M	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	No	Si	7	Si	3
19	25	M	S.I.	Relat.	Si	5	Si	Si	Si	9	Relat.	No	Si	6	No	No	Si	5	Si	3
20	21	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	3
21	26	M	Mont.	Relat.	Si	5	No	Si	Si	7	Relat.	No	Si	6	Si	No	Si	7	Si	3
22	25	F	S.M.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	No	Si	6	Si	No	No	5	Si	3
23	21	M	S.I.	Si	Si	6	No	Si	Si	7	Si	No	Si	7	Si	No	Si	7	Si	3
24	22	M	Mont.	Si	Si	6	No	Si	Si	7	No	Si	Si	7	Si	Si	Si	9	Si	3
25	22	F	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	No	6	Si	Si	Si	9	No	1
26	22	F	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	Si	8	Si	Si	Si	9	Si	3
27	22	F	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	Si	8	Si	Si	Si	9	Si	3
28	23	F	Mont.	Relat.	Si	5	No	Si	Si	7	No	No	Si	5	Si	No	Si	7	No	1
29	24	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	No	Si	6	Si	No	Si	7	Si	3
30	25	M	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	No	Si	7	Si	3
31	23	F	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	No	6	Si	Si	Si	9	No	1
32	24	F	S.M.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	Si	8	Si	No	Si	7	Si	3
33	21	F	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	No	Si	7	Si	No	Si	7	Si	3
34	22	M	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	No	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	3
35	23	F	S.I.	Si	Si	6	No	Si	Si	7	Si	Si	Si	9	No	Si	No	5	Si	3
36	25	M	Mont.	Relat.	Si	5	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	3
37	20	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	No	Si	7	Si	Si	Si	9	Si	3
38	22	F	S.I.	Relat.	Relat.	4	No	Si	Relat.	6	Relat.	No	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	3
39	22	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	Si	8	Si	Si	Si	9	Si	3
40	24	M	S.I.	Relat.	Relat.	4	Si	Si	Si	9	Relat.	No	Si	6	Si	No	Si	7	Si	3
41	21	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	No	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	3
42	23	F	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	No	Si	7	Si	No	Si	7	Si	3
43	23	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	Si	Si	9	Si	3

44	22	F	Mont.	Si	Si	6	No	Si	Si	7	Relat.	Si	Si	8	Si	Si	Si	9	Si	3
45	23	F	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	No	Si	Si	7	Si	Si	Si	9	Si	3
46	21	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	No	No	4	Si	Si	Si	9	No	1
47	24	F	Mont.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	Si	8	Si	No	Si	7	No	1
48	20	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Relat.	Si	Si	8	Si	Si	Si	9	No	1
49	25	F	S.I.	Relat.	Relat.	4	Relat.	Si	Relat.	7	No	Si	Si	7	Si	Si	Si	9	No	1
50	21	F	S.I.	Relat.	Si	5	Si	Si	Si	9	No	No	No	3	Si	Si	Si	9	Si	3
51	21	M	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	No	7	No	Relat.	Si	6	No	Si	Si	7	Si	3
52	20	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	No	Si	Si	7	Si	No	Si	7	Si	3
53	20	F	S.I.	Si	Si	6	Si	Si	Si	9	Si	No	Si	7	Si	Si	Si	9	No	1
54	22	F	S.I.	Si	Si	6	Relat.	Si	Si	8	Relat.	No	Si	6	Si	Si	Si	9	No	1
55	22	F	Mont.	No	No	2	No	No	No	3	No	Relat.	Si	6	No	No	Si	5	Si	3



FORMATO DE VALIDACIÓN

Instrumento: Cuestionario no estandarizado.

Autor: Jorge Luis López Balandra

Objetivo: Recoger información sobre los niveles de aprendizaje que tienen los alumnos tras la emisión de un contenido Youtuber

Instrucciones: Por favor seleccione una opción por cada ítem que refleje el criterio de validación seleccionado.

N	Ítems de la pregunta	Congruencia			Claridad			Suficiencia			Objetividad			Observaciones
		S	R	N	S	R	N	S	R	N	S	R	N	
1	¿De qué trata el vídeo?	x			x			x			x			
2	¿Qué temas se ven en el siguiente caso?	x			x			x			x			
3	¿Cuál es el problema específico del vídeo?		x			x			x			x		
4	¿Por qué es relevante el caso?	x			x			x			x			
5	¿Quiénes son los protagonistas del caso?	x			x			x			x			
6	¿Con que caso compararías el tratado en el vídeo?	x					x	x			x			
7	¿Podríamos asumir que en este caso se da la corrupción? ¿Por qué?	x			x			x			x			
8	¿Cuándo surge la corrupción en el caso?	x			x			x			x			
9	¿A tu juicio, cuáles son las consecuencias del caso de Richard Swing?	x			x			x			x			
10	¿Qué lecciones y conclusiones nos deja este caso de corrupción para el Perú?	x			x			x			x			
11	¿Cuál es tu opinión entorno a este caso? ¿Por qué?	x			x			x			x			
12	(Opcional) De que forma impedirías se repitan este caso o como sugieres		x			x			x		x			

	hacer frente al caso del vídeo.														
	Total														

Nombre y apellido del experto validador: _____

Fecha: _____ 09 de noviembre del 2020 _____

Leyenda:

- S = Sí cumple
- R = Relativamente cumple
- N = No cumple



FORMATO DE VALIDACIÓN

Instrumento: Cuestionario no estandarizado.

Autor: Jorge Luis López Balandra

Objetivo: Recoger información sobre los niveles de aprendizaje que tienen los alumnos tras la emisión de un contenido Youtuber

Instrucciones: Por favor seleccione una opción por cada ítem que refleje el criterio de validación seleccionado.

N	Ítems de la pregunta	Congruencia			Claridad			Suficiencia			Objetividad			Observaciones
		S	R	N	S	R	N	S	R	N	S	R	N	
1	¿De qué trata el vídeo?	X			X			X			X			
2	¿Qué temas se ven en el siguiente caso?	X			X			X			X			
3	¿Cuál es el problema específico del vídeo?		X			X			X			X		
4	¿Por qué es relevante el caso?	X			X			X			X			
5	¿Quiénes son los protagonistas del caso?	X			X			X			X			
6	¿Con que caso compararías el tratado en el vídeo?	X				X		X			X			
7	¿Podríamos asumir que en este caso se da la corrupción? ¿Por qué?	X			X			X			X			
8	¿Cuándo surge la corrupción en el caso?	X			X			X			X			Esta pregunta debería antes
9	¿A tu juicio, cuáles son las consecuencias del caso de Richard Swing?	X			X			X			X			
10	¿Qué lecciones y conclusiones nos deja este caso de corrupción para el Perú?	X			X			X			X			
11	¿Cuál es tu opinión entorno a este caso? ¿Por qué?	X			X			X			X			
12	(Opcional) De que forma impedirías se repitan este caso o como sugieres	X			X			X			X			

	hacer frente al caso del vídeo.														
	Total														

Nombre y apellido del experto validador:

Firma: _____

Fecha: __04/11/2020__

Leyenda:

- S = Sí cumple
- R = Relativamente cumple
- N = No cumple

