

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA
CARRERA PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA



**LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES Y EL ESTILO DE
VIDA DE LOS JOVENES UNIVERSITARIOS. HUÁNUCO**
2020 - 2021

LINEA DE INVESTIGACIÓN: CONSULTORIA SOCIAL

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA**

TESISTA: RUIZ DIONISIO NILTON LEE

ASESOR: DR. AGUILAR PARI MARIO SALOMON

HUÁNUCO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Cada etapa de nuestras vidas está llena de logros que anhelamos alcanzar, hoy tengo la dicha de poder decir que logre alcanzar el más importante y es el de convertirme en un licenciado profesional en la hermosa carrera de Sociología. Voy a dedicar este logro a progenitores, que incondicionalmente me brindaron su apoyo y supieron guiarme para poder llegar a donde estoy, los amo mucho y estaré eternamente agradecido con ellos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia, por apoyarme durante todo mi proceso académico y darme la fortaleza necesaria para poder superar las dificultades de la vida.

A mis hermanos que con sus valiosos consejos y apoyo incondicional me enseñaron a perseverar y ver el lado positivo a todas las cosas.

También, agradecer a los docentes por sus enseñanzas impartidas en los claustros universitarios y en especial al Mg. Mario Salomón Aguilar

Parí por guiarme y asesorarme para la realización de esta investigación.

RESUMEN

La pandemia por la COVID19 en los años 2020 y 2021 ha llegado a afectar a varios sectores de producción y en particular a las Instituciones de formación académica con un impacto desfavorable. Ocasionando una suspensión masiva de la enseñanza que se daba de forma presencial, obligando a una digitalización forzada, acelerada y en varios casos de forma precaria, modificando así el estilo de enseñanza que se daba mediante la interacción pasando a optar por un nuevo estilo de vida. Un comportamiento esperado durante todo este proceso fue el incremento del uso y acceso a los medios sociales virtuales de todas las personas de diferente edad y estrato social.

Bajo este marco se determinó la influencia que los medios virtuales sociales sobre el estilo de vida de juventud universitaria bajo la pandemia del COVID19 que tuvo como consecuencia una emergencia sanitaria mundial.

El método utilizado en esta investigación tiene un nivel descriptivo, de tipo básico y no aplicado, y, para poder sintetizar y destacar las peculiaridades de la investigación se utilizó las reglas que tiene el método dialectico.

En definitiva, se obtuvo que los medios sociales pasaron a ser parte del estilo de vida de los jóvenes, el cual les permite mostrarse, relacionarse y construir su propia identidad digital, hasta incluso pueden vender, comprar, hablar de política, compartir contenido gracioso, ver y ser noticia o mejor dicho ser tendencia. Un panorama muy dinámico que está pasando hacer esencial en la sociedad.

Por último, la crisis sanitaria permitió que todos los que usaron los medios virtuales sociales y en especial los estudiantes que tienen la oportunidad de poder conocer mejor los medios sociales virtuales, como una ayuda educativa, de interacción y lúdica. Con todo esto será difícil volver a vivir como antes, pero si viviremos en una nueva realidad, pero esta vez mas digital.

PALABRAS CLAVES: Medios sociales virtuales, estilo de vida, digitalización, pandemia, nueva realidad.

SUMMARY

The COVID19 pandemic in the years 2020 and 2021 has come to affect various production sectors and in particular academic training institutions with an unfavorable impact. Causing a massive suspension of teaching that was given in person, forcing a forced, accelerated and in several cases precarious digitization, thus modifying the teaching style that was given through interaction, opting for a new lifestyle. An expected behavior throughout this process was the increase in the use and access to virtual social media by all people of different ages and social strata.

Under this framework, the influence of virtual social media on the lifestyle of university youth under the health emergency due to the COVID19 pandemic was determined.

The method used in this investigation has a descriptive level, of a basic and non-applied type, and, in order to synthesize and highlight the peculiarities of the investigation, the rules of the dialectical method were used.

In short, it was obtained that social media became part of the lifestyle of young people, which allows them to show themselves, interact and build their own digital identity, they can even sell, buy, talk about politics, share funny content, see and be news or rather be a trend. A very dynamic panorama that is becoming essential in society.

Finally, the health crisis allowed everyone who used virtual social media and especially students who have the opportunity to get to know virtual social media better, as an educational, interactive and playful aid. With all this it will be difficult to live as before, but we will live in a new reality, but this time more digital.

KEY WORDS: Virtual social media, lifestyle, digitization, pandemic, new reality.

ÍNDICE

CARATULA.....	1
DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO.....	3
RESUMEN.....	4
SUMMARY.....	5
ÍNDICE.....	6
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPITULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.1 FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN GENERAL Y ESPECÍFICOS.....	12
1.2.1 PROBLEMA GENERAL.....	12
1.2.2 PROBLEMAS ESPECIFICOS.....	12
1.3 FORMULACIÓN DEL OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS.....	13
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	13
1.3.2 OBJETIVO ESPECIFICOS.....	13
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	13
1.5 LIMITACIONES.....	14
1.6 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS GENERAL Y ESPECÍFICA.....	15
1.6.1 HIPOTESIS GENERAL.....	15
1.6.2 HIPOTESIS ESPECIFICAS.....	15
1.7 VARIABLES.....	16
1.7.1 VARIABLE INDEPENDIENTE:.....	16
1.7.2 VARIABLE DEPENDIENTE:.....	16
1.8 DEFINICIÓN TEÓRICA DE VARIABLES.....	16
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	17

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	17
2.1.1 A NIVEL INTERNACIONAL	17
2.1.2 A NIVEL NACIONAL	21
2.1.3 A NIVEL LOCAL	25
2.2 BASES TEÓRICAS	28
2.3 BASES CONCEPTUALES O DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	58
2.4 BASES EPISTEMOLÓGICAS	59
<input type="checkbox"/> Epistemología sobre medios sociales virtuales:	59
<input type="checkbox"/> Epistemología sobre estilos de vida:	59
CAPITULO III METODOLOGIA	60
3.1 ÁMBITO	60
3.2 POBLACIÓN Y SELECCIÓN DE LA MUESTRA	60
3.3 NIVEL, TIPO Y DISEÑO DE ESTUDIO	61
3.5 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	61
3.6 VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO	63
3.7 PROCEDIMIENTO	63
CAPITULO IV DISCUSIÓN DE RESULTADOS	64
4.1 PRESENTACIÓN DE DATOS EN TABLAS Y GRÁFICOS	64
CAPITULO V DISCUSIÓN	100
CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS	102
CONCLUSIONES	105
SUGERENCIAS	107
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	108
ANEXOS	111

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N°1	64
TABLA N°2	66
TABLA N°3	68
TABLA N°4	70
TABLA N°5	72
TABLA N°6	74
TABLA N°7	76
TABLA N°8	78
TABLA N°9	80
TABLA N° 10	82
TABLA N°11	84
TABLA N° 12	86
TABLA N°13	88
TABLA N°14	90
TABLA N°15	92
TABLA N°16	94
TABLA N°17	96
TABLA N°18	98

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N°1	65
GRÁFICO N°2	67
GRÁFICO N°3	69
GRÁFICO N°4	71
GRAFICO N°5	73
GRÁFICO N°6	75
GRÁFICO N°7	77
GRÁFICO N°8	79
GRÁFICO N°9	81
GRAFICO N° 10	83
GRÁFICO N°11	85
GRÁFICO N°12	87
GRÁFICO N°13	89
GRÁFICO N°14	91
GRÁFICO N°15	93
GRÁFICO N°16	95
GRÁFICO N°17	97
GRÁFICO N°18	99

INTRODUCCIÓN

A inicios del año 2020, el Perú fue víctima de una emergencia sanitaria de nivel mundial ocasionada por el virus SARS - COVID 19, tiempos donde se vio en la necesidad la restricción de diversas actividades que se desarrollaban presencialmente para pasar a una virtualidad con advertencias que evitan que el COVID 19 se propague, introduciendo a la sociedad a optar un nuevo estilo de vida.

Esta pandemia afectó a varios sectores de la economía del país y entre otras áreas en el mundo. Los centros de educación superior, como las universidades, institutos y demás centros de educación técnica o profesional, no son para nada una excepción.

Aquella crisis sanitaria fue motivo por el cual el mundo entero cambió de ritmo, obligando a un confinamiento masivo y generando un impacto a una sociedad que era libre de hacer lo que quiera sin restricciones, esto trajo como consecuencia que las personas se acercaran más a la tecnología adentrándose a diversos medios sociales virtuales, ya que era el único medio por el cual podían seguir realizando las actividades que ya tenían acostumbradas y hasta incluso optando por otras nuevas. Una parte de la sociedad sacó el máximo provecho a la virtualidad, sin embargo, hay otra parte donde cayeron en dependencia y adicción tecnológica, en ambas situaciones sea positiva o negativa, este escenario pasó a modificar el estilo de vida de las sociedades.

En los medios sociales virtuales podemos evidenciar aspectos positivos como recreación, contacto virtual con amigos o seres queridos, plataformas para estudiar y trabajar, entre otras cosas; y, los aspectos negativos como la pérdida de privacidad, debido a la variada información a la que se tiene acceso es fácil encontrarse con new fakes o información falsa, y, por el mismo confinamiento de la pandemia y las personas que no tienen acceso a la digitalización corren el mayor riesgo de depresión y ansiedad.

En definitiva, los medios sociales virtuales influyen mucho en las sociedades al punto de cambiar su comportamiento. Todos los estudiantes pertenecientes a la educación superior fueron testigos de cómo la pandemia generó cambios, no solo en la manera en cómo se desarrollaban sus clases sino también en el avance de las sociedades y el comportamiento de los individuos.

El presente trabajo de investigación revela la manera que los universitarios jóvenes usan los medios sociales virtuales en el escenario de la pandemia y como estas van a influenciar en su estilo de vida. Además, se facilita un acercamiento del perfil de un estudiante universitario contemporáneo de Huánuco, y la relación con los medios sociales virtuales.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Entre los años 2020 y 2021 el mundo pasó por una pandemia que afectó a todas las sociedades, por la cual se vio en la necesidad restringir todas las actividades socioeconómicas introduciendo a la sociedad a optar un nuevo estilo de vida, con recomendación para evitar la propagación del COVID 19.

Esta pandemia afectó a varios sectores de la economía del país y entre otras áreas en el mundo. Los centros de educación superior, como las universidades, institutos y demás centros de educación técnica o profesional, no son para nada una excepción.

Todas las personas tuvieron que reorganizar sus vidas para que puedan adaptarse a un confinamiento social. Una parte de los jóvenes se llegaron a separar de sus familias y mantenían la esperanza que vuelvan lo más pronto posible a la presencialidad que se tenía, que se abran los aeropuertos para que puedan regresar con su familia.

Un comportamiento esperado durante todo este proceso fue el incremento del uso y acceso a los medios sociales virtuales por parte de todas las personas con diferencia de edad y estrato social. Si desde antes de la pandemia acostumbrábamos ver a personas utilizando diferentes medios sociales virtuales, como, por ejemplo, los juegos virtuales en cabinas de internet; uso para realizar algún trabajo académico, usar nuestros celulares para contactarnos por llamadas o mensajes, etc. Cuando aislaron a las sociedades por la emergencia sanitaria, aquella practica se incrementó considerablemente, logrando modificar diversos aspectos de nuestras vidas que ya teníamos acostumbrados realizar.

Según la Organización Panamericana de Salud (2020): El uso de los medios sociales virtuales tiene varios objetivos, entre ellos el entretenimiento, la comunicación entre grupos familiares, profesionales o sociales, y especialmente la búsqueda de información. (OPS, 2020)

La COVID-19 generó un cambio radical a los alumnos de todas las universidades del mundo. La suspensión de clases presenciales fue

ocasionada por la pandemia, ante tal suceso, se buscaron maneras para seguir con la enseñanza académica, con la interacción alumno – docente, aún con las restricciones impuestas por los organismos de salud internacional, como, por ejemplo, la del aislamiento social. Con la virtualidad se halló aquello que aun posibilitaba la formación de futuros profesionales, se exploró innovadoras formas académicas de aprender con una enseñanza en línea y a distancia.

Las organizaciones mundiales como la Organización Mundial de la Salud, Organización Panamericana de la Salud, la Organización de las Naciones Unidas, el Ministerio de Salud, asociaciones, sociedades científicas, entre otras, también buscaron la manera de adentrarse a la virtualidad, en los años que duro la pandemia, las organizaciones empezaron a manejar activamente sus redes sociales con información verídica del avance de la pandemia, hasta incluso cuando llegaron la vacunas se difundió campañas de vacunación y fueron las redes sociales un aliado efectivo para sensibilizar a la población a vacunarse.

Aunque lo virtual es una buena alternativa, la pandemia sometió a la mayoría de las universidades a una digitalización forzada que tuvo como consecuencia la digitalización de contenidos curriculares de forma acelerada y precaria, que limitaban la capacidad planificada y entorpeciendo los canales comunicativos efectivos. Además, la virtualidad no aplicaba con todas las carreras profesionales, siendo las del área de salud las más afectadas por la falta de la praxis que eran necesariamente presenciales, factor que les impedía avanzar en la curricular académica y acabar con sus carreras.

Otra de las dificultades más relevantes que se pueden identificar es una inequidad y diferencia con respecto a la formación de una estructura tecnológica, dinámica y de modalidad entre el docente presencial y el docente virtual, aquella carencia de instrumentos evaluadores de saberes para el estudiante y el monitoreo del mismo evidenciaron aquella diferencia de lo real con lo virtual. Algunos docentes que formaron parte de capacitaciones o tenían el conocimiento base en telecomunicaciones no presentaron dificultades para adaptarse a esta nueva normalidad digital, sin embargo, los docentes que no tenían conocimientos de Tics al igual que una minoría de los jóvenes universitarios demostraron que existía una brecha digital, y, en algunos casos, resistencia al cambio. Lo que agravaba aún más la situación era la conexión inestable de internet, el clima o ambiente en el cual se enseñaba o aprendía,

no contar con equipos tecnológicos adecuados y la inestabilidad emocional causada por la pandemia. Lo anterior mencionado fueron factores claves para que muchos universitarios abandonen sus estudios y se pongan a trabajar por la falta de ingresos para solventar su hogar.

El adoptar tecnologías para la educación era un proceso que las universidades ya venían implementando con la intención de sumergir al mundo académico en lo digital, con la pandemia, todo este proceso corría el riesgo de fracasar por la condición acelerada que la pandemia impuso, no alcanzó el tiempo para poder formar una cultura digital y ah actores implicados con la tecnología sostenible.

Pese a las dificultades que se presentó para adaptarse a la nueva normalidad digital, de a pocos se logró establecer un modelo de enseñanza universitaria que sobrepasa a la pandemia. A futuro hay que idearnos un diseño que una la presencialidad y lo virtual de forma funcional. Queda claro que las modalidades adoptadas en la tecnología entre los años 2020 – 2021 fueron a causa de la pandemia por el COVID 19 pero se deben desarrollar estrategias que sostengan la digitalización a mediano y largo plazo.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN GENERAL Y ESPECÍFICOS.

1.2.1 PROBLEMA GENERAL

¿Cómo influenciaron los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en la ciudad de Huánuco durante el escenario de la pandemia COVID 19?

1.2.2 PROBLEMAS ESPECIFICOS

- ✓ ¿Cuáles son las redes sociales virtuales que más prefieren los jóvenes universitarios de la ciudad de Huánuco y que influyen en su estilo de vida en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021?
- ✓ ¿En qué medida los medios sociales virtuales influyen en los fines académicos de los jóvenes universitarios en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021?
- ✓ ¿Cuáles son los aspectos que se adaptan al estilo de vida de los jóvenes universitarios, como consecuencia del confinamiento, en el escenario del COVID 19, Huánuco 2020 - 2021?

- ✓ ¿Cómo afecta el uso inadecuado de los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el escenario del COVID 19, Huánuco 2020 - 2021?

1.3 FORMULACIÓN DEL OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el escenario de la pandemia del COVID 19.

1.3.2 OBJETIVO ESPECIFICOS

- ✓ Analizar las preferencias de las redes sociales virtuales de los jóvenes universitarios de la ciudad de Huánuco y que influyen en su estilo de vida en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021
- ✓ Determinar la influencia de los medios de interacción virtual en el uso académico que le dan los jóvenes universitarios en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021
- ✓ Identificar los aspectos que se adaptan en el estilo de vida de los jóvenes universitarios, como consecuencia del confinamiento, en el escenario del COVID 19, Huánuco 2020 – 2021
- ✓ Identificar la influencia del uso inadecuado de los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el escenario del COVID 19, Huánuco 2020 - 2021

1.4 JUSTIFICACIÓN

Desde el punto de vista de la justificación teórica, la presente investigación revelará de qué manera los jóvenes universitarios de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan dan uso a los medios sociales virtuales en el escenario de la pandemia y cómo estas influyen en su estilo de vida y en la prevención del riesgo de contagio.

Investigar cómo se viven los medios sociales virtuales (usos e interacciones) por parte de jóvenes universitarios de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan –en adelante UNHEVAL- de Huánuco Perú, proporcionará una aproximación sobre el perfil del estudiante universitario contemporáneo de Huánuco, y su relación con los medios sociales virtuales.

Mediante los instrumentos aplicados se plantearán estrategias para el buen manejo de los medios sociales virtuales ya que los estudiantes están en constante conectividad por sus trabajos académicos y la interacción con su círculo social.

Los medios sociales virtuales, son un medio para consolidar, restablecer y crear relaciones con otras personas y de interactuar con ellas mediante la interacción virtual. Hoy día utilizadas con mayor frecuencia por los jóvenes y ahora afectados directa e indirectamente en su estilo de vida ante la pandemia.

Se elige la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco, por tratarse de una universidad con un destacado posicionamiento regional, tanto en términos académicos como en presencia por parte del sector estudiantil. La UNHEVAL es de carácter público, y cuenta con estudiantes de diferentes intereses profesionales y niveles socioeconómicos. Realizar esta investigación con los jóvenes de esta universidad permitirá trazar un panorama general del caso y contribuir a la generación puentes comunicativos entre las partes que integran el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.5 LIMITACIONES

En la ciudad de Huánuco existe una insuficiente bibliografía sobre el tema a investigar, además, por la situación de la pandemia, las puertas de la biblioteca de la universidad Hermilio Valdizan se mantienen cerradas, ya que en este sitio se encuentra ilimitada información y no solo de este tema. Esta dificultad que se presenta será afrontada utilizando bibliotecas virtuales que ofrece la misma UNHEVAL como es eLibros y otras que se encuentran abiertas virtualmente en las páginas del internet.

La investigación a realizar no cuenta con financiamiento de ninguna naturaleza, lo que va a permitir un lento desarrollo a la ejecución del trabajo de investigación, debido a que será financiado por el propio investigador los avances se harán en función a esos recursos económicos.

Aun nos encontramos en una situación de pandemia por el virus del covid 19 que a medida que pase el tiempo va mutando a cepas cada vez más peligrosas, lo que va a dificultar la recogida de datos; ante eso, se aplicarán todas las medidas de bioseguridad con la finalidad de obtener los datos necesarios en la ejecución del presente trabajo de investigación y también se utilizará los medios

sociales virtuales con un cuestionario virtual para poder llegar a mayor población.

Todo nuevo proyecto de investigación tiene sus limitaciones. Estas principalmente son de orden teórico metodológico en el abordaje de la temática. De este modo, consideramos que otras limitantes serán las respuestas al instrumento que aplicaremos. Ante ello planteamos la estrategia de motivación y confianza entre nosotros y los alumnos universitarios para obtener respuestas sinceras a los que se plantearán en el instrumento de recolección de datos.

1.6 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS GENERAL Y ESPECÍFICA

1.6.1 HIPOTESIS GENERAL

Los medios sociales virtuales influyen significativamente en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el periodo de la pandemia del COVID 19, 2020 – 2021

1.6.2 HIPOTESIS ESPECIFICAS

- ✓ Las redes sociales virtuales WhatsApp, Facebook, Youtube, Tik Tok, Spotify son las que más influyen en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el marco de la pandemia COVID 19, Huánuco 2020 - 2021
- ✓ Los medios sociales virtuales utilizados influyen significativamente en los fines académicos de los jóvenes en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021
- ✓ Con la pandemia desarrollada entre los años 2020 – 2021, se pudieron evidenciar aspectos que se adaptan al estilo de vida en los jóvenes universitarios de Huánuco, como la salud, ocio, actividades de la vida diaria y la atención sanitaria.
- ✓ Durante los años 2020 – 2021, a causa de la pandemia, el uso inadecuado de los medios sociales virtuales, ha producido la dependencia virtual, la ansiedad y el aislamiento social, conductas que influyen estilo de vida de los jóvenes universitarios de la ciudad de Huánuco.

1.7 VARIABLES

1.7.1 VARIABLE INDEPENDIENTE:

Medios sociales virtuales

1.7.2 VARIABLE DEPENDIENTE:

Estilo de vida

1.8 DEFINICIÓN TEÓRICA DE VARIABLES

MEDIOS SOCIALES VIRTUALES
El medio social virtual es un sistema ordenado matemáticamente, que, con la ayuda de software y computadoras, proporcionan una interacción entre la realidad y la virtualidad donde las personas se convierten en cibernautas (grupo de personas que navegan por distintos medios virtuales), mediada por el dinamismo tecnológico.

ESTILO DE VIDA
Al hablar de este término, hacemos referencia a aquellas formas únicas en donde las personas manifiestan sus condiciones de vida y el modo en cómo se integran con el mundo, esto incluye los hábitos personales, el ocio, alimentación, sexualidad, relacionarse entre familia y amigos y las formas en cómo afronta a la sociedad. En resumen, es la forma en la que vive cada individuo bajo la esfera motivacional y conductual, por lo tanto, se refiere a como el individuo se realiza como ser social en diferentes momentos de su vida.

CAPITULO II MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 A NIVEL INTERNACIONAL

Cervantes & Chaparro (2021) “Transformaciones en los hábitos de comunicación y sociabilidad a través del incremento del uso de redes socio digitales en tiempos de pandemia”. Donde se realizó las siguientes cuatro etapas 1) diseño de la encuesta 2) aplicación de la encuesta a través de formularios Google 3) procesamiento de la información con SPSS y matriz de contenido 4) descripción de resultados; para lo anterior, se llevó a cabo un diseño de investigación (no experimental) transeccional descriptivo; se planteó como objetivo de identificar las transformaciones dadas en el uso de las TIC a través del consumo de bienes y servicios por parte de los mexicanos durante la pandemia, así como el estudio de configuración de estilo de vida que dichas personas han tenido a partir de las prácticas del confinamiento. (Cervantes & Chaparro, 2021)

Se arribaron a las siguientes conclusiones:

- La situación mundial de la pandemia ha sido muy complicada para todos debido a que fue precipitada sacudió los procesos sociales que se tenían. Gracias a las RSD se ha permitido la comunicación para poder efectuar varias actividades y tratar de continuar con las actividades diarias, nos hemos tenido que adaptar utilizando al internet como una herramienta que posibilita cumplir con las exigencias sanitarias y continuar en gran medida con la mayoría de las actividades que se realizan previo a la pandemia. De este modo, hemos establecido que las TIC son todos los dispositivos que permiten crear, guardar, compartir y difundir contenido entre diferentes sistemas de información con el fin de posibilitar la comunicación y cooperación entre diversos entes individuales o colectivos / organizacionales y que las RSD, a su vez, quedan insertas dentro de las TIC, permitiendo una continua interacción entre sujetos individuales o grupales con diversos fines, ya sea adquirir servicios, productos, información, entretenimiento, entre otros.

- Con los resultados propios, podemos deducir que los hábitos están cambiando, que se están modificando los estilos de vida de las personas y que las TIC en la pandemia han jugado un papel esencial. Por ejemplo, la teleeducación que se están dando en escuelas públicas de México complementada con diversos chats de mensajería considerados a diferencia de las escuelas privadas mexicanas que utilizan las plataformas virtuales o RSD (zoom y Skype) para impartir sus clases complementadas de igual manera con chats de mensajería.
- Para finalizar, los datos en el aumento de uso de las RSD refuerzan que la población ha tenido que adaptar sus hábitos a la tecnología convirtiéndose en un estilo de vida durante la pandemia, lo cual podría modificar diversas actividades en la postpandemia permitiéndonos encontrar cerca escenarios mixtos (presenciales y combinados con virtuales). Estos deben desarrollar nuevos métodos y continuar renovando las formas tradicionales de los procesos educativos, organizacionales y sociales. Las RSD están ahí, cada una tiene distintas características y atiende a diferentes fines, es nuestra responsabilidad adaptarlas para que respondan a diversas necesidades y objetivos.

Arévalo (2023) “El Uso de las Redes Sociales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Programa de Comunicación Social y Periodismo de la UDES Durante la Pandemia”. Esta investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo de característica descriptiva que busco mostrar de qué manera actuó el Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Santander UDES para hacer uso de las tecnologías y red social como recursos para el desarrollo de las actividades pedagógicas y didácticas en medio de las restricciones sanitarias que asumió el presidente, por la pandemia. (Arévalo, 2023)

Luego se arribó a las siguientes conclusiones:

- Para concluir las TIC en el programa de comunicación social y periodismo de la UDES durante la pandemia. Según los resultados obtenidos determinan que la plataforma más usada fue Teams, según los estudiantes y para los docentes fue Moodle. Con relación a las redes sociales las más usadas como complemento para las

actividades virtuales, según los estudiantes y docentes es la aplicación de WhatsApp.

- Con respecto a los Recursos digitales sincrónicos y asíncronos empleados durante el período de confinamiento los profesores emplearon para desarrollar sus actividades académicas, según los estudiantes de forma muy frecuente las evaluaciones en línea y para los estudiantes las diferentes actividades.
- Lo anterior evidencia la teoría de Difusión de las Innovaciones de Everett Rogers, se presentan las categorías de ventaja relativa, posibilidad de observación, compatibilidad, complejidad y posibilidad de ensayo. Como elementos que integran la posibilidad de seleccionar las herramientas digitales necesarias para la innovación. Para esto se determinó las etapas de Difusión de la Innovación determinadas por el tiempo, posibilidad de ensayo, características de la población como mayoría temprana y primeros adoptantes.
- Es decir, tantos estudiantes y docentes recurrieron a innovar tomando determinados canales, entre los individuos de la población universitaria. La percepción que los estudiantes tienen sobre las redes sociales y las TIC, a través de su experiencia, por medio de una evaluación, adaptación o rechazo de una innovación, en este caso, las nuevas dinámicas de comunicación que el confinamiento propuso.
- Se evidencia la aplicación de las teorías expuestas por Carlos Escolari ya que la Multimedialidad, interactividad, Hipermediación y Reticularidad como parte del proceso que se necesita para interactuar con la innovación. Para lograr tener una percepción de profesores y estudiantes con respecto a la eficacia y eficiencia del uso de las plataformas virtuales y los recursos digitales coincide, tanto estudiantes como docentes que la plataforma tiene ventajas y su uso facilitó la multimedialidad esto es la articulación de video, sonido y texto para la elaboración y distribución de recursos didáctico.
- Sus vivencias permitieron una interacción fluida e interactiva entre docentes y estudiantes, por pragmatismo; priorizaron la facilidad de acceso a estudiantes que no siempre tenían buena señal o calidad de conexión, es lo que más se acerca a lo ofrecieron las plataformas. La virtualidad facilitó a los profesores desarrollar su trabajo a pesar de todos los retos que debían asumirse en época de pandemia; todo este proceso desarrolló en los estudiantes autonomía y logró un mayor

compromiso porque se potencializa un aprendizaje más autónomo y más significativo. Sin lugar a dudas, todas las estrategias que se implementaron en la educación remota y se articula con la enseñanza sincrónica y asincrónica que beneficiaron a los estudiantes porque se lograrán aprendizajes más significativos.

- También se consideró que las actividades pedagógicas sirvieron para activar no solo los conocimientos previos, sino que a través de los recursos digitales empleados de manera sincrónica y asincrónica tuvieron gran impacto en sus aprendizajes y los recursos tecnológicos empleados sirvieron para cumplir con los objetivos educacionales que se tenían previstos en cada curso.
- Para los docentes fue muy frecuente los siguientes aspectos en la realización de las actividades pedagógicas como: implementar en las asignaturas a su cargo estrategias pedagógicas virtuales, articuladas con estrategias presenciales para lograr aprendizajes más significativos; los docentes tuvieron en cuenta: El uso de los instrumentos digitales por sobre los materiales empleados en la enseñanza presencial. Los docentes tuvieron en cuenta los siguientes aspectos: La complejidad que podría dificultar su comprensión por parte de la plataforma, la compatibilidad de los recursos con los valores y pautas de conducta de los estudiantes, las ventajas de los materiales digitales por sobre las herramientas empleadas en el aprendizaje presencial, la disponibilidad de los recursos digitales para las distintas acciones educativas, la oportunidad de observar los resultados de su implementación en la metodología de enseñanza, el estado de sus estudiantes y el grado de aceptación de los mismos en relación con la modalidad virtual.

Pazmiño (2016) "El impacto de las redes sociales y el internet en la formación de los jóvenes de la Universidad Politécnica Salesiana: caso carrera de comunicación social sede Quito"; la técnica utilizada en la investigación es la observación, se aplicó entrevistas y el diseño usado es no experimental, cuyo objetivo general fue especificar el impacto que tienen las redes sociales en la formación de los jóvenes, por medio del análisis en la Universidad Politécnica Salesiana, para demostrar en qué medida afectan estos espacios cibernéticos a los estudiantes universitarios, para luego arribar a las siguientes conclusiones:

- Internet tiene un impacto profundo en el trabajo, el ocio y el conocimiento a nivel mundial. Las Redes Sociales se han convertido en una parte natural de las vidas de la juventud de hoy en día, porque son perfectas para conocer gente, para compartir, y porque son un lugar idóneo para obtener información. El Internet es una fuente de comunicación moderna, que puede causar adicción social, porque cuando un joven escribe, su único contacto es con la pantalla de un computador, sin ver ni escuchar a esa persona con la que supuestamente está comunicado, y pierde la noción del tiempo y de la gente a su alrededor, también los signos lingüísticos no se respetan en algunos sitios web o redes sociales.
- El efecto más negativo que puede tener una red social es la pérdida de tiempo, para los chicos no puede tener importancia, pero en la realidad las salas de Chat y de más redes sociales son una fuente de distracción, es por eso que en los trabajos se está prohibiendo que las personas ingresen a estas páginas en horarios de oficina, porque la producción se hace más lenta.
- Las tecnologías llaman la atención de todos: chicos y grandes, desde celulares hasta los increíbles robots casi humanos que se están fabricando. Atrapan a los estudiantes de una manera tal, que muchos las consideran su mejor amiga y confidente.

2.1.2 A NIVEL NACIONAL

Bustamante (2015) "Del diario íntimo al diario Online: Construcción de Identidad De Los Adolescentes Limeños A Través Del Espacio Autobiográfico En Internet: Blog Y Redes Sociales", donde se utilizó el método de observación, el diseño que se aplicó a la investigación es la no experimental. Este trabajo de Investigación tuvo por objetivo analizar cómo a través de los espacios autobiográficos en línea, en este caso Facebook y HI5- escritos por adolescentes limeños entre 13 y 17 años donde construyen y presentan su identidad. La metodología usada en esta investigación es la narración autobiográfica. Se llegó a las siguientes conclusiones:

- Escribir se ha convertido para muchos en una actividad casi compulsiva, de auto-ayuda, una manera de desfogar nuestro mundo

interior, dejar un testimonio de éste desde tiempos inmemoriales. El diario, la modalidad más narcisista de la escritura autobiográfica, tiene en el ámbito religioso, uno de sus principales antecedentes debido a la facilidad de aislamiento. Asimismo, en el sistema epistolar.

- El estado de soledad viene delimitando a lo largo de los últimos siglos, la posibilidad de refugiarnos para sentarnos en un diálogo con nosotros mismos, con nuestros "yo". Si bien hasta finales del siglo XVII era imposible debido a la densidad social, posteriormente se introduce, a través de un Estado controlador, una esfera de lo privado y de conformación de espacios de interioridad, moduladora de conductas y comportamientos "violentos".
- Concluyo que la identidad del hombre actual contempla un renacer, una hibridación, anulando la diferenciación entre técnico y humano. Ha devenido en un profundo desequilibrio como producto de la confusión originada allá por la década de los sesenta. El empleo de las nuevas tecnologías ha producido una sustitución de los órdenes tradicionales, llevándonos a nuevas formas de la realidad hacia un plano netamente virtual.
- En el caso de los adolescentes, que dedican buena parte del tiempo a actividades ligadas al computador, enfrentan en esa etapa de la vida el inicio de su autodefinición. Autodefinición que va desde la primera infancia, encuentra sus mayores herramientas y dilemas en la pubertad y finaliza con la vida misma. La identidad va adquiriéndose en los diversos procesos de interacción con que lidiamos.
- Las redes sociales son elementos de comunicación social e interacción sumamente importantes, gracias a ellas se empiezan a redefinir conceptos y nuevamente se vuelve a un tema de partida para el cambio al interior de la red de redes.
- En las redes sociales, los adolescentes enfrentan una serie de reconstrucción de su identidad. Vuelven a renacer de la forma que ellos desean, deshaciéndose de la marca impuesta en el nacimiento por los padres: nombres, nueva identidad apartada del seno familiar, incluso hasta una descripción falsa y diferente de él mismo. Tienen la posibilidad de explorar y resaltar con libertad otros aspectos de su personalidad, fases existentes e incluso, no existentes de ellos.

Orellana (2016) "Uso de internet por jóvenes universitarios de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Federico Villarreal". Se llegó a utilizar el método de observación, entrevista; y, el diseño de la investigación es la no experimental. Esta investigación tiene como objetivo fundamental describir, comparar e investigar aquellas características en el uso de internet dadas los jóvenes universitarios. Se concluye con lo siguiente:

- El lugar de acceso a internet cambió para el 61% de universitarios villarrealinos encuestados. En un principio, los universitarios ingresaban desde una cabina pública. En las encuestas aplicadas en el 2014 en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Federico Villarreal se observó una diferencia de trece puntos con respecto a la encuesta del 2012 acerca del uso de cabinas públicas. Entonces existe una clara tendencia de disminución del acceso a las cabinas públicas. Este cambio de uso de la tecnología, según McLuhan, traerá consecuencias sociales.
- En cuanto a la hipótesis planteada, no se encontró diferencias sobre el lugar de acceso a internet por parte de los estudiantes universitarios de las Escuelas Profesionales de Sociología, Trabajo Social y Ciencias de la Comunicación de la UNFV.
- El tiempo de conexión a internet para los estudiantes universitarios de las Escuelas de Ciencias de la Comunicación, Trabajo Social y Sociología es un promedio de dos horas. Aunque, gracias a la introducción de nuevos teléfonos celulares con internet, el porcentaje de tiempo de conexión a internet aumentará en los próximos años. En la hipótesis planteada no se encontró diferencias en el tiempo de acceso a internet por parte de los estudiantes universitarios de las Escuelas Profesionales de Sociología, Trabajo Social y Ciencias de la Comunicación de la UNFV.
- La frecuencia de conexión es diaria o interdiaria. Son los más jóvenes quienes están más tiempo y con mayor frecuencia conectados a internet. A mayor edad hay un uso moderado de internet. En cuanto a la hipótesis planteada no se encontró diferencias sobre la frecuencia de acceso a internet por parte de los estudiantes

universitarios de las Escuelas Profesionales de Sociología, Trabajo Social y Ciencias de la Comunicación de la UNFV.

- La finalidad de uso de internet cambió en estos últimos años. El joven universitario usa internet en su vida diaria para informar y estar informado de noticias, y para comunicarse virtualmente con amistades del presente y del pasado. También se observa un uso lúdico de internet, especialmente en los varones jóvenes. Del mismo modo, se observó que los jóvenes universitarios descargan de internet libros digitales en formato PDF. En la hipótesis planteada se demostró mediante datos estadísticos que la descarga de libros, búsquedas sencillas en internet, juego en red y el uso de diccionarios son independientes de la variable Escuela Académica Profesional de la Facultad de Sociales.
- Uso comunicativo de internet. El uso de internet para este fin está en aumento por jóvenes universitarios, porque pasan más horas conectados a través de sus nuevos equipos celulares con acceso a internet.
- Uso de internet para el entretenimiento. Descargar música y ver videos en YouTube son las principales actividades de ocio de los jóvenes universitarios.
- Uso informativo de internet. Inicialmente se usó internet para obtener información, los jóvenes usan las redes sociales para "informar y estar informados". El Whatssap y el Facebook son dos herramientas usadas actualmente por ellos.
- Uso educativo de internet. Descargar libros y usar tutoriales son las principales actividades que realizan los jóvenes universitarios. Se adaptan más al lenguaje audiovisual para el aprendizaje de programas de diseño.

Flores (2017) "Las redes sociales". Se llegó a utilizar el método de la observación directa, siendo el diseño de investigación la no experimental. Este trabajo de Investigación utilizó como metodología la descriptiva y luego llegó a las conclusiones:

- La visión de las redes sociales es el de integrar al mayor número de miembros posibles, esto gracias al ofrecimiento de diversas

herramientas que garantizan la fidelidad de los usuarios. Entre estas herramientas podemos mencionar: búsqueda de contactos, mensajería instantánea, correo electrónico, diseminación de información personal, compartir fotos, videos y mensajería instantánea en mensajes de texto.

- Cabe mencionar que estas herramientas están en constante mejora, ya que solamente de esta manera van a poder satisfacer el cambio de las necesidades de sus usuarios.

2.1.3 A NIVEL LOCAL

Camones, et. al. (2016) "Influencia del uso de las Redes Sociales en las Relaciones Comunicativas en los alumnos de la Escuela Profesional Ciencias de la Comunicación Social de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Huánuco 2016". Se utilizó la técnica de la observación, la encuesta y el diseño de investigación no experimental, se arribaron a las siguientes conclusiones:

- Los alumnos consideran que las redes sociales es un buen medio de comunicación que les permite estar en contacto con sus amistades, familiares y otros, donde el 45.7 % utiliza menos de una hora las redes sociales, por lo que se afirma que las redes sociales si interfiere en el tiempo de los alumnos. Debido al uso de las redes sociales, y por la diversidad que hay para ingresar a las mismas actualmente, la comunicación va cambiando considerablemente, considerando que el 95.7 % de los alumnos fijaron que la comunicación contribuye positivamente.
- El 47.8 % manifestó que una de las habilidades comunicativas obtenidas a través de las redes sociales es obtener una rápida comunicación, entre su contexto social.
- Los alumnos de dicha Escuela Profesional, manifestaron que a veces descuidan sus deberes académicos por la utilización de las redes sociales.
- El 76.8 % de alumnos manifiestan que las redes sociales benefician en la comunicación indirecta en su adecuado contexto social.

Cachique, et. al. (2017) "Uso de las redes sociales virtuales en los estudiantes de la universidad nacional Hermilio Valdizan: abordaje desde

Facebook y Whatsapp. 2017". Se empleo la técnica de observación, la encuesta, también, se usó el diseño de investigación no experimental, luego se llegó a las conclusiones:

- La importancia que los estudiantes de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco Perú, otorgan al uso de las Redes Sociales Virtuales a través del Facebook y Whatsapp es positiva y cada vez asumida en el uso de trabajos universitarios y en la socialización de la comunicación.
- Las preferencias de las Redes Sociales Virtuales entre los estudiantes universitarios de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, Huánuco Perú, de una batería con las siguientes páginas facebook, twitter, google+, youtube, linkedin, skype, whatsapp. tumblr, instagram, ellos prefieren en el uso a Whatsapp y Facebook
- Los patrones de uso, hábitos y consumo de la Internet y Redes Sociales Virtuales de los estudiantes de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, Huánuco Perú son diferenciados pero cada vez más asumen su uso para fines académicos y amistades.
- Las diferencias en los usos, hábitos y consumo en las redes Facebook y Whatsapp entre los estudiantes universitarios de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, Huánuco Perú están dadas en las frecuencias de uso.

Albornoz, et. al. (2017) "El uso de las Redes Sociales y su Incidencia en el Manejo de las Habilidades Sociales en Estudiantes en el VI Ciclo de la I.E.I. N°32223 Mariano Dámaso Beraún, Paucarbamba, 2017" Se uso como técnica a la observación, la encuesta. El diseño de investigación es la no experimental, llegando así a concluir la investigación:

Con el Objetivo general:

Se ha logrado determinar que existe relación entre el uso de las redes sociales y el manejo de las habilidades sociales de los estudiantes del VI Ciclo de la Institución Educativa Integrada N°32223 "Mariano Dámaso Beraún", Paucarbamba 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Pearson de 0,866 (alta y positiva). Es decir, a un alto nivel de "Uso de las redes sociales", le corresponde un deficiente manejo de las habilidades sociales, o a un bajo nivel de uso de las redes sociales, le corresponde un excelente manejo de las habilidades sociales; esta

relación sucede en un 75.1% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $r^2=0,751$.

Con los Objetivos Específicos:

Primero: Se ha logrado identificar que existe relación entre la falta de control personal en el uso de las redes sociales y el manejo de las habilidades sociales de los estudiantes del VI Ciclo de la I.E.I. N°32223 “Mariano Dámaso Beraún”, Paucarbamba, 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Pearson de 0,790 (alta y positiva); esta relación sucede en un 62.5% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $r^2=0,625$.

Segundo: Se ha logrado identificar que existe relación entre la obsesión por las redes sociales y el manejo de las habilidades sociales de los estudiantes del VI Ciclo de la I.E.I. N°32223 “Mariano Dámaso Beraún”, Paucarbamba, 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Pearson de 0,784 (alta y positiva); esta relación sucede en un 61.4% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $r^2=0,614$.

Tercero: Se ha logrado identificar que existe relación entre el uso excesivo de las redes sociales y el manejo de las habilidades sociales de los estudiantes del VI Ciclo de la I.E.I. N°32223 “Mariano Dámaso Beraún”, Paucarbamba, 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Pearson de 0,863 (alta y positiva); esta relación sucede en un 74.5% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $r^2=0,745$.

Cuarto: Se ha logrado identificar que existe relación entre los efectos nocivos de la adicción a las redes sociales y el manejo de las habilidades sociales de los estudiantes del VI Ciclo de la I.E.I. N°32223 “Mariano Dámaso Beraún”, Paucarbamba, 2017. Esto se refleja en el coeficiente de correlación de Pearson de 0,781 (alta y positiva); esta relación sucede en un 61.0% de los casos de la muestra de estudio reflejado en el coeficiente de determinación $r^2=0,610$.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 Los medios sociales virtuales

La conceptualización de red o medio social llegó a tomar relevancia notable en estos tiempos. Se transformó en una manifestación de lenguaje coloquial que asociamos directamente con denominaciones como Whatsapp, Twitter, Instagram o Facebook. Aun así, el concepto es mucho más complicado. Los medios sociales virtuales o también conocidos como redes sociales son objeto de estudios de diferentes disciplinas hace ya varias décadas. Se generaron diversas teorías que tratan de explicar su mecanismo y funcionamiento que sirvieron como base para que se sigan desarrollando virtualmente. Las redes sociales se posicionaron en un peldaño relevante en cuanto a las relaciones sociales y personales gracias a la Web 2.0, además, son paradigmas que posibilitan una nueva forma de entender a esta nueva era digital. Con todo lo señalado, trataremos de definir a las redes sociales con el propósito de entenderlas como herramienta y fenómeno social. (Ponce, 2012, párr. 1)

La definición de red social quedaría como aquel sistema social que esta conformada por personas que usar las plataformas se convierten en usuarios (tales como organizaciones e individuos) que estarán relacionados mediante un criterio (amistad, parentesco, relación profesional, entre otras). El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal (Wikipedia, 2017, párr. 1). Las redes sociales se han convertido, en pocos años, en un fenómeno global, se expanden como sistemas abiertos en constante construcción de sí mismos, al igual que las personas que las utilizan. (Ponce, 2012, párr. 3)

2.2.1.1 Historia de los medios sociales virtuales

Trazar la historia de las redes sociales no es tarea fácil, sus orígenes son vagos y su evolución se ha acelerado. Lo que parece claro es que los orígenes van mucho más allá de lo que podríamos pensar en un principio, los primeros avistamientos de comunicación mediante el internet ya están en constante desarrollo, va originando redes que son

la base que dará origen al servicio de red social que ya conocíamos, con el hecho de crear una lista de contactos y la creación de un perfil.

Con todo ello, vamos a presentar su historia contextualizada a través de una cronología de los hechos más importantes del fenómeno que sugieren las redes sociales de Internet. (Ponce, 2012, párr. 13)

- 1971. Se logra enviar el primer correo electrónico (e-mail) entre un par de ordenadores que están ubicados uno al lado del otro.
- 1978. Randy Suess y Ward Christensen dan vida a Bulletin Board Systems (BBS) con la intención de notificar a sus amistades sobre reuniones, compartir información y publicar noticias.
- 1994. Se pone en marcha GeoCities, una plataforma que brinda a sus usuarios el servicio de crear sus propias paginas mediante sitios web y a la vez alojarlos en diversos sitios.
- 1995. La Web llega a su primer millón de páginas web. The Globe llega a ofrecer a sus usuarios la alternativa de personalizar sus experiencias en línea, mediante una publicación del propio contenido que publican y a la vez conectando a otros individuos con preferencias similares. Randy Conrads en este mismo año desarrolla y da inicio a Classmates, la primera red social que permite contactar a sus usuarios con ex compañeros de estudios. Para muchos Classmates es la primera red social virtual, en ella se ve los inicios de Facebook y entre otras redes sociales que surgieron después.
- 1997. Se lanza AOL Instant Messenger, servicio que ofrece a sus usuarios la interacción mediante el chat, al mismo tiempo lanza Google y es el comienzo de Blogging. Ese año también se inaugura Sixdegrees, un sitio de la red social que facilita la creación de los listados de amigos y de perfiles personales, algunos señalan que con aquella red social se da el inicio de las redes sociales, ya que refleja mejor sus funcionalidades y sus características. Pero solo duraría hasta el año 2000.

- 1998. Surge Friends Reunited, red social de origen británico que se asemeja a Classmates. Además, se lanza la red social Blogger.
- 2000. "La Burbuja de Internet" da su primer estallido. Para este año internet llega a la cifra de 60 millones de ordenadores que están conectados a la Red.
- 2002. Se da el lanzamiento del portal Friendster, plataforma que alcanza los 3, 000, 000 de usuarios en tan sólo 3 meses.
- 2003. Se da el nacimiento de LinkedIn, MySpace y Facebook, aunque la fecha de Facebook no está tan clara ya que llevaba en desarrollo durante varios años. Esta plataforma de la red social fue creada por Mark Zuckerberg. Algo que resalta es que Facebook es concebida inicialmente como una plataforma para poder conectarse con los estudiantes de la Universidad de Harvard. Posterior Facebook nacen otras redes sociales como Netlog, Hi5, entre otras.
- 2004. Durante ese año se lanza otras plataformas como, Digg que es un portal exclusivo de noticias sociales; Orkut, que es gestionada por Google; y Bebo, con el acrónimo de " Blog Often, Blog Early".
- 2005. YouTube da su comienzo como un servidor donde se aloja videos, a su vez, MySpace llega a convertirse en la red social de más importancia en Estados Unidos.
- 2006. Se inaugura microblogging Twitter. Google hasta ese año llega a contar con 400 millones de búsquedas diarias, y Facebook recibe constantemente ofertas multimillonarias para la compra de la empresa. En España, se llega a lanzar Tuenti, una red social que está enfocada al público joven. Este año también se inicia Badoo.
- 2008. La red social Facebook con más de 200 millones de usuarios se convierte en la más utilizada del mundo, dejando atrás a MySpace. Este año también surge Tumblr, como una red social dedicada al microblogging que sería la competencia de Twitter.

- 2009. Para este año éxito de Facebook es imparable, supera los 400 millones de usuarios, y MySpace tiene una baja a 57 millones.
- 2010. Google da el lanzamiento a su propia red social Google Buzz, red social que se integra con Gmail, en la primera semana de lanzamiento los usuarios de la plataforma publicaron 9 millones de entradas. Para este año Pinterest se inaugura como otra nueva red social donde se comparten imágenes a nivel mundial.
- Para este año, los usuarios de Internet se estiman en 1,97 billones, que representa al borde del 30% de la población mundial. Además, las otras plataformas tienen un crecimiento asombroso: Tumblr llega a 2 millones de publicaciones diarias; Facebook aumenta a 550 millones de usuarios; Twitter tiene a diarios 65 millones de mensajes, tweets o publicaciones con texto breve; la plataforma de LinkedIn supera los 90 millones de usuarios profesionales, y por último, YouTube recibe 2 billones de visitas día a día.
- 2011. Bebo y MySpace pasan a rediseñarse para poder competir con Twitter y Facebook. LinkedIn llega a consagrarse como la segunda red social popular en Estados Unidos, con unos 33,9 millones de visitas al mes. En este año también se lanza Google+, una nueva apuesta en las redes sociales por parte de Google. Pinterest alcanza los 10 millones de visitantes al mes. Twitter multiplica sus cifras rápidamente y aumenta los tweets recibidos hasta los 33 billones en solo un año.
- 2012. Para este año Facebook llega a superar los 800 millones de usuarios, la plataforma de Twitter llega a los 200 millones, además Google+ registra 62 millones. Tuenti para febrero de ese año, en España, alcanza los 13 millones de usuarios.
- 2013 – 2019 aparecieron nuevos medios por el cual se hizo más fácil interactuar vía internet, al igual que más medios por la cual la personas utilizan como ocio, entre aquellas aplicaciones se menciona: Whatsapp, Twiter, Instagram, Tik Tok, Spotify, medios que los usuarios utilizan más que el Facebook, por la interacción

de video llamadas en vivo, la mensajería rápida, el compartimiento multimedia, almacenamiento automático, entre otros interfaces que lo hace más interesante. Mientras avances los años nuevas plataformas aparecerán y las que se maneja hoy en día serán reemplazadas, porque hay que tener en cuenta que nada prevalece en el tiempo, bien es reemplazado, modificado o eliminado.

Hay que tener en cuenta, que es cuestión de días, semanas o meses para que las cifras queden en el olvido, con el pasar del tiempo se podrá encontrar diferentes registros.

TEORÍAS SOBRE LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES

La Teoría de Marshall McLuhan

McLuhan, fue el primero quien señaló que al incorporarse la tecnología a la realidad esta cambiaría los sentidos y el equilibrio del ser humano. Al cambiar los individuos, cambia la sociedad (McLuhan 1964).

Entre los años 1960 y 1970, Marshall McLuhan, un pensador con rasgos canadiense manifestó que “El medio es el mensaje”. Pero lo que significaba medio llego a ser descifrado de manera distinta en esa época, porque, un medio comunicativo podría ser la televisión, el fluido eléctrico o un traje.

Además, señalo que el mensaje no debe de comprenderse como una información, sino también se debe de comprender como un medio que modifica las actividades y relaciones. Es decir, el mensaje será el que provoque cambios en la sociedad y las culturas.

Para Otero, McLuhan proporciono premisas para establecer una estructura teórica sobre la nueva era tecnológica. En su libro *La guerra y la paz en la aldea global* (1968) afirmó: “Con los nuevos espacios tecnológicos, se está produciendo una revolución radical de nuestros sentidos”. Para variar el autor refirió que los artefactos creados por la humanidad son medios de comunicación. Además, afirmo que la tecnología al ir desarrollándose perturbaría la percepción de la sociedad, tanto individual como colectiva. De esta forma, señalo que los cambios sociales vendrían hacer el resultado de la influencia de las nuevas tecnologías que tienen un orden sobre nuestras vidas sensoriales.

McLuhan también adelantó en opinar sobre la intensión de tener el control de la tecnología. McLuhan llegó a tener posiciones sarcásticas referidas al manejo de los medios de comunicación mediante sus contenidos. McLuhan comprendió que “aquellas consecuencias tecnológicas llegan a operar independientemente de la voluntad humana”.

Lastimosamente McLuhan falleció antes que la sociedad adoptara por completo nuevas tecnologías. Al mismo tiempo, sus teorías fueron criticadas por el hecho de no estar basadas en un paradigma cuantitativo dominante de la época. Fue un visionario que advirtió sobre la tecnología como el medio que alteraría la gestión de nuestro tiempo y el espacio en nuestras vidas.

La Teoría de Ronald S. Burt

Burt (1980) este autor determina al término red social como el “conjunto de personas que están unidas por las relaciones sociales que están establecidas entre ellos”, se pueden dar formal e informalmente, frecuentes o esporádicas, superficiales o profundas, etc. Por lo tanto, la sociedad a nivel mundial está formada por diversas redes, por la cual existe una gran importancia en las mismas.

Teoría de Nicole B. Ellison y Danah M. Boyd

Con las intenciones de poder trasladar todo tipo de relaciones a un entorno digital en línea, la idea de la red social virtual es estudiado ampliamente, hasta hoy en día el concepto es absolutamente cerrado.

Ellison y Boyd (2008) definen las redes sociales online como los servicios basados en internet que permiten a los individuos: construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, así como ver y recorrer su lista de conexiones y las hechas por otros dentro del sistema. (Ellison & Boyd, 2008)

Teoría de Josef Kolbitsch y Hermann A. Maurer

Kolbitsch y Maurer (2006) sustenta que los medios sociales virtuales de mantener las relaciones sociales de forma virtual, interactuando mediante chats y compartiendo información. Incluso brindan el servicio de construir relaciones con personas que no conocemos. Para acceder a este mundo de interacción virtual, los usuarios deben de registrarse con un perfil con

información básica, esta información será revelada a los demás usuarios para que puedan identificarse con sus amigos y sean añadidos a lista de amigos en la plataforma. En todas estas plataformas también se puede ver a los amigos de nuestros amigos. Pocas plataformas siguen el método por invitación, solo en estos casos cada usuario esta conectado al sistema automáticamente al menos una persona.

Teoría de Abraham Pasamar

Pasamar (2009) concibe las redes sociales virtuales como un conjunto de servicios prestados a través de internet que permiten a los usuarios generar un perfil, desde el cual hacer públicos datos e información personal y que proporcionan herramientas que permiten interactuar con otros usuarios y localizarlos en función de las características publicadas en sus perfiles.

2.2.1.2 Tipos de Medios Sociales Virtuales

Lo más reconocido por las personas es Facebook, que tiene como objetivo desde su concepción, poder conectar personas. Pero podemos citar innumerables otras redes, que también encajan en los otros tipos, como Instagram, LinkedIn, Twitter, Google+ etc. (Crovi, 2009, párrs. 8 - 12)

- **Red social profesional:** Vienen hacer las redes que los usuarios interaccionan para poder tener relaciones profesionales con otras personas en línea. Pueden entregar su hoja de vida, compartir proyectos y habilidades, también pueden adquirir un empleo, tutoriales, etc. Esta red profesional LinkedIn es la más conocida. A su vez, existen redes que no tienen la exclusividad de ser profesionales sin embargo se utilizan con el mismo objetivo, como Instagram, Pinterest, Facebook, Twitter y YouTube.
- **Red social de entretenimiento:** Esta plataforma tiene como único objetivo consumir contenido, más que de relacionarse con los demás usuarios. Un ejemplo icónico es YouTube, una gran plataforma que distribuye de vídeos alrededor del mundo, en esta plataforma se puede ver vídeos y publicarlos. Otro ejemplo es Pinterest, esta plataforma permite a las personas consumir y van publicando fotos e imágenes.

- **Red social de nicho:** Son las que están dirigidas a usuarios con gustos e intereses en común. En esta red se encuentra Goodreads, que es una red social solo para usuarios que les gusta leer, incluso pueden crear reseñas de libros y recomendarlos. Otros de las plataformas más emblemáticas es TripAdvisor, medio por el cual los usuarios comentan y añaden notas a las atracciones que tengan relación con la gastronomía.

2.2.1.3 Clasificación de los Medios sociales virtuales

2.2.1.3.1. Medios sociales virtuales horizontales

Estos medios sociales virtuales no cuentan con una temática establecida, su público es genérico y solo ponen la mira en los contactos. Lo que motiva a las personas acceder a estas plataformas es interacción general, con el objetivo concreto. La principal función es el poder crear relaciones entre los usuarios mediante las herramientas que tiene al servicio, todas estas comparten características en común: compartir contenidos, crear un perfil personal y generar un listado de nuestros contactos. Entre ellas encontramos:

- **Google+:** Esta red social tiene unos aspectos en común con las demás. El requisito fundamental para pertenecer es necesario tener o crear una cuenta Gmail. En España, la plataforma mencionada es de mayor importancia por el número de usuarios registrados. Uno de sus beneficios es poder hacer videoconferencias, funcionalidad que permite conversar con muchos usuarios en tiempo real y de forma simultánea.
- **Facebook.** El padre de esta red social es Mark Zuckerberg. Algo que resalta de Facebook es que en su inicio fue concebida como la plataforma para conectar a los estudiantes de la Universidad de Harvard, sin embargo, hace varios años es de uso público donde se accede mediante una cuenta de e - mail. Esta plataforma permite crear páginas, crear grupos, anunciar eventos, enviar regalos, etc. Se convirtió en la más popular en todas las sociedades.
- **Messenger:** Aplicación con mensajería rápida y en tiempo real que forma parte de Facebook, deja que los usuarios mantengan

contacto con las demás personas virtualmente. Este servicio en su lanzamiento se denominó como Facebook Chat y era parte de Facebook. Sin embargo, desde agosto de 2012, funciona de manera totalmente independiente. (Otero, 2020, párr. 1)

Con esta red social fue posible hablar, chatear o realizar videoconferencias entre ambas computadoras de los usuarios que interactuaban. También era posible, en algunos países, establecer llamadas desde la computadora hacia un teléfono. (Gardey, 2014, párr. 6)

- **YouTube:** El término es proveniente del inglés “you”, que en español es “tú”, y “tube”, que significa “canal”. Esta plataforma permite compartir y subir vídeos a las personas usando Internet, por ello, viene hacer un servicio que aloja vídeos de excelencia. Se podría señalar que YouTube se parece a una televisión que funciona con Internet, aunque incluye transmisión en vivo como también ejecutar Hangouts de Google+ en vivo y en directo. De hecho, el término “televisión”, aunque no se suele utilizar en relación a YouTube, viene a cuento por su integración cada más fuerte con la televisión “tradicional” a través de las Smart TV y dispositivos externos con acceso a Internet que, conectados a un televisor tradicional permiten disfrutar de YouTube como si fuera un canal de TV más. (Santiago, 2020, párrs. 1, 4)
- **Whatsapp:** Esta plataforma de chats adaptados a teléfonos móviles inteligentes o mejor llamados smartphones. Posibilita enviar mensajes a base de videos, fotos y texto. Su funcionabilidad es idéntica a las redes sociales de mensajería instantánea. Mediante sus actualizaciones, en la actualidad permite realizar llamadas por voz entre 2 o más usuarios a la vez. Cabe resaltar que la identificación para acceder a esta plataforma es de contar con un número de teléfono móvil. Tanto el emisor como el destinatario, tengan instalada esta aplicación en su teléfono. (Cascón, 2019, párr. 1)
- **Instagram:** Esta red social y a la vez aplicación móvil. Permite a sus usuarios el poder subir videos e imágenes con diversos efectos fotográficos, como: marcos, colores retro, filtros, etc. para luego compartir ese contenido a la misma plataforma o en las demás redes sociales. Esta aplicación o red, es actualmente

una de las que mayor crecimiento tiene en el mundo. (Cascón, 2019, párr. 5)

2.2.1.3.2. Medios sociales verticales

En los medios sociales virtuales existe una inclinación hacia las especializaciones. A pesar que estos medios sociales verticales obtienen todos los días usuarios a montones, se crean otras plataformas especializadas para los usuarios que buscan intercambiar gustos e intereses en común. Esta posibilidad de encontrar redes personalizadas genera una competición entre las grandes compañías que innovan cada vez más las redes sociales y así satisfacer los diversos intereses de los usuarios.

Teniendo en cuenta que hablamos de redes sociales especializadas, su taxonomía podría ser tan variopinta como los asuntos que tratan, cualquier red social, centrada en un tema concreto, daría lugar a una nueva categoría, por ello vamos a enumerar algunas de las temáticas más populares y prolíficas. (Ponce, 2012, párr. 20)

Por uso temático

- **Identidad cultural.** En estas últimas décadas, la globalización generó muchos cambios, una de ellas es el aumento de redes sociales por parte de muchos usuarios para que puedan mantener su identidad. Tenemos plataformas como: Spaniards, una comunidad virtual de personas españolas en todo el planeta; y Asianave, que es una comunidad en red social para los asiáticos y americanos.
- **Profesionales.** Son las redes que los usuarios interaccionan para poder tener relaciones profesionales con otras personas en línea. Pueden presentar su hoja de vida, compartir proyectos y habilidades, también pueden conseguir empleos, tutoriales, etc. En esta red profesional LinkedIn es la más conocida, pero también existen otras que son muy específicas como ResearchGate, diseñada para los investigadores científicos y HR.com, exclusivo para profesionales de recursos humanos. A su vez, existen redes que no tienen la exclusividad de ser profesionales sin embargo se

utilizan para ese fin, como Instagram, Facebook, Twitter, YouTube y Pinterest.

- **Aficiones.** Las plataformas virtuales consideradas dentro de este grupo son para usuarios fanáticos de alguna actividad a tiempo libre. Encontramos diversas redes de pasatiempos como por ejemplo: Ravelry, aficionados al punto y el ganchillo; Blooosee, actividades deportivas en los océanos; Athlinks, centrada en atletismo y natación; Moterus, hecha para personas con el estilo de vida motoristas; o Dogster, para amantes a los perros.
- **Viajes.** Estas redes se posicionaron como las más importantes redes sociales en el web 2.0. Esta plataforma conecta a viajeros del todo el mundo y comparten sus experiencias.
- **Movimientos sociales.** Esta red se desarrolla en base a los problemas sociales como: SocialVibe, conectada a organizaciones benéficas en el mundo; WiserEarth, diseñada para la generar conciencia sostenible y la justicia social; y por último, Care2 que es una plataforma para usuarios amantes de la ecología y activismo social.
- **Otras temáticas.** Encontramos: Busuu, red social especialista en la enseñanza de diversos idiomas; Taltopia que es una plataforma para usuarios con talentos artísticos ; y, Shoomo que trata de compras online.

Por actividad

- **Juegos.** En esta red social se desarrollan plataformas donde los usuarios juegan y se relacionan. Pese a que se cree que solo son sitios para jugar, es un medio donde se establecen interacciones potentes que incluso genera comunidades en línea para compartir gustos en común. Muchos teóricos y expertos en ciencias sociales vieron a toda esta interacción como un campo de estudio y análisis de comportamiento en los usuarios que forman parte de estas plataformas.
- **Microblogging.** Esta red ofrece a sus usuarios el servicio de enviar mensajes de texto y publicación de contenido.

- **Marcadores sociales.** Tiene como objetivo primordial de hacer una clasificación y almacenamiento de enlaces y poder compartirlos con otras personas de las redes sociales. También, este servicio ofrece la opción de comentar y elegir contenidos de las demás personas, hasta incluso el de poder enviar mensajes y crear grupos en común.
- **Geolocalización.** También conocida como geo referencia, esta red social permite mostrar la localización una persona, un restaurante o monumento. Mediante esta plataforma, los usuarios localizan el contenido que comparten digitalmente.
- **Compartir objetos.** En esta red sus miembros comparten, fotografías, videos o noticias. Una característica propia es que en esta red se pueden establecer relaciones sin que sus preferencias sean mutuas obligatoriamente.

POR CONTENIDO COMPARTIDO

Estos contenidos son de fácil acceso y se comparten rápidamente por los medios sociales virtuales, tiene la característica de ser divertidos y útiles, presenta interese y opiniones personales de cada usuario, tiene como objetivo crear sociedades por medio de la virtualidad, entre otros aspectos: entre las redes que encontramos donde su contenido es compartido son:

- **Vídeos.** YouTube, Tik Tok y Twitch
- **Música.** YouTube Music, Spotify y Google Music.
- **Fotos.** Pinterest, Google Imágenes, Freepik.
- **Presentaciones.** Slideboom y SlideShare.
- **Documentos.** Scribd y Linkendl
- **Lectura.** Wattpad y weRead.
- **Noticias.** YouTube y las plataformas digitales de televisión, radio y prensa.

2.2.1.4 USOS DE LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES

2.2.1.4.1. USO CON FINALIDAD ACADÉMICAS

Es cuando los usuarios realizan trabajos e investigan en las diversas plataformas de los medios sociales, aquellas plataformas brindan el conocimiento e información adecuada para que los usuarios desarrollen capacidades en el ambiente académico y sacar provecho de los elementos pedagógicos que la red les ofrece. Además, este servicio digital ofrece un "cooperativismo" entre jóvenes universitarios donde comparten la praxis en el aprendizaje y " una comunicación bidireccional" más fácil, donde desaparece aquel obstáculo de la distancia logrando así uno de los aportes más fundamentales e innovadores en la educación.

2.2.1.4.2. Uso con finalidad comunicacional

Es la utilización de las redes sociales para conectarse y comunicarse con personas de todo el mundo, se ha propiciado la vulnerabilidad de la privacidad de las mismas, por otro lado, los virus y ataques informáticos han encontrado el medio perfecto para propagarse y atacar a un amplio número de computadoras y ordenadores de todo el mundo, también podemos interactuar con nuestros amigos y conocidos gracias a las redes sociales. (Brunner, 2000)

2.2.1.4.3. Uso con finalidad recreativa

Es cuando se utiliza las redes sociales para consumir videos, películas, música y otros contenidos. Asimismo, se asocia el juego como medio de diversión entre los cibernautas. (Bringué & Sádaba, 2008)

2.2.1.5. Los Usos de Internet

Brunner refiere que: las tecnologías de red —internet, por ejemplo— tienden a desenvolverse de manera tal que hacen posible innumerables convergencias, no solo entre diversos medios de información y comunicación, sino, más allá, entre múltiples y diferentes actividades que hasta hoy se hallaban separadas por la división y organización del trabajo. (Brunner, 2000)

Desde ya, internet aparece como una malla de redes que combina oportunidades de negocio, servicios de información, correo electrónico, medio de entretención, modos de enseñanza y aprendizaje, nuevas formas de contacto entre las empresas y consumidores, acceso a bancos de datos, funciones de museo, prestaciones bancarias y financieras y mucho más. (Brunner, 2000)

- a) **Uso informativo de internet.** Bringué y Sádaba (2008) consideran que el internet es un medio de información más asombrosa que la humanidad ha tenido. Citan, por ejemplo, que de enero a marzo del 2008 se crearon 4,5 millones de nuevos sitios en internet, tales sitios están referidos a la búsqueda de información en la *World Wide Web*. (Bringué & Sádaba, 2008)
- b) **Uso comunicativo de internet.** El informe de la Encuesta Nacional de Hogares (INEI, 2017) considera el uso de Internet para comunicarse cuando se usa el correo electrónico o el *chat*. Del mismo modo, Xavier Bringué y Charo Sádaba consideran que comunicarse es una actividad en internet cuando el principal fin es la relación social. (Bringué & Sádaba, 2008)
- c) **Uso de Internet para el entretenimiento.** Coloca como indicadores a las actividades de entretenimiento: jugar en red, así como obtener películas o música. (INEI, 2017)
- d) **Uso educativo de internet.** Este uso hace referencia a aquellas actividades de la educación formal, por ejemplo, las actividades en las que se brinda capacitaciones.

2.2.1.6. Tipos de Conexiones

Las conexiones son utilizadas por diversos usuarios que satisfacen sus necesidades y actividades, una de ellas es el entretenimiento como el de ver videos, ver películas o visitar la red social; otra es de información online como los diarios, noticias, blogs y foros; y, por último, la de trabajos y negocios como conferencias, mails, empresas y llamadas al exterior.

Los tipos de conexiones son:

- **Internet de tipo Inalámbrico**

En este punto también se relaciona al WiFi, que permite conectarnos a una red WLAN, es decir a una red de acceso inalámbrico con diversos dispositivos móviles (Smartphone, Tablets, Smart TV). En interiores alcanza los 20 metros.

- **Internet de tipo Satelital**

Es de Baja velocidad a un elevado costo. Por las antenas parabólicas que se necesita para su conexión, además su velocidad de internet es hasta 2 Mbps. Este tipo de internet es utilizado en lugares donde no existen cableados ni las posibilidades de conectividad por una antena inalámbrica.

- **Internet por Telefonía Móvil**

En la actualidad solo se cuenta con LTE 4G y está en desarrollo la LTE 5G que funciona con la red SIM, que simplemente son chips que utilizan los celulares.

LTE (4G): Esta en el mercado desde el 2014, con esta señal se puede tener una velocidad de 100 o 200 Mbps. Cabe resaltar que con la constate evolución de la digitalización permite que los medios y tecnologías sean más rápidas y fáciles en cualquier lugar. De seguro, con el avanzar de los años existen mejoras y cambios que mejoraran el futuro de la digitalización.

2.2.2. Estilo de vida de los jóvenes

El bienestar físico de los adolescentes es un tema digno de hacer mención, en este aspecto se incluyen temas como: la alimentación, el ejercicio físico, las horas de sueño, la resistencia inmunológica a enfermedades, entre otras. Así mismo es muy importante observar cambios en hábitos alimenticios, intestinales, aparecimiento de dolores o molestias que antes no existían, es vital ser observadores y ver cómo se va desarrollando el estado nutricional de los niños y adolescentes. En el aspecto psicológico es fundamental poner atención a la conducta, las palabras que dicen, los hábitos y costumbres, la forma en que se relacionan con los demás, como se percibe a sí mismo, entre otros aspectos importantes de la mente del adolescente.

En el ámbito social hay que poner especial énfasis en la forma en que el adolescente se integra a su entorno, los programas televisivos que observa,

como se comparan sus costumbres con el resto de miembros del hogar, los ideales que tiene en la vida y la importancia que coloca a su posición económica y social. En el aspecto espiritual es un ámbito de creencias los cuales son muy particulares de cada individuo y hay que respetarlas para no transgredir los derechos de cada ser humano.

Todos los factores anteriormente expuestos muestran como la salud vista desde todos sus enfoques incide en el rendimiento académico de los estudiantes jóvenes, hay que considerar que no es únicamente la salud física la que determina el nivel de aprendizaje de una persona, sino la interacción de todos los aspectos que le permiten ser una persona bio-psico-socio-espiritual. Por lo que hay que poner atención a los 4 aspectos de la salud para no pasar desapercibido ninguno de ellos. (Dirección de Salud Guatemala, 2000).

Las pandemias infecciosas se asocian a un aumento de la sintomatología ansiosa, depresiva y postraumática en la población infanto-juvenil. El confinamiento tiene repercusiones negativas sobre su salud mental y física. El desarrollo de los menores se puede ver afectado por el cierre de las escuelas, la limitación de las relaciones con iguales, la imposibilidad de realizar actividad física en el exterior y la pérdida de hábitos saludables de vida. La pandemia de COVID-19 se asocia con un incremento de factores de riesgo psicosociales, como son el aislamiento y la violencia intrafamiliar, la pobreza, el hacinamiento y el abuso de nuevas tecnologías. Se proponen medidas de prevención en el ámbito familiar, como la comunicación positiva, la promoción de hábitos saludables y el parenting. Se hace imprescindible reforzar la accesibilidad a la red de salud mental. Se deben diseñar estrategias de protección de la población infanto-juvenil en el contexto de la actual crisis sanitaria.

2.2.2.1. Bienestar físico

2.2.2.1.1. Salud

Según Buey (2020) El "bienestar físico" es el funcionamiento correcto de los diferentes órganos del cuerpo humano para dar una correcta respuesta a las necesidades básicas de nuestra actividad en la vida diaria. (Buey, 2020)

Para poder mantener un buen estado de salud es fundamental el "bienestar físico", cuidar de nuestro cuerpo es muy importante. La enfermedad que más preocupa a los diferentes organismos encargados de la salud en la actualidad es la obesidad, que ha ido en aumento debido a que cada vez la población realiza menos actividad física, y los alimentos están cada vez más elaborados y procesados. Por eso, debemos intentar salir al aire libre, caminar y realizar actividades deportivas que más se ajusten a nuestros gustos, ya que existen un montón de disciplinas deportivas, así como mantener una dieta equilibrada.

Existen muchos deportes que se trabajan en equipo, además podemos realizarlos con los amigos y pasar un rato más divertido, además existen algunos muy novedosos y otros muy antiguos pero que están teniendo de nuevo aceptación en la actualidad. (Buey, 2020)

2.2.2.1.2. Actividades de la vida diaria

Por estilo de vida saludable se entiende el patrón de comportamientos relativamente estable de los individuos o grupos que guardan una estrecha relación con la salud (Nutbeam, Aaro y Calford, 1989). Un patrón conductual es el modo habitual de respuesta a diferentes situaciones; el consumo de cigarrillos y alcohol, las dietas ricas en grasas y abundantes o la falta de ejercicio constituyen algunos ejemplos de comportamientos poco saludables o de riesgo. Entre las variables más clásicas a considerar dentro de un estilo de vida saludable figuran la práctica deportiva, los hábitos de alimentación, el consumo del alcohol y de tabaco y también las percepciones de salud que experimentan los sujetos (Balaguer, 2002).

En un estudio que constituye un antecedente directo de esta investigación (Dolcini y Adler, 1994) no se encontró relación directa entre el consumo de sustancias tóxicas legales (tabaco y alcohol) y el autoconcepto físico. En cambio, en el trabajo de Pastor et al. (en prensa), utilizando el Perfil de Autopercepciones para Adolescentes (SPPA) de Harter, se encontraron correlaciones positivas de la percepción (autoconcepto) en competencia física con la práctica

deportiva y con la alimentación sana, y negativas con el consumo de alcohol y tabaco; en cambio la dimensión de apariencia física ha mostrado relaciones menos claras con los hábitos de vida saludable. En todo caso, se trata de datos tan sugerentes como escasos y poco concluyentes por lo que nos encontramos ante una temática totalmente abierta a la investigación.

La actividad física aporta beneficios para la salud sumamente importantes en los adolescentes, entre ellos la mejora de la capacidad cardiorrespiratoria y muscular, de la salud ósea, el mantenimiento de un peso corporal saludable y beneficios psicosociales. La OMS recomienda que los adolescentes hagan como mínimo 60 minutos diarios de actividad física de moderada a intensa, por ejemplo, mediante juegos o deportes, actividades de desplazamiento (como el ciclismo o caminar) o la educación física.

Se calcula que, a nivel mundial, solo 1 de cada 5 adolescentes cumplen estas directrices. La prevalencia de la falta de actividad es elevada en todas las regiones de la OMS, y es más alta entre las adolescentes en comparación con los adolescentes varones.

Para aumentar los niveles de actividad, los países, las sociedades y las comunidades deben crear entornos y oportunidades seguros y propicios para que todos los adolescentes puedan realizar actividad física.

2.2.2.1.3. Atención sanitaria

Cuando es joven, es posible que no piense demasiado en ir al médico a menos que esté enfermo o herido. Pero su médico está allí para usted en la enfermedad y en la salud. Puede proporcionar «servicios preventivos» que pueden detectar enfermedades o ayudar a prevenir afecciones u otros problemas. Es importante obtener estos servicios cuando es adolescente o adulto joven. Muchas afecciones que suceden más tarde en la vida se originan cuando es más joven. Por ejemplo, alrededor del 65 % de las muertes en adultos son provocadas por cardiopatías, cáncer y accidentes cerebrovasculares. En muchos casos, estas enfermedades se pueden prevenir. Muchas de las conductas que causan estas enfermedades comienzan a una edad temprana. Por

ejemplo, los adolescentes que consumen tabaco tienen más probabilidades de padecer cardiopatías, cáncer o accidentes cerebrovasculares en la adultez.

El servicio preventivo que necesita puede ser una prueba, una vacuna o un consejo de su médico. Los tipos de servicios preventivos que necesita dependen de su edad, historial médico y antecedentes familiares. Para adolescentes y adultos jóvenes, hay varias áreas clave en las que su médico probablemente se concentre. Estas áreas incluyen:

- Cuidado del comportamiento y la salud a nivel social
- Salud reproductiva y sexual
- Hábitos saludables
- Inmunizaciones con las vacunas
- Atención privada y confidencial
- Informe del paciente hacia los padres

2.2.2.1.4. Ocio

Las actividades de ocio pueden realizarse como fuente de disfrute y satisfacción con un fin en sí mismo, al mismo tiempo que pueden realizarse para conseguir otros logros y objetivos. Estamos hablando del valor final y el valor instrumental, y final del ocio (Monteagudo, 2004). Ambas formas de ocio contribuyen al equilibrio y al desarrollo personal, cuando es enfocado de forma positiva.

No todo tipo de ocio reporta beneficio en sí, por el contrario, jóvenes y adolescentes podrían estar utilizando de forma inadecuada su tiempo de ocio. Un ocio positivo y valioso, es aquel que tiene la capacidad de facilitar el desarrollo individual y colectivo, reportando beneficios a nivel físico, emocional, cognitivo y social. El desarrollo de estos aspectos, son imprescindibles para el ajuste psicológico y la formación de la identidad en la etapa juvenil.

Un claro ejemplo lo representa el ocio digital, una práctica cada vez más extendida en la población joven, sin embargo, los beneficios que reporta, según los expertos o expertas, no son tan altos. Hay casos en el que el ocio digital, podrían fomentar el sedentarismo,

aislamiento y descuidar otras áreas de su vida o sustituir otras formas de ocio que pueden aportar altos beneficios. Sin embargo, existen opciones dentro de las nuevas tecnologías que favorecen la participación en familia y el movimiento físico. Se trata de cuidar el desarrollo integral y bienestar de nuestros hijos e hijas.

Por otra parte, es importante la planificación de las actividades de ocio de adolescentes y jóvenes. El ocio improvisado y casual requiere pocas habilidades y conocimientos. Por el contrario, un ocio planificado y organizado exige esfuerzo, constancia y sentido de pertenencia de grupo (por ejemplo, cuando se realiza la práctica de un deporte, voluntariado o un hobby).

2.2.2.2. Bienestar emocional

Desde mediados de los años setenta (Campbell, Converse y Rodgers, 1976; Andrews y Withey, 1976) el interés por la calidad de vida fomenta estudios sobre el modo y la intensidad con que las personas experimentan y valoran sus vidas de forma positiva (Diener, 1994; Veenhoven, 1994). Con ello se introducen en psicología términos relativamente nuevos, como los de bienestar subjetivo o satisfacción con la vida, que sin embargo retoman tópicos centrales del comportamiento humano.

Tres factores básicos explican el bienestar psicológico (Bradburn, 1969; Diener, 1994; Huebner, 1991; Huebner y Dew, 1996): a) la satisfacción con la vida, entendida como la evaluación positiva de la vida en su conjunto; b) la frecuencia individual de emociones positivas o afecto positivo; c) la frecuencia individual de emociones negativas a la que se denomina afecto negativo. Ambos tipos de afecto correlacionan negativamente de tal modo que la presencia de uno anula la del otro. Cabe, por tanto, pensar que la vivencia subjetiva con la que el sujeto experimenta su vida guarda directa conexión con su autoconcepto, con la percepción/valoración de sí mismo.

2.2.2.3. Relaciones interpersonales

Las relaciones interpersonales en la adolescencia son sumamente necesarias para un crecimiento y desarrollo adecuado del adolescente. El adolescente logra una intimidad emocional con sus amigos, cosa

importante para lograr la comunicación de emociones y expresividad. Asimismo, en la comunicación se dan consejos entre ellos para la solución de problemas que surjan durante esta etapa. Además, el adolescente puede comprender que los demás también se sienten como él o tienen problemas similares, por lo tanto, no está solo en este periodo confuso y difícil. Un adolescente que no se expresa y no comparte puede llegar a sentirse aislado en esta etapa y eso sería un factor de riesgo. Como padres de familia, deben de fomentar las relaciones sanas entre pares.

Por otro lado, los adolescentes necesitan interactuar con otros para reafirmar su autoestima, sus valores y la elaboración de su propia identidad. Por contraste o comparación cuando se da una interacción entre seres humanos, estos se cuestionan o reafirman sus intereses, acciones y pensamientos. Los adolescentes requieren de modelos en los que reflejarse e identificarse. Es frente a sus pares que los adolescentes ponen a prueba su autonomía y lo que han ido logrando o decidiendo sobre si mismos (Krauskopf, 2014).

Se recomienda que los menores tengan grupos de socialización diversos, donde se compartan distintas actividades. Por esta razón es importante apoyar que el adolescente tenga varios grupos de amigos provenientes de actividades distintas. Las mujeres, por ejemplo, podrían tener varios grupos algunos de estos podrían ser sus amigas de baile, las del colegio, las de futbol y las del barrio. Asimismo, los hombres pueden tener sus grupos específicos de amigos compartiendo diversos intereses (Krauskopf, 2014).

La forma en la que se interactúa con los pares incluye la capacidad o inteligencia emocional. Goleman (1995), explica la importancia de la inteligencia emocional en general y Howard Gardner la divide en dos interpersonal e intrapersonal, capacidad de interactuar con otros y manejar el mundo interno, respectivamente. Con respecto a este tema lo importante que plantean es que las personas tienen que aprender a relacionarse, respetando sus propios límites internos y sin dejar de ser fieles a si mismos. Esto es lo que se le debe enseñar a los adolescentes. Cómo pueden crear amistades donde siempre mantengan el respeto a si mismos. Si alguna amistad les pide que vayan en contra de sus valores

o creencias cómo deben de afrontarlo, aprendiendo a decir que no y no tener miedo al no estar de acuerdo.

Esto incluye también, poder buscar relaciones interpersonales sanas, es decir amigos que les aporten cosas positivas en vez de perjudicarlos. Como Walter Riso menciona, es importante poder estar rodeado de relaciones que impulsen un crecimiento y que no sean tóxicas. Si los adolescentes constantemente se involucran en relaciones tóxicas, les va a afectar realizando conductas similares. Habría que abordar por qué se relacionan con personas que no comparten sus valores, podría haber situaciones de no saber marcar límites, querer “fit-in”, no poder discernir entre buenos y malos amigos, entre otros. Estos temas deberían de conversarse entre padres e hijos (Riso, 2012).

Recordemos que los adolescentes son maleables y frágiles por la etapa como tal, intentan “quedar bien” como forma de aceptación. Por esta razón es sumamente importante que logren encontrar amigos con quienes relacionarse, pero además es aún más importante que busquen amigos que les ayuden a superarse como personas, compartiendo ciertos valores. Esto se puede lograr por medio de aprender a marcar los límites personales, regirse bajo el respeto y el aprender a decir que no.

2.2.2.4. Inclusión social

Los años de la juventud son decisivos para perpetuar o revertir la dialéctica inclusión-exclusión social, pues en esa fase se acumulan activos en capacidades y redes de relaciones, empieza a utilizarse ese capital para insertarse en el mundo del trabajo, se accede a decisiones más autónomas y se ejerce como ciudadano pleno en la sociedad. En cierto modo, la suerte de la inclusión en la trayectoria vital depende de este eslabón crucial de la biografía que es el periodo juvenil, sea definido entre quince a veinticuatro años (nomenclatura de Naciones Unidas) o entre quince a veintinueve años (criterio de la Unión Europea), o con rangos muy variables en las propias nomenclaturas y legislaciones nacionales. De manera que cuanto mejor transiten los y las jóvenes hacia vidas productivas y participativas, más incluyente se va haciendo la sociedad en su dinámica general de desarrollo.

Estar "socialmente incluido" tiene varios sentidos, y además los sentidos cambian hoy de manera vertiginosa. En primer lugar, implica acceder a

mínimos de bienestar y de protección conforme el nivel de desarrollo de la sociedad (CEPAL, 2006). En sentido más extenso, la inclusión alude a la titularidad efectiva de ciudadanía política, civil y social, lo que implica la participación en deliberaciones, el acceso a activos, la afirmación de identidad y la posibilidad de contar con redes de relaciones que ayudan a desarrollar el proyecto de vida. Por último, desde la perspectiva del desarrollo humano, la inclusión social puede entenderse como el desarrollo de capacidades para el ejercicio de libertades (Sen, 1999), lo que resulta de especial relevancia en la vida de los jóvenes.

La inclusión social de los jóvenes es, también, clave para imprimirle mayor legitimidad a las democracias en América Latina. Las distintas formas de exclusión socioeconómica y política corroen la gobernabilidad, plantean conflictos difíciles de resolver por vía del consenso, infunden un sentimiento de desafección política o de elusión del sistema político en la dinámica del procesamiento de demandas (PNUD, 2004). En esto la juventud es a la vez víctima y protagonista.

En este marco quisiera considerar distintos aspectos de la inclusión-exclusión social de la juventud latinoamericana, y colocarlos bajo el denominador común de la brecha de expectativas (CEPAL, 2007). Entiendo que esta brecha se produce cuando crece la asimetría entre capacidades y oportunidades, vale decir, cuando las oportunidades existentes quedan rezagadas respecto de las capacidades adquiridas; o bien con la asimetría entre aspiraciones presentes y logros esperados. Estas brechas de expectativas constituyen una señal de alerta de los problemas de inclusión social en la dinámica generacional. Esta dimensión dinámica de la inclusión-exclusión alude a aquello en que la juventud puede encarnar los eslabones más sensibles: la proyección del presente dependiente al futuro autónomo, de la condición económica pasiva a la activa, del orden pautado exógenamente al orden a recrear endógenamente, y del desarrollo de potencialidades al reconocimiento social de las mismas.

El enfoque de brecha de expectativas también permite vincular la inclusión - exclusión social con la perspectiva intergeneracional, vale decir, jóvenes y adultos pueden "espejarse" según sus diferencias en capacidades y oportunidades. No es raro que los jóvenes vean en los adultos un obstáculo a su propia realización, en la medida que la juventud

hoy está más instruida, pero a la vez tiene más bloqueado el acceso al empleo. El mundo de los adultos es percibido no sólo como refractario a las nuevas formas de comunicación y expresión, sino muchas veces como "defensivo" ante jóvenes con más destrezas en los nuevos modelos de organización y usos de la información. Y tampoco es raro que los adultos perciban a los jóvenes como amenaza, no sólo ni principalmente por las llamadas "conductas de riesgo" de los jóvenes (drogas, violencia, accidentes), sino porque la juventud está más capacitada para el relevo productivo y comunicativo en la emergente sociedad de la información, y tienen el tipo de habilidades y plasticidades que se valorizan cada vez más en los distintos mercados, desde el laboral hasta el recreacional.

Pero junto a la brecha entre generaciones, está la brecha dentro de la propia generación, como veremos más adelante. América Latina es la región más desigual del mundo, y la desigualdad de ingresos refleja, en gran medida, la asimetría en acceso a activos como educación y empleo. Si la generación joven reproduce hacia dentro estas brechas distributivas, la sociedad toda reproduce intergeneracionalmente los patrones de exclusión. Así, la brecha en activos es el complemento intra-generacional de la brecha en expectativas que sí tiene un componente intergeneracional. El "hacia adentro" y el "hacia fuera" serían las dos caras de la moneda, la foto y la película. Brechas de capacidades y oportunidades no sólo confrontan a jóvenes y adultos, sino también siembran abismos de distancia entre los propios jóvenes

2.2.2.5. Desarrollo personal

También conocido como crecimiento personal, es el anhelo del individuo por lograr un mayor potencial y productividad a nivel personal, profesional y en la relación con los demás, independientemente del propio desarrollo natural.

En el desarrollo personal se toma un mayor conocimiento de sí mismo, de las metas, de nuestras limitaciones que nos lo impiden y de las virtudes que tenemos y debemos fortalecer.

Implica un ponerse en acción consciente de lo que se quiere lograr, un cambio de mentalidad y hábitos que obstaculizan el bienestar integral.

La familia es el primer y principal ambiente de educación y desarrollo de la persona, aquí va construyendo su identidad según la realidad percibida en su entorno y su sistema de valores, creencias, pautas de comportamiento, modos de afronte, hábitos básicos de comunicación y relación con los demás.

La familia impulsa el desarrollo de la persona utilizando el afecto, cuidado, atención, seguridad y fomentando la autonomía según las capacidades de la persona.

Es importante que demuestre confianza hacia sus miembros, apreciar sus fortalezas, valores y aceptar tanto logros como derrotas, estimular su independencia y autonomía, además respetar sus ideales y tratarlos con dignidad.

Para lograrlo se inicia con definir lo que se desea alcanzar, aquello que la persona anhela tanto, de modo que pueda orientarse hacia esa meta.

Luego precisar los objetivos progresivos que llevarán a la meta, además de establecer concretamente los pasos para cada objetivo.

Finalmente, poner en marcha lo establecido para lograr cada objetivo. Es importante ser constante y eliminar aquellos pensamientos que podrían limitarnos o generar frustraciones.

2.2.2.5.1. Educación

La educación superior es uno de los principales impulsores de la evolución de la sociedad.

Invertir en educación es vital para garantizar un sistema socioeconómico próspero y competitivo.

La educación superior tiene una alta responsabilidad con la sociedad: son los encargados de preparar a los profesionales del futuro. Lleva siendo así desde hace décadas, por lo que no cabe duda de la efectividad e importancia del papel de la Universidad.

El desarrollo de las competencias, pero también de las habilidades blandas y la soltura para trabajar en equipo dependen del paso por la Universidad y de los retos que se superan durante este periodo formativo.

También no debemos dejar de lado a las universidades ya que son el centro de la innovación e investigación, por lo tanto, cuando se habla de economía dedicadas al ámbito educativo, se debe de tener en cuenta que es una inversión que va a facilitar un desarrollo en investigación científica, asegurando una practica educativa de calidad y de fácil acceso para todos.

Lo invertido en las mencionadas variables educativas, van a constituir la base fundamental y eficaz para el avance socioeconómico de un país, priorizando siempre la reducción de brechas como la desigualdad y el de oportunidades laborales en buenas condiciones.

2.2.2.5.2. Competencia personal

Es como actúa la persona de forma constante y progresivamente en diferentes contextos o situaciones que permite el desarrollo en función de los intereses personales.

Los individuos llegan a desenvolverse dentro de los grupos sociales, como en el trabajo, en la universidad, en la familia, relaciones afectivas con amistades y también con nuestra pareja.

Es por ello, lo que describe a las personas es la manera en como esta se desenvuelve en su sociedad con sus déficits y habilidades.

2.2.2.5.3. Desempeño

Esta va a orientar metas que sirvan como parte del crecimiento profesional, una guía laboral de prioridades y valores de vida, desarrollando diferentes destrezas hechas en grupo, además, de relacionarse con los demás, todos estos aspectos dan un realce a la actividad laboral desempeñada.

2.2.2.6. Bienestar material

La juventud no es un escenario de crecimiento y desarrollo fácil de definir, existen diversas miradas al respecto y formas diferentes de aproximarse a este, que van desde lo biológico hasta lo societal. Los investigadores del tema han asumido diversas perspectivas y explicaciones para su abordaje, de acuerdo con el momento histórico en el que se vive (Sánchez, 2008). Una mirada particular hacia los jóvenes en las representaciones sociales

de los mayores surge alrededor de las prácticas diarias, donde la visión de joven está ligada a características específicas, propias de un ciudadano capaz de ejercer sus derechos y deberes (Alpizar & Bernal, 2003).

El concepto de juventud es un concepto en continua elaboración y que, como tal, surge desde la perspectiva productiva, centrada en la formación de adultos capaces de solventar necesidades económicas; sin embargo, en América Latina nace mucho después y está ligado al hecho de ser estudiante; es entendida como una etapa intermedia previa a la asunción de roles adultos, se ha destinado para el ejercicio de la profesionalización y perfeccionamiento de los jóvenes y se asocia con un producto determinado por el lugar que ocupa dentro de la estructura jerárquica de una formación social y por el tipo de relaciones que establece con las demás instancias de esta formación (Aparicio & Tornos, 2006).

Sánchez (2008) menciona que algunos de los factores que han sido utilizados como descriptores de la juventud son: edad, generación, educación, consignación, mercado de trabajo, procesos de construcción de identidad, mercado de consumo, y exclusión; además, se ha hipotetizado que los comportamientos definidos o que se reconozcan como de juventud, son producidos por la sinapsis que se establece entre los medios de comunicación de masas y ciertos sectores de la población juvenil. Sinapsis que se traduce en comportamiento juvenil y que deviene en comportamiento social.

Ser joven desde este enfoque, en el que culturas juveniles permiten la aproximación al conocimiento de sus afectos, virtudes y necesidades, como identidad particular y que incide sobre las concepciones de la sociedad en general, remite al reconocimiento de dos planos para su análisis. El primero, se refiere a las condiciones sociales definidas como el conjunto de derechos y obligaciones que moldean la identidad del joven en el seno de la estructura juvenil determinada; el segundo, es el plano de las imágenes culturales, entendido como el conjunto de los atributos ideológicos y simbólicos apropiados por los jóvenes. Así, la multiplicidad de sentidos sobre el mundo juvenil es tanto producida por la cultura como apropiada por las juventudes, con lo que se produce una representación compartida como miembro de cierta cultura juvenil (Feixa, 2006).

De manera que, desde lo cultural, se indaga por el joven en las diferentes concepciones que, a partir de lo cotidiano, permiten acceder al modo en que se sitúa frente a las concepciones de vida o muerte, cuerpo y estética; así como a los conflictos generacionales de donde su bienestar y calidad de vida supondrán aquello que lo hace sentir bien y el imaginario que el otro construye del sujeto joven (Secretaría Distrital de Salud, 2008).

Una visión particular de las personas mayores es la manera como designan a los diferentes procesos sociales y a los individuos que participan en ellos, de manera que sus representaciones sociales están marcadas por criterios de acuerdo con los medios en que se desenvuelvan, así mismo es la manera cómo perciben a los jóvenes actuales y lo que para ellos significa tener bienestar (Cardona & Agudelo, 2007). Aquellas representaciones por parte de la población de personas adulto mayores se concretan de acuerdo a como estas personas experimentaron sus ciclos de vida, del mismo modo, se hace una comparación con respecto las experiencias vividas en la actualidad por los jóvenes.

2.2.2.6.1. Estado financiero

Aunque constituye una tradición en la literatura sociológica considerar la juventud como el tramo de edad que discurre entre los 15-16 años y los 29-30, diversos cambios ocurridos en las últimas décadas sugieren la conveniencia de elevar la edad del término de la juventud.

Desde el punto de vista de los modos de vida, el inicio de la vida adulta se encuentra generalmente asociado con la emancipación o independización económica, el abandono físico del hogar paterno y la formación de un nuevo núcleo familiar. Estos cambios pueden resumirse en una sencilla pero esencial trilogía que supone “nuevo trabajo, nueva vivienda, nueva familia”, o dicho más ampliamente, un nuevo hábitat o espacio físico de vida independiente del hogar paterno, una nueva y autónoma fuente de ingresos y un nuevo marco social que implica parcialmente a familiares y amigos.

2.2.2.6.2. Estado de vivienda

La condición socioeconómica, una medida de situación social que incluye típicamente ingresos, educación y ocupación, está ligada a

una amplia gama de repercusiones de la vida, que abarcan desde capacidad cognitiva y logros académicos hasta salud física y mental.

La calidad de vida se vincula a la habitabilidad a partir del estado de bienestar del ser humano. La idea de habitabilidad implica la mejora en el estado de la vivienda y el acceso a los servicios básicos, para satisfacer las necesidades humanas elementales.

2.2.2.6.3. Empleo

Cada país que integra América Latina y el Caribe, enfrentan una cruda realidad que sumerge a su población al retraso en cuanto al desarrollo, factores como el desempleo, falta de oportunidades y la informalidad hicieron que los jóvenes se vean muy afectados en los tiempos de emergencia sanitaria por el COVID 19.

La población joven “está entre los que padecen con más intensidad las consecuencias sociales y económicas de la pandemia en la región, corriendo el riesgo de pasar a constituir una generación del confinamiento”, afirmó Vinícius Pinheiro, director regional de la OIT, en su sede en esta capital.

Los confinamientos impuestos para encarar la pandemia, junto con el retroceso de la economía en la región (-7,7 por ciento en 2020) se tradujo en cierre de empresas y merma de los ingresos y de puestos de trabajo, pues se perdieron cerca de 26 millones de empleos, con mujeres y jóvenes entre los más afectados.

La declaración de Pinheiro calzó con el Día Internacional de la Juventud, establecido en 1999 por la Asamblea General de las Naciones Unidas para relieves la situación y aspiraciones de 1200 millones de jóvenes, 15,5 por ciento de la población mundial.

En América Latina y el Caribe la tasa promedio de desocupación de los jóvenes entre 15 y 24 años llegó a 23,8 por ciento el primer trimestre de 2021, el nivel más alto registrado desde que este promedio comenzó a ser elaborado en 2006.

Esa cifra representa un aumento de más de tres puntos porcentuales en comparación con el nivel de antes de la pandemia

y, en paralelo, la tasa de participación laboral juvenil experimentó una contracción al caer también cerca de tres puntos, a un nivel de 45,6 por ciento, según la OIT.

Eso implica que a comienzos de este año entre año entre dos y tres millones de jóvenes se mantenían fuera de la fuerza de trabajo ante la inexistencia de oportunidades laborales.

“Esta generación ha experimentado los impactos de la covid-19 a través de una multiplicidad de canales, tales como la interrupción de sus programas educativos o de formación y de puente hacia el mercado de trabajo (aprendizaje y pasantías), y la pérdida de empleo y de ingresos”, expuso Pinheiro.

Otra consecuencia es “la perspectiva de enfrentar mayores dificultades para encontrar una ocupación en el futuro”, indicó el responsable.

También planteó que “aunque la demanda de empleo comience a evidenciar un comportamiento más favorable, de la mano de un mayor dinamismo económico, las oportunidades de empleo para los jóvenes continuarán muy restringidas”.

Al mismo tiempo “la ya elevada incidencia de la informalidad entre estos trabajadores, que afectaba a seis de cada 10 jóvenes antes de la pandemia, corre el riesgo de incrementarse aún más”, indicó Pinheiro.

Según su análisis, la falta de oportunidades de empleo juvenil puede afectar la trayectoria laboral de las personas, y limitar sus posibilidades de acceder a un trabajo decente en el futuro.

Además “son fuente de desaliento y frustración, lo cual puede desembocar en situaciones conflictivas e incluso afectar la gobernabilidad a diversos niveles”.

“Las protestas que habían surgido en diversos países de esta región antes de la pandemia eran encabezadas por jóvenes. Después de una crisis feroz que ha dejado a muchas personas sin esperanzas, ya hemos visto como en algunos países esos jóvenes vuelven a salir a reclamar un porvenir”, destacó.

Para enfrentar la “bomba de tiempo”, el desafío del desempleo juvenil, es necesario recurrir a una combinación de políticas que apunten a elevar la oferta de empleos, estimular la contratación de jóvenes y apoyar a las empresas y a los emprendedores, según Pinheiro.

También se debe impulsar la educación y la formación “de manera que respondan a los nuevos requerimientos de los mercados laborales, incluyendo los de la revolución digital”.

“Hay un aspecto fundamental a tener en cuenta cuando se diseñen estrategias para promover el empleo juvenil después de esta atroz pandemia: no podemos prescindir del aporte de los jóvenes”, concluyó Pinheiro.

2.3 BASES CONCEPTUALES O DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Web 2.0:** Comprende aquellos sitios web que facilitan compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web; Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí, como creadores de contenido (Vázquez, 2020, párr. 1).
- **Pinterest:** Medio por el cual se comparten fotos, videos, infografías y todo lo que se pueda encontrar en el internet. La mayoría de los usuarios lo utilizan como un banco de ideas que mediante las características del formato van a ayudar a archivar, organizar y compartir contenido agrupados por preferencias.
- **Digitalización:** Es el procedimiento mediante el cual, ciertas operaciones pueden comenzar a efectuarse a través de los medios digitales, como los ordenadores o los smartphones, normalmente con la ayuda de una conexión a Internet. (Westreicher, 2021)
- **Metaverso:** es un acrónimo compuesto por ‘meta’, que proviene del griego y significa “después” o “más allá”, mientras que ‘verso’ hace referencia a “universo”, por lo que hablamos de un universo que está más allá del que conocemos actualmente, en este caso es un nuevo ecosistema virtual y tridimensional (3D) en el que los usuarios pueden interactuar entre ellos, trabajar, jugar, estudiar, realizar transacciones económicas, entre muchas otras posibilidades y todo ello de forma descentralizada. (Santander, 2020)

2.4 BASES EPISTEMOLÓGICAS

✓ **Epistemología sobre medios sociales virtuales:**

El mundo digital fue una creación que permitía al hombre aumentar sus actividades diarias, es fácil el de relacionar lo digital con las computadoras, los dispositivos móviles y recientemente con los medios sociales virtuales, pero si se hablaría de lo digital sin vincular con los diversos dispositivos existentes, sino mas bien con el fin que este tiene, es mencionar la teoría filosófica virtual, que de lo epistemológico se conceptualiza a la virtualidad como un medio subjetivo que se convierte en algo social, este está destinado hacer un medio más de comunicación desde la subjetividad de los actores, en un entorno más extendido. (Redon, 2020)

✓ **Epistemología sobre estilos de vida:**

La humanidad es producto de las diferentes cualidades de cada individuo en la sociedad, estas mismas originan diversos factores mediante nuestra vida, eso incluye las costumbres, conocimientos, genética y demás hábitos adquiridos en nuestro entorno social. A partir de estos principios básicos un individuo, vive, trabaja, se relaciona con su entorno, es consciente de su realidad, pero se tiene en cuenta que existe diversos tipos de individuos: unos con rol del cerebro (intelectual), otros con del corazón (afecto emocional) y otros con lo sensorial (sentidos).

Se puede mencionar también que cada ser humano desarrolla y vive mucho más mostrando mayormente uno de cuatro Estilos de Pensamiento fundamentales, que le permiten desenvolverse con mayor o menor éxito en los ámbitos familiar, social y profesional: el Inductivo Concreto, el Deductivo Abstracto, el Intuitivo Vivencial o el Intuitivo no Vivencial. (Yáñez, 2018),

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1 ÁMBITO

El uso de medios sociales virtuales por los universitarios entre los años 2020 a 2021, que según la información de los estudiantes de la UNHEVAL es un total 7,593 estudiantes, que por circunstancias de la pandemia hicieron uso de distintos medios sociales virtuales para desarrollarse personal y académicamente, pasando a modificar varios aspectos en sus estilos de vida que ya tenían antes de la pandemia.

3.2 POBLACIÓN Y SELECCIÓN DE LA MUESTRA

3.3.1. Población

Está integrada por estudiantes de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, se calculó considerando solo las Facultades que están en la sede central que se ubica en Cayhuayna. Que de acuerdo a la Oficina de Procesos Académicos son un promedio de 7,593 estudiantes entre masculinos y femeninos,

3.3.2. Selección de la muestra

La muestra utilizada es la probabilística; se usará la fórmula estadística de poblaciones finitas que determinara el tamaño que tiene la muestra.

$$n = \frac{z^2 p q N}{E^2 (N - 1) z^2 p q}$$

$$\frac{1.96^2 (0.5)(0.5) 7593}{0.05^2 (7593 - 1) 1.96^2 (0.5)(0.5)}$$

$$\frac{3.8416 (0.25) 7593}{0.0025 (7592) 3.8416 (0.25)}$$

$$\frac{3720.57}{0.0025 (7592)}$$

$$\frac{7593}{18.98}$$

$$204$$

Donde:

$$\begin{array}{ll} n = ? & q = 0,5 \\ N = 7593 & E = 0,05 \\ p = 0,5 & z = 1.96 \end{array}$$

Reemplazando los valores y efectuando la operacionalización, se llegó a la **muestra** de 204 jóvenes estudiantes entre varones y mujeres de la UNHEVAL.

3.3 NIVEL, TIPO Y DISEÑO DE ESTUDIO

3.4.1. Nivel de investigación

Esta investigación es de nivel descriptivo – explicativo. Se buscó resaltar propiedades, rasgos y características relevantes de algún fenómeno existente que se pueda analizar. De la misma manera, es explicativa, ya que todos los datos obtenidos de la parte estadística, van a necesitar ser explicados. (Hernández, Fernández y Baptista, 2015)

3.4.2. Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo básica, porque en consecuencia no tiene un propósito de aplicación inmediata, solo busca profundizar y ampliar los conocimientos científicos ya existentes en la realidad para posterior generar teorías que ayudaran en el hacer y actuar de la realidad. Además, esta investigación es cuantitativa porque se recopilará datos para poder analizarlos en la realidad que se percibe.

3.4.3. Diseño y esquema de la investigación

Esta investigación usó el diseño transversal correlacional y será no experimental.

$$x \leftrightarrow y \quad r_{xy} \neq 0$$

Con esta fórmula la investigación será no experimental ya que no se manipulará ninguna variable que se haya considerado, solo se observará al fenómeno para investigarlo y analizarlo en la realidad mediante sus variables, por lo tanto, conllevaría a un diseño transversal y correlacional. En esta investigación se logró recaudar información solo una vez, esos datos se correlacionaron con las variables de la hipótesis general y específica.

3.5 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.5.1. Métodos

La sustracción científica se realizó usando reglas del método dialectico, lo que caracteriza al método en mención es que llega a considerar los fenómenos sociales e históricos que se encuentran en continuo cambio o dinamismo. Aplicándolo a esta investigación, se llega a afirmar que los fenómenos que desarrollan en la realidad son regidos por las leyes de

dialéctica y están sujetas a evoluciones, desarrollo y ah contradicciones. Por ello, se sugiere que los fenómenos que se dan en la realidad sean investigados en su relación con los otros existentes y en su constante cambio, ya que ninguno de ellos está aislado.

Ante lo sustentado, los resultados recopilados van hacer confrontados ante la hipótesis general y las específicas, al igual que con el marco teórico, así podremos determinar si se prueban las hipótesis H_i , la H_a o la H_o .

3.5.2. Técnicas e instrumentos

3.5.2.1. Técnica e instrumentos de recolección de datos:

a) Análisis documental:

Es donde los investigadores tratan de conseguir información válida para la investigación propuesta.

El análisis documental es un conjunto de operaciones que tiene como finalidad el representar a un documento y su contenido en una forma diferente a la original; esto con la finalidad de posibilitar su recuperación e identificación. (Castillo, 2005)

b) Encuesta:

Se aplicó una encuesta a los jóvenes universitarios de la UNHEVAL de la ciudad de Huánuco, según muestra seleccionada, utilizando como instrumento el cuestionario.

3.5.2.2. Técnicas de procesamiento de Instrumentos:

a) Procesamiento del análisis documental

Permitió dar un análisis profundo a los postulados y teorías, que fue significativo para la descripción crítica y la recopilación de la información que contribuyo a fundamentar una postura propicia para gestionar el conocimiento en la cultura investigativa.

b) Procesamiento de datos Cuantitativos

Los datos obtenidos se procesó y colocó en cuadros de frecuencia posterior a la tabulación de la misma, se usó programas que ayudaron al procesamiento estadístico como Word y Excel.

c) Presentación de datos

Lo obtenido fue presentado en cuadros que están individualmente interpretados y adjuntado una representación de los datos en gráficos estadísticos.

3.6 VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

El instrumento utilizado en esta investigación se validó y se dio la confiabilidad bajo la aprobación de un experto (ANEXO N°4)

3.7 PROCEDIMIENTO

3.7.1. Crítica de datos. Se verificó si el dato tiene falencias en su recolección, ósea, se evaluó aquellos datos, para que sean rectificadas si los datos están mal recopilados.

3.7.2. Discriminación de datos. Es lo que se ejecuta para separar datos que sirven para investigar con lo que no lo son.

3.7.3. Tabulación de datos. Se asignó códigos a todos los datos para que correspondan al sistema de los resultados que son obtenidos para la investigación.

3.7.4. Presentación de datos. Lo obtenido se presentó en cuadros que están individualmente interpretados y se adjuntó una representación de los datos en gráficos estadísticos.

3.7.5. Fichas. La información que se obtuvo de distintas fuentes será ordenada por la ficha para su referencia bibliográfica.

CAPITULO IV DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 PRESENTACIÓN DE DATOS EN TABLAS Y GRÁFICOS

TABLA N°1

¿QUÉ REDES SOCIALES VIRTUALES UTILIZAS CON FRECUENCIA ANTE LA SITUACIÓN DE LA PANDEMIA PARA COMUNICARTE CON TU ENTORNO?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
WhatsApp	155	76%	76%
Facebook	17	8%	84%
Instagram	12	6%	90%
Messenger	14	7%	97%
Llamada común sin internet (saldo)	6	3%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

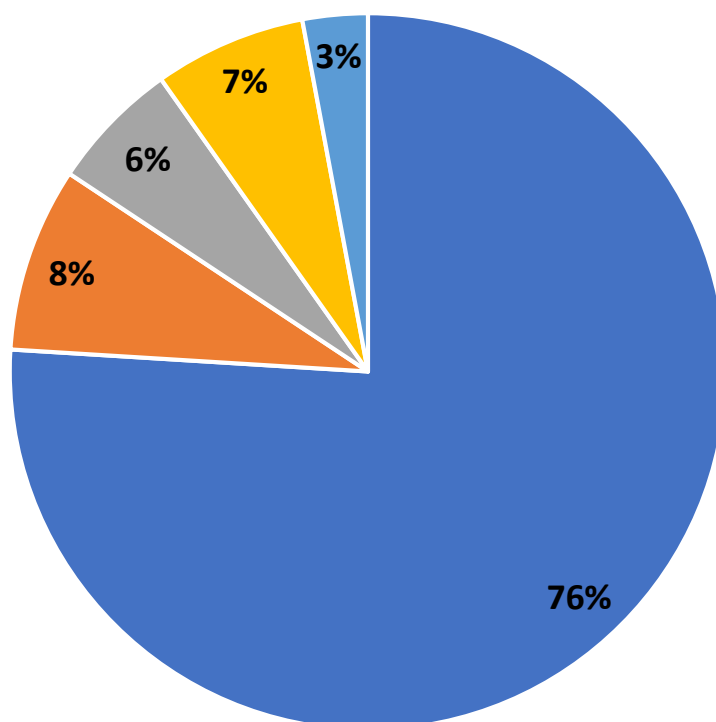
Se inicia la encuesta con esta premisa, mencionando sobre las redes sociales virtuales que son más utilizadas por los encuestados ante el escenario de la pandemia para comunicarse con su entorno, dando como resultado de que, el 76% señala WhatsApp; el 8% dijo Facebook; un 7% Messenger; el 6% manifestó Instagram; y, solo el 3% indica una llamada común sin internet.

Podemos evidenciar que los medios sociales virtuales dan facilidad a la comunicación a distancia con las demás personas, podemos tener una comunicación con nuestros amigos o seres queridos de forma inmediata y en tiempo real ya sea mediante chats, llamadas o videollamadas. Finalmente, se tiene un porcentaje mínimo en relación a que se utilizan llamadas comunes para comunicarse siendo que es porque no está al tanto de redes sociales, no tienen conocimiento base para usar las redes sociales o simplemente no cuenta con internet.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°1

¿QUÉ REDES SOCIALES VIRTUALES UTILIZAS CON FRECUENCIA ANTE LA SITUACIÓN DE LA PANDEMIA PARA COMUNICARTE CON TU ENTORNO?



- WhatsApp
- Facebook
- Instagram
- Messenger
- Llamada común sin internet (saldo)

TABLA N°2

¿QUÉ MEDIOS SOCIALES VIRTUALES UTILIZAS CON FRECUENCIA PARA INTERACTUAR CON TUS COMPAÑEROS ANTE UN TRABAJO ACADÉMICO?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Google Meet	98	48%	48%
Cisco Webex	51	25%	73%
Zoom	35	17%	90%
Videollamada	10	5%	95%
Telegram	7	3%	98%
Mensajes	5	2%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

Las estimaciones del siguiente cuadro respectan a la premisa sobre: que medios sociales virtuales el encuestado utiliza con frecuencia para interactuar con sus compañeros ante un trabajo académico. Obteniendo que, el 48% opina que por Google Meet; el 25% refiere por Cisco Webex; un 17% afirma por Zoom; el 5% por Videollamada; un 3% sostiene que por Telegram; y, solo un 2% indica que por Mensajes.

Mediante lo recopilado podemos evidenciar que los medios sociales facilitan de cierta manera poder compartir y desarrollar labores académicas mediante una comunicación rápida e inmediata, en tiempo real, con las personas de nuestro entorno académico, lo ya mencionado se desarrolló con rapidez en estos tiempos de pandemia, aunque a veces de manera precaria. Finalmente, se tiene un porcentaje mínimo en relación a que se utiliza los mensajes de texto para comunicar algún trabajo debido a que no cuenta con internet.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°2

¿QUÉ MEDIOS SOCIALES VIRTUALES UTILIZAS CON FRECUENCIA PARA INTERACTUAR CON TUS COMPAÑEROS ANTE UN TRABAJO ACADÉMICO?

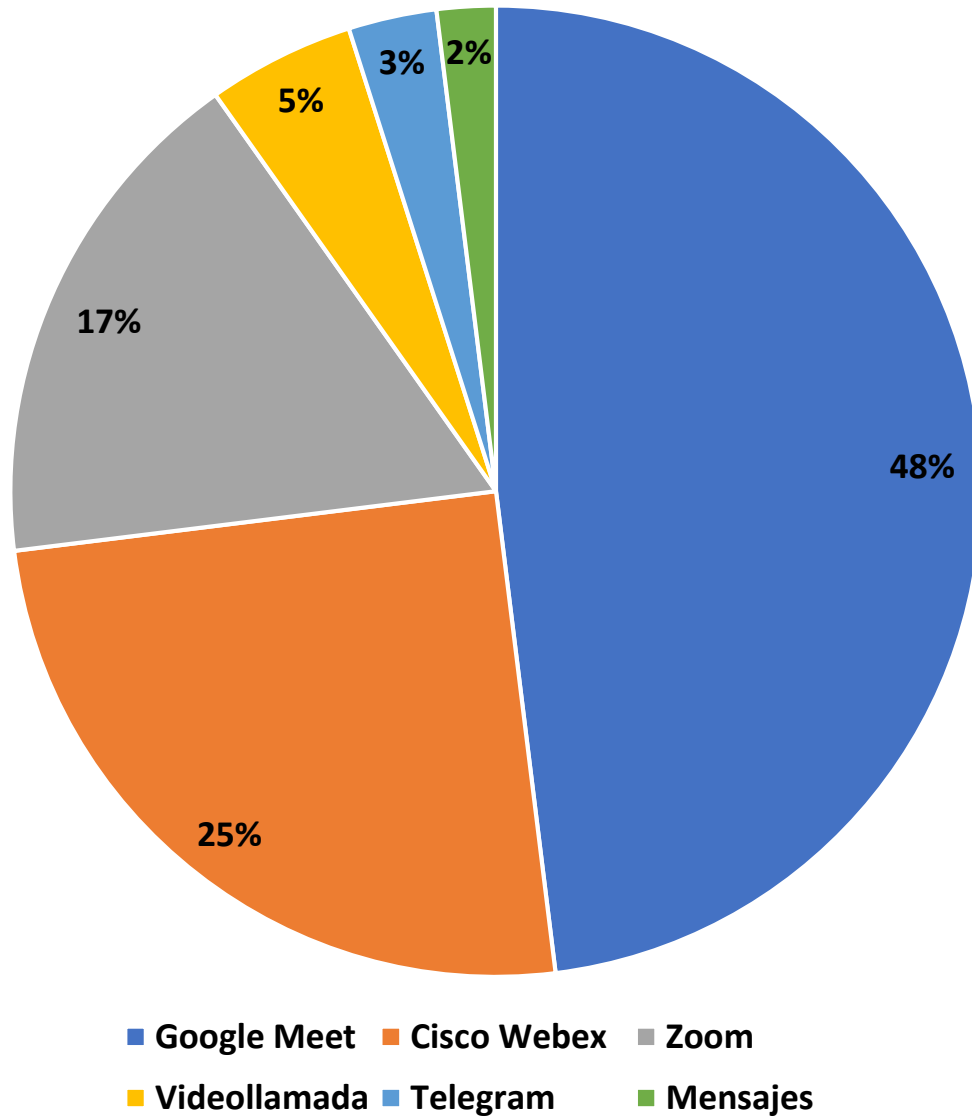


TABLA N°3

¿QUÉ MEDIOS SOCIALES VIRTUALES UTILIZAS PARA CAPTAR INFORMACIÓN DE TUS CURSOS MEDIANTE LAS CLASES VIRTUALES?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Wikipedia	38	19%	19%
Google	84	41%	60%
Youtube	59	29%	89%
Telegram	13	6%	95%
Slideshare	7	3%	97%
Moodle	5	2%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

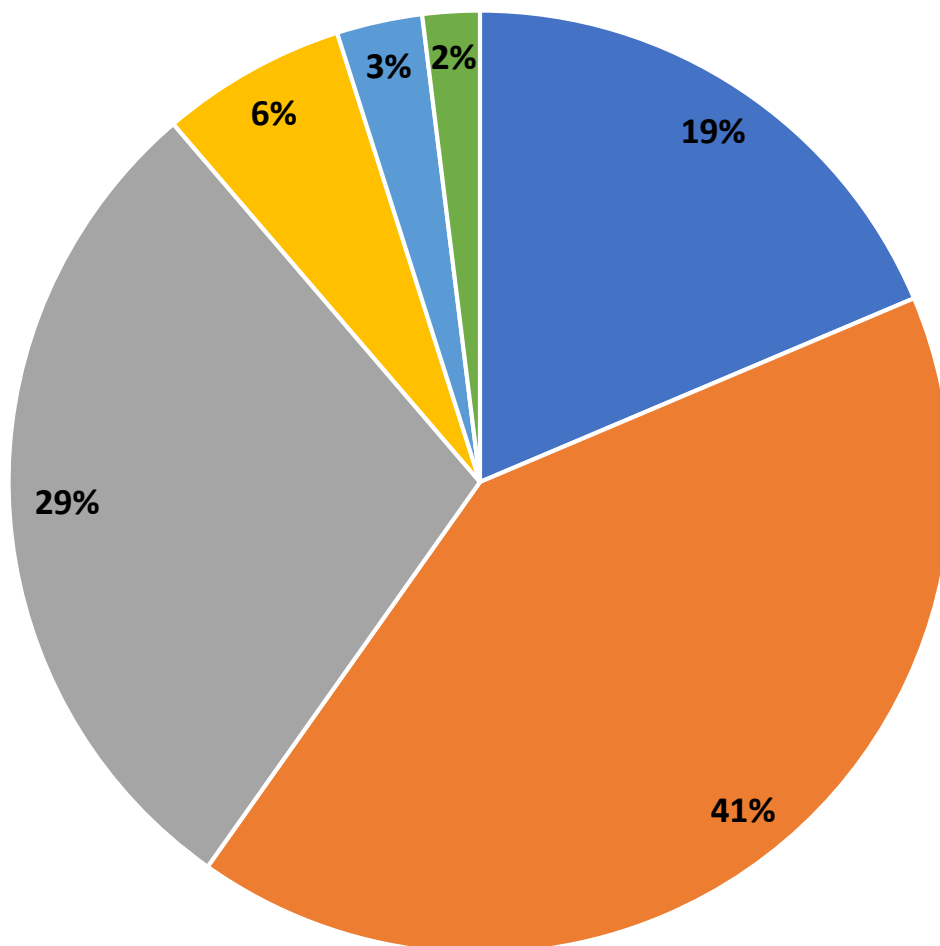
Siguiendo la secuencia se planteó. Que medios sociales virtuales utilizan los encuestados para captar información de sus cursos en las clases virtuales. Lográndose recabar que, el 41% sostuvo que utilizó Google; el 29% denoto utilizar Youtube; un 19% declaro el uso de Wikipedia; el 6% aseguro usar Telegram; el 3% proclamo hacer uso de Slideshare; y, solo un 3% indicó a Moodle.

La recopilación de información es cuando se busca datos en el ciberespacio para poder diferenciar diversas fuentes y poder tener una visión extensa de un determinado tema de interés. Es por eso que los estudiantes aprovechando la virtualidad hicieron uso de los diversos medios que les permitieron aclarar alguna duda o reforzar algún aporte a clases, hasta incluso para la realización de un examen.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°3

**¿QUÉ MEDIOS SOCIALES VIRTUALES UTILIZAS
PARA CAPTAR INFORMACIÓN DE TUS CURSOS
MEDIANTE LAS CLASES VIRTUALES?**



■ Wikipedia ■ Google ■ Youtube
■ Telegram ■ Slideshare ■ Moodle

TABLA N°4
¿UTILIZAS LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES PARA TU RECREACIÓN?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Siempre	66	32%	32%
Casi siempre	81	40%	72%
A veces	51	25%	97%
Nunca	6	3%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

En esta tabla se puso en cuestión si, los encuestados utilizan los medios sociales virtuales para su recreación. De lo cual se consiguió que, el 40% asegura que casi siempre; el 32% denota que siempre; el 25% proclama que a veces; mientras que, el 3% manifiesta que nunca.

Siendo así, se infiere que el cambio que generó la era digital no dejó de lado al ocio, por ello existen alternativas cada vez más novedosas para poder disfrutar más de nuestros tiempos libres en las plataformas digitales. La sociodigitalización trajo consigo nociones referentes al tiempo y el espacio, que, en la actualidad, aquellas experiencias adquiridas en nuestros tiempos libres se ubican en un espacio de diversos flujos, que están en constantes cambios, sumado a un tiempo que se convierte en algo atemporal. La manera en cómo nos recreamos hoy en día es mucha más diversa y sobre todo tecnológica.

Observemos el siguiente gráfico:

GRÁFICO N°4

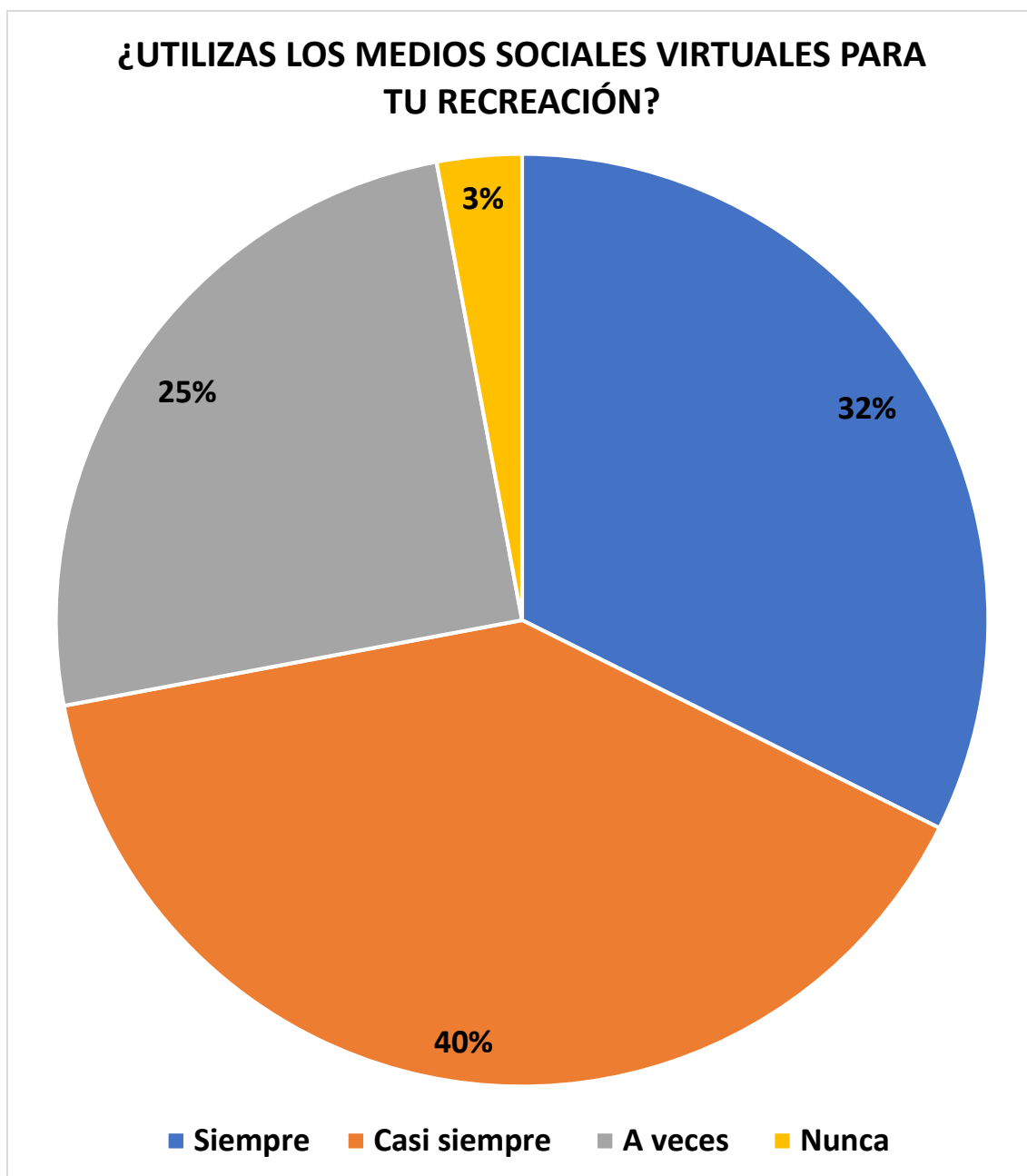


TABLA N°5

¿CUÁNTO TIEMPO APROXIMADAMENTE DEDICA USTED AL USO DE REDES SOCIALES VIRTUALES?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
1 a 3 horas	108	53%	53%
4 a 6 horas	67	33%	86%
6 a más horas	29	14%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

Dentro de esta tabla se cuestionó que, cuanto tiempo aprox. dedica el encuestado a utilizar las redes sociales virtuales. Con siguiendo que, el 53% señala que de 1 a 3 horas; el 33% opina que de 4 a 6 horas; mientras que, un 14% declara que de 6 a más horas.

Con ello se llega a inferir que los medios sociales virtuales y los sistemas de mensajerías que son parte de ellas son muy atractivos para la juventud, gracias a que su patrón sistemático es dar una respuesta rápida y exista un uso interactivo entre sus usuarios. El uso que se les da será positivo siempre y cuando no perjudique a las actividades que solemos hacer en nuestras vidas como trabajar, estudiar, realizar deporte o socializar con el entorno). Cuando ya se cae en un abuso podría provocar un aislamiento de las demás personas y de la realidad, afectando la autoestima e induciendo a la ansiedad, perdiendo así el autocontrol.

Observemos el siguiente grafico:

GRAFICO N°5

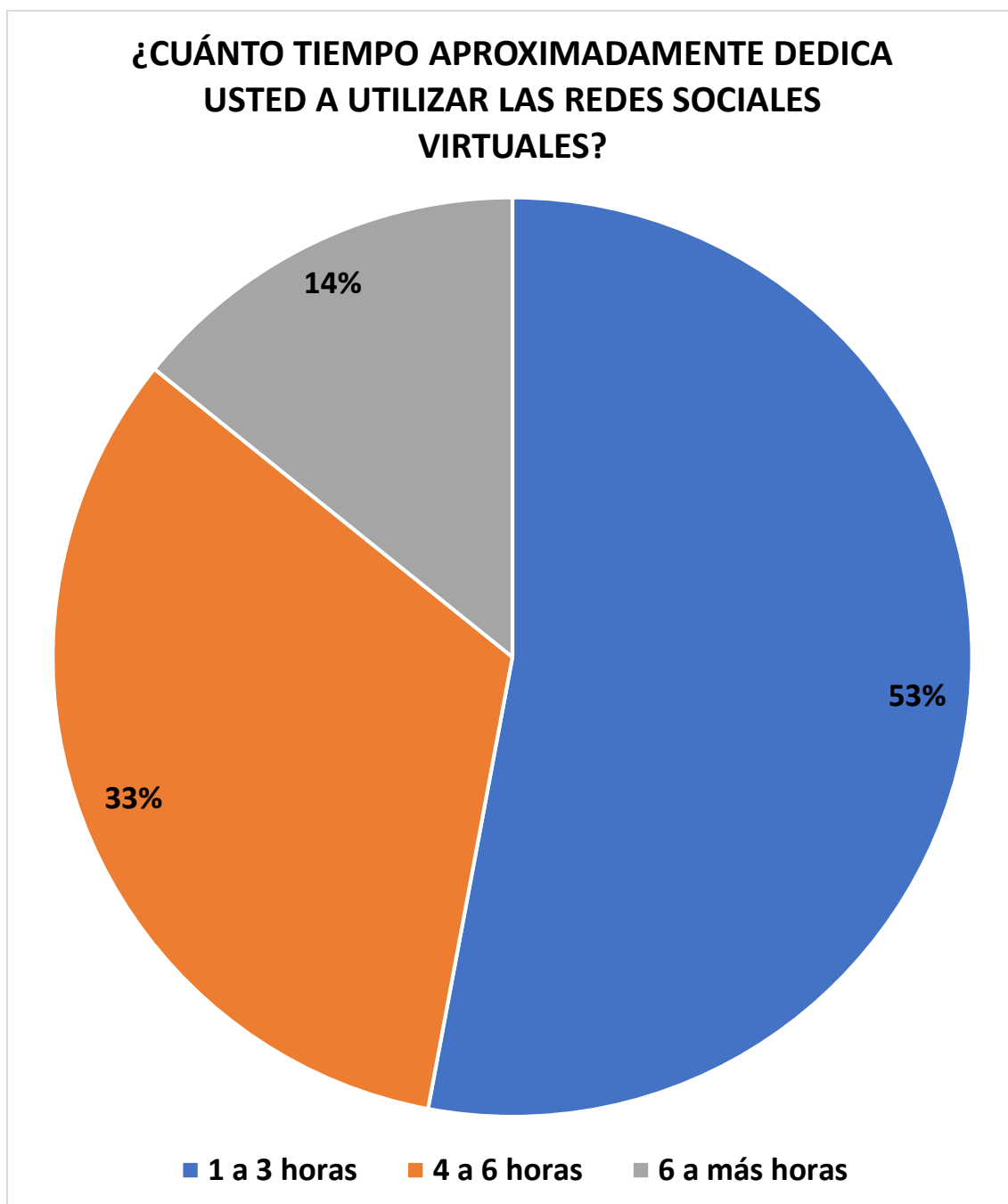


TABLA N°6

**¿UTILIZAS LA RED SOCIAL VIRTUAL COMO UN MEDIO PARA
COMPARTIR ARCHIVOS DE LAS TAREAS DE TUS ASIGNATURAS?**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Siempre	107	52%	52%
Casi siempre	77	38%	90%
A veces	16	8%	98%
Nunca	4	2%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISISTA

En cuanto respecta, si el encuestado utiliza las redes sociales virtuales como un medio para compartir archivos de tareas de tus asignaturas. A lo que contestaron, el 52% juzga que siempre; el 38% indica que casi siempre; el 8% opina que a veces; y, por último, un 2% declara que nunca.

En suma, se puede afirmar que los medios sociales facilitaron poder compartir y desarrollar labores académicas mediante una comunicación rápida con las personas de nuestro entorno académico entre colegas y con los docentes. Finalmente, se tiene un porcentaje mínimo en relación a que no se utilizó infiriendo que puede ser debido a que lo hacen de manera presencial.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°6

¿UTILIZAS LA RED SOCIAL VIRTUAL COMO UN MEDIO PARA COMPARTIR ARCHIVOS DE LAS TAREAS DE TUS ASIGNATURAS?

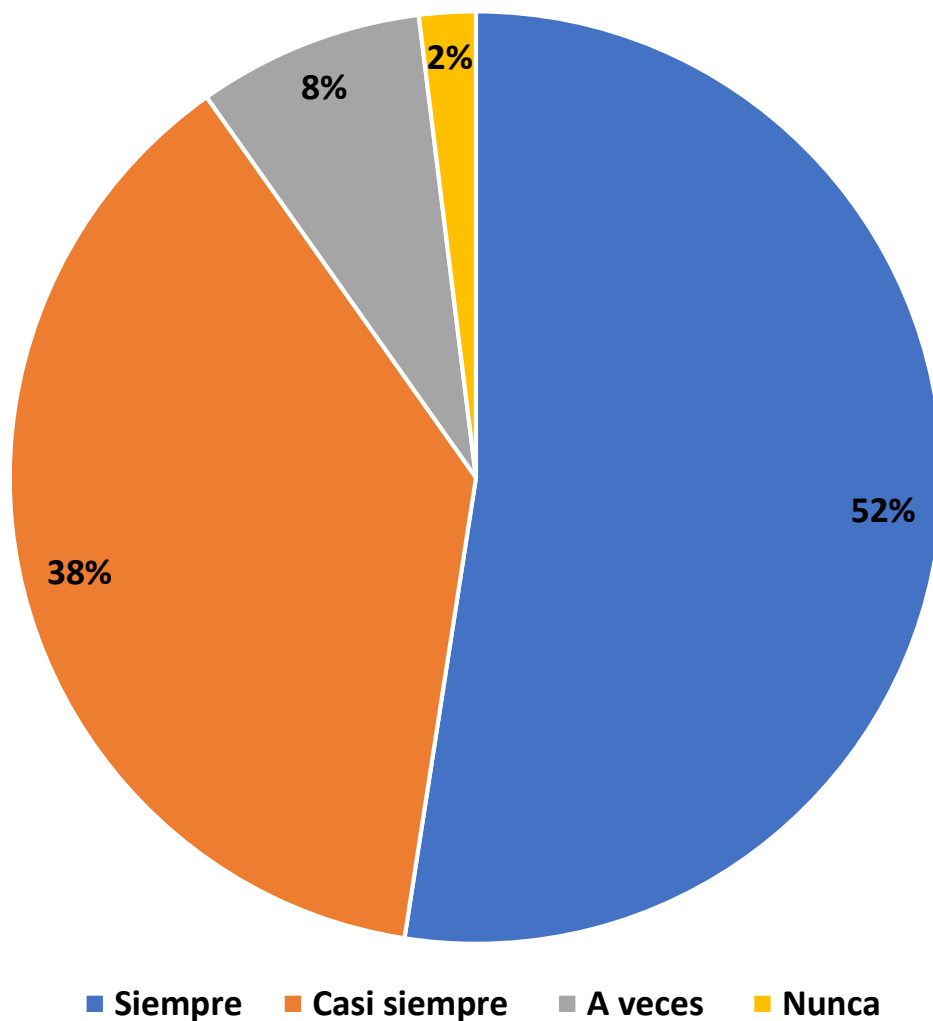


TABLA N°7

¿QUÉ COMPLICACIONES CREE USTED QUE ORIGINARIA EL EXCESO DEL USO DE LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Problemas físicos	26	13%	13%
Problemas emocionales	56	27%	40%
Ciberadicción	96	47%	87%
Aislamiento social	10	5%	92%
Todas las anteriores	16	8%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

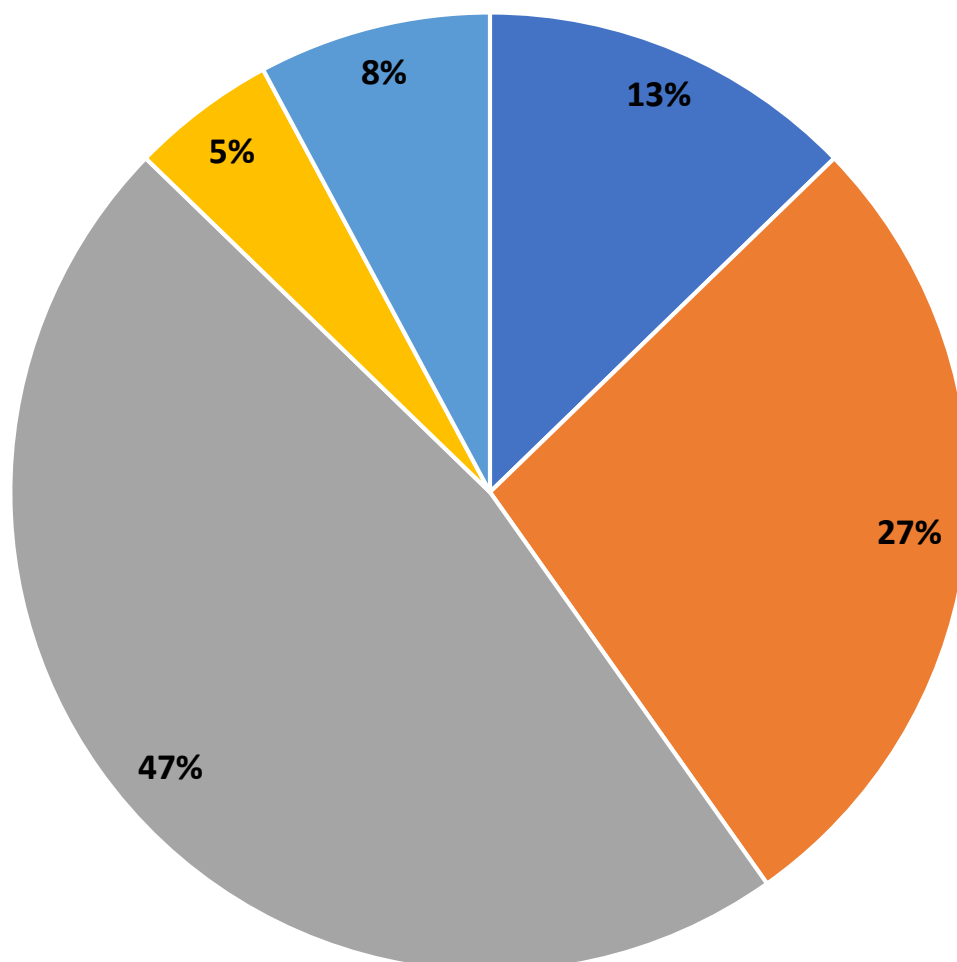
Seguidamente, se pasó a preguntar sobre las complicaciones que cree el encuestados que originaria el exceso del uso de los medios sociales virtuales. Obteniendo que, el 47% manifiesta la ciberadicción; el 27% dice problemas emocionales; el 13% denota a los problemas físicos; el 8% indica que todas las que se mencionaron; y, solo un 5% afirma al aislamiento social.

De ello se puede analizar y afirmar que las personas encuestadas tienen conocimiento que el abuso de los medios sociales virtuales puede afectar a los estudiantes, propiciando un aumento al sedentarismo y convertirse en un problema de salud pública. El uso excesivo puede distraerlos de su entorno, interrumpir sus horas de sueño y hasta incluso poder exponerlos a hostigamientos, ser víctimas de la presión de grupo y recibir opiniones irrealistas de otras personas.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°7

¿QUÉ COMPLICACIONES CREE USTED QUE ORIGINARIA EL EXCESO DEL USO DE LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES?



- Problemas físicos
- Problemas emocionales
- Ciberadicción
- Aislamiento social
- Todas las anteriores

TABLA N°8

¿QUÉ TIPO DE CONEXIÓN UTILIZAS PARA ACCEDER A LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Wifi	128	63%	63%
Cableado internet	71	35%	98%
Datos móviles	5	2%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

Prosiguiendo el trabajo aplicado, se pasó a la pregunta sobre qué tipo de conexión utiliza el encuestado para acceder a los medios sociales virtuales. Se obtuvo que, el 63% indica que Wifi; el 35% señala cableado internet; solo un 2% los datos móviles.

Es así que estos resultados demuestran que la conexión más utilizada es por wifi, un mecanismo que permite a varias personas estar conectadas al internet en un espacio determinado sin tener inconvenientes al moverse por cualquier área en donde se encuentre, además se pueden conectar diversos dispositivos a la red para poder navegar por internet, con lo malo que la señal es lenta mientras más usuarios están conectados. Con el internet cableado es un mecanismo con el que tienes que estar en un solo lugar, pero con el beneficio de recibir mayor intensidad en la línea de internet. En cuanto a los datos móviles son más rápidos siempre en cuanto estes en un lugar de buena recepción de señal. Son estos tipos de conexiones que determinan el desarrollo del estudiante en la virtualidad, mientras mejor señal tenga mejor aún desarrollaran sus clases o busquen una opción rápida para distraerse.

Veamos el grafico correspondiente:

GRÁFICO N°8

¿QUÉ TIPO DE CONEXIÓN UTILIZAS PARA ACCEDER A LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES?

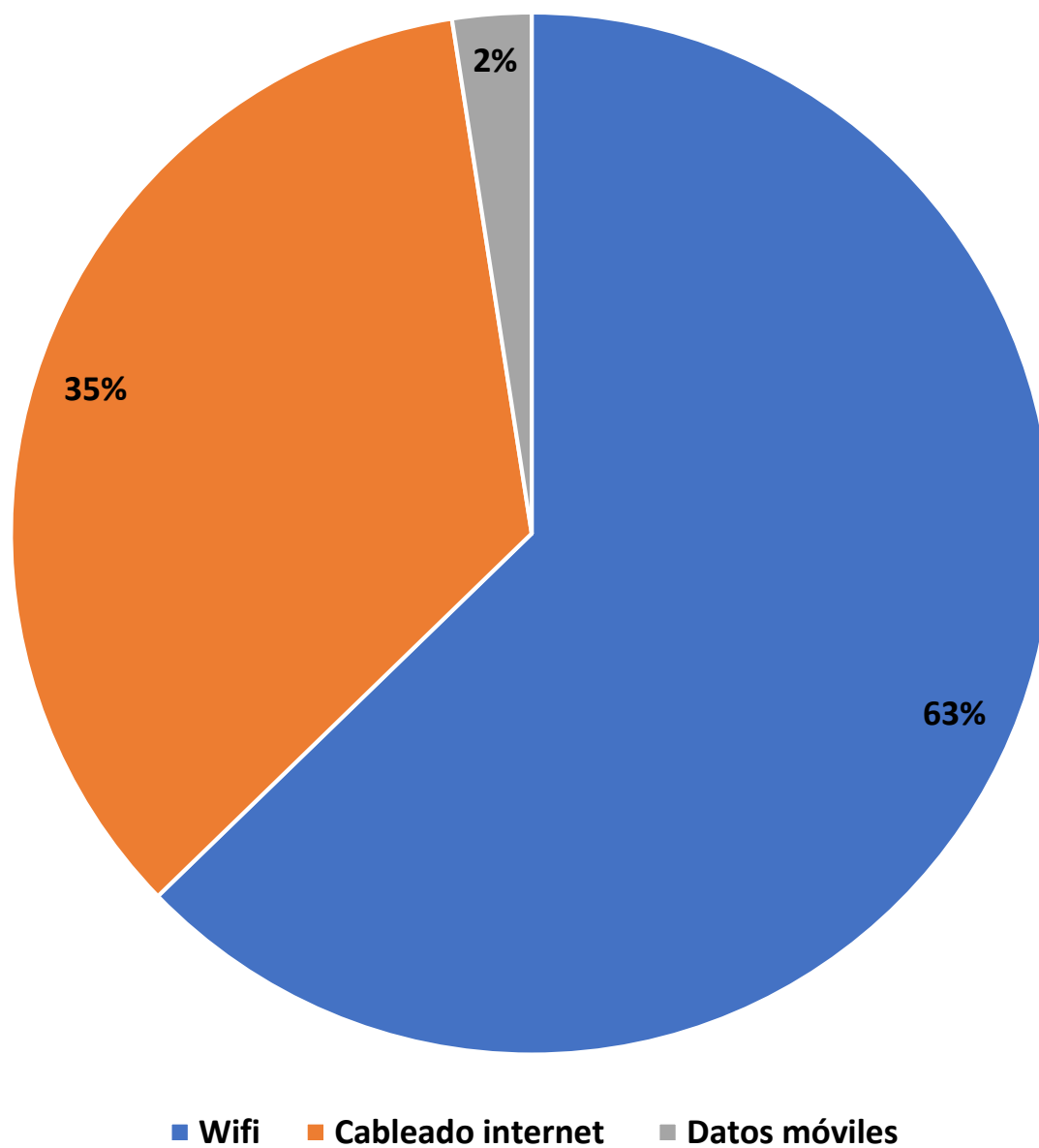


TABLA N°9

¿UTILIZAS LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES PARA INFORMARTE SOBRE LA PANDEMIA Y LOS PROTOCOLOS ESTABLECIDOS?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Siempre	51	25%	25%
Casi siempre	71	35%	60%
A veces	77	38%	98%
Nunca	5	2%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISISTA

En forma correlacional se estableció la premisa de que si el encuestado utiliza los medios sociales virtuales para informarse sobre la pandemia y los protocolos establecidos. De ello los resultados se reflejan de la siguiente manera: el 38% mencionó que casi siempre; el 35% dijo que casi siempre; el 25% manifestó que siempre; solo el 2% juzga que nunca.

De lo recolectado se puede analizar e inferir que, una conducta que se esperaba durante la emergencia sanitaria por parte de todos los segmentos y grupos de edad de la sociedad es el uso de los medios sociales virtuales. Por ello, ante la presencia del COVID 19, el estado peruano y los órganos de salud aprovecharon que aumento el uso de las redes sociales para lanzar campañas y así prevenir estratégicamente la propagación del nuevo coronavirus con recomendaciones de como lavarse las manos, como usar correctamente la mascarilla, que hacer si se tiene síntomas del COVID19, que cuidados se debe de tener con los adultos mayores; mujeres embarazadas; niños, etc. Sin embargo, los medios sociales virtuales tienen la desventaja de que se manipulen información falsa, y el tiempo de pandemia, se difundió información de falsos tratamientos y medicinas para supuestamente curar el COVID19.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°9

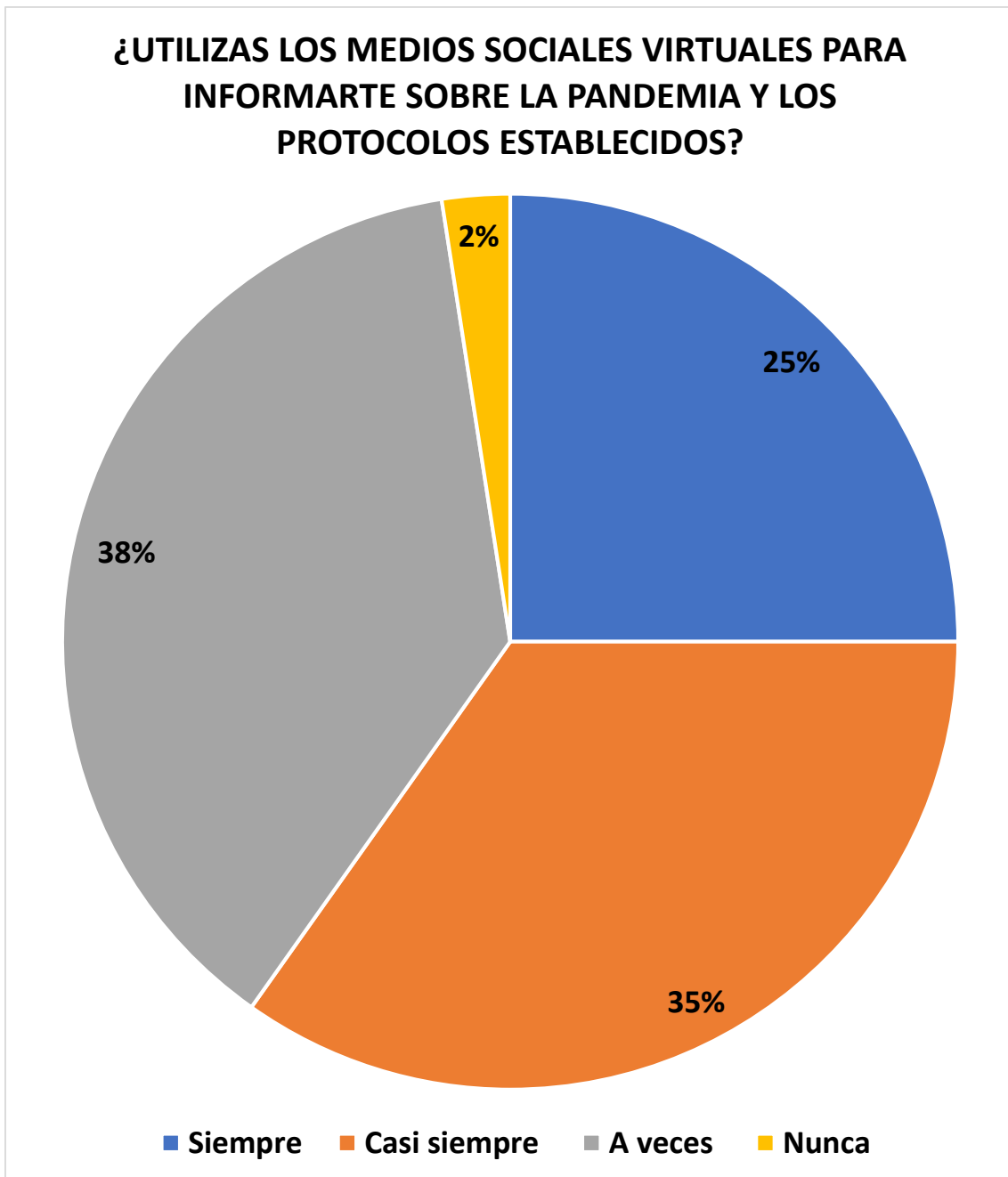


TABLA N° 10

¿QUÉ ACTIVIDADES FÍSICAS REALIZAS CON FRECUENCIA EN ESTE ESCENARIO DE LA PANDEMIA POR EL COVID 19?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Hacer ejercicios	70	34%	34%
Salir a caminar	61	30%	64%
Practicar algún deporte	47	23%	87%
No practico ninguna actividad física	26	13%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

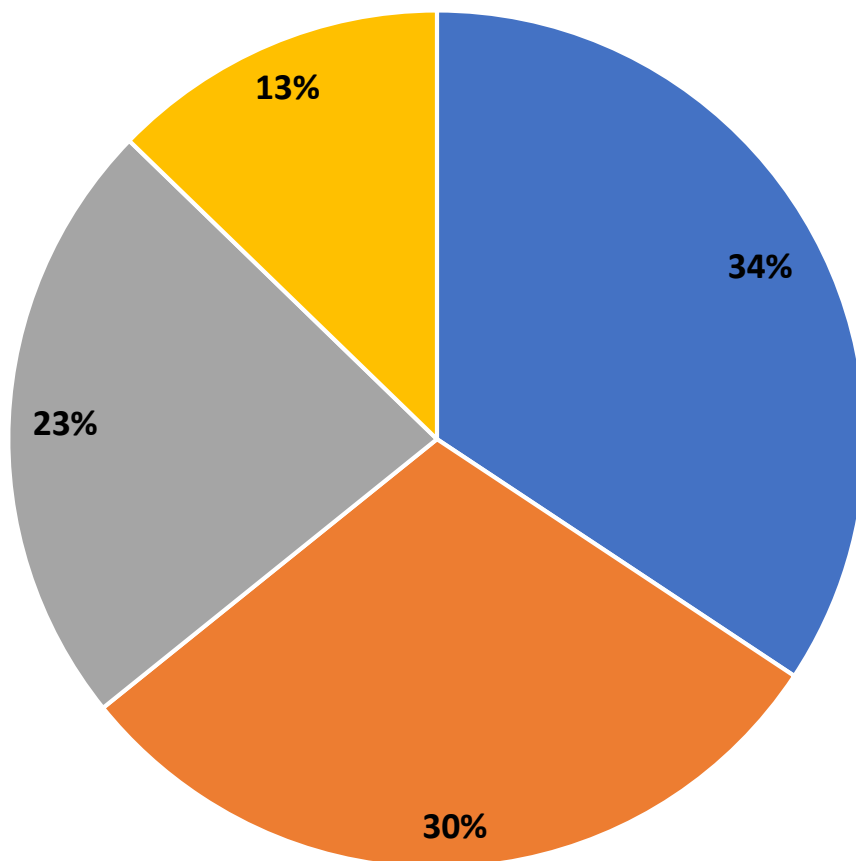
También se mencionó como premisa sobre, que actividades físicas realiza el encuestado con frecuencia en tiempos del COVID 19. Obtuvimos porcentualmente que, el 34% manifestó hacer ejercicios; el 30% dijo salir a caminar; el 23% practica algún deporte; y, un 13% indica no practicar ninguna actividad física.

En suma, de lo recopilado se deduce que un grupo mayoritario de personas prefieren hacer alguna actividad que las mantenga ocupados fuera de lo tecnológico, así evitando el sedentarismo como: no hacer ejercicio físico, pasar el tiempo mirando televisión, ocupar los ratos libres para usar el celular y dormir en el trayecto. Algo que las personas que dijeron no hacer alguna actividad física probablemente practican.

Observemos el siguiente grafico:

GRAFICO N° 10

¿QUÉ ACTIVIDADES FÍSICAS REALIZAS CON FRECUENCIA EN ESTE ESCENARIO DE LA PANDEMIA POR EL COVID 19?



- Hacer ejercicios
- Salir a caminar
- Practicar algún deporte
- No practico ninguna actividad física

TABLA N°11

¿UTILIZAS LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES PARA INFORMARTE SOBRE ALGUNAS ENFERMEDADES COMUNES Y TRATARTE?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Siempre	17	8%	8%
Casi siempre	25	12%	20%
A veces	91	45%	65%
Casi nunca	65	32%	97%
Nunca	6	3%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

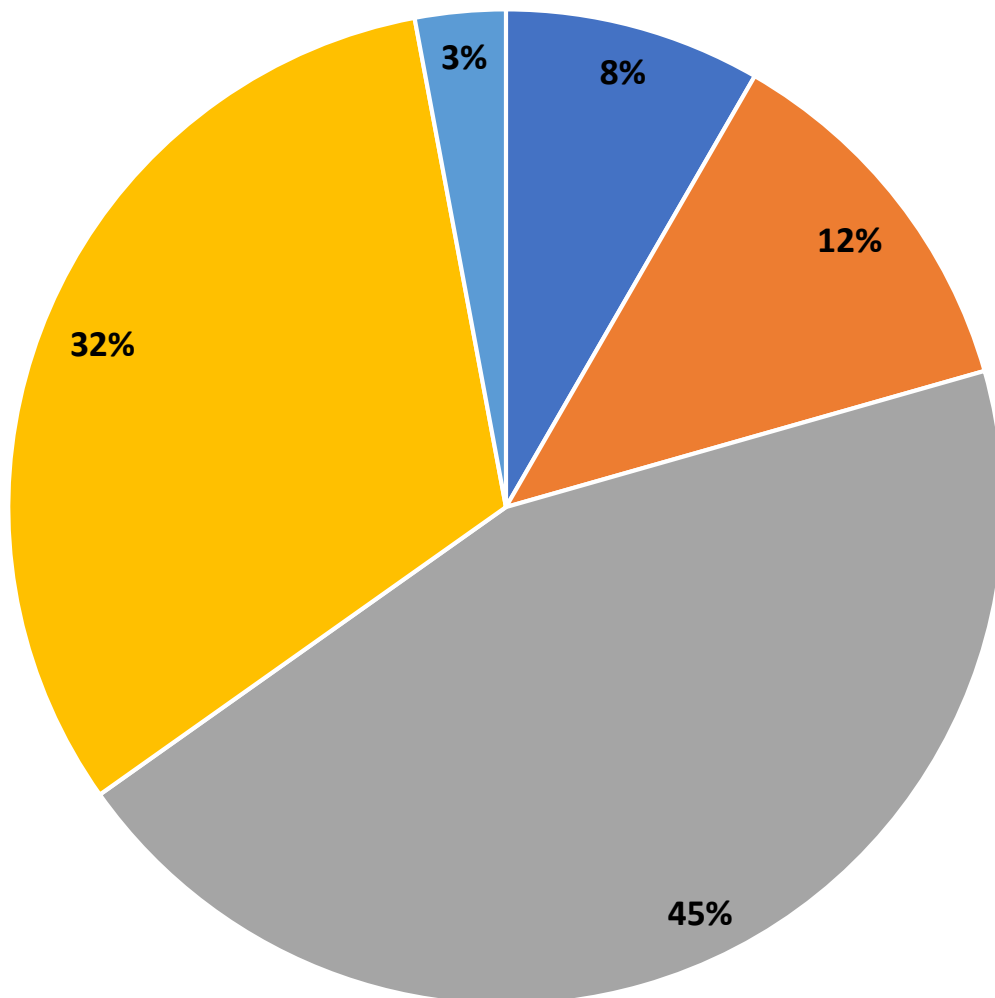
Dado lo característico de la tesis, se llegó a la cuestión de que, si el encuestado utiliza los medios sociales virtuales para informarse sobre algunas enfermedades comunes y tratarse. Obteniendo como resultados que, el 45% señala que a veces; el 32% manifiesta que casi nunca; el 12% indica que casi siempre; el 8% juzga que siempre; y, un 3% dice que nunca.

De esta premisa, se puede inferir que los medios sociales virtuales tienen mecanismos que hacen que su acceso sea muy fácil para la población, es por ello que cuando existe un perfecto canal comunicativo virtual se pondrá tener alcanza de todas las funciones que la digitalización puede ofrecer ya sea para realizar un trabajo, comunicarse con alguien a distancia o informarse de alguna enfermedad. Todo esto es lo positivo de los medios sociales virtuales, sin embargo, debemos ser muy cuidadosos de visitar sitios web maliciosos o abrir algún enlace generar pánico y difundir recetas y medicamentos no probados e incluso noticias falsas mal intencionado.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°11

**¿UTILIZAS LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES
PARA INFORMARTE SOBRE ALGUNAS
ENFERMEDADES COMUNES Y TRATARTE?**



■ Siempre ■ Casi siempre ■ A veces ■ Casi nunca ■ Nunca

TABLA N° 12

¿ANTE LA SITUACIÓN DE LA PANDEMIA LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES TE AYUDARON A MANTENER TUS ACTIVIDADES DEL DÍA A DÍA?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Siempre	31	15%	15%
Casi siempre	77	38%	53%
A veces	82	40%	93%
Casi nunca	10	5%	98%
Nunca	4	2%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

Las estimaciones del siguiente cuadro respectan a la premisa que, si el encuestado ante la situación de la pandemia los medios sociales virtuales le ayudaron a mantener sus actividades del día a día. Obteniendo que, el 40% opina que a veces; el 38% refiere casi siempre; el 15% afirma que siempre; el 5% asegura que casi nunca; y, el 2% sostiene que nunca.

Los diversos medios sociales virtuales durante la pandemia se convirtieron en un medio vital para las personas, todas las actividades diarias que se solían hacer antes del COVID 19 se virtualizaron y se hizo más adaptable ante el aislamiento que se tenía. También es de resaltar que las personas exploraron cosas nuevas y los añadieron a su estilo de vida, con ver programas de cocina, videos de carpintería o ver contenidos de otras personas en redes sociales con la única intención de tener una idea del cual podamos imitar en nuestro día a día.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°12

¿ANTE LA SITUACIÓN DE LA PANDEMIA LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES TE AYUDARON A MANTENER TUS ACTIVIDADES DEL DÍA A DÍA?

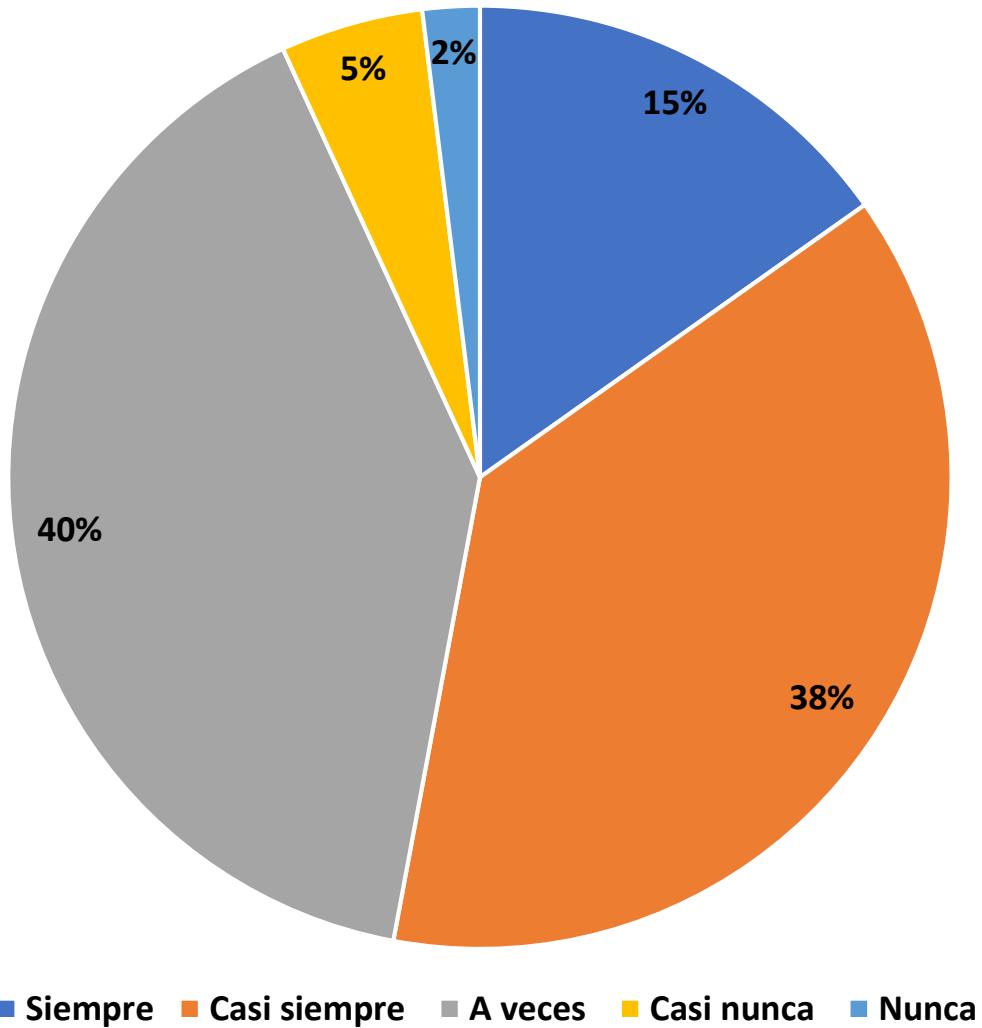


TABLA N°13

¿QUÉ MEDIOS SOCIALES VIRTUALES UTILIZAS CON FRECUENCIA PARA DISTRAERTE?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Reproductores de videos online	88	43%	43%
Reproductores de música online	61	30%	73%
Juegos en línea	49	24%	97%
No utilizo	6	3%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

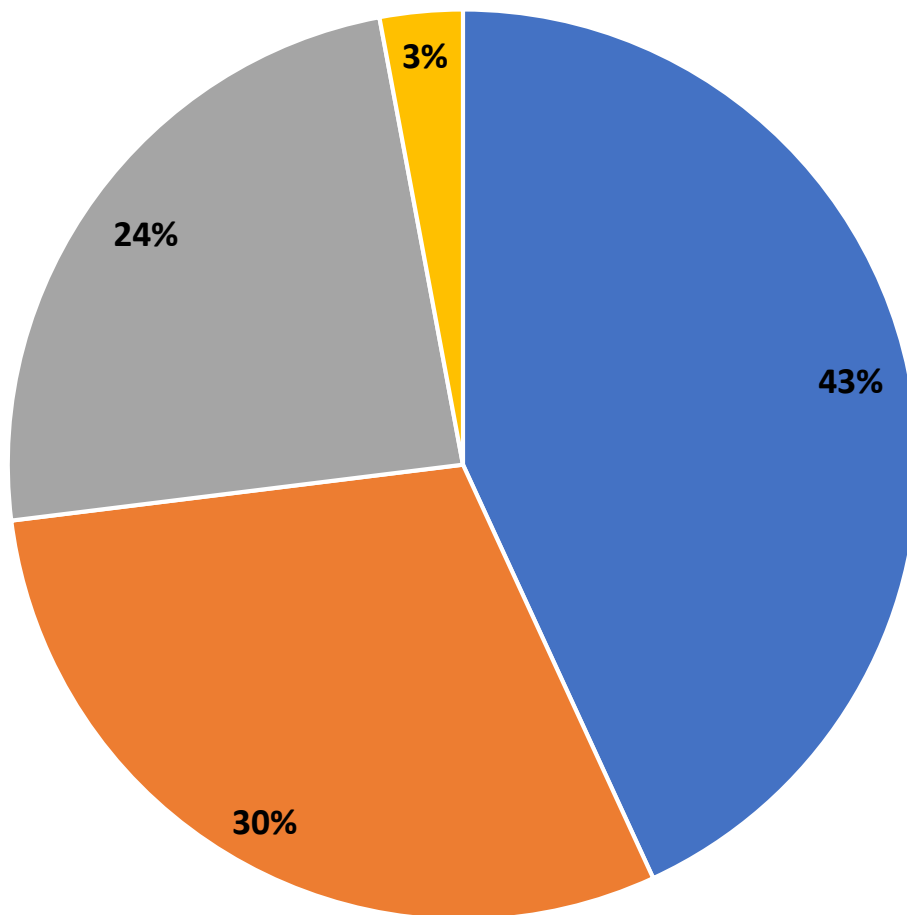
Siguiendo la secuencia se planteó, que medios sociales virtuales utiliza el encuestado con frecuencia para distraerse. Logrando recabar que, el 43% denotó reproductores de videos online; el 30% sostuvo a los reproductores de música online; el 24% declaró a los juegos en línea; y, solo el 3% proclamó no utilizar.

Los resultados obtenidos manifiestan que gran parte de la información que comparten podríamos catalogar como archivos multimedia, que ante la virtualidad se consumió más los productos que se oyen y se escuchan, que se encuentran en plataformas como Tik Tok o Youtube que mantienen a la persona distraída completamente. Por el lado de los reproductores de música son medios distractores, pero de menor distracción ya que la personas pueden realizar sus actividades mientras escuchan música de su preferencia. Los juegos online no se quedan de lado ya que son medios distractores que lleva a los usuarios a desconectarse de su mundo para entrar a otro. La minoría que señala no a haber utilizado es talvez porque encuentran mejor distracción en otras actividades menos en la tecnología.

Observemos el siguiente grafico::

GRÁFICO N°13

¿QUÉ MEDIOS SOCIALES VIRTUALES UTILIZAS CON FRECUENCIA PARA DISTRAERTE?



- Reproductor de videos online
- Reproductores de música online
- Juegos en línea
- No utilizo

TABLA N°14

**¿CREES QUE LAS REDES SOCIALES FUERON INDISPENSABLES
PARA SOCIALIZAR ANTE LA CRISIS SANITARIA?**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Si	153	75%	75%
No	20	10%	85%
No opina / No sabe	31	15%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

También se quiso conocer, si los encuestados creen que las redes sociales fueron indispensables para socializar ante las crisis sanitarias. Recopilando que, el 75% respondió que sí; el 15% indicó que no sabe / no opina; y, solo el 10% aseguro que no.

Con los resultados se infiere que, el aislamiento social impuesta por la pandemia potencio la necesidad de poder socializar con las demás personas, con las diversas herramientas digitales fue posible, a su vez, descubrimos y revaloramos lo importante que es circular libremente e interactuar con la sociedad. Además, para salvaguardar nuestra integridad de salud física y emocional durante la emergencia sanitaria la digitalización permitió a la sociedad adaptarse a una nueva normalidad, pero sin dejar de lado nuestros intereses, afectos, responsabilidades laborales, y en especial, el aprendizaje y la enseñanza.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°14

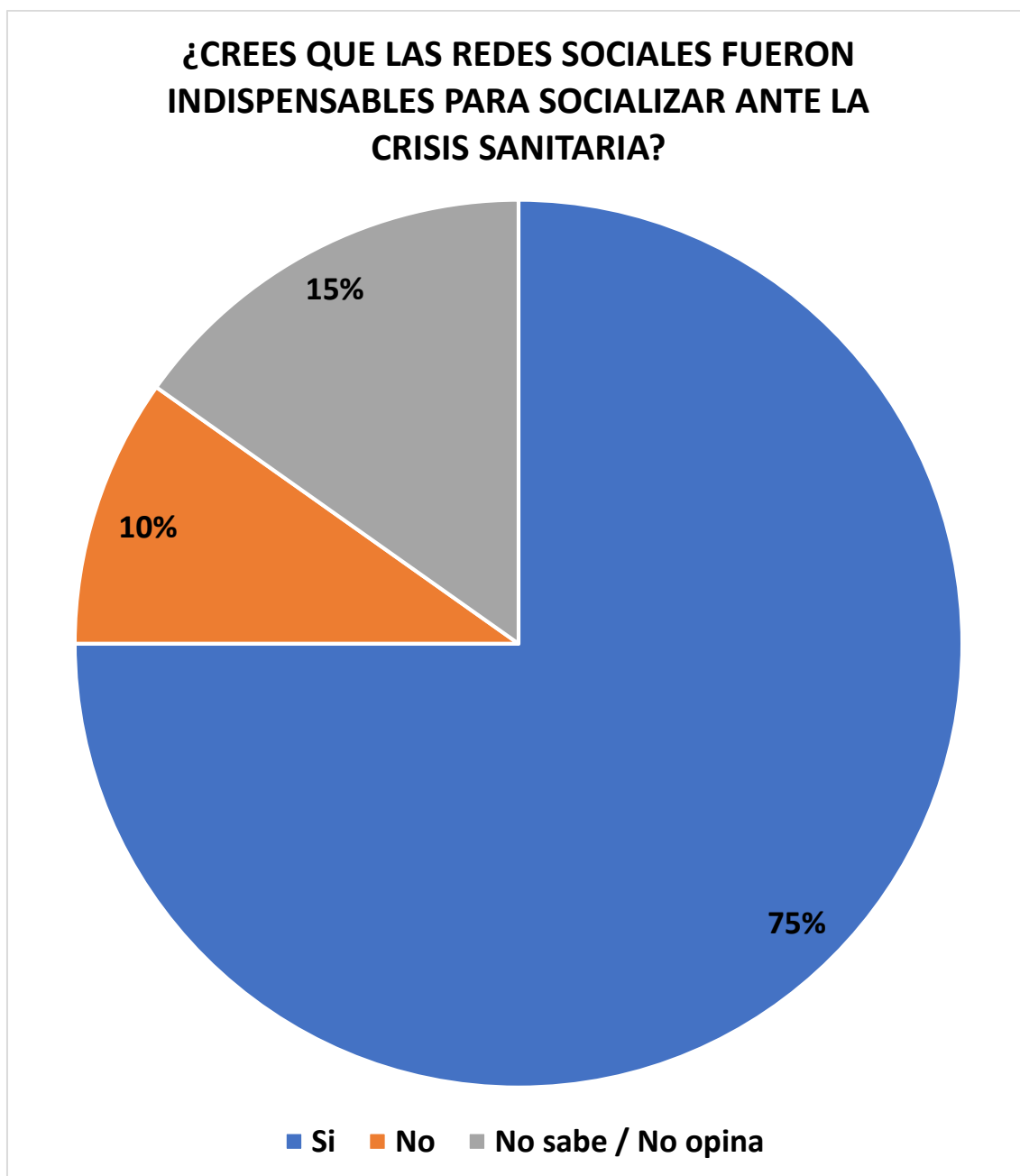


TABLA N°15

**¿DE QUÉ FORMA CREE QUE LOS MEDIOS SOCIALES
CONTRIBUYERON A LA SOCIEDAD?**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Mayor participación social	71	35%	35%
Mostrando la realidad de los más vulnerables	49	24%	59%
Información verídica de la pandemia	38	19%	78%
Control sanitario	19	9%	87%
Trabajo remoto	27	13%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

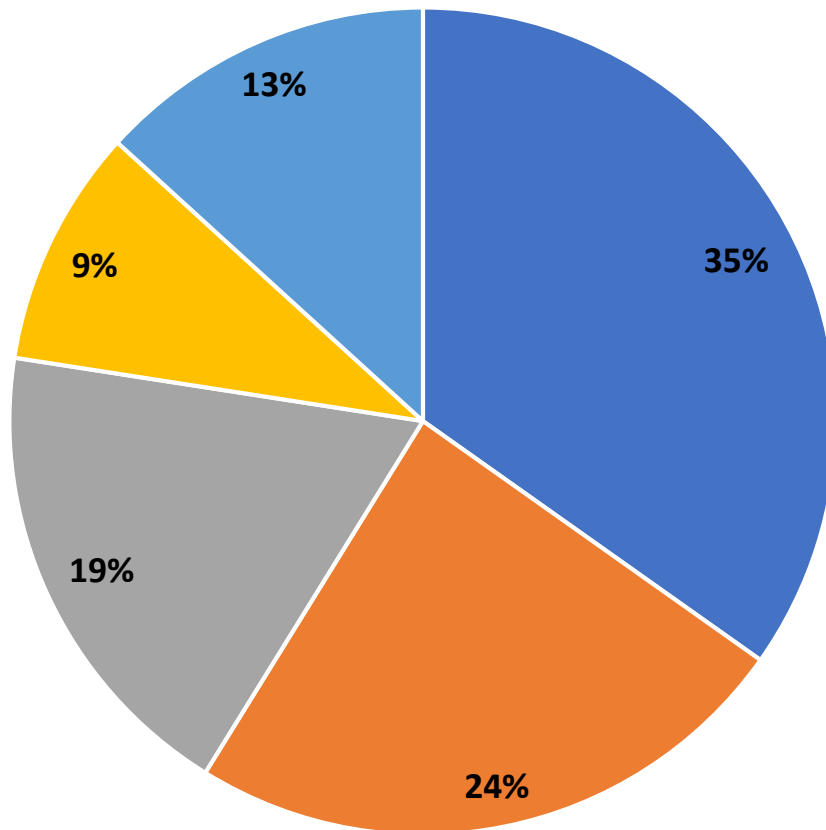
En esta tabla se puso en cuestión si, de que forma el encuestado cree que los medios sociales contribuyeron a la sociedad. De lo cual se consiguió que, el 35% asegura que mayor participación social; el 24% denota que mostrando la realidad de los más vulnerables; el 19% proclama sobre la información verídica en la pandemia; el 13% responde trabajo remoto; mientras que el 9% manifiesta el control sanitario.

Mediante lo obtenido se puede inferir que para la mayoría de los encuestados generaron una mayor participación que las entidades del gobierno se comunica lo que hace a través de sus redes sociales y promueve que la población participen y opinen en ellas de esta manera se establece canales directos con la ciudadanía, de igual forma otro grupo menciona que les sirve ya que les muestra la realidad de los más vulnerables lo que es muy común que cada municipalidad distrital tenga grupos en diversas plataformas de redes sociales donde comparten problemas diarios, y aportan soluciones compartiendo experiencias.

Observemos el siguiente gráfico:

GRÁFICO N°15

¿DE QUÉ FORMA CREES QUE LOS MEDIOS SOCIALES CONTRIBUYERON A LA SOCIEDAD?



- Mayor participación social
- Mostrando la realidad de los más vulnerables
- Información verídica de la pandemia
- Control sanitario
- Trabajo remoto

TABLA N°16

¿ANTE LA SITUACIÓN DE LA EMERGENCIA SANITARIA POR EL COVID 19, DE QUÉ FORMA PODÍAS CONTRIBUIR CON TU COMUNIDAD?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Compartir información sobre el covid 19	57	28%	28%
Crear contenido virtual aprovechando las redes para sensibilizar a la población	51	25%	53%
Ser voluntario de campañas de sensibilización	47	23%	76%
No participaría	49	24%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

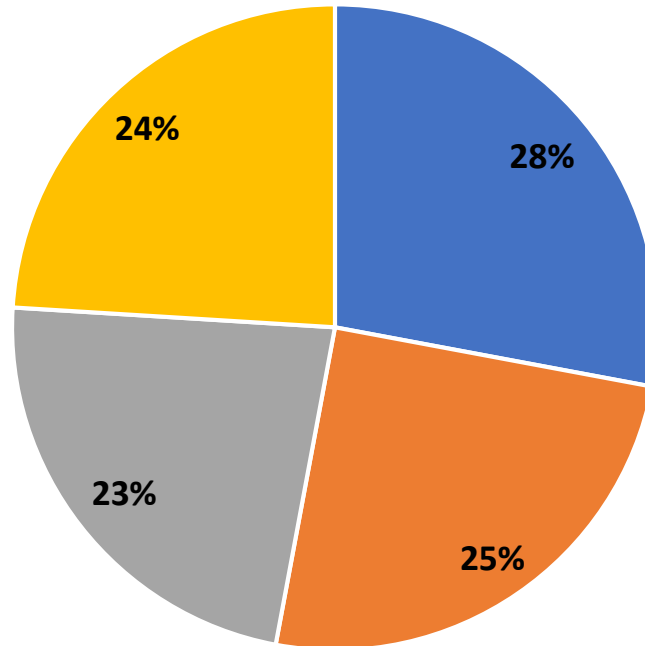
Dentro de esta tabla se cuestionó si, ante la situación de la emergencia sanitaria por el COVID 19, el encuestado de qué forma podrías contribuir con tu comunidad. Consiguiendo que, el 28% señala compartir información sobre el Covid 19; el 25% opina crear contenido virtual aprovechando las redes para sensibilizar a la población; el 24% sostiene ser voluntario de campañas de sensibilización; y, el 23% declara que no participaría.

Con los resultados que arroja esta parte de la investigación, se infiere que ayudaban a la población a compartir información sobre el COVID 19 ya que las personas tendrían la influencia de cambiar su comportamiento mejorando así su estilo de vida mediante los contenidos de las diversas plataformas de los medios sociales virtuales. Sin embargo, toda la información compartida no era verídica, haciendo que también las personas opten otros comportamientos por la influencia de las falsas noticias, que al igual que todo contenido se difunde de forma inmediata, estos hechos hicieron que la población que no estaba tan informada se adentre en un pánico colectivo y a su vez a la depresión y ansiedad.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°16

¿ANTE LA SITUACIÓN DE LA EMERGENCIA SANITARIA POR EL COVID 19, DE QUÉ FORMA PODÍAS CONTRIBUIR CON TU COMUNIDAD?



- **Compartir información sobre el covid 19**
- **Crear contenido virtual aprovechando las redes para sensibilizar a la población**
- **Ser voluntario de campañas de sensibilización**
- **No participaría**

TABLA N°17

¿TÚ DESEMPEÑO ACADÉMICO SE VIO AFECTADO POR LA VIRTUALIDAD ANTE LA PANDEMIA?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Si	128	63%	63%
No	67	33%	96%
No esta seguro	9	4%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISTA

En cuanto respecta, si el desempeño académico del encuestado se vio afectado por la virtualidad ante la pandemia. Se obtuvo que, el 63% juzga que sí; el 33% indica que no; mientras que el 4 % no está seguro.

Si bien es cierto los cursos virtuales fueron creados para que los estudiantes indaguen situaciones reales desde la comodidad de sus casas, de esa manera poder recibir un aprendizaje autónomo y sin el riesgo de contagiarse en el tiempo de la emergencia sanitaria. Sin embargo, gran parte de la población indica que, si les afectó, ya sea por no tener los equipos necesarios para adaptarse a una nueva normalidad o simplemente por falta de capacitación, como efecto, existió una resistencia al cambio convirtiéndose en un desafío para enfrentar los sistemas educativos adaptados al mundo digital.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°17

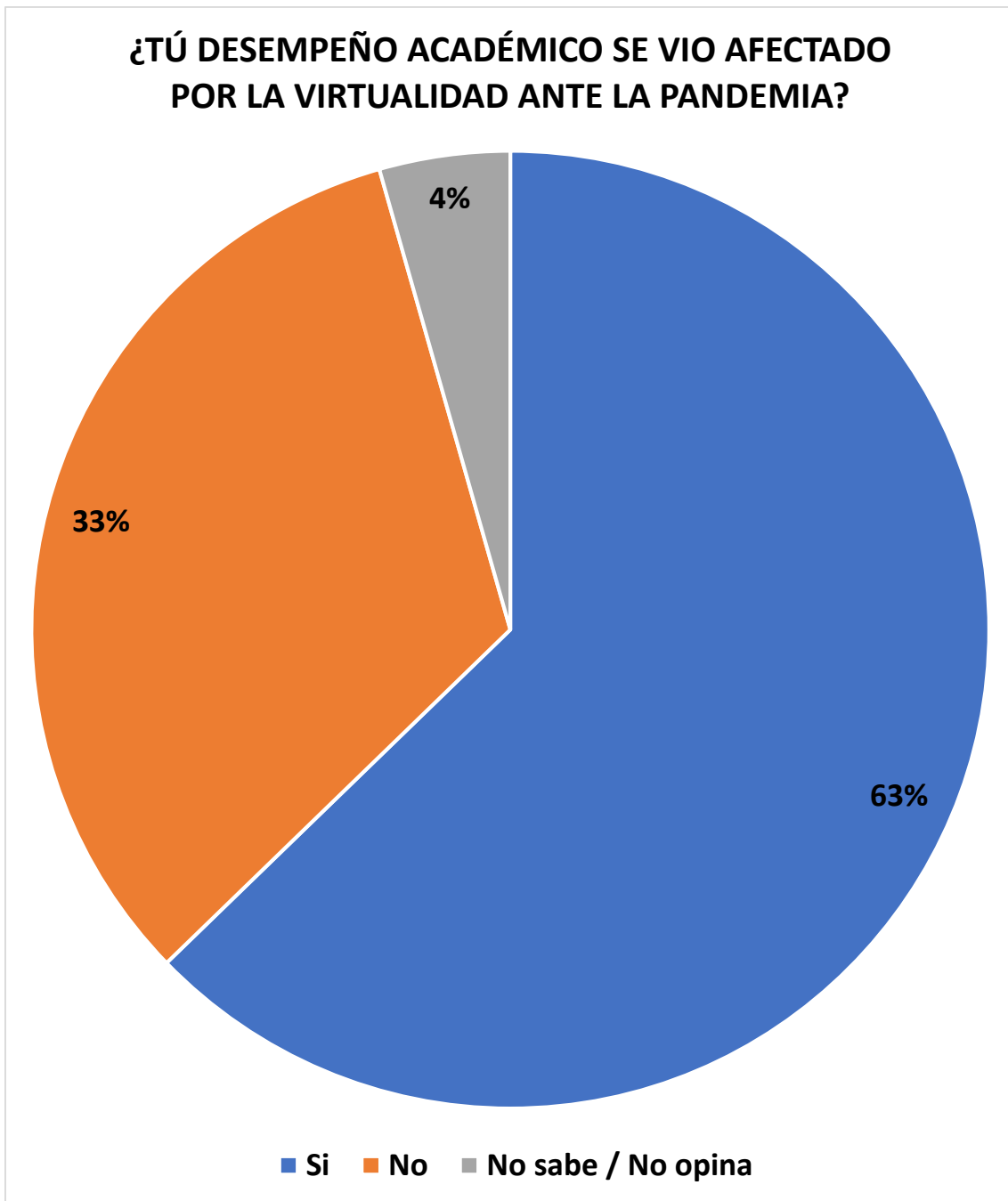


TABLA N°18

¿DE QUÉ MANERA SE MANTUVO LA ECONOMÍA EN TU HOGAR DURANTE LA PANDEMIA?

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE ACUMULADO
Ahorros	59	29%	29%
Trabajo presencial	57	28%	57%
Trabajo remoto	51	25%	82%
Negocio virtual	32	16%	98%
Subvención por parte del estado	5	2%	100%
TOTAL	204	100%	

Fuente: Instrumento aplicado por el tesista

Elaboración: TESISISTA

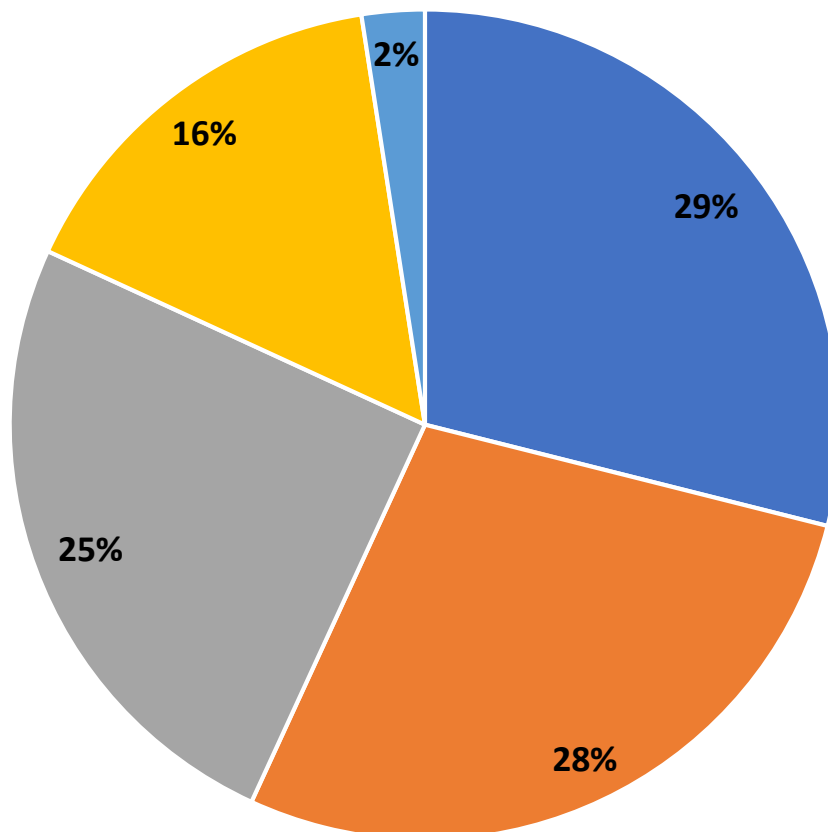
Por último, se pasó a la pregunta sobre, de que manera el encuestado mantuvo su economía en su hogar durante la pandemia. Se obtuvo que, el 29% indica que con ahorros; un 28% señaló que trabajo presencial; un 25% puso en manifiesto el trabajo remoto; mientras que un 16% dice que con negocio virtual; por último, un 2% indica que con subvención por parte del estado.

Mediante lo obtenido se puede inferir que la pandemia introdujo a la sociedad en una recesión de las actividades económicas, muchas personas perdieron empleos, cerraron negocios, esto trajo como consecuencia, la reducción de la economía familiar además de priorizar los gastos en la compra de productos de primera necesidad, equipos de bioseguridad y medicamentos. Una alternativa para sobrellevar la situación fue recoger ahorros que fueron obtenidos mediante años de trabajo; subvenciones dadas por el estado; creación de emprendimientos de comida, ropa, etc.; y, una parte de ellos adentrándose en la informalidad.

Observemos el siguiente grafico:

GRÁFICO N°18

¿DE QUÉ MANERA SE MANTUVO LA ECONOMÍA EN TU HOGAR DURANTE LA PANDEMIA?



- Ahorros
- Trabajo presencial
- Trabajo remoto
- Negocio virtual
- Subvención por parte del estado

CAPITULO V

DISCUSIÓN

- Según las encuestas realizadas que ayudaron a esta investigación. El impacto de los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios se debe a su fácil acceso y a la tendencia que tiene tras la pandemia permitiéndoles acceder a muchas plataformas de su agrado volviéndolo algo de preferencia y difícil de dejar de consumir, modificando así los patrones del estilo de vida y optando por una nueva, logrando así un impacto positivo en la mayoría de los encuestados. En el tabla N° 12 se puede evidenciar con un 38% de casi siempre y un 40% de a veces que las plataformas de los medios sociales virtuales ayudaron a mantener las actividades diarias de los universitarios en la emergencia sanitaria por el COVID 19.
- En la recopilación de información obtenidos tras emplear el instrumento, los medios sociales virtuales fueron medios por la cual el 75% las personas encuestadas lograron considerar indispensables para la socialización ante la crisis sanitaria, dato obtenido en el tabla N° 14. Una de las aplicaciones más influyentes que se adaptó al estilo de vida de los universitarios, es la aplicación de WhatsApp donde en el tabla N° 1 se puede evidenciar con un 76% que es utilizado con mayor frecuencia por lo universitarios para comunicarse con su entorno, del mismo modo la aplicación de Facebook e Instagram son plataformas por donde según los encuestados comparten su quehacer diario o cosas que les gustan mediante imágenes tomadas o descargadas, dicha acción es para llamar la atención de las personas que son parte los contactos. Además, las aplicaciones de Youtube y Tik Tok como partes de reproductores de videos online en el cuadro 13 se señala que tienen un 43% de aceptación por los encuestados seguidos de un 30% reproductores de música online a donde se incluye Spotify considerando también que en la tabla N° 4 los encuestados afirman con 40% que casi siempre utilizan los medios sociales virtuales para su recreación. Con estos datos es evidente que los medios sociales virtuales influyen positivamente en el estilo de vida de los universitarios.
- Las diversas plataformas de los medios sociales virtuales aplicados a lo académico impactaron positivamente, ya que fueron medios por donde los estudiantes universitarios tuvieron que adaptarse y adoptar como un nuevo estilo de vida, según la tabla N° 3, el 41% captó información de Google para aportar a sus clases virtuales, el 29% utilizó la plataforma de videos online de YouTube para poder ver algún video interactivo y de esa forma comprender aún más alguna clase o reforzar sus conocimientos, y, solo el 19% Wikipedia con la intención de reforzar sus

trabajos académicos. Al acostumbrarse a la virtualidad, no solo debían familiarizarse con los medios para su desarrollo académico, sino también para interactuar con sus colegas para algún trabajo académico y de paso poder socializar ante la nueva normalidad que se atraviesa para eso se crearon plataformas de reuniones virtuales, simuladores que reemplazaron a las reuniones físicas, obteniendo así un 48% que utiliza la plataforma de Google Meet, un 25% tiene como preferencia la plataforma de Cisco Webex y un 17% la plataforma de Zoom, datos que se evidencian en la tabla N° 2. al igual que, por obvias razones según los datos obtenidos, los jóvenes universitarios con un 52% manifiestan utilizan los medios sociales virtuales para compartir archivos de trabajos de diversas asignaturas siendo el único medio por el cual muestran evidencias de lo captado o aprendido en las clases virtuales. Por lo tanto, los medios sociales para uso académico fueron indispensables para el desarrollo académico, valga la redundancia, para los jóvenes universitarios quienes fueron sometidos de manera acelerada a una virtualidad que estamos seguros que se mantendrán a lo largo de los tiempos. Por último, también se tiene que mencionar el 63% de los jóvenes universitarios encuestados, en la tabla N° 17 manifiestan que la virtualidad a la cual fueron sometidos de la noche al mañana, sumado a la precariedad de las plataformas y docentes poco capacitados. afectaron a su desempeño académico manteniendo la premisa que lo aprendido en la práctica no se compara a lo aprendido solo en teoría.

- Como ya es de conocimiento los medios sociales virtuales jugaron un rol importante en el los tiempos de pandemia, dando alternativas por donde el cual los jóvenes universitarios puedan adaptarse a la nueva normalidad y tener un nuevo estilo de vida, pero no solo fue por parte de los jóvenes el querer usar un medio social virtual, sino también, fue parte de las propias redes sociales que mejoraban sus aplicaciones, volviéndolos más atractivos, más fáciles de usar, renovándose constante mente adaptándose a sus consumidores y así poder ser tendencia, los datos que se recopiló reflejan lo mencionado. Sobre la salud y atención sanitaria (tabla N° 9, tabla N° 10 y tabla N° 11); donde se consulta si son los medios virtuales por donde se informan sobre alguna enfermedad y su tratamiento, sobre el tipo de actividad física que desempeña en estos tiempos de pandemia, y, por último, porque medios es donde se informan los encuestados de los protocolos establecidos por el estado; con los resultados se puede afirmar que los medios sociales virtuales no solo pasan a formar parte de la proceso académico de los universitarios, sino también por el lado de su salud. También, es de mencionar con referente a las actividades de la vida diaria (tabla N°12) que también los medios

sociales virtuales sirven para poder desempeñar nuestras actividades del día a día y hasta poder adoptar una nueva actividad a nuestras vidas. Por último, como se mencionó en anteriores líneas en cuanto al Ocio (tabla N° 4 y tabla N° 13) van a influenciar positivamente en los jóvenes universitarios previniéndoles de estrés por cargas académicas y hasta por cargas emocionales causadas por la pandemia del COVID19. Con todo lo mencionado, se afirma que los medios sociales virtuales son indispensables porque están hechas para cada faceta y momentos de nuestras vidas.

- Para poder determinar el uso inadecuado que se da a los medios sociales virtuales es primordial saber el tiempo y la importancia que se le emplea, según los datos obtenidos en el cuadro 5, el 53% de los encuestados de 1 a 3 horas diarias, un 36% de 4 a 6 horas diarias y de 6 horas a más un 14%. El uso que se les da será positivo siempre y cuando no perjudique a las actividades que solemos hacer en nuestras vidas como trabajar, estudiar, realizar deporte o socializar con el entorno). Los jóvenes universitarios encuestados tienen conocimientos sobre los riesgos que se corre tener una dependencia virtual (tabla N° 7) un 47% reconoce a la ciberadicción como un problema más cercano y con 27% los problemas emocionales, estas pasan a formar parte de un nuevo estilo de vida, aunque de manera negativa y más aún si es estudiante universitario. Es de preocupación cuando se les da un uso excesivo a las redes sociales porque puede distraer a los jóvenes universitarios de su entorno, interrumpir sus horas de sueño y hasta incluso poder exponerlos a hostigamientos, ser víctimas de la presión de grupo y recibir opiniones irrealistas de otras personas afectando su autoestima y, por último, desobligarse de sus labores académicas. Por lo tanto, el inadecuado uso de los medios sociales virtuales impacta negativamente en los jóvenes universitarios y principalmente es su estilo de vida.

CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS

La redacción de la contrastación de hipótesis se realizará comparando las hipótesis consideradas en la investigación con las conclusiones de un antecedente que más se asemeje, este procedimiento servirá como un informe transparente que posibilitará una lectura activa y crítica.

Cervantes & Chaparro (2021) "Transformaciones en los hábitos de comunicación y sociabilidad a través del incremento del uso de redes socio digitales en tiempos de pandemia". Donde se realizó las siguientes cuatro etapas 1) diseño de la encuesta 2) aplicación de la encuesta a través de formularios Google 3) procesamiento de la

información con SPSS y matriz de contenido 4) descripción de resultados; para lo anterior, se llevó a cabo un diseño de investigación (no experimental) transeccional descriptivo; se planteó como objetivo de identificar las transformaciones dadas en el uso de las TIC a través del consumo de bienes y servicios por parte de los mexicanos durante la pandemia, así como el estudio de configuración de estilo de vida que dichas personas han tenido a partir de las prácticas del confinamiento. (Cervantes & Chaparro, 2021)

Se arribaron a las siguientes conclusiones:

- La situación mundial de la pandemia ha sido muy complicada para todos debido a que fue precipitada sacudió los procesos sociales que se tenían. Gracias a las RSD se ha permitido la comunicación para poder efectuar varias actividades y tratar de continuar con las actividades diarias, nos hemos tenido que adaptar utilizando al internet como una herramienta que posibilita cumplir con las exigencias sanitarias y continuar en gran medida con la mayoría de las actividades que se realizan previo a la pandemia. De este modo, hemos establecido que las TIC son todos los dispositivos que permiten crear, guardar, compartir y difundir contenido entre diferentes sistemas de información con el fin de posibilitar la comunicación y cooperación entre diversos entes individuales o colectivos / organizacionales y que las RSD, a su vez, quedan insertas dentro de las TIC, permitiendo una continua interacción entre sujetos individuales o grupales con diversos fines, ya sea adquirir servicios, productos, información, entretenimiento, entre otros.
- Con los resultados propios, podemos deducir que los hábitos están cambiando, que se están modificando los estilos de vida de las personas y que las TIC en la pandemia han jugado un papel esencial. Por ejemplo, la teleeducación que se están dando en escuelas públicas de México complementada con diversos chats de mensajería considerados a diferencia de las escuelas privadas mexicanas que utilizan las plataformas virtuales o RSD (zoom y Skype) para impartir sus clases complementadas de igual manera con chats de mensajería.
- Para finalizar, los datos en el aumento de uso de las RSD refuerzan que la población ha tenido que adaptar sus hábitos a la tecnología convirtiéndose en un estilo de vida durante la pandemia, lo cual podría modificar diversas actividades en la postpandemia permitiéndonos encontrar cerca escenarios mixtos (presenciales y combinados con virtuales). Estos deben desarrollar nuevos métodos y continuar renovando las formas tradicionales de los procesos

educativos, organizacionales y sociales. Las RSD están ahí, cada una tiene distintas características y atiende a diferentes fines, es nuestra responsabilidad adaptarlas para que respondan a diversas necesidades y objetivos.

Por lo tanto, la hipótesis planteada coincide con el trabajo de investigación referenciada, contiene datos que validan la suposición, por lo tanto, se puede señalar que Los medios sociales virtuales si influyeron significativamente en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el periodo de la pandemia del COVID 19, 2020 – 2021.

CONCLUSIONES

1. Como señalaba Aristóteles, “el hombre es un ser social por naturaleza”, este autor con esa frase explica que los hombres siempre estarán acostumbrados a convivir e interactuar con su sociedad y de esa forma poder desarrollarse para satisfacer sus necesidades. Añadiendo lo citado a la investigación, los medios sociales virtuales fueron los medios por donde las personas podían interactuar y satisfacer sus necesidades ante un aislamiento social que evitaba la propagación de la COVID 19.
2. El uso que se le daba a los medios sociales virtuales en la pre pandemia era principalmente de forma lúdica, las personas hacían uso de esta tecnología como medio comunicativo entre amigos y familiares, aunque no como algo indispensable, también, era un medio por el cual se podría encontrar cierta relajación y se podía compartir y ver ciertos contenidos relevantes; con el uso académico, las plataformas o medios virtuales eran muy precarios y limitados, en su mayoría solo se podía acopiar datos para una investigación para después presentar a algún docentes ya sea físico o por medio del correo, por el lado de los docentes, su metodología estaba más acostumbrado a la educación tradicional, con folletos impresos o con escribir en una pizarra. Toda esta situación dio un giro drástico como consecuencia de la pandemia por el COVID 19, los medios sociales virtuales pasaron hacer primordiales para poder lidiar con la emergencia sanitaria, para que la sociedad siga en contacto con su entorno de forma virtual y que se adapte a una nueva normalidad.
3. En lo académico, las redes sociales fueron fundamentales para que los docentes y estudiantes pueden tener una comunicación fluida y un dinamismo para el aprendizaje y enseñanza con diversas herramientas educativas para usar ya sea el alumno o el docente, la emergencia sanitaria adentro a todos los universitarios a una nueva normalidad digital y a adoptar nuevos estilos de vida. Aunque hay que resaltar que había docentes y plataformas desactualizadas implantadas por las universidades que aun inicio hizo complicado el poder entender las clases y el sistema digital educativo. Por último, tanto docentes como estudiantes pese a estar adentrándose a una nueva era digital extrañaban el dinamismo que forman parte sus estilos de vida antes de la pandemia, por lo tanto, los jóvenes universitarios añoraban la convivencia con su círculo social.
4. El tiempo que duro pandemia por el COVID19, no serán buenos tiempos, sin embargo, es el punto absoluto del cual surgió la era digital que paso a formar parte de un nuevo estilo de vida que la comunidad joven universitaria necesitaba,

consiguiendo así cada vez más aliados tecnológicos que con el uso y las necesidades que se tenía, las plataformas estaban en constante actualización para así poder dar la mejor experiencia y convertirse en favoritos de sus consumidores. Factores como el aumento de velocidades de internet, geolocalizaciones, videollamadas, plataformas para estudiar; escuchar música, ver videos graciosos; etc., fueron indispensables para que la sociedad en conjunto lo integre a su uso cotidiano.

5. Queda claro que todos los medios sociales virtuales son herramientas de apoyo, a pesar que nos encontramos en una etapa post pandemia y ya nadie se encuentra aislado siguen siendo de uso cotidiano, pero, así como existen ventajas estupendas de las plataformas, existen desventajas, los medios sociales virtuales al ser plataformas abiertas a todo público no faltan los usuarios que difunden información falsa, en tiempos de pandemia solían compartir tratamientos caseros, no recomendado por lo médicos, para prevenir el contagio, hasta incluso compartían información falsa respecto a las vacunas contra el COVID 19. En definitiva, los medios sociales virtuales se adaptarán de manera positiva o negativa al estilo de vida de los universitarios dependiendo de la forma en como la usan.
6. Otros factores negativos de los medios sociales virtuales podemos evidenciarlos en el tiempo del aislamiento social cuando los usuarios que abusaban del uso de los medios sociales virtuales pasaban a depender de ellas afectando su estilo de vida, se aislaban más de lo que ya la situación de la pandemia les puso, el hecho de estar al contacto visual con las pantallas generaban desgaste visual, además de la degeneración psicológica por la baja autoestima y problemas físicos por la vida sedentaria que adoptaron. Como todo contenido de los medios sociales virtuales son llamativos e innovadores siempre correremos el riesgo de toparnos con páginas, enlaces o mejor dicho contenido mal intencionado y si no tenemos un autocontrol sobre el uso que le damos a las plataformas estas terminarían afectando nuestro estilo de vida y a su vez afectaría la relación con el entorno social.

SUGERENCIAS

1. Como primera sugerencia sería fomentar en las universidades talleres que brinden una educación referida a la importancia de organizar los tiempos de manera equilibrada y efectiva con el uso de los medios sociales virtuales y el quehacer diario en su vida cotidiana, como aumentar su calidad de sueño, la concentración en clases, estudiar interrumpidamente, el hacer ejercicios, y la interacción social. Esto implicaría que los jóvenes establezcan tiempos en las que se resistan a utilizar los dispositivos móviles y se enfoquen a otras actividades que impulsarían la propia universidad, aquel hecho impactaría de forma positiva en el desarrollo del estilo de vida de los jóvenes universitarios.
2. Por otro lado, también se sugeriría la implementación de capacitaciones donde permita a los universitarios el poder identificar contenido como imágenes, enlaces maliciosos e información falsa en las plataformas, de la misma forma, el poder brindar conocimientos sobre la privacidad y la seguridad en línea. De esta forma se lograría empoderar a los jóvenes con habilidades analíticas y adopten prácticas de uso seguro en línea, de esa forma, se mantengan protegidos y puedan discernir toda la información que encuentren en los medios sociales virtuales con una visión informada y menos influenciada por los contenidos manipulativos e inseguros.
3. Un recurso muy importante que puede brindar las universidades es el apoyo hacia la salud mental de los estudiantes, un asesoramiento psicológico que este dirigido con el uso excesivo e impulsivo de los medios sociales virtuales. Al brindar este apoyo a los estudiantes se les proporcionaría alternativas eficaces para que manejen la ansiedad, el estrés y entre otros aspectos emocionales que sean afectados por el abuso en la interacción en línea. También, se crearían campañas de salud visual con actividades lúdicas que involucren no solo a los estudiantes, sino también a los docentes y personal administrativo de aquella casa de estudios, ya que el uso intensivo hacia los medios sociales virtuales que pueden afectar su calidad de vida no solo lo pueden dar los jóvenes universitarios.
4. Fomentar el uso de los medios sociales virtuales para impulsar la enseñanza y aprendizaje por parte de los mismos jóvenes universitarios por las diversas plataformas digitales que dan uso llegaría hacer una estrategia valiosa, logrando así fomentar el uso adecuado, constructivo y saludable de las diversas plataformas. Se promovería la participación activa y el intercambio de información e ideas, mejorando la experiencia educativa universitaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, D., y Said, E. (2010). Identidad y subjetividad en las Redes Sociales Virtuales: caso de Facebook. *Zona próxima* 12. Enero-junio, 190-207. Recuperado de http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/853/Resumenes/85316155013_Abstract_2.pdf.
- Aguirre, J. (2014). La Web al poder. La emergencia de la ciudadanía en Internet y sus influencias en el Estado. *Telos*. 99. *Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*. Octubre 2014-enero 2015. 35-44.
- Alarcón del Amo, M. (2011). *Adopción de las Redes Sociales Virtuales: un enfoque transcultural. Tesis doctoral*. La Mancha: Departamento de Administración de Empresas. Área de Comercialización e Investigación de Mercados. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Alexa. *The Web Information Company*. (2014). Recuperado de Top Sites. The Top 500 Sites on The Web.: <http://www.alexa.com>.
- Alonso, S. y Alonso, M. (2014). Las redes sociales en las universidades españolas. *Revistas de Comunicación Vivat Academia*. 126. 54-62. Recuperado de [file://localhost/DOI/ http://dx.doi.org/10.15178:va.2014.126.54-62](file://localhost/DOI/http://dx.doi.org/10.15178:va.2014.126.54-62) !
- Arévalo, D. (13 de 02 de 2023). *Repositorio Universidad Santander*. Obtenido de USO DE LAS REDES SOCIALES Y LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN: <chrome-extension://efaidnbmninnibpcjpcglclefindmkaj/https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/33f0df84-4ba3-4b09-983b-8739dbdf12cc/content>
- Argentina, G. (2020). Aislamiento social, preventivo y obligatorio | Argentina.gob.ar. *Coronavirus COVIS - 19, Información y Recomendaciones Del Ministerio de Salud*. <https://www.argentina.gob.ar/coronavirus/aislamiento>
- Asociación Peruana de Empresas de Seguros (APESEG). (2020, March 27). *¿Qué implica el aislamiento social? – APESEG*. <https://www.apeseg.org.pe/2020/03/que-implica-el-aislamiento-social/>
- BBC News Mundo. (2020, February 26). *Coronavirus: Brasil confirma el primer caso en América Latina - BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-51641436>
- Bringué, X., & Sádaba, C. (2008). *LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN IBEROAMÉRICA*. España: Ariel, S.A y Fundación Telefónica.
- Brunner, J. (2000). *LA EDUCACIÓN AL ENCUENTRO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS*. Obtenido de Academia. edu: https://www.academia.edu/12783044/Libro_de_Brunner_La_educ_y_las_nuevas_tecn
- Buey, S. (2020). *Definición y características de salud y enfermedad*. España: Área Recursos Educativos Digitales (INTEF).
- Cascón, J. (2019). *whatsapp*. <https://www.frikipandi.com/etiquetas/whatsapp/>

- CENOC. (s.f.). *CENTRO NACIONAL DE ORGANIZACIONES DE LA COMUNIDAD*. Obtenido de Incidencia e Impacto Social: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/3.3incidencia_e_impacto_social.pdf
- Cervantes, R., & Chaparro, P. (27 de 02 de 2021). *Universidad Autónoma de Chihuahua*. Obtenido de Transformaciones en los hábitos de comunicación y sociabilidad a través del incremento del uso de redes sociodigitales en tiempos de pandemia: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/107676/AMBITO_52_03.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Crovi, D. (2009). Redes Sociales: Redes sociales. *Socialesredess.Blogspot.Com*, abril. <https://www.rdstation.com/mx/redes-sociales/>
- Cortés, R. (2014) Interacción en Redes Sociales Virtuales entre estudiantes de Licenciatura. Una aproximación con fines pedagógicos. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*. 1(julio-diciembre). Disponible en: Cortés, R. (2015). Uso y consumo de Redes Sociales Virtuales entre universitarios. Un acercamiento a los hábitos de multitarea. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*. 2. Enero-junio. Disponible en: <http://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/258>
- Cortés, R. y Canto, P. (2013) Usos de la red social Facebook entre estudiantes universitarios. *Tecnologías y aprendizaje. Avances en Iberoamérica*. México: Universidad Tecnológica de Cancún y Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de <http://ccita2013.utcancun.edu.mx/descargas/LibroUTVol1.pdf>
- Freddy Cardenas. (2020, March 10). *¡Se eleva a 11! Confirman dos casos de coronavirus en Huánuco – UCI*. <https://uci.pe/2020/03/10/se-eleva-a-11-confirman-dos-casos-de-coronavirus-en-huanuco/>
- Gardey, A. (2014). *Definición de Messenger*. <https://definicion.de/messenger/>
- Gobierno del Perú. (2020, July 2). *¿Qué es el aislamiento social obligatorio y la inmovilización social obligatoria?* Plataforma Digital Única Del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/8789-presidencia-del-consejo-de-ministros-que-es-el-aislamiento-social-obligatorio-y-la-inmovilizacion-social-obligatoria>
- INEI, I. N. (3 de Marzo de 2017). *Perú - Encuesta Nacional de Hogares sobre Condiciones de Vida y Pobreza 2011*. Obtenido de INEI: http://webinei.inei.gob.pe/anda_inei/index.php/catalog/369#page=sampling&tab=related-materials
- JOSÉ M. FERNÁNDEZ-RÚA -. (2020, March 19). *COVID-19: Científicos confirman que su origen es natural - BiotechMN*. Biotech. <https://biotechmagazineandnews.com/covid-19-cientificos-confirman-que-su-origen-es-natural/>
- Ministerio de Salud. (2020a). *Coronavirus en el Perú: casos confirmados | Gobierno del Perú*. Ministerio de Salud. <https://www.gob.pe/8662-coronavirus-en-el-peru-casos-confirmados>
- Ministerio de Salud. (2020b, March 15). *Ministerio de Salud en Twitter: Reporte | Esta es la situación del coronavirus en Perú hasta las 20:00 horas del 11 de marzo*. https://twitter.com/Minsa_Peru/status/1239264360549224449?ref_src=twsrc%5

Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1239264360549224449&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.tvperu.gob.pe%2Fnoticias%2Fnacionales%2F-covid-19-ya-son-71-los-casos-confirmados-en-peru

- MINSA. (2020). *Aislamiento social - DIRIS LIMA CENTRO*. AISLAMIENTO SOCIAL. <https://dirislimacentro.gob.pe/aislamiento-social/>
- Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2020). *OPAS/OMS BIREME - Las redes sociales y COVID-19: la contribución de BIREME*. OPS. https://www.paho.org/bireme/index.php?option=com_content&view=article&id=479:redes-sociais-e-covid-19-a-contribuicao-da-bireme&Itemid=183&lang=es
- Otero, E. (2020, July 7). *Qué es Messenger y para qué sirve*. <https://www.malavida.com/es/soft/facebook-messenger/android/q/que-es-facebook-messenger.html#gref>
- Ponce, I. (2012, April 17). *Redes Sociales / Observatorio Tecnológico*. MONOGRÁFICO: Redes Sociales, INTERNET Web 2.0. <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/internet/web-20/1043-redes-sociales?showall=1>
- Romain Risoan. (2006). *Red Romain Risoan. (2006). Redes sociales: comprender y dominar las nuevas herramientas de comunicación - Romain Risoan - Google Libros*. [https://books.google.com.pe/books?id=qWsh8j1hailC&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Romain+Risoan%22&hl=es&sa=X&ved=\(p.25,31,34\).](https://books.google.com.pe/books?id=qWsh8j1hailC&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Romain+Risoan%22&hl=es&sa=X&ved=(p.25,31,34).) https://books.google.com.pe/books?id=qWsh8j1hailC&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Romain+Risoan%22&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiv6_61x-jpAhWBdd8KHf66Ds8Q6AEIJAA#v=onepage&q&f=false
- Santander. (23 de Setiembre de 2020). *Banco Santander*. Obtenido de El metaverso.
- Santiago, I. (2020, June 7). *Qué Es YOUTUBE, Para Qué Sirve y Cómo Funciona ?* <https://ignaciosantiago.com/youtube-que-es-como-funciona/>
- We Are Social. (2020). *Digital 2020: el uso de las redes sociales abarca casi la mitad de la población mundial*. We Are Social. <https://wearesocial.com/es/blog/2020/01/digital-2020-el-uso-de-las-redes-sociales-abarca-casi-la-mitad-de-la-poblacion-mundial#>
- Westreicher, G. (2021). *Economipedia.edu*. Obtenido de La digitalización: <https://economipedia.com/definiciones/digitalizacion.html>
- Wimmer R., y Dominick, J. (2001). *Introducción a la investigación en medios masivos de comunicación*. México: International Thomson Editores.
- Winocur, R. (2001). Redes virtuales y comunidades de internautas: nuevos núcleos de sociabilidad y reorganización de la esfera pública. *Perfiles latinoamericanos*. 18. Junio.
- Winocur, R. (2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*. 68(3). Julio-septiembre. 551-580

ANEXOS

ANEXO N° 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA: "LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES Y EL ESTILO DE VIDA DE LOS JOVENES UNIVERSITARIOS. HUANUCO 2020 - 2021"						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGIA		
				MÉTODO	TÉCNICA	MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo influenciaron los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en la ciudad de Huánuco durante el escenario de la pandemia COVID 19?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>¿Cuáles son las redes sociales virtuales que más prefieren los jóvenes universitarios de la ciudad de Huánuco y que influyen en su estilo de vida en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021?</p> <p>¿En qué medida los medios sociales virtuales influyen en los fines académicos de los jóvenes universitarios en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021?</p> <p>¿Cuáles son los aspectos que se</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el escenario de la pandemia del COVID 19.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Analizar las preferencias de las redes sociales virtuales de los jóvenes universitarios de la ciudad de Huánuco y que influyen en su estilo de vida en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021</p> <p>Determinar la influencia de los medios de interacción virtual en el uso académico que le dan los jóvenes universitarios en el marco de la pandemia por el COVID 19, Huánuco 2020 - 2021</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>Los medios sociales virtuales influyen positivamente en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el periodo de la pandemia del COVID 19, 2020 - 2021.</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICA</p> <p>Las redes sociales virtuales WhatsApp, Facebook, Youtube, Tik Tok, Spotify son los que más influyen en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el marco de la pandemia COVID 19 Huánuco 2020 - 2021</p> <p>Los medios sociales virtuales utilizados influyen en los fines académicos de los jóvenes en el marco de la pandemia por el COVID 19 Huánuco 2020 - 2021</p> <p>Con la pandemia desarrollada entre los</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Medios sociales virtuales</p> <p>Redes sociales virtuales</p> <p>Medios de interacción virtual para el uso académico</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Estilos de vida</p> <p>Problemas sociales a causa de la pandemia</p> <p>Condición socioeconómica para el acceso de conexión a internet</p>	<p>Nivel de Investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descriptiva <p>Tipo de Investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No aplicada y Básica <p>Diseño de Investigación:</p> <p>Esta investigación usó el diseño utilizado transversal correlacional y será no experimental.</p> <p>$x \leftrightarrow y$</p> <p>$r_{xy} \neq 0$</p> <p>Donde:</p> <p>X = variable: Medios Sociales Virtuales</p> <p>Y = variable: Estilo de Vida</p> <p>\leftrightarrow = relación entre las dos variables</p> <p>Método de Análisis y Contratación de Hipótesis:</p> <p>La sustracción científica se realizó usando reglas del método dialectico, lo</p>	<p>a) Técnica de recolección de datos:</p> <p>Encuesta:</p> <p>Se aplicó una encuesta a los jóvenes universitarios de la UNHEVAL de la ciudad de Huánuco, según muestra seleccionada, utilizando como instrumento el cuestionario.</p> <p>b) Técnicas de procesamiento de Datos:</p> <p>Procesamiento de datos Cuantitativos:</p> <p>Los datos obtenidos se procesaron y se colocaron en cuadros de frecuencia posterior a la tabulación de la misma, se usarán programas que</p>	<p>La muestra utilizada es la probabilística; se usará la fórmula estadística de poblaciones finitas que determinara el tamaño que tiene la muestra.</p> $n = \frac{z^2 p q N}{E^2 (N - 1) z^2 p q}$ <p>Donde:</p> <p>$n = ?$ $q = 0,5$ $N = 7593$ $E = 0,05$ $p = 0,5$ $z = 1.96$</p> $\frac{1.96^2 (0.5)(0.5) 7593}{0.05^2 (7593 - 1) 1.96^2 (0.5)}$ $\frac{3.8416 (0.25) 7593}{0.0025 (7592) 3.8416 (0.25)}$ $\frac{7593}{0.0025 (7592)}$ $\frac{7593}{18.98}$ <p>204</p> <p>Entonces reemplazando valores y operacionalizando, tenemos una muestra de</p>

<p>adaptan al estilo de vida de los jóvenes universitarios, como consecuencia del confinamiento, en el escenario del COVID 19, Huánuco 2020 - 2021?</p> <p>¿Cómo afecta el uso inadecuado de los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el escenario del COVID 19, Huánuco 2020 - 2021?</p>	<p>Identificar los aspectos que se adaptan en el estilo de vida de los jóvenes universitarios, como consecuencia del confinamiento, en el escenario del COVID 19, Huánuco 2020 – 2021</p> <p>Identificar la influencia del uso inadecuado de los medios sociales virtuales en el estilo de vida de los jóvenes universitarios en el escenario del COVID 19, Huánuco 2020 - 2021</p>	<p>años 2020 – 2021, se pudieron evidenciar aspectos que se adaptan al estilo de vida en los jóvenes universitarios de Huánuco, como la salud, ocio, actividades de la vida diaria y la atención sanitaria.</p> <p>Durante los años 2020 – 2021, a causa de la pandemia, el uso inadecuado de los medios sociales virtuales, ha producido la dependencia virtual, la ansiedad y el aislamiento social, conductas que influyen en el estilo de vida de los jóvenes universitarios de la ciudad de Huánuco.</p>		<p>que caracteriza al método en mención es que llega a considerar los fenómenos sociales e históricos que se encuentran en continuo cambio o dinamismo. Aplicándolo a esta investigación, se llega a afirmar que los fenómenos que desarrollan en la realidad son regidos por las leyes de dialéctica y están sujetas a evoluciones, desarrollo y contradicciones. Por ello, se sugiere que los fenómenos que se dan en la realidad sean investigados en su relación con los otros existentes y en su constante cambio, ya que ninguno de ellos está aislado.</p> <p>Ante lo sustentado, los resultados recopilados son confrontados ante la hipótesis general y las específicas, al igual que con el marco teórico, así podremos determinar si se prueban las hipótesis H_i, H_a o H_o.</p>	<p>ayudaran al procesamiento estadístico como Word y Excel.</p> <p>Presentación de datos:</p> <p>Lo obtenido será presentado en cuadros que estarán individualmente interpretados y se adjuntará una representación de los datos en gráficos estadísticos. También se añadirá evidencias fotográficas.</p>	<p>400 estudiantes de la UNHEVAL.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------

ANEXO N° 2



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO – PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Ramos Contreras, Anghela Milagros Identificado con DNI. N°
72556800 consiento participar en la investigación “LOS MEDIOS SOCIALES
VIRTUALES Y LOS ESTILOS DE VIDA”, admito haber sido informado (a) de los
objetivos de la presente investigación por lo cual accedo a la presente encuesta
y a que el investigador utilice la información con los fines que crean conveniente.
Firmo la presente para dar fe de mi testimonio.

Huánuco 10 / 07 / 2023

FIRMA

ANEXO N° 3

CUESTIONARIO SOBRE LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES Y EL ESTILO DE VIDA DE LOS JOVENES UNIVERSITARIOS.

Joven estudiante, el presente cuestionario tiene como objetivo describir el tipo de uso que le da a medios sociales virtuales y como esta influye en el estilo de vida de los jóvenes universitarios de la UNHEVAL. Por lo que solicitamos su participación, desarrollando cada pregunta de manera objetiva y veraz. Los resultados son utilizados con fines de estudio, es de carácter anónimo y confidencial, ya que los resultados serán manejados solo para la investigación. Agradezco anticipadamente su valiosa colaboración.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente y con atención responde a las preguntas a continuación, tómese el tiempo que considere necesario y luego marque con un aspa (x) la respuesta que Ud. considere.

1. ¿Qué redes sociales virtuales utilizas con frecuencia ante la situación de la pandemia para comunicarte con tu entorno?

Facebook () WhatsApp () Google Meet () Messenger () Instagram () Otros ()

2. ¿Qué medios sociales virtuales utilizas con frecuencia para interactuar con tus compañeros ante un trabajo académico?

Google Meet () Cisco Webex () Zoom () Videollamada Whatthssap () Otros ()

3. ¿Qué medios sociales virtuales utilizas para captar información de tus cursos mediante las clases virtuales?

Wikipedia () Google Classroom () Youtube () Telegram () Otros ()

4. ¿Utilizas los medios sociales virtuales para tu recreación?

Siempre () casi siempre () a veces () nunca ()

5. ¿Cuánto tiempo dedica usted a utilizar los medios sociales virtuales?

1 a 3 horas () 4 a 6 horas () 6 a más horas ()

6. ¿Utilizas la red social virtual como medio para poder compartir archivos de las tareas de las asignaturas?

Siempre () casi siempre () a veces () nunca ()

7. ¿Qué complicaciones cree usted que originaría el exceso del uso de los medios sociales virtuales?

Problemas físicos () problemas emocionales () ciberadicción () otros ()

8. ¿Qué tipo de conexión utilizas para acceder a los medios sociales virtuales?

Wifi () cableado internet () datos móviles ()

11. ¿Utilizas los medios sociales virtuales para informarte sobre la pandemia y los protocolos establecidos?

Siempre () casi siempre () A veces () casi nunca () nunca ()

12. ¿Utilizas los medios sociales virtuales para informarte sobre algunas enfermedades comunes y tratarte?

Siempre () casi siempre () A veces () casi nunca () nunca ()

13. ¿Ante la situación de la pandemia los medios sociales virtuales te ayudaron a mantener tus actividades del día a día?

Siempre () casi siempre () A veces () casi nunca () nunca ()

14. ¿Qué medios sociales virtuales utilizas con frecuencia para distraerte?

Reproductor de videos online () Reproductores de música online () juegos en línea () no utilizo ()

15. ¿Crees que las redes sociales fueron indispensables para socializar ante la crisis sanitaria?

Si () No () NO/NS ()

16. ¿De que forma crees que los medios sociales contribuyeron a la sociedad?

Mostrando la realidad de los más vulnerables () control sanitario () información verídica de la pandemia () mayor participación social () Otros ()

17. ¿Tú desempeño académico se vio afectado por la virtualidad ante la pandemia?

Si () No () NO/NS ()

18. ¿De qué manera se mantuvo la economía en tu hogar durante la pandemia?

Ahorros () negocio virtual () trabajo remoto () trabajo presencial () Otro ()

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ANEXO N° 4



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"
UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN" HUÁNUCO
 LICENCIADA CON RESOLUCION DE CONSEJO DIRECTIVO N° 099-2019-SUNEDU/CD
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
 DECANATO

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, distrito de Pillco Marca del viernes 06 de octubre de 2023, a horas 10.00 a.m., en cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos, se reunieron de manera presencial, los miembros integrantes del Jurado examinador de la Sustentación de Tesis denominada "LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES Y EL ESTILO DE VIDA DE LOS JOVENES UNIVERSITARIOS, HUÁNUCO 2020-2021", presentado por el bachiller en Sociología Nilton Lee RUIZ DIONISIO, aprobado con Resolución 304-2023-UNHEVAL-FCS-D de fecha 07 de setiembre de 2023, procediendo a dar inicio el acto de sustentación para obtener el Título Profesional de licenciado en SOCIOLOGÍA, siendo los Miembros del Jurado Calificador los siguientes docentes:

Dr. Pedro Pablo SAQUICORAY AVILA	PRESIDENTE
Mg. Glizet Teresa DOMINGUEZ MONTALVO	SECRETARIO
Dr. Melchor Guillermo VICENTE MALLQUI	VOCAL
Mg. Isabel DAVILA CARDENAS	ACCESITARIO

Que, con Resolución Virtual N° 046-2023-UNHEVAL-FCS-D de fecha 04 de marzo de 2023, se nombró asesor de tesis al Dr. Mario Salomón Aguilar Pari del bachiller en Sociología Nilton Lee RUIZ DIONISIO.

El acto de sustentación se dio inicio a las 10.00 a.m. del día 06 de octubre del dos mil veintitrés. Este proceso se da en base al Reglamento de Grados y Títulos, vigente para la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

Se concluyó dicho proceso y en base al Reglamento de Grados y Títulos, del Bachiller en Sociología Nilton Lee RUIZ DIONISIO, obtuvo el siguiente calificativo:

APROBADO (S) CON EL CALIFICATIVO:

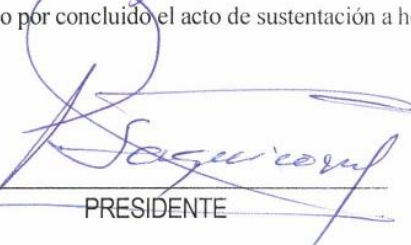
17 (Diecisiete)

DESAPROBADO (S) CON EL CALIFICATIVO:

El bachiller en Sociología Nilton Lee RUIZ DIONISIO obtuvo el resultado cualitativo siguiente:

Muy bueno

Se dio por concluido el acto de sustentación a horas: _____ a.m. en fe de lo cual firmamos.


 PRESIDENTE


 SECRETARIO (A)


 VOCAL

ANEXO N° 5

**UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"***Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 099-2019-SUNEDU/CD***Constancia de Originalidad****CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD N° 38 SOFTWARE ANTIPLAGIO**
TURNITIN-EPCCS/FCS-UNHEVAL.

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales, Escuela Profesional de Sociología, emite la presente constancia de Antiplagio, aplicando el Software TURNITIN, la cual reporta un 16 % de originalidad, correspondiente al interesado **Nilton Lee Ruiz Dionisio**. De la tesis "**LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES Y EL ESTILO DE VIDA DE LOS JOVENES UNIVERSITARIOS. HUÁNUCO 2020 - 2021**", considerado como asesor al **Dr. Mario Salomón Aguilar Pari**.

DECLARANDO (APTO)

Se expide la presente, para los trámites pertinentes

Pillco Marca, 03 de octubre 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'MALLQUI', enclosed within a hand-drawn oval.

Dr. Melchor Guillermo Vicente Mallqui.
Director de la Unidad de Investigación -FCS
UNHEVAL.

ANEXO N° 6

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES Y EL ESTILO DE VIDA DE LOS JOVENES UNIVERSITARIOS. HUÁNUCO 2020 - 2021

AUTOR

RUIZ DIONISIO Nilton Lee

RECUENTO DE PALABRAS

28179 Words

RECUENTO DE CARACTERES

153117 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

118 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

400.2KB

FECHA DE ENTREGA

Oct 3, 2023 8:48 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 3, 2023 8:50 AM GMT-5**● 16% de similitud general**

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

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

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

ANEXO N° 7



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL**

1. Autorización de Publicación: *(Marque con una "X")*

Pregrado	X	Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría		Doctorado	
-----------------	---	-----------------------------	--	------------------	----------	--	-----------	--

Pregrado *(tal y como está registrado en SUNEDU)*

Facultad	CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional	SOCIOLOGÍA
Carrera Profesional	SOCIOLOGÍA
Grado que otorga	BACHILLER EN SOCIOLOGÍA
Título que otorga	TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA

Segunda especialidad *(tal y como está registrado en SUNEDU)*

Facultad	-----
Nombre del programa	-----
Título que Otorga	-----

Posgrado *(tal y como está registrado en SUNEDU)*

Nombre del Programa de estudio	-----
Grado que otorga	-----

2. Datos del Autor(es): *(Ingrese todos los datos requeridos completos)*

Apellidos y Nombres:	RUIZ DIONISIO, NILTON LEE						
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.	Nro. de Celular:	922691124
Nro. de Documento:	75007632				Correo Electrónico:	niltonruiz977@gmail.com	

Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.	Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:		

Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.	Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: *(Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)*

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: <i>(marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)</i>	SI	X	NO				
Apellidos y Nombres:	AGUILAR PARI, MARIO SALOMON			ORCID ID:	https://orcid.org/ 0000-0002-8698-560X		
Tipo de Documento:	DNI	x	Pasaporte		C.E.	Nro. de documento:	29379947

4. Datos del Jurado calificador: *(Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)*

Presidente:	SAQUICORAY AVILA, PEDRO PABLO
Secretario:	DOMINGUEZ MONTALVO, GLIZET TERESA
Vocal:	VICENTE MALLQUI, MELCHOR GUILLERMO
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	DAVILA CARDENAS, ISABEL


5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
"LOS MEDIOS SOCIALES VIRTULES Y EL ESTILO DE VIDA DE LOS JOVENES UNIVERSITARIOS, HUÁNUCO 2020 – 2021"
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)		2023	
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	MEDIOS SOCIALES VIRTULES	ESTILO DE VIDA	JOVENES UNIVERSITARIOS
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):			SI x NO
Información de la Agencia Patrocinadora:	Financiamiento de proyectos - Universidad Nacional Hermilio Valdizan		

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

DIRECCIÓN DE
INVESTIGACIÓN



1. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente, Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	RUIZ DIONISIO NILTON LEE		Huella Digital
DNI:	75007632		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 10 DE OCTUBRE DEL 2023			

Nota:

- No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.

ANEXO N° 8**DECLARACIÓN JURADA**

Yo Nilton Lee RUIZ DIONISIO, identificado con: (DNI) N° 75007632, con domicilio en el Av. Esteban Pavletich MZ A3 Lote 4, distrito de Amarilis provincia de Huánuco, departamento de: Huánuco aspirante al Título Profesional correspondiente al programa de la Escuela Profesional de Sociología.

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES Y EL ESTILO DE VIDA DE LOS JOVENES UNIVERSITARIOS, HUÁNUCO 2020-2021" fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema de antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 10 de Octubre del 2023.

FIRMA



Nombres y apellidos

Nilton Lee Ruiz Dionisio



ANEXO N° 9: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
HUÁNUCO – PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR JUECES



“LOS MEDIOS SOCIALES VIRTUALES Y EL ESTILO DE VIDA DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS. HUÁNUCO 2020 - 2021”

Bach. Soc. NILTON LEE RUIZ DIONISIO

Nombre del experto: Pedro Pablo Saquicoray Avila Especialidad: Licenciado en Sociología. Doctor en Ciencias Económicas y Sociales.

“Calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

CATEGORÍA	ITEMS	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	3			
	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este	3			
	El ítem es relativamente importante	4			
	El ítem es muy relevante y debe ser incluido	3			
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión		3		
	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión		4		

dimensión o indicador que están midiendo.	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo		3		
	El ítem tiene relación lógica con la dimensión		4		
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión			1	
	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total			1	
	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente			1	
	Los ítems son suficientes			1	
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.	El ítem no es claro				1
	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos				1
	Se requiere una modificación muy específica de algunos términos de ítem.				1
	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada				4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X)

En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ()

Firma