

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
GEOGRÁFICAS**

**CARRERA PROFESIONAL DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
GEOGRÁFICAS**



---

**LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURCOREANA Y LA IDENTIDAD  
REGIONAL DE HUÁNUCO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CÉSAR VALLEJO” – AMARILIS 2022.**

---

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Educación, cultura, valores y comunidad

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
GEOGRÁFICAS**

**TESISTAS:**

Cecilio Geronimo, Michell

Mariano Modesto, Jean Piert

**ASESOR:**

Mg. Zevallos Fretel, Julio Edwin

**HUÁNUCO – PERÚ**

2023

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a mis abnegados y queridos abuelos; Albertina y Gomercindo, quienes siempre me apoyaron incondicionalmente en todo el trayecto de mi formación profesional y más que abuelos les considero como padres biológicos. Asimismo, a mi tía y su esposo; Naida y José, quienes estuvieron y están al pendiente de mí. Realmente me faltan palabras para agradecerlos.

**Cecilio Geronimo Michell**

A mi padre Leoncio y madre Donatila, por sus constantes apoyos morales durante todo el proceso de mi formación profesional en esta carrera, a mi madrina Guillerma por irradiarme motivación y el deseo de superación como persona. Finalmente, a mis hermanos Michel y Paul, por los propósitos a cumplir.

**Mariano Modesto Jean Piert**

## AGRADECIMIENTO

Manifestamos nuestro reconocimiento a los profesores del proyecto formativo denominado “Desarrollando la prospectiva histórica del Perú y el mundo”; Dr. Ido Lugo Villegas y Dr. Nicéforo Bustamante Paulino, de la Escuela Profesional Ciencias Histórico Sociales Geográficas de la Facultad de Ciencias de la Educación – UNHEVAL, quienes nos guiaron en la elaboración y desarrollo de la presente investigación.

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento al docente asesor de la tesis, Mg. Julio Edwin Zevallos Fretel, de la Escuela Profesional Ciencias Histórico Sociales Geográficas de la Facultad de Ciencias de la Educación – UNHEVAL, por su orientación brindada desde la elaboración del proyecto hasta el desarrollo de la investigación.

De la misma manera, demostramos nuestra gratitud a los docentes; Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez, Mg. Raúl Aliaga Camarena y Mg. Mihay Rojas Orihuela, quienes fueron los jueces expertos que validaron el instrumento de investigación.

Finalmente, agradecemos al director de la I. E. “Cesar Vallejo” – Amarilis, por permitirnos la aplicación del cuestionario, asimismo, a los docentes y estudiantes del 4to año de secundaria.

## RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco. Se desarrolló bajo los lineamientos metodológicos de una investigación básica o pura, nivel correlacional y diseño no experimental transeccional correlacional. La población estuvo conformada de 805 estudiantes del nivel secundario, de las cuales para la muestra se tomó 136 estudiantes del 4to grado de secundaria de I. E. Cesar Vallejo, y el tipo de muestreo fue no probabilístico a criterio. Para ello se utilizó los métodos; analítico, sintético y analítico-sintético. La técnica que se efectuó fue la encuesta, con su respectivo instrumento que es el cuestionario. Luego se procesaron los datos descriptivos para elaborar la parte estadística, acto seguido se efectuó la prueba de hipótesis mediante la prueba Rho de Spearman, determinando una correlación nula, siendo la significancia 0.506 entre las variables; X: *la cultura artística virtual surcoreana* y Y: *la identidad regional de Huánuco*; por lo cual, se concluye que “no existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022”.

**Palabras clave:** arte surcoreano, industria cultural, identidad cultural, identidad social, identidad educativa.

## ABSTRACT

The aim of the study was to determine the relationship between South Korean virtual art culture and regional identity in Huánuco. It was developed under the methodological guidelines of a basic or pure research, correlational level and non-experimental transectional correlational design. The population consisted of 805 secondary school students, of which 136 students from the 4th grade of secondary school of I. E. Cesar Vallejo were taken for the sample, and the type of sampling was non-probabilistic by criterion. The methods used were analytical, synthetic and analytical-synthetic. The technique used was the survey, with its respective instrument, the questionnaire. Then the descriptive data were processed to elaborate the statistical part, then the hypothesis test was carried out using Spearman's Rho test, determining a null correlation, with a significance of 0.506 between the variables X: South Korean virtual artistic culture and Y: regional identity of Huánuco; therefore, it is concluded that "there is no direct relationship between South Korean virtual artistic culture and regional identity of Huánuco in secondary school students of the "César Vallejo" Educational Institution, Amarilis - 2022".

**Keywords:** South Korean cinematography, cultural industry, cultural identity, social identity, educational identity.

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>ii</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>ix</b>
<b>CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1. Fundamentación del problema de investigación.....</b>	<b>11</b>
<b>1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos.....</b>	<b>15</b>
1.2.1. Problema general .....	15
1.2.2. Problemas específicos .....	15
<b>1.3. Formulación del objetivo general y específicos .....</b>	<b>15</b>
1.3.1 Objetivo general .....	15
1.3.2 Objetivos específicos .....	15
<b>1.4. Justificación.....</b>	<b>16</b>
<b>1.5. Limitaciones .....</b>	<b>17</b>
<b>1.6. Formulación de hipótesis general y específica .....</b>	<b>17</b>
1.6.1. Hipótesis general .....	17
1.6.2. Hipótesis específicas .....	18
<b>1.7. Variables.....</b>	<b>18</b>
<b>1.8. Definición teórica y operacionalización de variables.....</b>	<b>19</b>
<b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>23</b>
<b>2.1. Antecedentes.....</b>	<b>23</b>
2.1.1. Nivel internacional.....	23
2.1.2. Nivel nacional.....	25
3.1.3. Nivel regional .....	26
<b>2.2. Bases teóricas.....</b>	<b>27</b>
2.2.1. La cultura artística virtual surcoreana.....	27

2.2.1.1. Cinematografía surcoreana .....	27
2.2.1.2. Hegemonía de la cultura artística.....	29
2.2.1.3. El acceso a las expresiones culturales.....	33
2.2.1.4. Creatividad cultural.....	34
2.2.1.5. La industria cultural.....	35
2.2.2. La identidad regional de Huánuco .....	36
2.2.2.1. Concepto general.....	36
2.2.2.2. Identidad familiar.....	36
2.2.2.3. Identidad cultural.....	38
2.2.2.4. Identidad social.....	41
2.2.2.5. Identidad educativa.....	44
<b>2.3. Bases conceptuales .....</b>	<b>47</b>
<b>2.4. Bases epistemológicas y bases antropológicas .....</b>	<b>49</b>
2.4.1. Bases epistemológicas.....	49
2.4.2. Bases antropológicas.....	49
<b>CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....</b>	<b>51</b>
<b>3.1. Ámbito .....</b>	<b>51</b>
<b>3.2. Población .....</b>	<b>51</b>
<b>3.3. Muestra.....</b>	<b>52</b>
<b>3.4. Nivel y tipo de estudio.....</b>	<b>53</b>
3.4.1. Nivel de investigación.....	53
3.4.2. Tipo de investigación.....	53
<b>3.5. Diseño de investigación .....</b>	<b>54</b>
3.5.1. Diseño no experimental .....	54
<b>3.6. Métodos, Técnicas e instrumentos .....</b>	<b>54</b>
3.6.1. Métodos.....	54
3.6.2. Técnicas.....	55
3.6.3. Instrumento.....	55
<b>3.7. Validación y confiabilidad del instrumento .....</b>	<b>55</b>
<b>3.8. Procedimiento.....</b>	<b>59</b>
<b>3.9. Tabulación y análisis de datos.....</b>	<b>59</b>

3.9.1. Análisis descriptivo.....	59
3.9.2. Análisis inferencial .....	59
<b>3.10. Consideraciones éticas .....</b>	<b>60</b>
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS.....</b>	<b>61</b>
<b>4.1. Análisis e interpretación de los resultados .....</b>	<b>61</b>
4.1.1. Resultado de la variable 1: La cultura artística virtual surcoreana.....	61
4.1.2. Resultado de la variable 2: La identidad regional de Huánuco .....	67
<b>4.2. Análisis inferencial: prueba de hipótesis .....</b>	<b>72</b>
4.4.1. Hipótesis general .....	73
4.4.2. Hipótesis específicas .....	75
<b>CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.....</b>	<b>82</b>
<b>5.1. Contrastación de los resultados con las bases teóricas .....</b>	<b>82</b>
<b>5.2. Contrastación de la hipótesis con las investigaciones .....</b>	<b>84</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>88</b>
<b>RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS.....</b>	<b>89</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>91</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>99</b>
<b>ANEXO 01. Matriz de consistencia .....</b>	<b>100</b>
<b>ANEXO 02. Consentimiento informado.....</b>	<b>103</b>
<b>ANEXO 03. Instrumento.....</b>	<b>106</b>
<b>ANEXO 04. Constancia de similitud de la tesis .....</b>	<b>110</b>
<b>ANEXO 05. Acta de defensa de tesis .....</b>	<b>112</b>
<b>ANEXO 06. Nota biográfica.....</b>	<b>114</b>
<b>ANEXO 07. Autorización de publicación digital y D. J. del Trabajo de   investigación .....</b>	<b>115</b>
<b>ANEXO 08. Validación del instrumento por juicio de expertos.....</b>	<b>118</b>
<b>ANEXO 09. Declaración jurada .....</b>	<b>129</b>



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “La cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo” – Amarilis, 2022, fue desarrollado de acuerdo a las líneas de investigación y el reglamento general de grados y títulos de la UNHEVAL 2022.

En el proceso del desarrollo del trabajo se utilizó los métodos analítico, sintético y analítico-sintético; donde es una investigación de tipo básica, nivel correlacional y diseño no experimental transeccional, técnica encuesta e instrumento cuestionario de escala valorativa de Likert.

La investigación está dividida en:

EL CAPÍTULO I: donde se sitúa la fundamentación del problema, formulación del problema general y específicos, formulación del objetivo general y específicos, justificación, limitaciones y formulación de hipótesis general y específicos.

EL CAPÍTULO II: contiene los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, las bases conceptuales, las bases epistemológicas y antropológicas.

EL CAPÍTULO III: contiene el ámbito, la población, la muestra, el nivel y tipo de estudio, el diseño de investigación, los métodos, técnica e instrumentos, la validación y confiabilidad del instrumento, el procedimiento, la tabulación y análisis de datos y las consideraciones éticas.

EL CAPÍTULO IV: contiene la matriz de resultados, la prueba de hipótesis y la confiabilidad.

EL CAPÍTULO V: contiene la discusión de resultados, conclusiones y sugerencias.

El propósito elemental de la investigación fue determinar la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Cesar Vallejo”, Amarilis – 2022; consiguientemente, plantear soluciones viables sobre la problemática en los estudiantes del colegio Cesar Vallejo.

Finalmente, nuestro reconocimiento a los docentes encargados en la guía del proyecto, al asesor por su constante cooperación y a los estudiantes del colegio Cesar Vallejo por servirse como objeto de estudio para el fin de esta investigación.

Los tesisas.

## CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Fundamentación del problema de investigación

Antes de la llegada de la industria cultural asiática a Latinoamérica, la hegemonía cultural la tenía Estados Unidos y en parte Europa, en ese periodo eran populares el rock y el pop estadounidense, asimismo, las películas de Hollywood. No obstante, con la globalización y después de la post Segunda Guerra Mundial estos países fueron perdiendo su hegemonía.

La globalización en los países occidentales, a diferencia de los años antes de la cuarentena global 2020, tiene dos características claves: 1) Occidente, y sobre todo Latinoamérica ha aprendido la lección de que los recursos digitales y todo lo que lo envuelve; juega un papel importante en la forma de interactuar de las sociedades del siglo XXI. Antes se pregonaba en toda institución que las TIC eran importantes para la vida en el futuro, más llegó la crisis sanitaria; y los gobiernos de los países en desarrollo demostraron que lo que intentaban transmitir solo eran palabras, más no hechos. 2) La cultura de los países sudamericanos no es tan popular a diferencia de los países orientales. Mientras que, en Asia Oriental, desde décadas se vio su notorio desarrollo económico como de Japón, Corea del sur y China, gracias a su avanzada industria tecnológica y cultural.

Estos últimos años, el desarrollo económico y tecnológico acelerado de Asia Oriental ha llevado que el núcleo comercial principal del mundo se encuentre en Japón, Corea del Sur, China y demás países del subcontinente de Asia Oriental. Las dos características mencionadas, ha hecho relucir el siguiente concepto geopolítico: El softpower o poder blando. Según Lara (2022):

El profesor de la Universidad de Harvard Joseph Nye acuñó el término poder blando en su libro publicado en el año 1990 *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*, avanzando el concepto posteriormente en *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. En cuanto concepto, Nye lo utiliza para distinguir el poder sutil de la cultura y las ideas, frente a formas tradicionales

consideradas como poder duro (acción militar o presiones y condicionamientos económicos). (p.27)

En simple, softpower es el poder cultural de un país y este le sirve como un medio diplomático en los demás países. Por otro lado, la etapa del aislamiento social generó una crisis en los gobiernos; y la sociedad empezó a mirar a Asia Oriental como un lugar peligroso, importante, relevante o incluso superior. Asimismo, durante la pandemia, las noticias de China de sus causas y consecuencias de sus actos eran un tema muy relevante para la población mundial. En las sombras, Japón y Corea del Sur, países muy ligados a la tecnología digital empezaron a hacerse conocidos alrededor del mundo gracias al Anime y el K-pop; estos productos culturales, ha generado una fascinación en las redes sociales y en los jóvenes, que anteriormente no les daban importancia en las redes sociales o desconocían de las tecnologías.

La percepción de Asia Oriental, entre ellas Corea del Sur, empezó a ser un tema muy importante en las sociedades y los gobiernos mundiales por su cultura exótica. El subcontinente no solo irradia en lo mencionado; Anime y K-pop. Sino que también resaltan en dramas surcoreanos, chinos y japoneses; músicas como el J-pop y C-pop; animaciones, series, películas; vestimentas, estampados de los productos artísticos, videojuegos, entre otros.

Los choques culturales sean graduales o críticos, han traído cambios en las sociedades involucradas ya que los jóvenes en su mayoría son estudiante de secundaria o high school, son los principales consumidores de los productos mencionados, y estos podrían traer cambios en sus identidades.

Recapitulando, a nivel internacional la pandemia del COVID-19, evidenció aún más la globalización y el nuevo papel cultural de Asia y principalmente de los países orientales como: China, Japón y Corea del Sur. En principio, los efectos que conllevaría serían una aculturación de los adolescentes, tal como sucedió con las generaciones pasadas. Como señala Prada et al., (2022): “La globalización no es un proceso nuevo, forma parte de la historia de la humanidad y se conoce de diferentes maneras: mundialización, universalización, entre otros” (p. 264). Sin embargo, este proceso es más complejo y

difiere con las décadas anteriores, ya que, como se mencionó el foco cultural no es Occidente; sino Asia, un continente con muchas diferencias con Europa y América.

A nivel Latinoamericano, se ha vislumbrado la cultura asiática en las redes sociales, y esto fácilmente se puede corroborar a simple vista cuando los jóvenes lo expresan a través de los medios de comunicación o aplicativos como: TikTok, Twitch, YouTube, WhatsApp, Reddit, Discord, entre otros. De acuerdo con Sequeiros et al. (2021), estas formas de comunicarse y consumir cultura pueden influenciar en la política, cultura y socialmente a las personas de otros países o el mismo país, especialmente en la relación país potencia y país en desarrollo o pobre; sin embargo, también tiene el potencial de ser lugares donde se pueden realizar revoluciones, protestas o comentarios contra el statu quo. Esto se puede evidenciar en los adolescentes de Latinoamérica, específicamente entre las edades de 12 - 20, ya que en la actualidad muchos de ellos consumen contenidos audiovisuales de origen asiático, entre ellos podemos nombrar: el K-pop, el anime, el K-drama, entre otros. Esto los ha influenciado de forma cultural y social y se refleja en casos muy resaltantes como la formación de grupos sociales geek como: Army y Armyblink.

A nivel regional, en los colegios de Amarilis, Huánuco y Pillco Marca. Se ha visto una popularización del consumo de industria artística cultural asiática: videojuegos, músicas, novelas, películas, animación; desde ya años atrás de la pandemia. Sin embargo, la diferencia actual radica en su masividad, debido a que muchos jóvenes empezaron a valorar o tomar en cuenta las tecnologías ya sea por factores internos de la familia (comprar una laptop o celular y contratar el servicio de internet) o externos (La construcción y mejoramiento de infraestructura relacionada al servicio del internet). Esto se ve reflejado a priori muchas veces en su forma de vestir, de comunicarse y de representarse en las redes sociales.

El problema de la investigación es, la identidad regional de los estudiantes de secundaria estaría cambiando y la cultura surcoreana juega un papel importante en el proceso. Se fundamenta en lo siguiente, según Ramírez (2021) , fundamenta que “el principal reto de la globalización cultural es hallar el equilibrio entre dos fenómenos en apariencia contradictorios: la homogeneización y la heterogeneización” (p. 350). Es decir, actualmente hay una lucha de poder cultural entre los países del primer mundo, en esa

lucha cada país o bloque de países quieren lograr una unanimidad cultural, sin embargo, el enfrentamiento genera una heterogeneidad cultural. El reto para los países latinoamericanos emergentes es sostener un punto medio en el enfrentamiento, en la cual no pierdan totalmente su cultura por la homogeneidad y no se reviva un mundo bipolar como la guerra fría por la heterogeneidad.

La causa del problema en el campo de la educación peruana, es que la pandemia causó que los estudiantes consumieran contenido cultural extranjero, y esta opacó a la cultura local ya que el aislamiento impedía el desarrollo de estas. Actualmente, las restricciones han desaparecido casi completamente; sin embargo, los estudiantes y jóvenes cambiaron significativamente, sobre todo en la ciudad. Un caso muy descriptivo, se puede ver en la ciudad de México en la friki plaza según Robledo y Alpízar (2022), los jóvenes tienen al mundo digital y el consumo de contenidos como videojuegos, series, películas, música: son actividades importantes en sus vidas, y lo que influyen en su identidad transcultural.

Como posible consecuencia de la influencia cultural asiática está 1) La homogeneización o la diferenciación cultural de los estudiantes, traería la problemática de la pérdida de la cultura local o la vuelta del nacionalismo radical, por el totalitarismo. 2) La transculturación híbrida sería una buena oportunidad para el país, ya que los estudiantes ya no serían solo entes pasivos que absorben cultura extranjera, sino que lo aprovecharían para generar nuevas formas de cultura en donde expresen su identidad regional y nacional. Según Ramírez (2021), existen artefactos culturales externos al país, en la cual una cultura puede impregnar su cultura local o nacional. Es decir, el videojuego, la animación, la vestimenta puede ser útil para que las nuevas generaciones expresen su identidad y la cultura de sus pueblos.

Por tal motivo expuesto, el propósito de esta investigación es determinar la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Cesar Vallejo”, Amarilis – 2022

## **1.2. Formulación del problema de investigación general y específicos**

### ***1.2.1. Problema general***

¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “¿César Vallejo”, Amarilis - 2022?

### ***1.2.2. Problemas específicos***

- ¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “¿César Vallejo”, Amarilis?
- ¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “¿César Vallejo”, Amarilis?
- ¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “¿César Vallejo”, Amarilis?
- ¿Qué relación existe la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa regional Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “¿César Vallejo”, Amarilis?

## **1.3. Formulación del objetivo general y específicos**

### ***1.3.1 Objetivo general***

Determinar la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

### ***1.3.2 Objetivos específicos***

- Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

- Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.
- Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.
- Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

#### **1.4. Justificación**

A nivel educativo se justifica que el proceso cultural es complejo y este puede ser aprovechada, desaprovechada o indiferente para la comunidad educativa porque muchas de los profesores aún no comprenden la manera apropiada y conveniente de irradiar la cultura. Actualmente están siendo desaprovechada por las siguientes razones, 1) los docentes no toman importancias a estos cambios en los estudiantes, no considerando así los intereses de los estudiantes. 2) Los estudiantes realizan expresiones en internet como “Sáquenme de Latinoamérica” que puede reflejar al principio mofa, pero se puede convertir en verdad. 3) Los prejuicios de los adultos en expresiones como: “vicios” “desaprovechar el tiempo” “perdida de buenas costumbres”, entre otros; que generan un conflicto destructivo de identidad entre los jóvenes estudiantes y sus padres o docentes, que pueden mermar la autoestima. Y 4) los comportamientos inusuales a lo que tradicionalmente se da por el grado de aculturación o sinergia a través de la globalización. Debido a estos motivos mencionados se hace necesario desarrollar esta investigación denominada la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco, porque el desarrollo cultural de una nación o pueblo es como símbolo de patriotismo, por tal motivo se hace ineludible el desarrollo artístico cultural partiendo desde la enseñanza de la educación básica regular, como una iniciativa de desarrollo económico y practico donde los estudiantes se ven involucrados en esta nueva competitividad. Asimismo, es válido aclarar que la cultura foránea no se ve del lado negativo, más por el contrario se



debe aprovechar para irradiar la cultura propia y que incluso consecuentemente puede contribuir a la economía a través de la industria cultural y turismo.

La investigación cobra relevancia en las siguientes situaciones educativas: 1) Al planificar la situación significativa. 2) Al guiar al estudiante en su futuro vocacional. 3) Al dar a conocer una nueva forma de comprender la identidad cultural a la comunidad educativa; a parte de la tradicionalmente conocida. 4) Contribuye a conocer los rasgos sociovivenciales a efectos de analizar y renovar los diseños curriculares. Asimismo, la investigación contribuye con la elaboración de instrumento de investigación para recolectar datos del objeto de estudio. También, induce a realizar trabajos similares de otros países.

### **1.5. Limitaciones**

La investigación tuvo las siguientes limitaciones:

- 1) Limitado recursos económicos personales para ejecutar los instrumentos y las técnicas de investigación de cada variable en el grupo de estudio. No obstante, se tuvo el apoyo de los familiares para costear los gastos necesarios.
- 2) Poca certeza de realizar traducciones exactas, porque hay literatura teórica en idioma inglés o incluso en el idioma coreano. No obstante, se utilizó cita parafraseada para indicarlo apropiadamente.
- 3) Poca honestidad de los estudiantes al responder el cuestionario. Sin embargo, se utilizó instrumentos validados por expertos.

### **1.6. Formulación de hipótesis general y específica**

#### ***1.6.1. Hipótesis general***

**Ho:** No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

**Hi:** Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

### ***1.6.2. Hipótesis específicas***

**Ho:** No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Ha:** Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar regional en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Ho:** No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Ha:** Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Ho:** No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Ha:** Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Ho:** No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional educativa en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Ha:** Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

### **1.7. Variables**

Variable 1: La cultura artística virtual surcoreana.

Variable 2: Identidad regional de Huánuco.

### 1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de puntuación	Técnicas	Instrumentos
<b>Variable 1:</b> La cultura artística virtual surcoreana.	Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), “La revolución digital ha modificado sustancialmente el modo en que los bienes y servicios culturales son producidos, distribuidos y consumidos” (p.1). por esta razón la práctica de una cultura en la actualidad es muy distinta a las décadas anteriores. En el caso de los niños, adolescentes y jóvenes se nota	La variable la cultura artística virtual surcoreana está estructurada en las siguientes dimensiones: La cinematografía surcoreana, hegemonía de la cultura artística, acceso de a las expresiones culturales, creatividad cultural, la industria cultural. Está a la vez contienen indicadores que servirán para la formulación de los ítems,	La cinematografía surcoreana	Nota la importancia surcoreana en el mundo.	4	Siempre Casi siempre De vez en cuando Casi nunca Nunca	Encuesta	Cuestionario
				Reconoce la importancia de la cultura surcoreana.				
				Observa series coreanas como k-dramas.				
				Reconoce el respeto y valores morales en las series surcoreanas.				
			La hegemonía de la cultura artística	Reconoce el auge de la cultura surcoreana.	4	Siempre Casi siempre De vez en cuando Casi nunca Nunca	Encuesta	Cuestionario
				Reconoce el auge de las series y películas surcoreana.				
				Reconoces el auge de la música surcoreana.				
				Nota la importancia de los y las Idols en la cultura surcoreana.				
			El acceso a las expresiones culturales	Comenta con tus amigos (as) sobre la cultura surcoreana.	4	Siempre Casi siempre De vez en cuando	Encuesta	Cuestionario
				Compra DVD para observar la cultura surcoreana.				

	aún más, debido a que su vida gira entorno a los dispositivos digitales y la internet.	que serían de la siguiente manera: Siempre, casi siempre, de vez en cuando, casi nunca y nunca.		Utiliza las redes sociales para buscar información de la cultura surcoreana.		Casi nunca Nunca		
				Visita los portales de videos (YouTube, Netflix, Google, TikTok) para observa la cultura surcoreana.				
	Y el instrumento de recojo de dato será el cuestionario.	Creatividad cultural	Utiliza información cultural surcoreana como guía.	4	Siempre Casi siempre De vez en cuando Casi nunca Nunca	Encuesta	Cuestionario	
			Imita el estilo cultural de los surcoreanos.					
			Usa dispositivos para crear tu propio contenido cultural digital (imágenes, videos, audios).					
			Emplea dispositivos para compartir tu propio contenido cultural digital.					
		La industria cultural	Aprecia la expresión cultural surcoreana (música, videos, imágenes, videojuego).	4	Siempre Casi siempre De vez en cuando Casi nunca Nunca	Encuesta	Cuestionario	
			Te gusta los videojuegos de origen surcoreano.					
	Te entretienes con películas y series de origen surcoreano.							

				Compra merchandising (pulseras, llaveros, polos) de cultura surcoreana.				
<b>Variable 2:</b> La Identidad regional de Huánuco.	La identidad es el comportamiento de la humanidad que por su naturaleza se produce en la sociedad. De acuerdo con Grimozzi y Ungaro (2018) “está compuesta por los hábitos costumbres y usos comunes de una sociedad entre otros factores” (p. 2105). Además, las costumbres y hábitos puede que se mantengan en el tiempo o evolucionen e incluso lleguen a su fin.	La variable La identidad regional de Huánuco se encuentra estructurado en las siguientes dimensiones; identidad familiar, identidad cultural, identidad social, identidad educativa. Asimismo, estas dimensiones contienen indicadores para la formulación de los ítems, de acuerdo a la escala de linkert con las siguientes puntuaciones: Siempre  Casi siempre	Identidad familiar	Posee normas de convivencia en tu familia.	5	Siempre  Casi siempre  De vez en cuando  Casi nunca  Nunca	Encuesta	Cuestionario
				Practica los valores familiares en tu hogar.				
				Comparte valores transmitidos por tus padres y abuelos en tu entorno social.				
				Te sientes feliz por tus raíces familiares.				
				Respetas los hábitos o modales de tu familia.				
			Identidad cultural	Practica las creencias (supersticiones, tradiciones, costumbres) transmitidas por tus abuelos o padres.	5	Siempre  Casi siempre  De vez en cuando  Casi nunca  Nunca	Encuesta	Cuestionario
				Participa en eventos de danzas huanuqueñas.				
				Elabora productos culturales huanuqueñas a mano (artesanías, tejidos y manualidades).				
				Participa en concurso de danzas con el vestuario huanuqueño.				
				Escucha canciones de origen huanuqueño.				

		De vez en cuando Casi nunca	Identidad social	Te comunicas en el idioma quechua en tu comunidad.	5	Siempre Casi siempre De vez en cuando Casi nunca Nunca	Encuesta	Cuestionario
				Te comunicas en el idioma quechua en tu familia.				
				Hablas la jerga Huanuqueña en el idioma español.				
				Demuestra actitud social extrovertida en tu comunidad.				
				Demuestra actitud social introvertida en tu comunidad.				
			Identidad educativa	Comprende la misión y la visión de tu institución educativa.	5	Siempre Casi siempre De vez en cuando Casi nunca Nunca	Encuesta	Cuestionario
				Elabora trabajos artísticos huanuqueños en el área de arte y cultura.				
				Estima a las autoridades de tu Institución Educativa (profesores, auxiliares, directivos).				
				Convive respetando a tus docentes, compañeros y amigos de tu Institución Educativa.				
				Participa en las actividades escolares (festividades, campeonatos, pasacalles).				

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Nivel internacional

Chort (2019), realizó una investigación titulada “*Japón y la búsqueda del poder blando: la implementación de la estrategia cool Japan (2010 - 2017)*”. Tesis presentada y sustentada en la Facultad de Ciencias Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario; para optar Tesina de Grado-Licenciatura en Relaciones Internacionales. La investigación aborda la problemática de analizar de qué modo el Ministerio de Economía, Industria y Comercio (METI) buscó incrementar el poder blando de Japón a través de la estrategia “Cool Japan” durante el período 2010-2017. En resumen, el METI jugó un rol muy importante en la producción y difusión del poder blando japonés; principalmente mediante la promoción de las industrias creativas, a través de lo cual buscó aumentar el atractivo cultural de Japón en el exterior. El METI difundió el atractivo de Japón al mundo y buscó obtener un efecto multiplicador para incrementar el consumo interior del país por medio del crecimiento de entusiastas de esta nación en el exterior. Esta investigación contribuyó en la justificación y la fundamentación, ya que como se mencionó la difusión cultural de un país está siendo utilizada con fines de incrementar el consumo y las ganancias de este.

Andrade (2019), efectuó una investigación titulada “*Ola hallyu: la innovación en el soft power de corea del sur*”. Tesis presentada y sustentada en la Universidad Militar Nueva Granada, facultad de relaciones internacionales, estrategia y seguridad, programa Relaciones Internacionales, Bogotá, 2019; para optar al título de: Relaciones Internacionales y Estudios Políticos. Esta investigación se resume en, Corea del Sur y su Ola Hallyu ha mostrado la intención de proyectar al país como un actor destacado en el sistema internacional y así lograr ampliar sus relaciones internacionales. Además de que el uso de la diplomacia pública presente en sus objetivos de política exterior ha sido fundamental para la construcción y desarrollo de ese Soft Power. Esta investigación contribuyó en las bases teóricas de la Variable 1 y demostrar que Sur Corea está aprovechando su poder cultural y artístico.

Carrasco (2017), en su investigación titulado “*perspectivas y delineamientos de la educación en Corea del Sur*”. Tesis presentada y sustentada en la Universidad Técnica de Ambato – Ecuador, facultad Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Educación Básica; informe final del trabajo de graduación o titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención: Educación Básica. En dicha investigación se llegó a las siguientes conclusiones más relevantes:

Para modernizar la educación en Corea del Sur, se tomó con guía de los países avanzados en conocimiento y desarrollado, principalmente EEUU y Japón, y sus respectivas adaptaciones a la realidad local. Durante la década de los 50 la guerra de Coreas entorpeció el progreso educativo que Corea del Sur había empezado desde 1945, por otro lado, en un principio no había libros de la ciencia moderna de las matemáticas en el idioma coreana, y se tuvo que elaborar libros en su propio idioma materno.

Posteriormente, la peculiaridad del desarrollo surcoreano se debe a la competitividad de sus funcionarios en adaptar acciones con proyección a futuro en materia política, económica, demográfica y corporativa principalmente; sobresaliendo un avance significativo a comparación de un Estado surcoreano devastado de años anteriores.

En esa misma línea, el campo educativo está alineado en la política de estado con un cumplimiento cabal de la constitución; empero, la política educativa surcoreana está estructurado de acuerdo a la necesidad y realidad del contexto, priorizando una mejora e innovación en el sistema educativo.

Esta investigación sirvió para tener mayor visión sobre la cultura surcoreana en el mundo y para realizar la contrastación de resultados de la investigación.

Echaburu (2022), en su investigación titulada “*análisis de la recepción de la cultura surcoreana a través del consumo de la serie El juego del calamar*”. Tesis presentada y sustentada en la Universidad Autónoma de Barcelona – España, facultad Ciencias de la Comunicación. En dicha investigación se arribó a las siguientes conclusiones.

La relevancia cultural del Juego del Calamar primó más en la gastronomía, música, juegos infantiles y arquitectura; asimismo, esta serie buscó reconocer la realidad del



entorno social en orden y comportamiento, priorizando el respeto entre la ciudadanía surcoreana.

Otro punto fundamental, es el dominio y la experticia digital con lo que cuenta Corea del Sur en el aspecto de producción audiovisual, conocido como k-pop y k-dramas; resaltando la expansión y difusión de dichos productos mediante distintas plataformas digitales y redes sociales ante los países de mundo.

Del mismo modo, El Juego del Calamar también sirvió para presentar problemas en el aspecto social, ambiental, emocional y en lo positivo el entretenimiento audiovisual surcoreana como la más vista de todos, acrecentando la influencia cultural surcoreana ante el mundo.

En resumen, a través de su producción digital o audiovisual, Corea del Sur transmite y expande su cultura original propia en el exterior.

Esta investigación sirvió para desarrollar el marco teórico de la primera variable, principalmente en la dimensión uno sobre la cinematografía surcoreana.

### ***2.1.2. Nivel nacional***

Flores (2020), en su investigación titulada “*Influencia del fenómeno Hallyu en las relaciones diplomáticas de Corea del Sur*”. Tesis presentada y sustentada en la Universidad San Ignacio De Loyola, facultad de derecho, carrera de relaciones internacionales; para optar el grado académico de bachiller en relaciones internacionales. En dicha investigación se arribó en las siguientes conclusiones, gracias al éxito de los grupos de k-pop y de los k-dramas, Corea del Sur ha logrado una visibilidad internacional, posicionando su imagen con una buena percepción por parte de otros países. Estas informaciones ayudaron a tomar mucho en cuenta el K-pop y el k-drama en las bases teóricas y en los ítems de los instrumentos.

Cueva (2019), en su investigación titulada “*Valoración del lenguaje audiovisual de los videoclips de k-pop y la construcción de la identidad cultural en los adolescentes en Campo de Marte, Jesús María, 2019*”. Tesis presentada y sustentada en la Universidad Cesar Vallejo, facultad ciencias de la comunicación, escuela académico profesional de ciencias de la comunicación; tesis para optar el título profesional de: licenciada en ciencias

de la comunicación. En la presente investigación, se demostró resultados de análisis estadísticos del coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0,419 indicando una relación positiva alta entre las variables de lenguaje audiovisual e identidad cultural, con un nivel significancia menos a 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). La investigación demuestra la correlación de la cultura coreana con la identidad cultural, por lo que esta tesis cooperó como una guía acerca de los instrumentos que se usan porque tiene mucha semejanza con nuestra investigación.

### ***3.1.3. Nivel regional***

Travezaño (2020) en su investigación titulada “*Globalización y la identidad cultural en los estudiantes de Sociología de la UNHEVAL, Huánuco 2019*”. Investigación presentada y sustentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Unidad de Posgrado; para optar el grado de maestro en educación, mención: investigación y docencia superior. En dicha tesis según Travezaño (2020), la investigación ha determinado que existe una relación positiva alta entre la globalización y la identidad cultural en los estudiantes de Sociología de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco 2019 ya que, el coeficiente de Rho de Spearman es 0,720 y de acuerdo al baremo de estimación la relación es positiva alta, y a su vez el nivel de significancia es de 0,037 siendo menor al 0,005 (P-Value), determinando también que la correlación es significativa. Esta investigación contribuyó en las bases teóricas de la variable 2 y en la construcción de nuestros ítems de los cuestionarios.

Pardo y Espinoza (2020), en su tesis titulada “*Las redes sociales virtuales y el impacto en la identidad cultural en el distrito de Huánuco cercado. Región Huánuco. 2020*”. Investigación sustentada y presentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, facultad de Ciencias Sociales, escuela profesional de Sociología; para optar el título de licenciado en sociología. Su investigación se resume, según Pardo y Espinoza (2020), las redes sociales virtuales que más preferencia tienen los pobladores del distrito de Huánuco cercado son: Facebook, WhatsApp, YouTube, Google, con las cuales existe una relación en el fortalecimiento de la identidad cultural. Esta investigación, ayudó en las bases teóricas de la variable 2 y los ítems de los cuestionarios, especialmente en la parte del *acceso a las expresiones culturales*.

## **2.2. Bases teóricas**

### ***2.2.1. La cultura artística virtual surcoreana***

#### **2.2.1.1. Cinematografía surcoreana**

##### **a. Nociones básicas**

La cultura artística surcoreana en la actualidad es uno de los más populares en el mundo, exactamente en la cinematografía y música, todos estos contenidos llamativos del extranjero son consumidos de manera virtual y su expansión obviamente se debe al aumento y uso de las tecnologías de información y distintas plataformas virtuales. Con esto nos referimos a k-pop, k-dramas e incluso el anime. En los siguientes párrafos se explica con más detenimiento.

##### **b. K-pop**

El K-pop es un género musical surcoreana y popular en todas partes del mundo, que, mediante el uso predominante del internet llegó y ganó popularidad en los jóvenes. Según Korean Culture and Information Service (KOCIS, 2015), el mercado mundial de la música pop había sido impulsado por Estados Unidos, Europa y Japón; ahora los cantantes de K-pop se han unido a la escena y están causando una nueva sensación en este mercado. Debido al profesionalismo y perfeccionismo de las empresas industriales de cinematografía, su producción artística visual virtual son vistas con mucha calidad entre los consumidores.

##### **c. K-drama**

El k-drama es un tipo de serie coreana, industrializada por las agencias de entretenimiento, entre ellos nombramos a YG Entertainment, SM Entertainment y JYP Entertainment. En un contexto peruano sería como la serie de “Al fondo hay sitio”. De acuerdo con KOCIS (2015) muchos dramas coreanos tratan de los valores tradicionales del país en las relaciones familiares, la amistad y el amor; lo que toca la fibra sensible de los espectadores asiáticos que comparten la afinidad cultural y los convierte en un entretenimiento familiar fiable en otras partes del mundo. Asimismo, el profesor Fan Hong, de la Facultad de Periodismo y Comunicación de la Universidad de Tsinghua, sostiene

que el drama coreano tiene el poder de atraer al público mundial por el “jeong”, es un término coreano para aludir al afecto humano, es decir la filantropía y esto suele ser un tema central de los k-dramas.

#### **d. Valores confucianos en las k-dramas.**

La filosofía confuciana es la base de la vida China, su fundador Confucio, fue un pensador y filósofo que nació en el 551 y murió en el 479 a.C. aproximadamente. De acuerdo con Xinzhong (2001) “el confucianismo se introduce en Vietnam, Corea y Japón a partir de 53 a.C.” (p. 16). Asimismo, el mismo Xinzhong (2001) señala que:

La moral confuciana gira en torno a las relaciones familiares, sobre todo la relaciones entre padres e hijos, entre hermanos mayores y menores y entre marido y mujer. En estas relaciones se pone el acento principal en que se cumpla con las responsabilidades de unos para con otros con un ánimo sincero y consiente. Sin embargo, la ética confuciana no se limita a la familia. Considera las virtudes familiares como piedra angular del orden social y de la paz del mundo. (p. 56)

Tal como se señala de manera semejante todo lo mencionado con respecto a la moral confuciana según la revista surcoreana Korean Culture and Information Service, (2011a), sostiene también lo siguiente, los k-dramas transmiten un "espíritu coreano" único, que mezcla los valores tradicionales del *confucianismo* con el materialismo y el individualismo occidentales, lo que se registra en el público moderno. Los espectadores de mayor edad pueden identificarse con los valores tradicionales que se destacan en los dramas las relaciones familiares, el respeto a los padres y el amor entre hermanos, que siguen siendo virtudes comunes en las culturas asiáticas a pesar de los rápidos cambios sociales y la afluencia del individualismo occidental en el último siglo. Por lo tanto, las series surcoreanas y su industrialización se basa en la filosofía confuciana y a través de esta atrae muchos espectadores.

Por otro lado, aparte de enfocarse en valores confucianas, sosteniendo las palabras de KOCIS (2011a) los dramas coreanos son muy peculiares por ser menos sexuales y violentos que los productos procedentes de Hollywood. Esto les permite llegar a un rango de edad más amplio y lograr un atractivo sin fronteras que resuena en partes del mundo

más conservadoras, como Oriente Medio. Curiosamente, la capacidad de contar una historia de amor sin utilizar imágenes sexualizados parece ser la razón de que está ganando observadores.

### 2.2.1.2. Hegemonía de la cultura artística.

#### a. Primera ola coreana

La supremacía o hegemonía de la ola coreana, también denominado como “*Hayllu o korean wave*” se consolidó gracias a la globalización y la política. Según la revista de Forbes (2022) la música coreana se remonta desde los finales del siglo XIX y principios del siglo XX, no obstante, la música moderna coreana surgió en la década de 1990. Luego, en estos años los géneros musicales como rock, el pop y la electrónica empezaron a fusionarse para producir sonidos actuales.

Ahora, veremos de manera general una tabla comparativa de la primera, segunda y tercera ola coreana según la información de Go Jong Min, cuya información citada por Cho (2016) en una tesis de maestría.

**Tabla 1**

*Evolución de la ola coreana*

	Primera ola coreana	Segunda ola coreana	Tercera ola coreana
Palabra clave	Creación de la ola coreana	Desarrollo de la ola coreana	Diversificación de la ola coreana
Período	Inicios de 1977 – 2000(s)	Inicios de 2000(s) – mediados de 2000(s) [mediados de la década]	Luego de los mediados de los 2000(s)
Campo principal	Drama – música	Drama, música, películas, juegos	Drama música, juegos, películas, comics, caricatura, comida.
Área principal	China, Taiwán, Vietnam	China, Taiwán, Asia	China, Japón, Taiwán, sudeste de Asia, Asia Central, África, América

---

Contenido principal	What is love, H.O.T.	Sonata de invierno, una joya en el palacio. Idols adolescentes
---------------------	----------------------	--

---

*Nota.* Datos de información propuesto por Go Jong Min (2009), “Hayllu, yendo más allá de Asia en el mundo” Fundación coreana para el Intercambio Cultural Internacional, 2009, p. 30. Fuente: (Cho, 2016, p. 6)

Desde la posición de KOCIS (2011a), después de la guerra civil coreana de 1950 - 1953, que destruyó gran parte de la infraestructura económica y social del país, Sur Corea tuvo que empezar de cero en casi todo. Corea del Sur se embarcó en esfuerzos para posicionarse al nivel de los países desarrollados. La cultura no fue una excepción. El país ha estado acostumbrado durante mucho tiempo a las importaciones y ha tenido una mentalidad abierta a los productos extranjeros. Y después de la Segunda Guerra Mundial, Corea se divide en dos, Corea de Norte y Corea del Sur. Este último, el sur, tuvo influencia de los Estados Unidos, tanto políticamente y culturalmente.

La primera ola coreana es la creación u origen de la cultura artística surcoreana, aquí es donde tiene éxito en el mismo país y luego da pase a la expansión que se le conoce con el nombre de la ola coreana. KOCIS (2011c) sostiene que Eyes of Dawn [Ojos del amanecer], que se emitió de 1991 a 1992, fue un verdadero hito por ser la primera serie de éxito en la historia del drama coreano. Describía las vicisitudes o acontecimientos de la historia coreana desde el periodo colonial (1910-45) hasta la Guerra de Corea (1950-53), invirtiendo unos 200 millones de won en la producción de cada episodio. Teniendo en cuenta a Cho (2016):

En ese momento, la cultura coreana se difundió a través del drama "What is love", que trajo un nuevo impacto y anhelo al público chino debido a la libertad en el entorno de vida y la forma de expresión que no se veía en China. Concerniente a la música, la primera banda surcoreana fue Bang Chan – “Story of the last night” en 1987 fue un gran éxito en Japón, pero no pudo denominarse como K-pop porque era de carácter marginal. (p. 6)

Es así que la primera banda coreana conjeturado como K-pop y el inicio de Hallyu es el “grupo Seo Taiji and Boys en 1992 marcó un punto importante en la música popular

coreana. Fue a partir de esos jóvenes que los estilos occidentales de música comenzaron a ganar espacio dentro de Corea del Sur” (Forbes, 2022, pt. 2). La popularidad siguió avanzando por China y Taiwán.

Como sostiene Cho (2016) en el año 2000 en febrero, después de la actuación del grupo H.O.T. en Beijing, los comunicadores sociales de la televisión usaron por primera vez el término de la “ola coreana”. Luego, se hicieron muchos conciertos donde se reunieron muchos jóvenes y la música coreana empezó a lanzarse a través de los radios.

### **b. Segunda ola coreana**

La segunda ola coreana se remonta en los principios y mediados del año 2000, Cho (2016) considera que a partir “de 2002 a 2003, el drama y la canción coreana se popularizaron en el sudeste asiático y China, mientras que el drama "Sonata de Invierno" logró un gran éxito en Japón, haciendo que el boom de Korean Wave se extendiera continuamente” (p. 7). En la misma secuencia con la industria 3.0 de la información y comunicación. Desde el punto de vista de KOCIS (2011c) el crecimiento de los servicios de vídeo en línea y la aparición de las redes sociales en Internet han hecho que los programas emitidos por KBS, MBC y SBS sean vistos, compartidos y analizados por un público mucho más amplio que el coreano. Ante este cambio internacional, la industria televisiva coreana respondió de la única manera que podía hacerlo: intentando estar a la altura del desafío y gastando masivamente para hacer sus mejores imitaciones de Hollywood.

### **c. Tercera ola coreana**

La tercera ola coreana se denota los finales de los años 2000 hasta la actualidad y se caracteriza principalmente por los jóvenes que se desempeñan en el canto, baile y actuación, conocidos como “idols”, mostrando un desempeño de baile, canto y actuación que conmueven a los espectadores y también se desenvuelven como mucha facilidad en distintos campos del arte. Como sostiene KOCIS citado en Mosquera (2019):

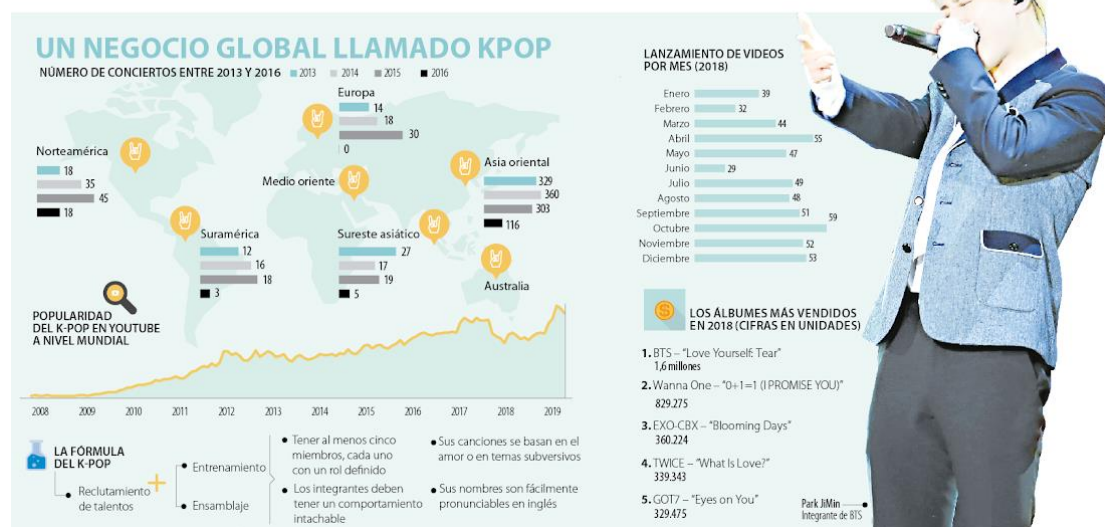
Desde mayo de 2011 que los dramas coreanos finalmente lograrían una expansión global con la serie Dae Jang Geum (대장금<sup>19</sup>) o Jewel in the Palace [Una joya en el palacio] que se vendería a 87 países llegando a mercados como Jordán, Arabia

Saudita, Arabia, Malasia, Singapur, Indonesia, Brunei, Las Filipinas, Tailandia, Vietnam, India, Turquía, Israel, Nigeria, Rumania, Hungría, Bosnia, Rusia, Suecia, Colombia, **Perú**, Canadá, Estados Unidos, Australia y Nueva Zelanda. Además, de países chino hablantes como China, Taiwán, Hong Kong. (p. 47 - 48)

Y hoy por hoy existen muchas bandas de k-pop y actores coreanos (as), pero entre las más reconocidas está la banda de BTS, quién en 2020 se consagró como ganador de los premios Grammy y es la primera banda surcoreana que lo ha logrado (Forbes, 2022). Asimismo, podemos mencionar a otras bandas como; Twice, Black Pink, Exo, Seventeen, Stray Kids, Itzy.

Para terminar, con la industria 3.0 y 4.0 la cultura artística surcoreana crece exorbitantemente y por su parte KOCIS (2011c) conjetura que, en el nuevo milenio, los dramas de época experimentaron un renacimiento y conquistaron a una nueva generación de espectadores al combinar su material de inspiración histórica con técnicas de filmación avanzadas, una mejor escritura y enormes secuencias de acción.

**Figura 1**



*Concierto realizado en diferentes continentes del mundo*



*Nota.* La imagen muestra el número de conciertos realizados durante los años de 2013 y 2016 en todos los continentes del mundo. Además, muestra la fórmula de éxito de la música surcoreana. Fuente: Arango – La República (2019).

### **2.2.1.3. El acceso a las expresiones culturales.**

#### **a. Formatos para compartir información**

La cultura en los inicios de la *era digital* no era necesariamente compartida siempre por internet, también existía otros recursos. Como los CD y la televisión por cable. Como asegura Ocaña (2019):

La primera Ola Coreana, también denominada Hallyu 1.0, tuvo lugar en el continente asiático, desde la segunda mitad de los años noventa. El área de difusión principal fue la región del noreste asiático: China, Japón, así como Taiwán y Hong Kong. Esta primera expansión estaba enfocada en productos, específicamente producciones de televisión (K-dramas) y películas surcoreanas, que eran transmitidas a través de CD, video y televisión por cable. (p. 5)

Es decir, la exposición del Hallyu se dio a inicios, gracias a las computadoras, radios, Tvs u otros sistemas informáticos, que no necesariamente dependía de la internet.

#### **b. Internet**

Tiempo después las innovaciones dejaron en desuso muchas cosas y el internet empezó a tomar un lugar principal en la comunicación digital. Según Vargas et al., (2021), El país se fue liberalizando poco a poco, durante ese periodo tuvo mucha influencia de la cultura Estado Unidense, la industria del país intentó varias veces replicar el éxito de las producciones cinematográficas de EE.UU.; y lo logró, a nivel regional en sus países vecinos.

Cabe resaltar también que Corea del Sur, según Holcombe (2016), logró mejorar la situación educativa de sus ciudadanos y construyó infraestructura tecnológica clave para los siguientes años relacionados al internet. Todo esto lo hizo un país muy innovador culturalmente en el continente. Entre esas innovaciones culturales se encuentra el K-pop, que surgiría de otro que es el K-drama. Que gracias al internet y su tecnología logró expandirse a Occidente.

En el siglo XXI, el país goza de un poder diplomático muy fuerte gracias al Hayllu. Vargas et al. (2021), “hoy se conoce como Hallyu, representada por la presencia de sus industrias culturales por el mundo. El origen del concepto y palabra viene del término Hanliu, palabra del chino mandarín cuyo significado es Ola Coreana” (p.261).

#### **2.2.1.4. Creatividad cultural.**

##### ***a. Herramientas***

Es un hecho a priori, que la era digital ha traído el uso de nuevas herramientas: smartphones, laptops, tablets, PC. Como otras no tan conocidas: para el dibujo, las tabletas digitales, softwares de dibujo y sus variantes; para el desarrollo de aplicaciones o programas, lenguajes de programación y compiladores; para la creación de música, programas de edición de sonido; para la creación de animación e ilustraciones, programas o aplicaciones para crear imágenes o modificar fotos. En el caso de Surcorea, la herramienta o recurso digital nexa de todo fue; según Holcombe (2016), el internet; en concreto, fue la importancia que le dio el gobierno surcoreano a implementar una buena infraestructura de telecomunicaciones en su territorio.

##### ***b. Técnicas***

Dentro de la cultura surcoreana se encuentra el uso de técnicas ligadas al marketing. Una de ellas lo señala Lee 2019 citado por Robledo y Alpizar (2022), “el fangagement es útil para expresar el alto grado de interacción que existe hoy en día entre las celebridades coreanas y los miembros de sus audiencias, producto del uso cotidiano de las diferentes redes sociales digitales disponibles” (p. 75). En las redes sociales se forman siempre y muchas veces momentáneamente *los fandom* o en español, grupos de fans. Estos grupos culturales, o núcleos culturales en la red; surgen con el motivo de apoyar, dialogar, difundir e incluso llevar a cabo iniciativas sociales; relacionado a lo que admiran. En el caso de Sur Corea, el fangagement, es una técnicas o estrategia que utilizan la empresa relacionados al arte cultural digital para captar al público y muestra una imagen altruista o amable. Con muchas finalidades, entre ellas mejorar la venta de sus productos o también conocido como, merchandising.

### **2.2.1.5. La industria cultural.**

#### ***a. Música***

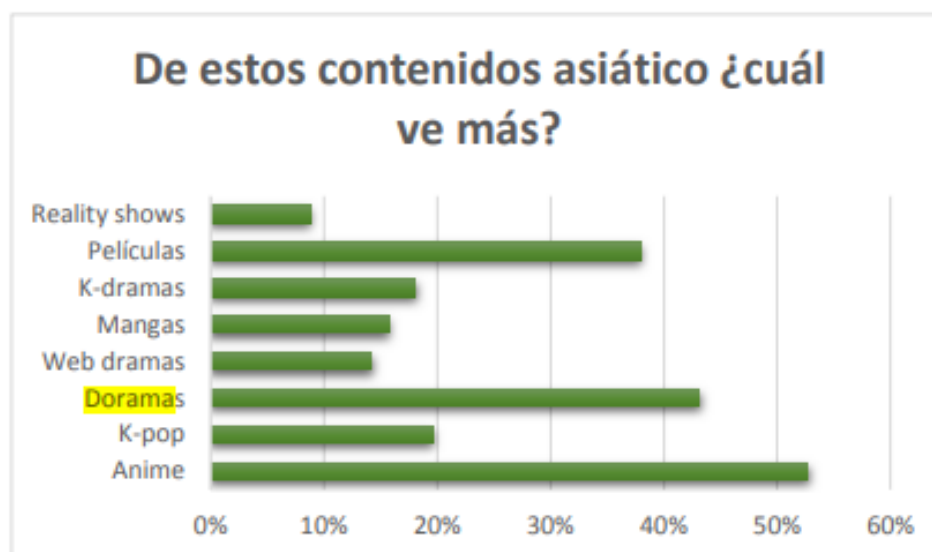
Según Montoya (2021), los idols de Sur Corea se caracterizan por ser, aparte de cantantes, personas idealizadas con comportamientos ejemplares ya sea para un hombre o una mujer, y que representan pureza y atractivo físico, entre otros. Estas exigencias convierten a la industria en un tema muy polémico, que roza la explotación y la discriminación de género. Actualmente las idols o los idols de Sur Corea son muy conocidos en todo el mundo. En Latinoamérica, se han formado grupo como Army y Armyblink, que tienen una gran actividad en redes sociales como Twitter, FB donde llegan a protagonizar iniciativas sociales tanto de protestas, como de apoyos.

#### ***b. Series y películas***

En el lenguaje audiovisual, coloquialmente conocido como series y películas, de Sur Corea, se puede encontrar los siguientes tipos de producciones: Animación, series, novelas o k-dramas doramas, películas, cortos, entre otros. Según Pin (2020), en una encuesta realizada a 387 jóvenes de la provincia de Ríos, Babahoyo, Ecuador. Se muestran sus intereses culturales resaltado el anime o la animación, los doramas, las películas, k-dramas, entre otros.

### **Figura 2**

*Resultados de la encuesta sobre preferencias de contenido asiático consumido en Ríos.*



*Nota.* La figura muestra la preferencia del contenido asiático, como los doramas, las películas, k-pop y k-dramas gozan de gran popularidad. Fuente: Pin (2020).

## 2.2.2. La identidad regional de Huánuco

### 2.2.2.1. Concepto general.

#### a. Nociones básicas

Definiendo conceptos básicos de manera generalizada, la identidad regional dota una valoración importante de un lugar determinado, donde recae su producción de sostenibilidad, los recursos que esta posee y las tradiciones y costumbres que se practican. Como lo describe Bácula citado en Navarro (2021) una identidad como esta, “manifiesta a partir del patrimonio cultural, es la sociedad la que, a manera de agente activo, configura su patrimonio reconociéndose históricamente y en su propio entorno físico y social” (p. 114). De esta manera, la identidad regional es referente de los modos de vida, el desarrollo de la calidad de vida, la producción económica, entre otros; asimismo, el reconocimiento y práctica de su cultura conjuntamente con los mencionados, dimensiona el crecimiento y desarrollo comunitario local económico-social con un perfil colectivo hacia el futuro.

### 2.2.2.2. Identidad familiar.

#### a. Nociones básicas

La familia, de acuerdo a Castro et al. (2021) “es uno de los pilares en la vida de los adolescentes, se convierte en un factor influyente en la construcción de la personalidad y ejerce el papel de mediador de las conductas del adolescente mediante la comunicación familiar”. De ahí, la familia es el centro principal de influencia y enseñanza de todo individuo, es uno de los agentes más significativos en la formación interpersonal de los infantes, donde el aprendizaje y comunicación familiar estarán ligados en las actitudes y aptitudes iniciales de la vida.

### ***b. Normas de convivencia***

En todas partes del mundo siempre habrá algunas patrones o normas que sigue para vivir ordenadamente, más aún en un núcleo familiar. Desde tiempos inmemorables, cada grupo social fue creando y moldeando indirectamente patrones de comportamiento y modo de vivir, donde se establecen internamente normas para mantener una convivencia pacífica. Según Jares (2001) citado en Jares, (2002) sostienen que la convivencia:

Significa vivir unos con otros en base a unas determinadas relaciones sociales y a unos códigos valorativos, forzosamente subjetivos, en el marco de un contexto social determinado. Esos polos que marcan el tipo de convivencia están potencialmente cruzados por relaciones de conflicto, pero que en modo alguno significa amenaza para la convivencia, más bien al contrario. (p. 82)

Al respecto, con el objetivo de vivir y compartir momentos inolvidables de manera armoniosa en nuestro entorno social, se mantiene los principios y pertenencia familiar que estimula nuestra originalidad hogareña.

### **c. Los valores familiares**

Los valores familiares son imprescindibles en la sociedad, es por ello los padres de familia y docentes cumplen y desempeñan un papel de vital importancia para su formación integral como ser humano. Ante ello, Brizuela et al., (2021), sostienen que los valores familiares son un conjunto de costumbre, principios, relaciones respetuosas, creencias y demostraciones de afecto que son transmitidas mediante generaciones; cuyos factores fortifican la unión familiar, respeto y educación en la sociedad, es evidente que los primeros valores morales y sociales se asimilan en el hogar. Por eso, la educación en

el hogar es primordial para la formación de los estudiantes en sus diferentes dimensiones. Cuando nace el ser humano se encuentra exento de una conducta determinada, Suárez y Vélez (2018), sostiene que cuando un niño nace no se encuentra con patrones de conductas establecidos, sino requiere relacionarse con otros individuos para configurarse como persona, así la educación se justifica por la necesidad de todo individuo adquiriendo características particulares propias. Cuyas características están al margen del tipo de personas que se relaciona y del tipo de familia que posee cada ser humano.

### **2.2.2.3. Identidad cultural.**

#### ***a. Nociones básicas***

La identidad cultural engloba diversos aspectos de propiedad ya sea material o espiritual que dispone un individuo o un colectivo social en cierto espacio determinado. Mucho antes de que se conozca el significado, se sabe por historia que las antiguas culturas tenían particularidades propias que les permitía diferenciarse de los demás, ya sea, su idioma, forma de vida, costumbres, creencias, que, según Fernández (2020), “Lo que integra el concepto de cultura es lo que distingue espiritual, material, intelectual, y afectivamente a una sociedad o a un grupo social, es aquello en la que se reconocen los individuos y crea en ellos sentimientos de pertenencia” (p. 28-29). De dicho modo, esta identidad abarca características originarias ya establecidas por nuestros antepasados y que generación en generación se fueron cultivando, y esta práctica fue pasando de padres a hijos; es así, definiendo esta perspectiva, según Monroy y Hernández (2021):

La identidad cultural en el campo del desarrollo local, atraviesa un aparato conceptual que la relaciona al ámbito antropológico, institucional y patrimonial, tales como: los patrones de interacción social o movilidad social, el sentido de pertenencia, participación social y el patrimonio cultural material e inmaterial. (p. 37)

Entonces, concretamos a la identidad cultural como una dimensión cohesionadora de un colectivo social o una nación; objetando una visión común entre ellos, ligado a la historia y memoria de su comunidad, compartiendo singularidades comunes de identificarse de las demás culturas.

### ***b. Folklore***

El folclor, que, en su significación según la Real Academia Española (RAE, 2021), es: “conjunto de costumbres, creencias, artesanías, canciones, y otras cosas semejantes de carácter tradicional y popular” (par. 2).; es una dimensión que fomenta las expresiones culturales artísticas que denotan heredad de los pueblos o culturas antiguas que hoy se practica y desarrolla en distintos espacios. Que, etimológicamente, como menciona Martín citado en María (2021), “la palabra folklore, de origen anglosajón, fue introducida por William John Thoms en la revista *The Athenaeum* en 1846; dicha palabra está compuesta por *folk* (pueblo) y *lore* (saber), y designa de forma general los conocimientos, trabajos y costumbres populares” (p. 8). Sobre ello, Máxima citado por María (2021) caracteriza al folclore como:

- El conjunto de saberes tradicionales de un pueblo.
- La identidad de una nación que la diferencia de las demás.
- Una reconstrucción antropológica de la cultura, es decir, de las expresiones sociales, de las costumbres, de las creencias y de los aspectos físicos o materiales, como el arte.
- La ciencia no escrita acerca de las diversas culturas humanas, que se transmite de generación en generación.
- Una vía de transmisión de situaciones históricas de un determinado grupo social, que puede mantenerse durante varias generaciones, a través del arte, la literatura, la escultura y la música.
- Antiguo, en el sentido que arrastra o mantiene vigente ideas y sucesos del pasado.
- Empírico, es decir, basado en las creencias y vivencias y no en argumentos lógicos o científicos. (p. 9)

Deduciendo, sostenemos que el folclor concentra todo tipo de manifestaciones culturales de arte, que se demuestran en diferentes pueblos contemporáneos con el fin de preservar su memoria para que, en el futuro sean conocidos y practicados.

### *c. Vestimenta*

El vestuario siempre fue necesario desde los inicios del hombre para protegerse o cubrirse de los fenómenos naturales como el calor y frío. Según el desarrollo de cada civilización en los alrededores del mundo, la manera de vestirse fue cobrando una identidad innata, recayendo en una forma de diferenciación entre la diversidad de las antiguas culturas. De ese modo, según Joanne citado en Pilatasig (2022) describe que:

Vestir y adornar el cuerpo es una experiencia compartida por diferentes culturas que forma parte de una orden social, además propone que todas las formas de adorno tradicionales y modernas surgen de la tendencia humana a comunicarse por medio de símbolos. La indumentaria es comunicativa, pues, aunque la ropa y los adornos puedan utilizarse por razones instrumentales o para protegerse, la moda funciona en alguna forma como un lenguaje. La ropa podrá ser incapaz de transmitir un mensaje de forma tan exacta, pero es significativa ya que puede sugerir, evocar y oponerse a un sentido establecido. La vestimenta forma parte de la cultura expresiva de una sociedad y constituye un aspecto comunicativo que participa de los procesos de construcción de identidad tanto individuales como colectivos. (p. 15)

De esta manera, la vestimenta acompaña la identidad de una cultura local o regional, ya que, los individuos o colectivos de un grupo cultural con respecto a su estilo o forma de vida en este caso la indumentaria, crea en si una pertenencia que estimula su identidad cultural a través de ella.

### *d. Danza*

Los movimientos corporales que se realiza en compañía de un sonido, es bien sabido que fortalece la salud física y mental; al respecto, la danza es una manifestación artística que estimula la dinámica social a través de las expresiones corporales y es una de las primeras desde el origen del hombre. De acuerdo a Hagen y Bryant citado en Romero et al. (2022) “la danza podría describirse como una forma de comunicación entre las personas, donde los danzantes y los espectadores se transmiten ideas, emociones y conceptos a través del movimiento de los cuerpos, lo que puede contribuir a estrechar



lazos cooperativos” (p. 9). Es así, la danza se convirtió hoy en día en una de las más representativas y practicadas para demostrar la cultura viva, según cada comunidad local o regional en donde tienen fechas específicas para manifestarlo; asimismo, fortalece la identidad artística en el punto que es una oportunidad para fomentarlo en la generación joven de cualquier sociedad en función

#### *e. Música*

La expresión musical que es el sonido que va de la mano con las expresiones corporales, como también es exclusivo; persuade y emociona a todo hombre mediante las combinaciones de las notas musicales. Como nos refiere Borrell (2022), respecto a la música, que, “es imprescindible de la vida cotidiana; acompaña a otras manifestaciones culturales, sobre todo de tipo audiovisual, y es capaz de llevarnos a cualquier punto de nuestro arco emocional: nos enfervoriza o tranquiliza, nos impulsa a bailar, o nos propone introspección” (p. 39). Así, la melodía musical es innata para los oídos, que deleita mediante el sonido de la toca de distintos instrumentos musicales.

#### **f. La cosmovisión andina**

La visión histórica sociocultural de los Andes, trasciende los saberes pragmáticos por los estudiosos de este campo; el pensamiento del hombre andino está conectado al afecto tangible donde vive. Para Villena (2022), “En la cultura andina, la cualidad de vida es compartida por los hombres, los animales, los cerros, las plantas, los ríos, las deidades, etc., es decir, por todo cuanto puebla el mundo” (p. 45). De esta manera, la reciprocidad entre lo humano-naturaleza simboliza una conexión eminentemente de correspondencia y respeto. Asimismo, “está basada en la esencia de la pacha que es la que le permite crear estructuras económicas, sociales, religiosas, educativas y políticas” (Chávez y Ortiz, 2022, p. 243). Ciertamente, para los habitantes quechua-hablantes de las regiones del Perú, el saber andino dignifica sus actos de su contexto cotidiano a través de sus creencias y costumbres.

#### **2.2.2.4. Identidad social.**

##### *a. Nociones básicas*

La construcción de la identidad social de un individuo básicamente es determinar el reconocimiento de una persona de su desenvolvimiento en la sociedad donde convive, esta formación autónoma se concibe desde el contacto con otros individuos de su entorno, que inicia en la infancia, estos como menciona Fernández (2020) “permiten situar al agente en un espacio, donde su acción se ve reflejada a través de sus actos sujetos a nociones, como circunstancias, intenciones, motivos, pasividad y coacción, sin importar el orden, pero sí su organización en red” (p. 56). Es así, que, la identidad de una persona irá integrándose de acuerdo a las interacciones que comparte con la familia, amigos, que, respecto a ello, Gergen citado por Monroy y Hernández (2021) define como:

La identidad es el resultado de una construcción que una persona realiza con otros, el yo, se transforma y se configura en esas interacciones sociales y a pesar de ser dinámica, permite que el ser humano se autodefine en sobre quién o qué es, donde no hay un yo verdadero o determinado, sino un potencial para comunicar y representar ese yo, en el contexto social. (p. 30)

Efectivamente, la interrelación de una persona con otras, alude al modo de comportamiento de sus actitudes y aptitudes en los distintos espacios de su vida cotidiana, asimismo, la simpatía que tiene el individuo a un cierto grupo social, y que está, encaminará su conducta personal.

### ***b. Idioma***

La lengua o idioma, medio de comunicación entre dos o más individuos, es icónico y particular de diversos pueblos de cada país. Según la RAE (2021b), lo define como “modo particular de hablar de algunos o en algunas ocasiones” (par. 2), es así, que, el idioma en su funcionalidad es el referente de interacción social practicado desde el inicio de la historia de la humanidad; como bien lo mencionan Caridad et al. (2021) que, “el lenguaje es la capacidad que tiene el ser humano para expresarse y comunicarse, a través de diversos sistemas de signos: orales, escritos o gestuales, constituye una de las características principales que separa al género humano de los animales” (p. 230). Ante dicho modo, el lenguaje de un determinado grupo social se convierte en su fuerte o simbolismo expresivo para mostrar su identidad de permanencia en un estado multilingüístico.

### ***c. Actitud socioformativa***

Las actitudes de un individuo son caracteres que definen las competencias de habilidad y comportamiento que este va formando durante su vida cotidiana sobre todo en las etapas tempranas, siendo su objetivo que la persona esté en condiciones afectivas ante las problemáticas que se le presenta. Dicho de todo modo, según el enfoque socioformativo por Tobón citado en León y Zerpa (2022) refiere que:

...comprende la formación integral del individuo, desde un proyecto ético de vida, en el cual se responsabiliza con los cambios, promovidos desde su contexto y a través de un trabajo consensuado con los demás actores sociales, apoyado en la tecnología, cuyo propósito sea aportar soluciones o nuevos enfoques en la sociedad. (p. 90)

De acuerdo a ello, la actitud socioformativa por los individuos se va ir adquiriéndose en los grupos sociales, en un proceso de manejo y practica de sus acciones y decisiones, siendo la familia los principales agentes quienes iran notando las actitudes positivas y negativas en el individuo, y como esta va construyendo, corrigiendo y responsabilizándose de sus actos formativos.

### ***d. Coexistencia social***

La coexistencia social es un modelo diferente a una convivencia normal, es decir, los individuos mantienen una relación de compartimiento integral en un lugar determinado de acuerdo y respetando las convicciones, comportamientos, y formas de vida social. De acuerdo a López (2010) “La correlación existente entre la conciencia del cuerpo propio y la percepción del otro, así como la percepción conjunta, pero diversa, y el comportamiento explican la relación continua entre mismidad y alteridad en la coexistencia sin necesidad de realizar inferencias” (p. 262). Así, la interacción social de este tipo se dará sin acuerdos o normativas de identidad local o regional a lo que se llama la interculturalidad.

### ***e. Idiosincrasia huanuqueña***

La naturalidad huanuqueña que asimila su comportamiento o razón ligado a los pueblos andinos, tiene una proporción conyugal con el historicismo pasado del país. Ponce (2015), nos refiere que, “la ideología es conjunto de ideas acerca del mundo, la vida,

las relaciones sociales, la forma de existencia; comprende la concepción y visión del mundo y del entorno” (p, 271). De acuerdo a ello, la percepción de las familias de la región frente a su realidad idealista, predomina en la homogeneización entre español y andino, es decir, la unión ideológica de las culturas de donde es proveniente (hispano-andino). Revalidando, “este cholismo no es solo en la raza ni en la cultura, sino, en la ideología, en las creencias y en la organización de las familias” (Ponce, 2015, p. 272).

#### **2.2.2.5. Identidad educativa.**

##### ***a. Nociones básicas***

Entendiendo por identidad institucional educativa, vamos a departir de una mirada colectiva e incluso individual de los integrantes que conforman en este caso, una institución educativa. Así, los propósitos a fundamentar en el desarrollo, ya sea, administrativo o pedagógico, que lo van a determinar en la visión y misión establecidos en la planificación de la institución educativa; que, asimismo, causa la imagen educativa frente a la sociedad y el nivel funcional educativo que modela en su desempeño cada uno de los agentes de la institución. De este modo, la identidad educativa, según Cortez (2011) citado en Anduaga (2022):

La identidad refleja los intereses, objetivos y tareas a su vez esto no es el único elemento que la conforma por sí mismo, sino que hay una serie de elementos que se acercan al significado. Como primer punto habla de la edificación y espacios físicos de la institución y como estos son los escenarios perfectos para la toma y desenvolvimiento de decisiones y comportamientos; esto no solo incluye a los estudiantes también a profesores, personal administrativo y a toda diversidad de identidades que proveen las prácticas culturales del alumnado. (p. 33)

En consecuencia, la identidad educativa institucional se distingue por el desenvolvimiento de los administrativos directivos, docentes y estudiantes, donde se construye una valoración de pertenencia colegiado, mediante el comportamiento social y el modo del proceso de enseñanza-aprendizaje que se constituye en el alumnado general.

##### ***b. Educación artística***

La manifestación artística a través de las expresiones culturales de las antiguas civilizaciones, fueron innumerables y sorprendentes que al día de hoy son símbolos de identidad de las comunidades. Por sí misma, el arte nació mediante la práctica de las generaciones pasadas milenarias, que plasmaban las formas de vivir y sus actividades productivas. Es así, en la actualidad el arte se convirtió significativo para el desenvolvimiento de los infantes para desarrollar sus capacidades sociales, culturales. De dicho modo, Aguirre et al, citado en Oliver y Ferrer (2022) describen diciendo:

...llamaremos visión curricular transformadora de la EA a un conjunto de planteamientos contemporáneos que se vinculan con dos temas. En primer lugar, con la difuminación de los límites entre aquello qué es arte y qué no lo es, aumentando las prácticas y experiencias que tendrían cabida como tal, como por ejemplo el arte indígena, el arte textil o el grafiti, que tradicionalmente no han sido considerados arte a causa de sesgos raciales, de género o culturales. En segundo lugar, con un giro educativo que nos plantea la repercusión del arte, como universo simbólico, en la construcción de la identidad, con un importante valor social y estético. (p. 38)

En cuanto a lo mencionado, la educación artística tiene a las consecuencias de la transformación social, desarrollando las habilidades y destrezas físicas y emocionales, y agranda el sentido de pertenencia cultural de las comunidades.

### *c. Comunicación*

La comunicación en base a la cultura escolar, es la interacción fraternal, involucramiento escolar de los alumnos en la hora del recreo o de las clases y tiene por objetivo fortalecer el proceso de instrucción de los estudiantes. La comunicación, Según Calua et al. (2021), “diremos que es un intercambio de información entre el emisor y el receptor cuyo fin es transmitir o recibir un determinado mensaje” (p. 317). De esta manera, en la vida escolar tal como lo describe Caballo citado en Calua et al. (2021) “el estudiante con comunicación asertiva entabla conversaciones, mantiene el contacto visual, profundiza el contenido y acompaña el diálogo con el lenguaje no verbal” (p. 317). Frente a ello, la comunicación escolar devela el comportamiento verbal y no verbal entre los alumnos quienes pertenecen a una comunidad educativa.

#### ***d. Actitud docente***

La escuela como centro educativo, los docentes son quienes implantan el conocimiento en la socioformación de los estudiantes donde deben desarrollar una serie de competencias y capacidades que serán propicias en el estilo de vida y su formación profesional al terminar el nivel básico regular. Según García et al. (2021), “Diversas investigaciones han puesto de manifiesto la relevancia de la actitud docente en áreas concretas del escenario educativo; por ejemplo, en la educación inclusiva” (p. 600). En ese sentido, la participación del docente en la formación de los estudiantes se convierte influyente e importante, ya que, por intermedio de su enseñanza, guía, monitoreo y evaluación de la actitud de comportamiento social, irán moldeándose al nivel de las normas de convivencia pacífica, participativa y crítica en la sociedad que se encuentran.

#### ***e. Comunidad educativa***

Los agentes que componen un Institución Educativa son los que mantienen interacción, responsabilidad e identidad educativa, siendo ellos según el artículo 52 de la Ley General de Educación (2003):

#### **LA COMUNIDAD EDUCATIVA**

##### **Artículo 52°. - Conformación y participación**

está conformada por estudiantes, padres de familia, profesores, directivos, administrativos, ex alumnos y miembros de la comunidad local. Según las características de la Institución Educativa, sus representantes integran el Consejo Educativo Institucional y participan en la formulación y ejecución del Proyecto Educativo en lo que respectivamente les corresponda.

En efecto, todos los integrantes involucrados contienen una afianza de relación dentro de sus responsabilidades en torno del mejoramiento, calidad, y competitividad de su institución educativa.

#### ***f. Cultura escolar***

La terminología de cultura comprometido a lo escolar se viene utilizando en diversas instituciones con el objetivo de vislumbrar el comportamiento estudiantil y

profesorado; asimismo, la práctica de una cultura escolar esté ligado a la historia de la institución educativa y cómo los estudiantes, docentes y padres de familia se identifican de la mejor manera en representación del centro educativo. Así, según Tagiuri y Litwin citado en Elías (2015) mencionan que, “Cultura escolar incluye sistemas de creencias, valores, estructuras cognitivas generales y significados dentro del sistema social caracterizado por un patrón de relaciones de personas y grupos dentro de ese sistema” (p. 287). Del mismo modo, Bolívar (2018) define como, “un sistema socialmente construido de creencias y valores compartidos por los miembros de una organización, constituyéndose en lo que una organización es y, en cuanto tal, la identidad organizativa es uno de sus componentes principales” (par. 2). De esta manera, la cultura escolar estrecha la conducta educativa de los integrantes en ella e indica el nivel organizacional y social que existe en cuyo centro educativo.

### **2.3. Bases conceptuales**

#### **a. Cultura Sur Coreana.**

La cultura surcoreana alrededor de su historia tuvo influencia de los países extranjeros. Entre ellos sus vecinos, China y Japón. Durante la segunda mitad del siglo XX, la influencia que más los impacto fue la norteamericana y la occidental. Hoy la cultura surcoreana está muy ligada a la internet y la industria cultural.

#### **b. Conceptos generales**

Sur corea tiene dos industrias culturales muy influyentes, el k-pop y el k-drama. Actualmente estas les están otorgando un poder blando fuerte y una hegemonía cultural en aumento a nivel internacional.

#### **c. La hegemonía cultural**

La hegemonía se refiere a el grado de poder que tiene un ente y que le permite influenciar en los demás y controlar un aspecto determinado o monopolizarlo, en este caso es la cultura.

#### **d. Acceso de a las expresiones culturales**

La forma de acceder o conocer a la cultura de otro lugar, ha variado durante la historia. Ya sea través de la conquista, la invasión, el comercio, los tratados, la ayuda, entre otros. Actualmente la herramienta más utilizada es la internet, sin embargo, años anteriores se utilizaba como mucha más masividad los CD, DVD, USB, microSD, disquete, bluetooth.

#### **e. Creatividad cultural.**

Las formas de construir algo varía según el lugar y el tiempo. La construcción de herramientas depende de los recursos que dispone las culturas y sus necesidades, de igual forma las técnicas. Actualmente las herramientas y técnicas están ligadas al uso digital, a esto se le suma la publicidad a causa del capitalismo.

Conceptos generales

#### **f. Industria cultural**

Durante la primera y segunda revolución industrial, las fábricas estaban enfocadas a producir bienes materiales necesarios para las subsistencias. En las últimas décadas, se empezó a utilizar el arte, la cultura e incluso el deporte; para generar ingreso en base a producir mercancías: como pelotas, CD de películas y videojuegos, tazas, ropas.

#### **g. Identidad regional**

La identidad puede ser abarcada desde múltiples disciplinas como la geografía, la educación, la sociología, la antropología, la filosofía, la psicología, la demografía, entre otros. El término región se utiliza para delimitar la zona, ya sea cultural, política, física, comercial, entre otros.

#### **h. Identidad familiar**

Se refiere a los hábitos, normas de convivencias, costumbres, tradiciones, legados, valores; que practica una familia. Esta va cambiando con el paso de las generaciones.

#### **i. Identidad cultural**

Esta es estudiada por la antropología y la historia. Durante la historia, y actualmente, fue utilizada como punto para segregar y discriminar. Sin embargo, desde el



punto de vista antropológico, la identidad no busca estudiar, ni mucho menos justificar eso. Y, por el contrario, busca comprender la alteridad y la otredad.

#### **j. Identidad social**

Esta es estudiada por la sociología, la psicología social, la ética, y en el caso de los estudiantes por la pedagogía. Es un hecho que la sociedad y la comunicación juega un papel importante en la identidad personal y las demás identidades.

#### **k. Identidad educativa**

Las instituciones educativas son parte importante en la construcción de la identidad personal de los estudiantes y también en la construcción de la identidad de la comunidad. En una institución educativa siempre se dan hechos y eventos que marca un antes y un después en la vida de su comunidad: docentes, directivos, estudiantes, padres de familia, egresados.

### **2.4. Bases epistemológicas y bases antropológicas**

#### ***2.4.1. Bases epistemológicas***

La siguiente investigación pertenece al modelo cuantitativo. La práctica cultural y la identidad regional se posicionaban como aspectos fundamentales en una convivencia social humana; fomentando y difundiendo básicamente una referencia originaria de lo local o regional. En la fusión de estas dos premisas surge la interdependencia homogénea de trabajar las acciones y decisiones individuales y colectivas ante la carencia de una identidad propia que denota una mayoría poblacional joven en la región, con el objetivo de demostrar, posicionar y promover la identidad cultural regional a nivel nacional e internacional. Los resultados finales de la investigación se someterán a los filtros de evaluación para validar su confiabilidad teórica y científica de nuestro estudio.

#### ***2.4.2. Bases antropológicas***

La investigación comprende el marco antropológico científica cultural, porque la cultural surcoreana está posicionada en una parte de la ciudadanía huanuqueña, es a causa de las percepciones psicológicas y culturales mediante la tecnología de las redes sociales de que ponen al descubierto la cultura foránea o extranjera que es fácilmente consumida

por aquellos que aún no contienen una conciencia de identidad propia, donde se genera la pérdida de la identidad regional afectando nuestra cultura local. Esta investigación nos va a permitir entender la interacción de los elementos antropológicos como: la práctica tecnológica, lingüística, educativa, comprendiendo la realidad de cómo se encuentra nuestra estructura social y cultural.

## CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

### 3.1. Ámbito

La investigación referida a la cultura artística virtual surcoreana y su relación con la identidad regional de Huánuco, se realizó en la Institución Educativa “César Vallejo”, distrito de Amarilis, provincia de Huánuco, departamento de Huánuco, año 2022.

### 3.2. Población

La población está constituida por todos los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “César Vallejo” que se encuentra en la ciudad de Amarilis. La cantidad está clasificada en la siguiente tabla.

**Tabla 2**

*Totalidad de estudiantes matriculados en la Institución Educativa “Cesar Vallejo”  
Marzo del 2022.*

Grado	Secciones	Cantidad
1ro	A	30
	B	28
	C	25
	D	28
	E	30
	F	25
2do	A	33
	B	32
	C	32
	D	32
	E	32

---

	A	30
	B	28
3ro	C	29
	D	29
	E	26
	F	26
	A	36
	B	37
4to	C	35
	D	28
	E	35
	A	34
	B	36
5to	C	36
	D	36
TOTAL		805

---

*Nota.* Datos extraídos del registro de matrícula de los estudiantes de la I. E. “César Vallejo” en marzo del 2022.

### 3.3. Muestra

El muestreo es no probabilístico a criterio, es decir, del total de la población se seleccionó un grupo de estudiantes que portan la característica de pertenecer a un grado, en este caso es el cuarto año; debido a que se encuentra en el ciclo VII, ciclo donde la identidad de las personas se ven muy marcadas que las previas. Asimismo Carrasco (2006), señala que el muestreo no probabilístico intencionado se da cuando “el investigador

selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística y procura que la muestra sea lo más significativa posible, para ello es necesario que conozca objetivamente las características de la población que estudia” (p. 243).

### **Tabla 3**

*Totalidad de alumnos seleccionados para el muestreo de la Institución Educativa “Cesar Vallejo” Marzo del 2022.*

Grado	Secciones	Cantidad
4to	A	36
	B	37
	C	35
	D	28
	E	35
TOTAL		171

*Nota.* Datos extraídos del registro de matrícula de los estudiantes de la Institución Educativa César Vallejo en marzo del 2022.

**Aclaración,** de los 171 estudiantes del 4to grado – nivel secundario, solamente asistieron 136 alumnos el día que aplicamos el cuestionario, por consiguiente, solo se recogió los datos de los 136 estudiantes.

### **3.4. Nivel y tipo de estudio**

#### ***3.4.1. Nivel de investigación***

La investigación es nivel correlacional, tiene como objetivo establecer relación no causal entre las variables; 1: La cultura artística virtual surcoreana y variable, 2: la identidad regional de Huánuco.

#### ***3.4.2. Tipo de investigación***

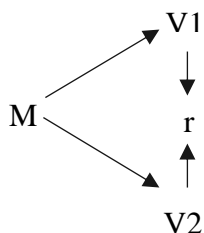
La investigación es de tipo básica, lo cual, conlleva al descubrimiento de nuevos conocimientos y campos de investigación (Sánchez y Reyes 2015). Así como también,

permite crear nuevas teorías vinculados a la cultura artística virtual surcoreana y su relación con la identidad regional de Huánuco.

### 3.5. Diseño de investigación

#### 3.5.1. *Diseño no experimental*

La investigación pertenece al diseño no experimental transeccional correlacional, ya que los investigadores no manipularon ni controlaron las variables de investigación. Hernández y Mendoza (2018) dice que la investigación no experimental “es observar o medir variables tal como se dan en su contexto natural, para analizarlas” (p. 174). Donde el esquema es el siguiente:



M: Muestra

V1: La cultura artística virtual surcoreana.

V2: La identidad regional de Huánuco.

r: Correlación entre variables.

### 3.6. Métodos, Técnicas e instrumentos

#### 3.6.1. *Métodos*

##### a. Analítico

Se utilizó el método analítico para identificar la parte más importante de las fuentes consultadas y que estén relacionadas a las variables que se maneja. Las fuentes fueron los artículos científicos, informes, documentos institucionales, libros, videoconferencias. Además, se utilizó, para procesar los resultados de los cuestionarios a fin de presentarlo de manera entendible y ordenada.

##### b. Sintético

Se utilizó el método sintético para presentar las informaciones citadas de forma ordenada, breve, concisa y clara. Además, se encontró presente en el procesamiento de datos de los cuestionarios y su presentación en los resultados.

### **c. Analítico-sintético.**

Este conjunto de métodos se utilizó para generalizar y luego particularizar la información de las dimensiones de las variables en el marco teórico. De igual manera se utilizó en la parte de procesamiento de datos, en la parte de la realización de las inferencias lógicas, para la presentación de la discusión y las conclusiones.

### **3.6.2. Técnicas**

#### **a. Encuesta**

La técnica que se utilizó para el recojo de datos en una muestra mediante un cuestionario de escala valorativa de Likert.

### **3.6.3. Instrumento**

#### **a. Cuestionario**

El instrumento fue útil para el recojo de datos empíricos de la muestra, que se utilizó una escala de puntuación valorativa tanto para la variable 1 y la variable 2; siempre (5), casi siempre (4), de vez en cuando (3), casi nunca (2) y nunca (1), los ítems de los cuestionarios se formularon evitando el sesgo cognitivo de disponibilidad.

#### **b. Baremo**

El instrumento se utilizó en la investigación para medir y evaluar variables de interés de manera estandarizadas y objetiva.

## **3.7. Validación y confiabilidad del instrumento**

### **a. Validación de instrumento**

Los instrumentos fueron validados por juicios de expertos, los cuales estuvieron conformados por los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

### b. Confiabilidad del instrumento

Se utilizó el procesamiento matemático estadístico de la coeficiencia de Alta de Cronbach, la V de Aiken y por juicio de expertos para establecer la confiabilidad de los instrumentos de las dimensiones y los ítems de cada variable con el software Excel.

#### Tabla 4

*Valores de confiabilidad de alfa de Cronbach.*

Valores de los niveles confiabilidad	
0,00 a 0,53	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiable
1,00	Confiable perfecta

*Nota:* Fuente Bolívar (2013, p. 100) citado por Álvarez (2021, p. 70)

### c. La V de Aiken

Para la validación del instrumento de investigación se realizó a través de juicio de expertos, quienes fueron docentes con grado de Magister o Doctor de la UNHEVAL de la facultad de Ciencias de la Educación, de la especialidad Ciencias Histórico Sociales y Geográficas. Y posteriormente se validó con la fórmula de V de Aiken. Según Ecurra (n.d.), “es un coeficiente que se computa como la razón de un dato obtenido sobre la suma máxima de la diferencia de los valores posibles. Puede ser calculado sobre las valoraciones de un conjunto de jueces con relación a un ítem” (p. 107).

Donde,

$$v = \frac{S}{n(c - 1)}$$

**S** = Suma de los puntajes de expertos por ítem

**n** = Número de expertos que participaron en el estudio

**c** = Número de niveles de la escala de valoración utilizada



**Tabla 5***Preguntas validadas por los jueces expertos*

	Relevancia	Coherencia	Suficiencia	Claridad
Evaluador 1	4	4	4	4
Evaluador 2	4	4	4	4
Evaluador 3	4	4	4	4
$\Sigma$	12	12	12	12

*Dato.* 40 preguntas del cuestionario

**n: 3**

**c: 4**

Resultado final,

V de Aiken = **1**

Por lo tanto, se concluye que según la tabla de interpretación de la V de Aiken la confiabilidad del instrumento de investigación es **fuerte**.

**Tabla para la interpretación de la V de Aiken**

<b>V Aiken</b>	<b>Interpretación</b>
0,00 – 0,79	Débil
0,80 – 0,89	Aceptable
0,90 – 1,00	Fuerte

#### **e. Alfa de Cronbach**

Nos permite dar solidez al cuestionario de investigación, que según Quero (2010), “con la creación del  $\alpha$  Cronbach, los investigadores fueron capaces de evaluar la confiabilidad o consistencia interna de un instrumento constituido por una escala Likert, o cualquier escala de opciones múltiples” (p. 250).

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

Dónde:

$\alpha$  = Alfa de Crombach

$K$  = Número de Items

$V_i$  = Varianza de cada Item

$V_t$  = Varianza del total

Alfa de Cronbach de la variable 1.

<b>k</b>	20
<b><math>\sum V_i</math></b>	41.78
<b><math>V_t</math></b>	459.31
<b><math>\alpha</math></b>	<b>0.96</b>

Alfa de Cronbach de la variable 2.

<b>k</b>	20
<b><math>\sum V_i</math></b>	25.80
<b><math>V_t</math></b>	159.07
<b><math>\alpha</math></b>	<b>0.88</b>

**Promedio de Alfa de Cronbach = 0.92**

Por lo tanto, se concluye que según tablas de interpretación de Alfa de Cronbach es **excelente**, ya que se encuentra dentro del rango de 0.9 – 1.

<b>Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach</b>	<b>Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados</b>
[0 ; 0,5[	Inaceptable
[0,5 ; 0,6[	Pobre
[0,6 ; 0,7[	Débil
[0,7 ; 0,8[	Aceptable
[0,8 ; 0,9[	Bueno
[0,9 ; 1]	Excelente

### **3.8. Procedimiento**

Previamente a la aplicación o ejecución de los cuestionarios en la muestra, se presentó una solicitud a la I. E. César Vallejo, con el fin de que autorice el proceso del recojo de información, después de haber aplicado el cuestionario; se procedió a la elaboración de una matriz de datos de las variables: La cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco de la población muestreada. Seguidamente se elaboró tablas y gráficos por variables, dimensiones e ítems a través del software SPSS y Excel. Asimismo, se realizó la interpretación y análisis correspondientes de las tablas con sus respectivos gráficos estadísticos, después se realizó la prueba de hipótesis general y específicos mediante Rho de Spearman, para comprobar si existe o no la relación entre variables de estudio, y después de ello se hizo la confiabilidad con el coeficiente de la V de Aiken y el coeficiente de alfa de Cronbach. Finalmente se hizo la discusión, conclusiones y sugerencias.

### **3.9. Tabulación y análisis de datos**

#### ***3.9.1. Análisis descriptivo***

Para realizar el análisis descriptivo se utilizaron tablas de frecuencias y gráficos de porcentaje.

#### ***3.9.2. Análisis inferencial***

Su uso se encontró en el procesamiento de datos estadísticos a través de Rho de Spearman, con la finalidad de determinar la correlación de la variable 1 con la variable 2, la correlación de la variable 1 con las dimensiones de la variable 2. Para ello se utilizó el software SPSS.

### **3.10. Consideraciones éticas**

Los procedimientos de la investigación cumplieron siguiendo toda la planificación y tomando en cuenta los documentos normativos de la Universidad y la Facultad: El Reglamento de Grados y Títulos, las líneas de investigación, las normas Apa 7° edición con las modificaciones hechas por la Universidad, que fueron utilizados para presentar la tesis y para garantizar el respeto a los autores de la fuente consultadas. Asimismo, se utilizó la herramienta digital Turnitin, a fin de evitar los plagios, similitudes y las citas mal hechas.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS

### 4.1. Análisis e interpretación de los resultados

#### 4.1.1. Resultado de la variable 1: La cultura artística virtual surcoreana

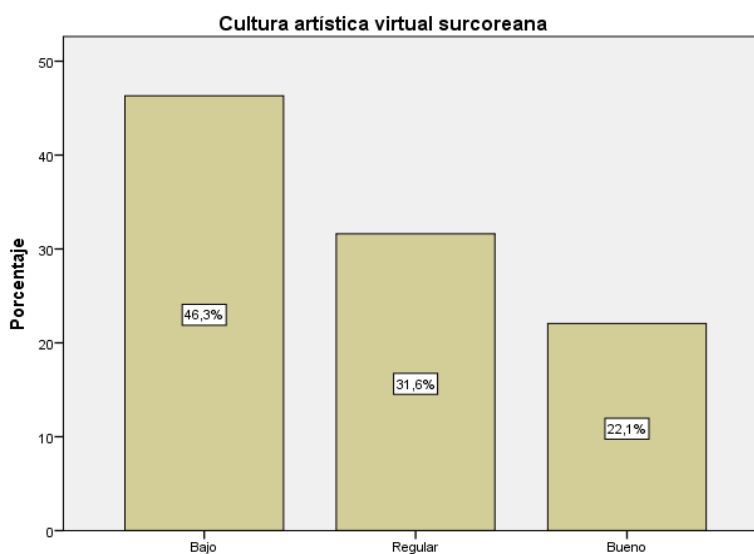
**Tabla 6**

Resultado de la *variable 1*; La cultura artística virtual surcoreana.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	63	46,3	46,3	46,3
Válido Regular	43	31,6	31,6	77,9
Bueno	30	22,1	22,1	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 3**



*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

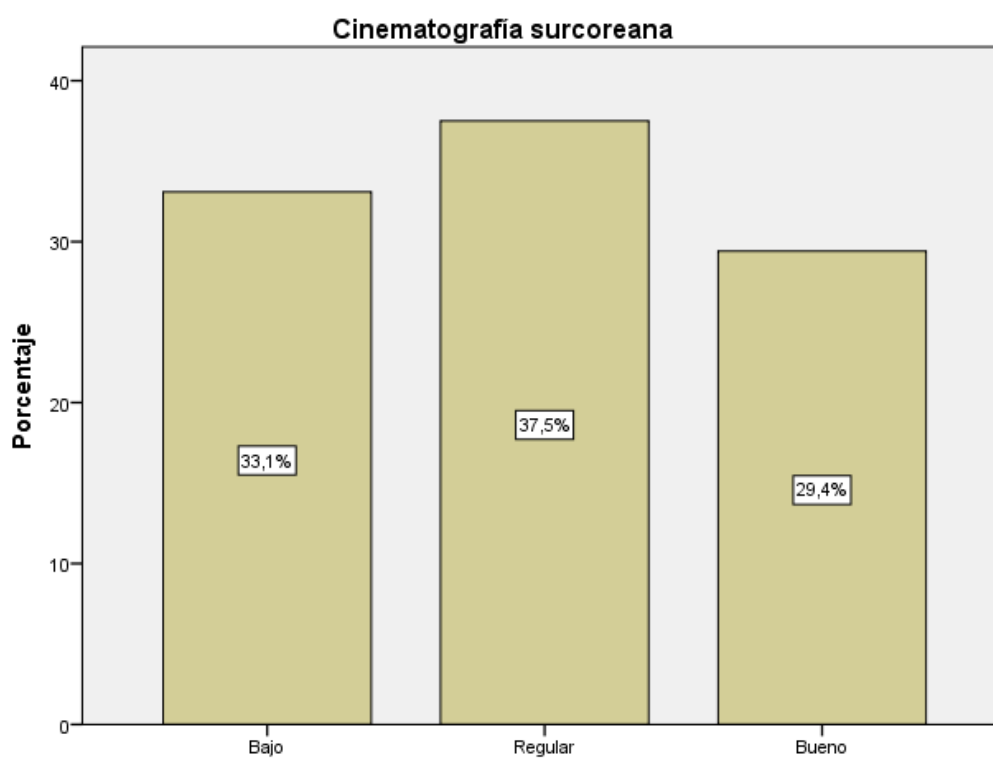
**Interpretación:** La tabla y figura estadístico que antecede se muestra que el 46.3% de participantes refiere que el nivel de la cultura artística virtual surcoreana es bajo, el 31,6% regular y el 22.1% bueno.

**Tabla 7**

*Resultados VI, dimensión 1: La cinematografía surcoreana.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	45	33,1	33,1
	Regular	51	37,5	70,6
	Bueno	40	29,4	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 4**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

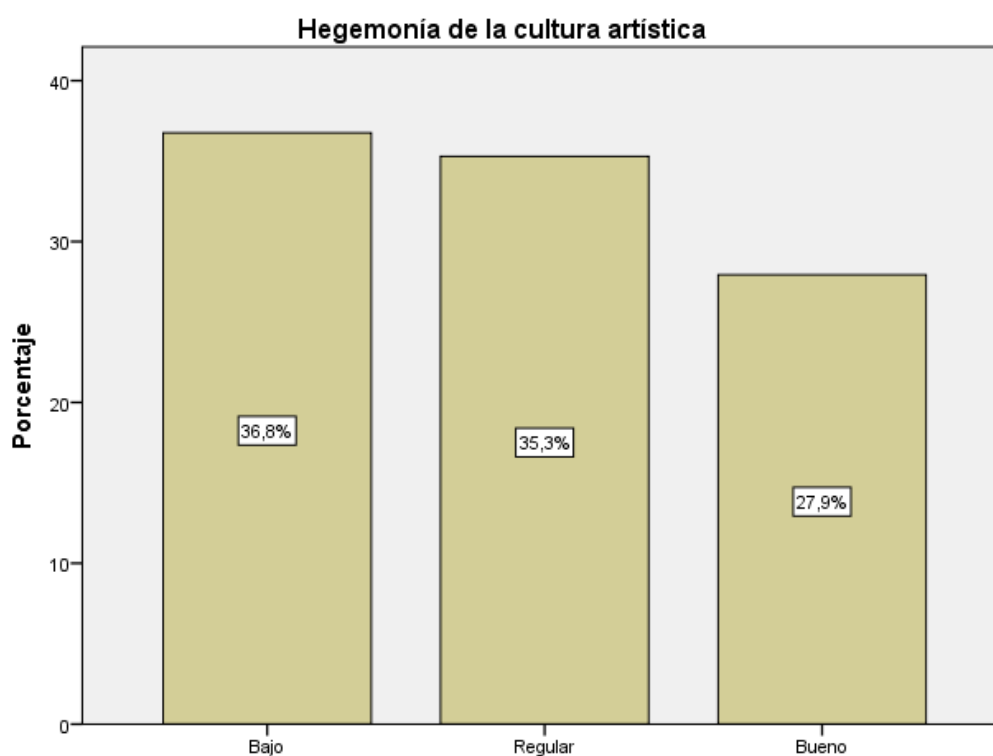
**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 37.5% de participantes refiere que el nivel de la cinematografía surcoreana es regular, el 33.1% bajo y el 29.4% bueno.

**Tabla 8**

*Resultados sobre la VI, dimensión 2: La hegemonía de la cultura artística.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	50	36,8	36,8
	Regular	48	35,3	72,1
	Bueno	38	27,9	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 5**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

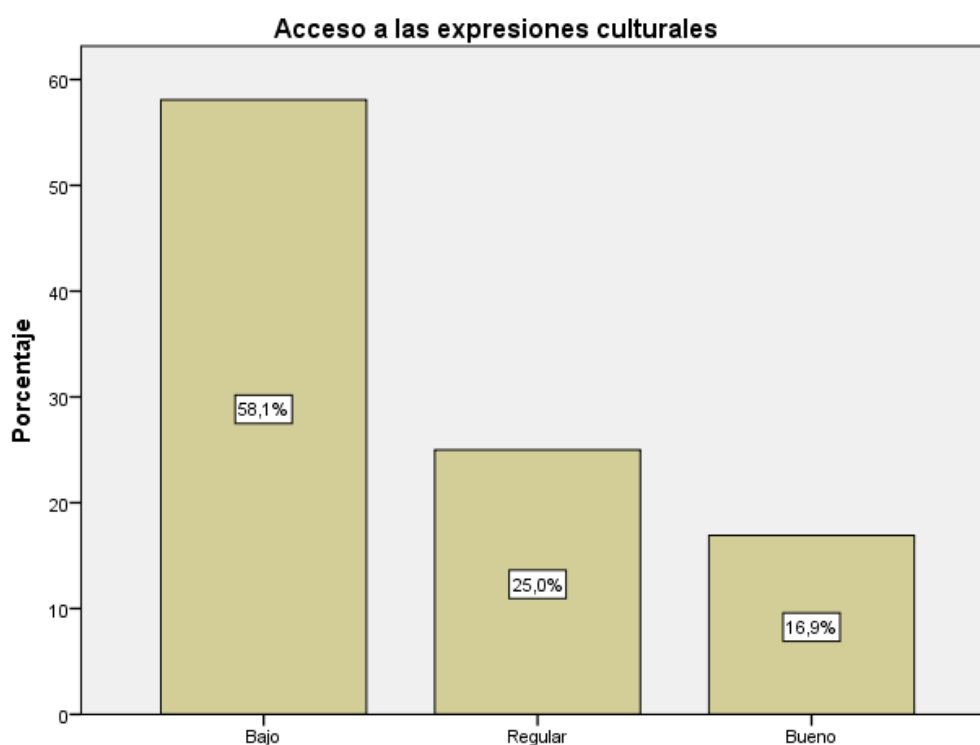
**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 36.8% de participantes refiere que el nivel de la hegemonía de la cultura artística es bajo, el 35.3% regular y el 27.9% bueno.

**Tabla 9**

*Resultados de la VI, dimensión 3: Acceso a las expresiones culturales.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	79	58,1	58,1
	Regular	34	25,0	83,1
	Bueno	23	16,9	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 6**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 58.1% de participantes refiere que el nivel de acceso a las expresiones culturales es bajo, el 25.0% regular y el 16.9% bueno.

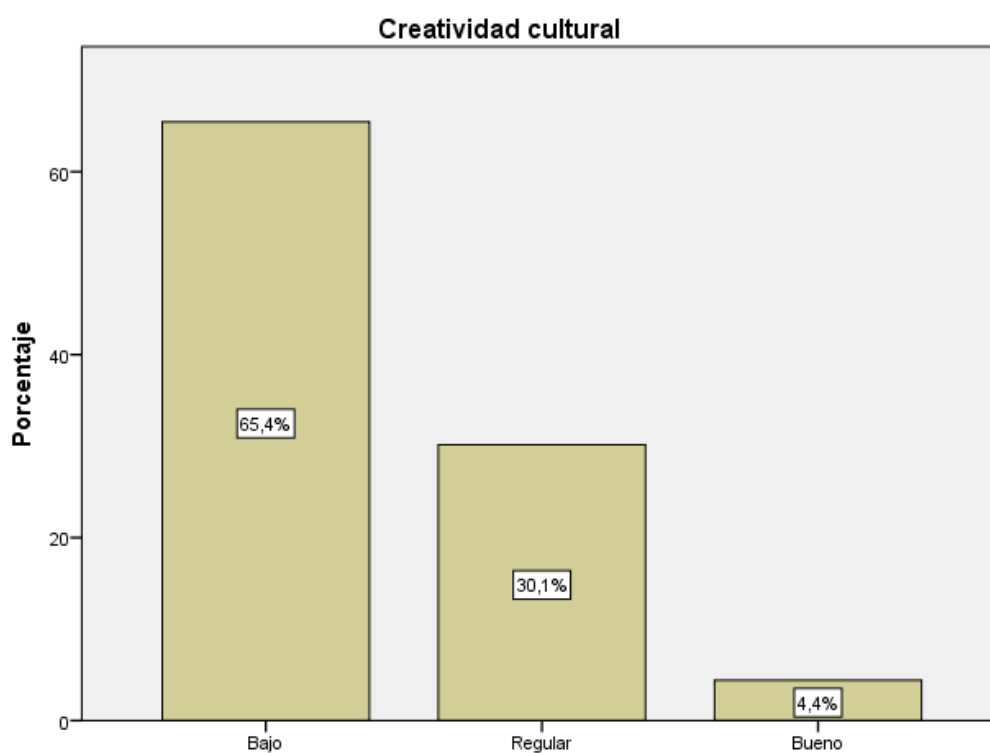


**Tabla 10**

*Resultados de la VI, dimensión 4: Creatividad cultural.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	89	65,4	65,4
	Regular	41	30,1	95,6
	Bueno	6	4,4	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 7**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

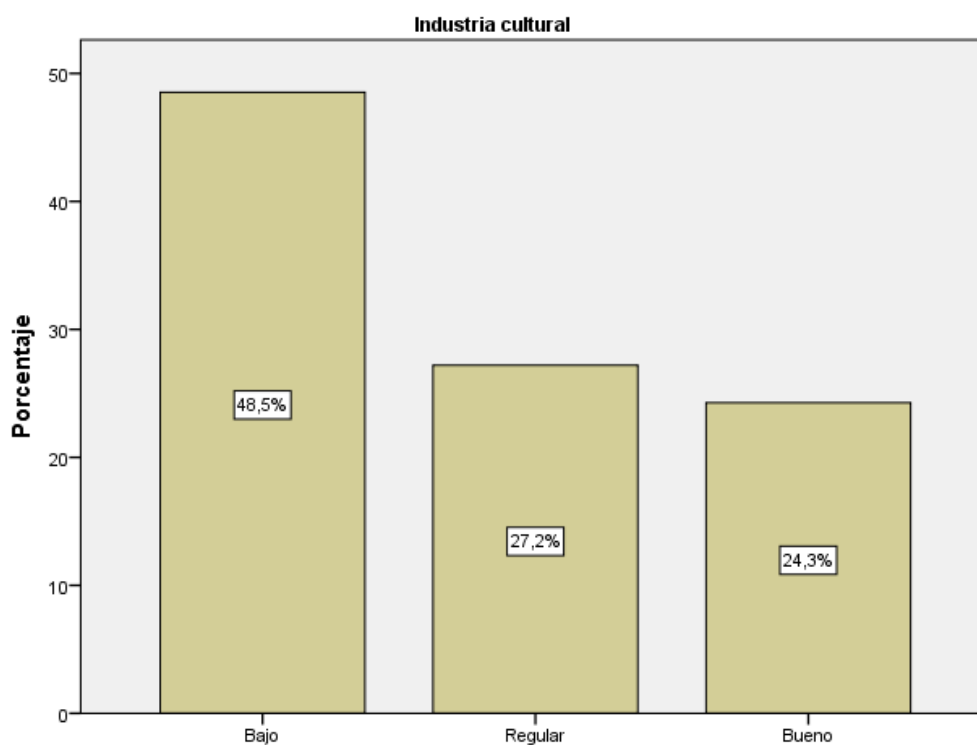
**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 65.4% de participantes refiere que el nivel de creatividad cultural es bajo, el 30.1% regular y el 4.4% bueno.

**Tabla 11**

*Resultados de la VI, dimensión 5: Industria cultural.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	66	48,5	48,5
	Regular	37	27,2	75,7
	Bueno	33	24,3	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 8**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 48.5% de participantes refiere que el nivel de industria cultural es bajo, el 27.2% regular y el 24.3% bueno.

#### 4.1.2. Resultado de la variable 2: La identidad regional de Huánuco

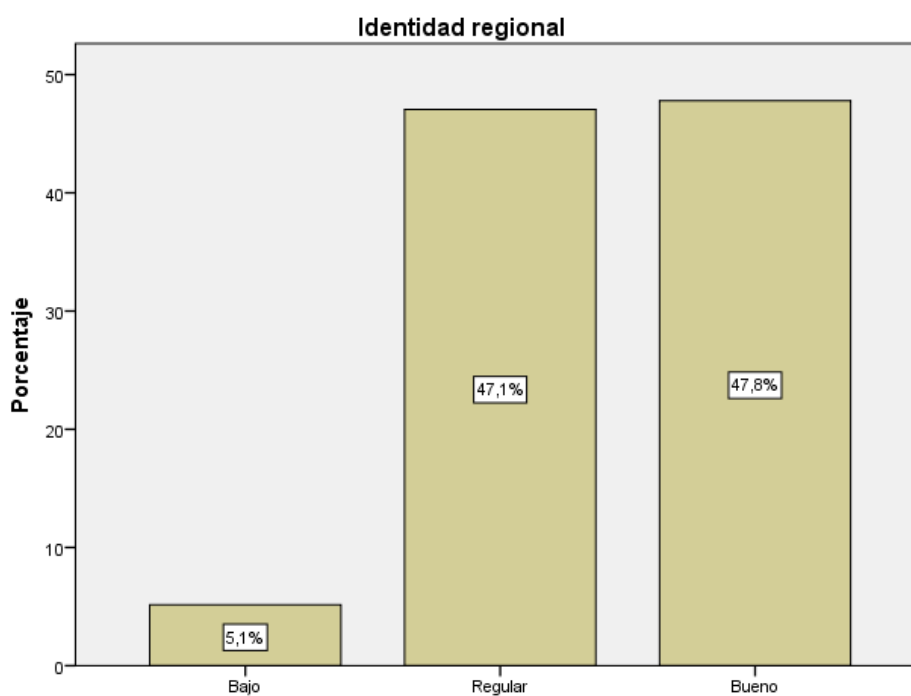
**Tabla 12**

*Resultado de la variable 2: la identidad regional de Huánuco.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	7	5,1	5,1	5,1
Válido Regular	64	47,1	47,1	52,2
Bueno	65	47,8	47,8	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 9**



*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

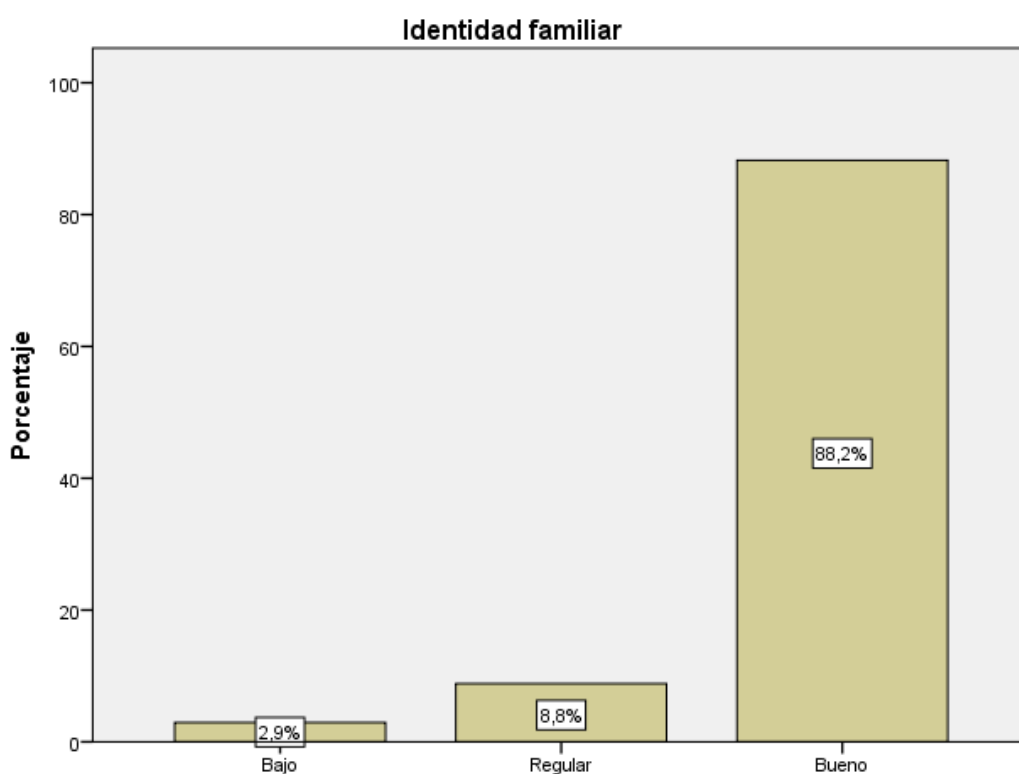
**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 5.1% de participantes refiere que el nivel de identidad regional es bajo, el 47.1% regular y el 47.8% bueno.

**Tabla 13**

*Resultados de la V2, dimensión 1: Identidad familiar.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	4	2,9	2,9
	Regular	12	8,8	11,8
	Bueno	120	88,2	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 10**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

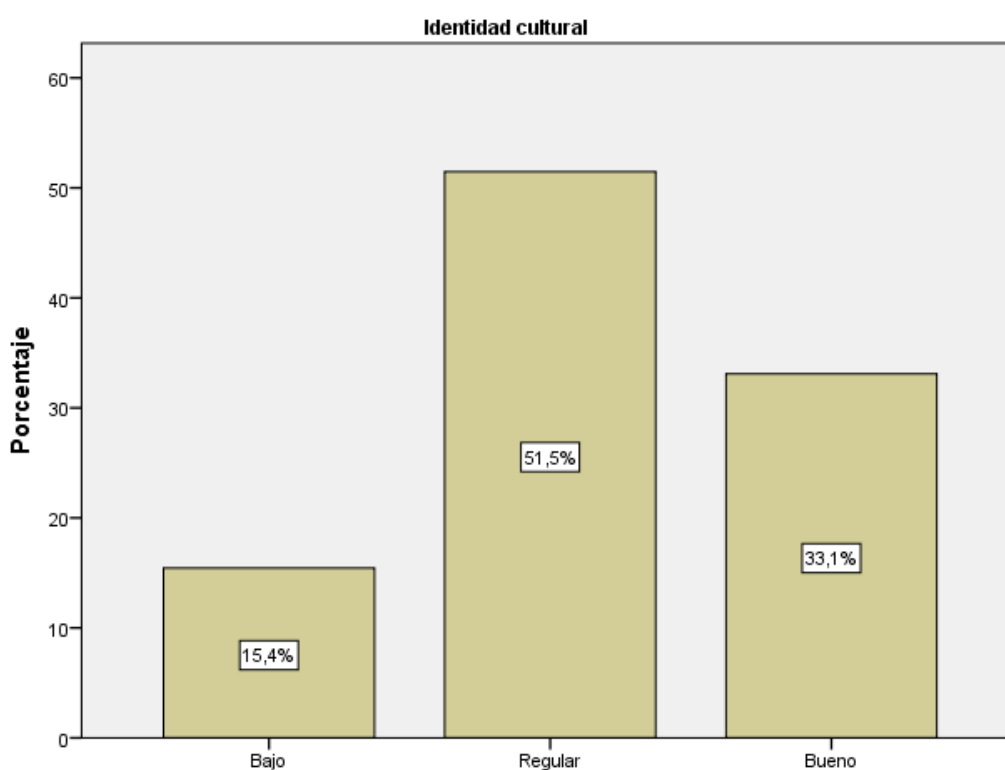
**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 88.2% de participantes refiere que el nivel de identidad familiar es bueno, el 8.8% regular y el 2.9% bajo.

**Tabla 14**

*Resultados de la V2, dimensión 2: Identidad cultural.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	21	15,4	15,4
	Regular	70	51,5	66,9
	Bueno	45	33,1	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 11**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

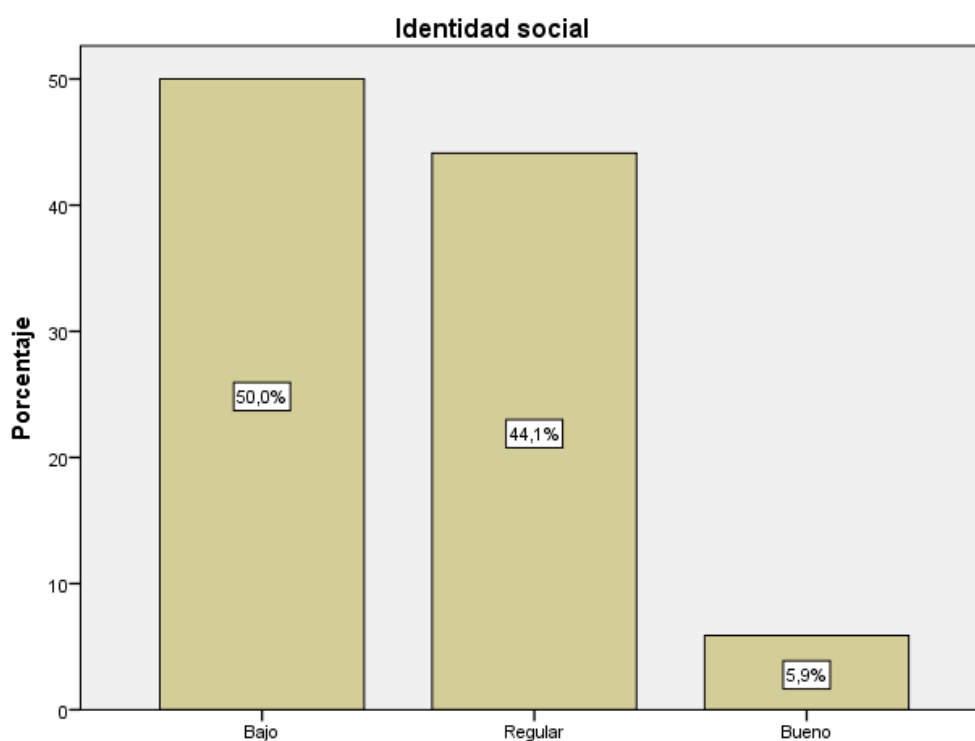
**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 51.5% de participantes refiere que el nivel de identidad cultural es regular, el 33.1% bueno y el 15.4% bajo.

**Tabla 15**

*Resultados de la V2, dimensión 3: Identidad social.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	68	50,0	50,0
	Regular	60	44,1	94,1
	Bueno	8	5,9	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 12**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

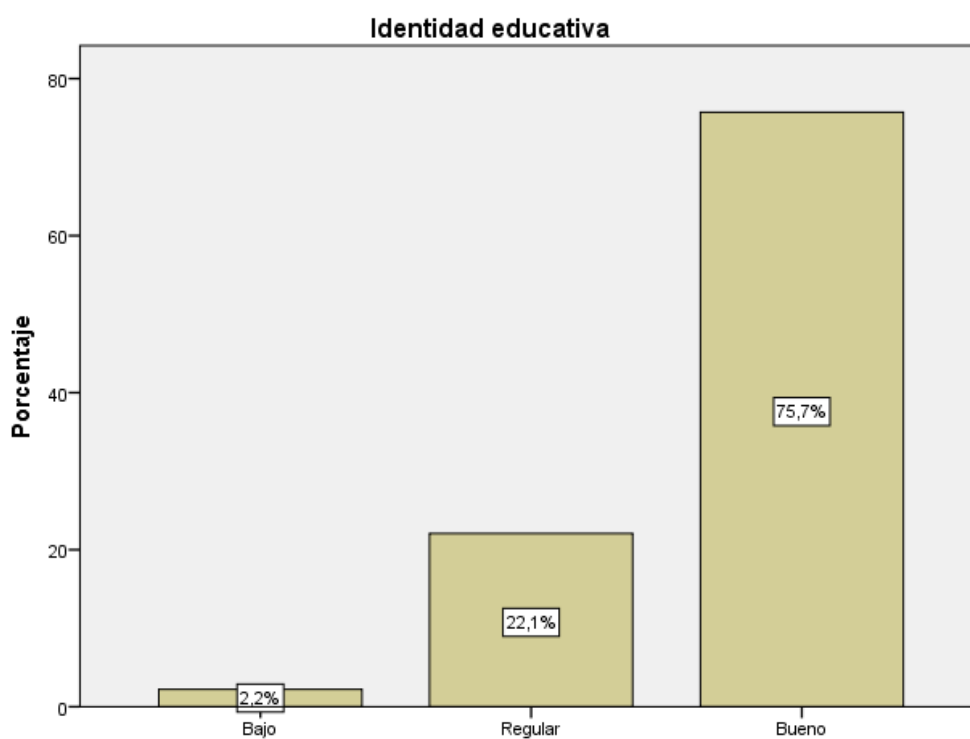
**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 50.0% de participantes refiere que el nivel de identidad social es bajo, el 44.1% regular y el 5.9% bueno.

**Tabla 16**

*Resultados de la V2, dimensión 4: Identidad educativa.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	3	2,2	2,2
	Regular	30	22,1	24,3
	Bueno	103	75,7	100,0
Total	136	100,0	100,0	

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Figura 13**

*Dato:* Resultado de la aplicación del cuestionario a los estudiantes de la I. E. “Cesar Vallejo” - Paucarbamba - Amarilis - Huánuco, 2022.

**Interpretación:** De la tabla y figura estadístico que antecede se desprende, que el 2.2% de participantes refiere que el nivel de identidad educativa es bajo, el 22.1% regular y el 75.7% bueno.

#### 4. 2. Análisis inferencial: prueba de hipótesis

La prueba de hipótesis de investigación permite conocer mejor el grado de asociación de las variables, en tal sentido para la contrastación de las hipótesis se usó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, lo cual determinó el nivel de correlación que tienen las variables, dimensiones e indicadores.

**Tabla 17**

*Interpretación de la correlación de Rho de Spearman.*

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.90 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-0.70 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.40 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.20 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0.20 a 0.39	Correlación positiva baja
0.40 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.70 a 0.89	Correlación positiva alta
0.90 a 0.99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

*Dato.* Fuente: (Álvarez, 2021, p. 98).



### **Prueba de normalidad**

La prueba de normalidad se aplicó para conocer la distribución de los datos observados, lo cual conllevó a las hipótesis a una contratación no paramétrica, debido a que a los datos no se aproximan a una distribución normal.

#### **1. Planteo de hipótesis para normalidad**

**H<sub>0</sub>.** Los datos siguen una distribución normal.

**H<sub>a</sub>.** Los datos no siguen una distribución normal.

#### **2. Nivel de significancia.**

NC= 0.95

$\alpha$ = 0.05 (margen de error)

#### **3. Estadístico de prueba de normalidad.** Se usó el Kolmogorov-Smirnov porque el muestreo es mayor que 50. ( $n > 50$ )

#### ***4.4.1. Hipótesis general***

**H<sub>0</sub>:** No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

**H<sub>i</sub>:** Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

**Tabla 18***Prueba de normalidad de la hipótesis general.*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Cultura artística virtual surcoreana	,089	136	,011	,951	136	,000
Identidad regional	,075	136	,060	,979	136	,034

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Dato.* Resultado del SPSS.

**Interpretación:** Para analizar la distribución de los datos se realizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que la cantidad de datos es mayor a 50. La variable cultura artística virtual surcoreana presenta una distribución no normal y la variable identidad regional presenta una distribución normal. Por lo tanto, se trabajará con el Rho de Spearman.

**Tabla 19***Prueba de hipótesis mediante Rho de Spearman de la hipótesis general.*

			Cultura artística virtual surcoreana	Identidad regional
Rho de Spearman	Cultura artística virtual surcoreana	Coefficiente de correlación	1,000	,058
		Sig. (bilateral)	.	,506
	N	136	136	
	Identidad regional	Coefficiente de correlación	,058	1,000
		Sig. (bilateral)	,506	.
		N	136	136

*Dato:* Resultado del SPSS v25.

**Interpretación:** La significancia es de 0.506. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

#### 4.4.2. Hipótesis específicas

##### a. Primara hipótesis específica.

Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

Ha: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

### Tabla 20

#### Prueba de normalidad de la HE1

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Cultura artística virtual surcoreana	,089	136	,011	,951	136	,000
Identidad familiar	,213	136	,000	,768	136	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Dato.* Resultado del SPSS.

**Interpretación:** Para analizar la distribución de los datos se realizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que la cantidad de datos es mayor a 50. Las variables cultura artística virtual surcoreana e identidad familiar presentan una distribución no normal. Por lo tanto, se trabajará con el Rho de Spearman.

**Tabla 21**

*Prueba de hipótesis mediante Rho de Spearman de la 1ra hipótesis específica.*

			Cultura artística virtual surcoreana	Identidad familiar
Rho de Spearman	Cultura artística virtual surcoreana	Coeficiente de correlación	1,000	-,062
		Sig. (bilateral)	.	,472
	Identidad familiar	N	136	136
		Coeficiente de correlación	-,062	1,000
	Sig. (bilateral)	,472	.	
	N	136	136	

*Dato:* Resultado del SPSS v25.

**Interpretación:** La significancia es de 0,472. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

#### **b. Segunda hipótesis específica.**

Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

Ha: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Tabla 22***Prueba de normalidad de la HE2*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Cultura artística virtual surcoreana	,089	136	,011	,951	136	,000
Identidad cultural	,066	136	,200*	,977	136	,023

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Dato.* Resultado del SPSS.

**Interpretación:** Para analizar la distribución de los datos se realizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que la cantidad de datos es mayor a 50. La variable cultura artística virtual surcoreana presenta una distribución no normal y la variable identidad cultural presenta una distribución normal. Por lo tanto, se trabajará con el Rho de Spearman

**Tabla 23***Prueba de hipótesis mediante Rho de Spearman de la 2da hipótesis específica.*

			Cultura artística virtual surcoreana	Identidad cultural
Rho de Spearman	Cultura	Coeficiente de correlación	1,000	,073
	artística virtual surcoreana	Sig. (bilateral)	.	,396
		N	136	136
	Identidad	Coeficiente de correlación	,073	1,000
	cultural	Sig. (bilateral)	,396	.
		N	136	136

*Dato:* Resultado del SPSS v25.

**Interpretación:** La significancia es de 0.396. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

### c. Tercera hipótesis específica

Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

Ha: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

### Tabla 24

*Prueba de normalidad de la HE3.*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Cultura artística virtual surcoreana	,089	136	,011	,951	136	,000
Identidad social	,102	136	,001	,966	136	,002

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Dato.* Resultado del SPSS.

**Interpretación:** Para analizar la distribución de los datos se realizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que la cantidad de datos es mayor a 50. Las variables cultura artística virtual surcoreana e identidad social presentan una distribución no normal. Por lo tanto, se trabajará con el Rho de Spearman.

**Tabla 25**

*Prueba de hipótesis mediante Rho de Spearman de la 3ra hipótesis específica.*

		Cultura artística virtual surcoreana	Identidad social
Rho de Spearman	Cultura artística virtual surcoreana	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,022
		N	136
	Identidad social	Coefficiente de correlación	,022
		Sig. (bilateral)	,795
		N	136

*Dato:* Resultado del SPSS v25.

**Interpretación:** La significancia es de 0.795. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

**d. Cuarta hipótesis específica.**

Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional educativa en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

Ho: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa regional en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis.

**Tabla 26***Prueba de normalidad de la HE4.*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Cultura artística virtual surcoreana	,089	136	,011	,951	136	,000
Identidad educativa	,135	136	,000	,907	136	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Dato.* Resultado del SPSS.

**Interpretación:** Para analizar la distribución de los datos se realizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que la cantidad de datos es mayor a 50. Las variables cultura artística virtual surcoreana e identidad educativa presentan una distribución no normal. Por lo tanto, se trabajará con el Rho de Spearman.

**Tabla 27***Prueba de hipótesis mediante Rho de Spearman de la 4ta hipótesis específica.*

		Cultura artística virtual surcoreana	Identidad educativa
Rho de Spearman	Cultura artística virtual surcoreana	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,140
		N	136
	Identidad educativa	Coefficiente de correlación	,140
		Sig. (bilateral)	,105
		N	136

*Dato:* Resultado del SPSS v25.



**Interpretación:** La significancia es de 0.105. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

## CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

### 5.1. Contrastación de los resultados con las bases teóricas

Después de investigar sobre la cultura artística virtual surcoreana y su relación con la identidad regional de Huánuco en estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa "César Vallejo" en Amarilis durante el año 2022, los resultados obtenidos revelaron una correlación nula entre ambas variables. Seguidamente, se presenta la contrastación de estos resultados con las bases teóricas:

Los resultados de la investigación se encuentran respaldados por los destacados investigadores sobre “la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco”; autores tales como, KOCIS (2015), quien en su investigación dice, el mercado mundial de la música pop había sido impulsado por Estados Unidos, Europa y Japón; ahora los cantantes de K-pop se han unido a la escena y están causando una nueva sensación en este mercado. Por nuestra parte diferimos lo que sostiene el autor, ya que la investigación arrojó una correlación nula entre las variables “la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco” por lo que la cultura artística virtual surcoreana aún no se posiciona como un referente artístico en Huánuco a través de la industrialización cinematográfica como el k-pop, k-drama y series. A pesar de que se esperaba encontrar una correlación positiva entre las variables presentadas por la literatura revisada, debido a que, a través de los medios de comunicación y el entretenimiento, puede tener un impacto significativo en la formación de la identidad de los jóvenes en diferentes contextos culturales. Porque los estudiantes son los principales consumidores, ya que están más introducidos a la virtualidad, donde el país y región se ha visto atraído por las producciones culturales surcoreanas. El K-pop ha iniciado en nuestra región la formación de grupos culturales o también conocidos como fandoms; o en este caso particular, se puede mencionar al grupo de internet “Army”. Este argumento se ve reforzado con la cita de Fernández (2020), “Lo que integra el concepto de cultura es lo que distingue espiritual, material, intelectual, y afectivamente a una sociedad o a un grupo social, es aquello en la que se reconocen los individuos y crea en ellos sentimientos de pertenencia” (p. 28-29).

Sin embargo, la presente investigación apoya autores como Monroy y Hernández (2021):

La identidad cultural en el campo del desarrollo local, atraviesa un aparato conceptual que la relaciona al ámbito antropológico, institucional y patrimonial, tales como: los patrones de interacción social o movilidad social, el sentido de pertenencia, participación social y el patrimonio cultural material e inmaterial. (p. 37)

Debido a que se fundamenta en la investigación que la cultura extranjera de Corea del Sur, aún no está empezando a influir en la identidad de los jóvenes de la región a causa del desarrollo de la informática y sus producciones digitales; así que, la premisa “la identidad cultural en el campo del desarrollo local” es casi exacta como lo señala Monroy y Hernández. *La cinematografía surcoreana*, es la cultura artística moderna que se expresa a través del k-pop, k-drama, series y películas surcoreana donde se evidencia su cultura propia, siendo así que los estudiantes se sienten atraídos por los idols. *La hegemonía de la cultura*, de acuerdo con la revista de Forbes (2022), la música coreana se remonta desde los finales del siglo XIX y principios del siglo XX, no obstante, la música moderna coreana surgió en la década de 1990. Luego, en estos años los géneros musicales como el rock, el pop y la electrónica empezaron a fusionarse para producir sonidos actuales. Es así que se produjeron tres olas surcoreanas conocidos como el *hayllu o Korean wave* llegando en la mayoría de los países y en el caso de Perú llegó en el 2011. *Acceso a las expresiones culturales*, en el siglo XXI vivimos en la cuarta revolución industrial en un contexto de hiperconectividad, en lo cual los estudiantes se encuentran muy entretenidos con la digitalización cultural, para ello hacen uso de diversos aplicativos y medios para acceder y consumir la cultura foránea (surcoreana). *Creatividad cultural*, es la manera y las estrategias que usan los surcoreanos para expresar su cultura llamativa, Lee 2019 citado por Robledo y Alpízar (2022), sustenta que “el fangagement es útil para expresar el alto grado de interacción que existe hoy en día entre las celebridades coreanas y los miembros de sus audiencias, producto del uso cotidiano de las diferentes redes sociales digitales disponibles” (p. 75). La cita que antecede muestra un ejemplo de uso de creatividad cultural como el fangagement para mostrar interés hacia sus fans, a fin de que su público

también lo haga comprando sus productos, imitándolos y comentando en las redes sociales. *Industria cultural*, es la creación de productos artísticos con el fin de obtener ganancias económicas, fanáticos incondicionales, apoyándose de la virtualidad. Por consiguiente, la cultura artística virtual surcoreana no se relaciona con la identidad regional de Huánuco.

Para computar los resultados sobre la cultura artística virtual surcoreana y su relación con la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo” – Amarilis, 2022, se ha creado un cuestionario con 20 ítems que responden a la variable 1 “la cultura artística virtual surcoreana” con sus respectivas dimensiones; la cinematografía surcoreana, la hegemonía de la cultura, acceso a las expresiones culturales, creatividad cultural e industria cultural. Y con 20 ítems que responde a la variable 2 “la identidad regional de Huánuco” con sus respectivas dimensiones; la identidad familiar, la identidad cultural, la identidad social y la identidad educativa.

En conclusión, a pesar de que las bases teóricas sugerían una correlación positiva entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de los estudiantes de Huánuco, los resultados de esta investigación arrojaron una correlación nula, en tal sentido queda comparado y validado. Estos hallazgos recalcan la importancia de una revisión constante de las teorías existentes y la necesidad de investigaciones futuras para comprender mejor la relación entre la cultura, la identidad y los contextos culturales específicos.

## **5.2. Contrastación de la hipótesis con las investigaciones**

Respecto al objetivo general, “determinar la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022”, se encontró que no existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022. Lo cual queda corroborada mediante la prueba estadística de Rho Spearman y por los resultados de la aplicación del cuestionario con escala valorativa de Likert a 136 estudiantes en la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis. Donde la tabla y gráfico estadístico que antecede se muestra que el 46.3% de participantes refiere

que el nivel de la cultura artística virtual surcoreana es bajo, el 31,6% regular y el 22.1% bueno. Lo cual queda validado mediante el Rho Spearman porque la significancia es de 0.506. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco. Estos resultados difieren con Flores (2020a), es su tesis titulada “*Influencia del fenómeno Hallyu en las relaciones diplomáticas de Corea del Sur*”. En la que se menciona que el éxito de los grupos de k-pop y de los k-dramas, Corea del Sur ha logrado una visibilidad internacional, posicionando su imagen con una buena percepción por parte de otros países. La investigación de Cueva (2019), titulada “*Valoración del lenguaje audiovisual de los videoclips de k-pop y la construcción de la identidad cultural en los adolescentes en Campo de Marte, Jesús María, 2019*” difieren con los resultados de esta investigación, ya que en sus resultados de análisis estadísticos del coeficiente de correlación Rho de Spearman, el cual es: 0,419 indicando una relación positiva alta entre las variables de lenguaje audiovisual e identidad cultural, con un nivel significancia menor a 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

Respecto al objetivo específico 1, “establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis”. Se encontró que no existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis. Lo cual queda corroborada mediante la prueba estadística de Rho de Spearman y por los resultados de la aplicación del cuestionario con escala valorativa de Likert a 136 estudiantes en la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis. Donde la tabla y gráfico estadístico que antecede se desprende, que el 88.2% de participantes refiere que el nivel de identidad familiar es bueno, el 8.8% regular y el 2.9% bajo. Lo cual queda validado mediante el Rho de Spearman porque la significancia es de 0.472. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar de Huánuco.

Respecto al objetivo específico 2, “establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis”. Se encontró que no existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022. Lo cual queda corroborada mediante la prueba estadística de Rho de Spearman y por los resultados de la aplicación del cuestionario con escala valorativa de Likert a 136 estudiantes en la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis. Donde la tabla y gráfico estadístico que antecede se desprende, que el 51.5% de participantes refiere que el nivel de identidad cultural es regular, el 33.1% bueno y el 15.4% bajo. Lo cual queda validado por mediante Rho de Spearman porque la significancia es de 0.396. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural de Huánuco. Asimismo, este resultado difiere con Flores (2020), en su investigación titulada “*Influencia del fenómeno Hallyu en las relaciones diplomáticas de Corea del Sur*”. En dicha investigación se arribó en las siguientes conclusiones importantes, gracias al éxito de los grupos de k-pop y de los k-dramas, Corea del Sur ha logrado una visibilidad internacional, posicionando su imagen con una buena percepción por parte de otros países.

Respecto al objetivo específico 3, “establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis”; se concluye que no existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis. Lo cual queda corroborada mediante la prueba estadística Rho de Spearman y por los resultados de la aplicación del cuestionario con escala valorativa de Likert a 136 estudiantes en la Institución Educativa “Cesar Vallejo”, Amarilis. Donde la tabla y gráfico estadístico que antecede se desprende, que el 50.0% de participantes refiere que el nivel de identidad social es bajo, el 44.1% regular y el 5.9% bueno. Lo cual queda validado mediante Rho de Spearman, porque la significancia es de 0.795. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la

cultura artística virtual surcoreana y la identidad social de Huánuco. Asimismo, este resultado difiere con los argumentos de Andrade (2019), en la cual se resume en, Corea del Sur y su Ola Hallyu ha mostrado la intención de proyectar al país como un actor destacado en el sistema internacional y así lograr ampliar sus relaciones internacionales.

Respecto al objetivo específico 4, “establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis”, se concluye que no existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis. Esta hipótesis queda corroborada mediante la prueba estadística de Rho de Spearman y por los resultados de la aplicación del cuestionario con escala valorativa de Likert a 136 estudiantes en la Institución Educativa “Cesar Vallejo”, Amarilis. Donde la tabla y gráfico estadístico que antecede se desprende, que el 2.2% de participantes refiere que el nivel de identidad educativa es bajo, el 22.1% regular y el 75.7% bueno. Lo cual queda validado por mediante Rho de Spearman, porque la significancia es de 0.105. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa. No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa de Huánuco. Estos resultados defieren con Carrasco (2017), entendiendo que, el campo educativo está alineado en la política de estado con un cumplimiento cabal de la constitución; empero, la política educativa <surcoreana> está estructurado de acuerdo a la necesidad y realidad del contexto, priorizando una mejora e innovación en el sistema educativo.

De esta manera queda demostrada y validada los resultados de nuestra investigación con la exposición de las bases teóricas y los antecedentes de investigaciones descritas en líneas precedentes.

## CONCLUSIONES

- a. Después de analizar los resultados obtenidos, se determinó que no existe relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022. Como se demuestra que el porcentaje de significancia es 0.506. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis de investigación y se acepta la hipótesis nula.
- b. Asimismo, se estableció que no existe relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022. Como se demuestra que el porcentaje de significancia es 0.472. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.
- c. De igual manera, se estableció que no existe relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022. Como se demuestra que el porcentaje de significancia es 0.396. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.
- d. De la misma forma, se estableció que no existe relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022. Como se demuestra que el porcentaje de significancia es 0.795. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.
- e. Finalmente, se estableció que no existe relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa en estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022. Como se demuestra que el porcentaje de significancia es 0.105. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.



## RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

- ✓ La I. E. César Vallejo, y sus directores y profesores que integran, deben ejecutar proyectos educativos culturales y sociales tomando en cuenta a los docentes de Ciencias Sociales, Arte y Cultura, y obligatoriamente a expertos en informática. A fin de que se trabaje colaborativamente para la ejecución del fortalecimiento de eventos culturales donde se resalte la cultura local de forma innovadora gracias a las técnicas y medios actuales. Esta decisión beneficiará a todos los implicados: docentes, alumnos, expertos en informática, entre otros, ya que, a través de la práctica se consolidará los conocimientos sobre eventos culturales y sociales de identidad huanuqueña, y también los conocimientos y procedimientos informáticos.
- ✓ La municipalidad de Amarilis debe ejecutar proyectos culturales y sociales considerando las preferencias audiovisuales que tienen los jóvenes de la ciudad; a fin de que estas sean medios para transmitir la cultural local y hacer que nuestra cultural regional no desaparezca, o no sea opacada. La ejecución de proyectos cambiaría la actitud pasiva de los estudiantes de secundaria, ya que no solo revivirán información, si no lo utilizarán para divulgar la cultura local y fomenten su estima de ello a través del internet.
- ✓ La facultad de Ciencias de la Educación, a través de los docentes de prácticas pre profesionales de las 8 E.P. y con un marco normativo debe implantar en el desarrollo del planificador anual, módulos, experiencias, proyectos sociales, sesiones, entre otros medios educativos e informáticos que manejan los docentes practicante, interrelacionando la influencia global que tienen los estudiantes de la EBR; con la finalidad de que los docentes practicantes apliquen sus conocimientos sobre el tema de la cultural regional, conjuntamente con la homogenización de culturas, utilizando los medios educativos e informáticos prácticos para así fomentar la participación o el interés de los estudiantes de EBR, para mostrar su cultura local aprovechando la cultura foránea.

- ✓ La presente investigación debe ser replicada en las diferentes IIEE de Paucarbamba - Huánuco por investigadores interesados a la temática con el fin de formar una base de datos confiables para la toma de decisiones de programas educativas, culturales y sociales.

## REFERENCIAS

- Alba María, A. (2021). *El folklore como forma de identidad cultural y recurso en las aulas de música de Primaria* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/47556>
- Álvarez Lino, F. M. (2021a). *Habilidades socio afectivas y la formación profesional de los estudiantes de la escuela profesional de Ciencias Histórico Sociales y Geográficas de la UNHEVAL-Huánuco, 2020* [Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Especialidad: Ciencias Histórico Sociales y Geográficas]. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Andrade Bastidas, G. A. (2019). *Ola Hayllu: Innovación en el soft power de Corea del Sur* [Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de: Relaciones internacionales y estudios políticos, Universidad Militar Nueva Granada].  
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/36473/AndradeBastidasGiselleAlexandra2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Anduaga Cuéllar, J. A. (2022). *La metodología Narrativa una mirada a la identidad institucional de los alumnos CONALEP queretaro Plantelroberto Ruiz Obregon* [Tesis para obtener el grado de Licenciada en Innovación y Gestión Educación]. Universidad Autónoma de Querétaro.
- Arango, T. (2019, February 18). *El modelo económico del K-pop, la industria cultural que se toma al mundo*. La República.  
<https://www.larepublica.co/ocio/el-modelo-economico-detras-del-k-pop-2828863>
- Bolivar, A. (2018). *Cultura escolar colegiada y capital profesional*.  
<https://cuedespyd.hypotheses.org/3727>
- Borrell i Carrió, F. (2022). *LA MÚSICA TRANSFORMA NUESTRAS VIDAS*.
- Brizuela, G., Gonzáles, C., Gonzáles, Y., & Sánchez Delia. (2021). La educación en valores desde la familia en el contexto actual. *MEDISAN*, 25(4), 982–1000.

- Calua, R., Delgado Y., & López Regalado, Ó. (2021). Comunicación Asertiva En EL Contexto Educativo: REVISIÓN SISTEMÁTICA. *Revista Boletín Redife*, 10, 315–334.
- Caridad Sao Rodríguez, Medina Segura, A., & Montero Quesada, J. G. (2021). El Lenguaje Humorístico como Identidad del Tunero. *Didáctica y Educación.*, 3, 229–243. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8154377>
- Carrasco Díaz, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. 239.
- Carrasco Llerena, M. E. (2017). *Perspectivas y delineamientos de la educación en Corea del Sur*. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/27723>
- Castro, R., Vargas, E., & García, J. (2021). *El autoconcepto del adolescente, su relación con la comunicación familiar y la violencia escolar*. 3(March), 6.
- Chávez Fonseca, L. G., & Ortiz Miranda, J. A. (2022). ENSEÑANZA LA COSMOVISIÓN ANDINA DE LOS PUEBLOS. 2, 7787(8.5.2017), 2003–2005.
- Cho, K.-H. (2016a). *EL ESTADO ACTUAL DEL K-POP E INVESTIGACIÓN SOBRE SU DESARROLLO FUTURO* [UNIVERSIDAD DE KYUNGHEE]. <https://sujumemoriesblog.files.wordpress.com/2018/11/spanish-kyuhyun-tesis-maestricc81a.pdf>
- Cho, K.-H. (2016b). *EL ESTADO ACTUAL DEL K-POP E INVESTIGACIÓN SOBRE SU DESARROLLO FUTURO* [UNIVERSIDAD DE KYUNGHEE]. <https://sujumemoriesblog.files.wordpress.com/2018/11/spanish-kyuhyun-tesis-maestricc81a.pdf>
- Chort, F. (2019). *Japón y la búsqueda del poder blando: la implementación de la estrategia Cool Japan (2010-2017)* [Tesina de Grado Licenciatura en Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario]. <https://rephip.unr.edu.ar/handle/2133/16852>

- Cueva Asin, C. L. (2019). *Valoración del lenguaje audiovisual de los videoclips de k-pop y la construcción de la identidad cultural en los adolescentes en Campo de Marte, Jesús María, 2019* [Tesis para obtener el título profesional de: Licenciada en Ciencias de la Comunicación, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48592/Cueva\\_A-CL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48592/Cueva_A-CL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Echaburu Motoso, J. (2022). *Análisis de la recepción de la cultura surcoreana a través del consumo de la serie El Juego del Calamar*.
- Elías, M. E. (2015). La cultura escolar: Aproximación a un concepto complejo. *Revista Electrónica Educare*, 19(2). <https://doi.org/10.15359/ree.19-2.16>
- Escurrea Mayaute, L. M. (n.d.). *Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces*.
- Fernández Soria, J. M. (2020). Identidad cultural y derecho a la educación. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 26, 23–39. <https://doi.org/10.18172/con.4445>
- Flores Luna, B. A. (2020a). *Influencia del fenómeno Hallyo en las relaciones diplomáticas de Corea del Sur* [Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Relaciones Internacionales, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/4e5a3fc1-5139-480b-90a3-1e93a9b26d18>
- Flores Luna, B. A. (2020b). *Influencia del fenómeno Hayllu en las relaciones diplomáticas de Corea del Sur* [Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Relaciones Internacionales, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/4e5a3fc1-5139-480b-90a3-1e93a9b26d18>
- Forbes. (2022a, January 28). *Las cifras detrás del K-pop, el género musical que es uno de los motores de la economía de Corea del Sur*. Forbes. <https://forbes.co/2022/01/28/forbes-life/las-cifras-detras-del-k-pop-el-genero-musical-que-es-uno-de-los-motores-de-la-economia-de-corea-del-sur/>

- Forbes. (2022b, January 28). *Las cifras detrás del K-pop, el género musical que es uno de los motores de la economía de Corea del Sur*. Forbes. <https://forbes.co/2022/01/28/forbes-life/las-cifras-detras-del-k-pop-el-genero-musical-que-es-uno-de-los-motores-de-la-economia-de-corea-del-sur/>
- García-Álvarez, D., Hernández Lalinde, J. D., Ureña Villamizar, Y., Suddy Olarte, P. A., & Medina Azuaje, V. I. (2021). Medición y comparación de la actitud docente hacia la salud mental en la escuela. *Retos*, 43, 660–671. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.89365>
- Grimozzi, E., & Ungaro, P. (2018). Identidad regional y estrategia de inclusión social del diseño: El hábito de tomar mate. *SI+CAMPOS*, 2101–2119. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/119854>
- Hernández Rodríguez, L. I. (2021). *Construcción de la identidad social de los desmovilizados de las autodefensas unidas de Colombia (AUC), en el proceso de reintegración* [Programa de especialización en Psicología Social, Politécnico Gran Colombiano]. <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/2169>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Holcombe, C. (2016). *Una historia de Asia oriental: de los orígenes de la civilización al siglo XXI*. FCE - Fondo de Cultura Económica. <https://elibro.net/es/ereader/unheval/110193?page=469>.
- Jares, X. R. (2002). Aprender a convivir. *Revista Interuniversitaria de Formación Del*, 44, 79–92. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27404405.pdf>
- Korean Culture and Information Service. (2011a). *k-drama: a new TV genre with global appeal*. [https://issuu.com/kocis9/docs/2011\\_k-drama\\_en\\_0119](https://issuu.com/kocis9/docs/2011_k-drama_en_0119)
- Korean Culture and Information Service. (2011b). *The korean wave: a new pop culture phenomenon*. [https://issuu.com/kocis9/docs/the\\_korean\\_wave\\_2011](https://issuu.com/kocis9/docs/the_korean_wave_2011)
- Korean Culture and Information Service. (2015). *k-drama: a new tv genre with global appeal*. [https://issuu.com/kocis9/docs/k-drama2015\\_en\\_0426](https://issuu.com/kocis9/docs/k-drama2015_en_0426)

- Lara Zambrano, J. (2022). *El despliegue del poder blando de China en la Comunidad Andina* [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/8537>
- León De Herdó, R. E., & Zerpa, M. M. (2022). Socioformación y el diseño curricular en la construcción de saberes. *Revista Digital Del Doctorado En Educación de La Universidad Central de Venezuela*, 8(15), 85–105. <https://doi.org/10.55560/arete.2022.15.8.4>
- López Sáenz, M. C. (2010). Fenomenología de la coexistencia desde la identidad en las diferencias. *Investigaciones Fenomenológicas*, 0(7), 261. <https://doi.org/10.5944/rif.7.2010.5542>
- Ley general de Educación, (2003). [http://www.minedu.gob.pe/p/ley\\_general\\_de\\_educacion\\_28044.pdf](http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf)
- Montoya Lozano, D. (2021). *Evolución de la industria del entretenimiento surcoreano y la ola coreana (hallyu), en Colombia a través del Soft Power* [Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/58530>
- Mosquera Anaya, H. W. (2019). *Caracterización de los procesos de consumo de los K-Dramas y videos musicales de K-Pop, y su incidencia en la construcción de la identidad y formas de socialización en la comunidad Hallyu de Lima*. <http://hdl.handle.net/10757/648589>
- Navarro Hoyos, S. (2021). Identidad cultural en el Caribe colombiano. El caso del Carnaval de Barranquilla. *Memorias*, 46, 108–136. <https://doi.org/10.14482/memor.46.394.25>
- Ocaña Baudoin, S. L. (2019). *El efecto del “Hallyu” en la estrategia de Soft Power de Corea del Sur* [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Relaciones Internacionales]. Universidad San Ignacio de Loyola.

Oliver-barceló, M., & Ferrer-ribo, M. (2022). *EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y TRANSFORMACIÓN SOCIAL. ANÁLISIS DE LOS CURRÍCULUMS IBEROAMERICANOS DE EDUCACIÓN INFANTIL.*

Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la C. y la C. (2015). *La diversidad de expresiones culturales en la era digital.* [https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/exchange\\_session\\_digital\\_issues\\_sp.pdf](https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/exchange_session_digital_issues_sp.pdf)

Pardo Carlos, A. M., & Espinoza Cerna, M. Y. (2020). *Las redes sociales virtuales y el impacto en la identidad cultural en el distrito de Huánuco Cercado. Región Huánuco 2020* [Tesis para optar el título de Licenciado en Sociología, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6125>

Pilatasig Chaluisa, S. A. (2022). *Diseño de una colección femenina inspirada en la vestimenta autóctona de la comunidad de ZUMBAHUA.*

Pin Anchundia, I. M. (2020). *Análisis de los contenidos audiovisuales asiáticos en la audiencia juvenil en la provincia de los Rios.* <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/8859/E-UTB-FCJSE-CSOCIAL-000351.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ponce E Ingunza, F. (2015). *IDEOLOGÍA HISPANO ANDINA EN LA ORGANIZACIÓN DE LA FAMILIA HUANUQUEÑA, INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “MARCOS DURAN MARTEL” HUÁNUCO. 1, 270–274.*

Prada Nuñez, R., Avendaño Castro, W. R., & Hernández Suarez, C. A. (2022). Globalización y cultura digital en entornos educativos. *Revista Boletín Redipe, 11(1), 262–272.* <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1641>

Quero Virla, M. (2010). Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach. *Telos, 12(2), 248–252.* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99315569010>



- Ramírez Moreno, C. (2021). *Globalización, representación y poder simbólico* [Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/handle/11441/127834>
- Real Academia Española. (2021a). *Folclore*. RAE. <https://dle.rae.es/folclore>
- Real Academia Española. (2021b). *Idioma*. RAE. <https://dle.rae.es/idioma?m=form>
- Robledo Sánchez, A., & Alpízar Jiménez, R. (2022). La cultura Hallyu en Toluca: Afiliaciones juveniles a la ola coreana. In Círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa en México (Ed.), *Seminario Asia 2022 - Asia, cultura popular y digitalidad*. <https://www.youtube.com/watch?v=IG9BKy4v3DY>
- ROMERO-RAMOS, N., LOBACH, Y., ROMERO-RAMOS, Ó., GONZÁLEZ, A., LOSADA, M. del C., & BUITRAGO, R. (2022). *BENEFICIOS DE LA DANZA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA ENTRE LOS AÑOS 2012-2021*. 2(16), 7–16.
- Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*.
- Sequeiros Bruna, C., Puente Bienvenido, H., & Fernández Ruiz, M. (2021). Persuasión en los videojuegos: La construcción de identidades. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 19(1), 33–41. <https://doi.org/10.5209/tekn.78260>
- Suárez, P., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la efectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *PSICOESPACIOS*, 12(20), 173–198. <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>
- Travezaño Amaro, M. E. (2020). *Globalización y la identidad cultural en los estudiantes de Sociología de la UNHEVAL, Huánuco 2019* [Tesis para optar el grado de Maestro en Educación, Universas Nacional Hermilio Valdizán]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6303>
- Vargas Barraza, J. A., de La Cruz Alatorre, J. C., & Vizcaíno, A. de J. (2021). El éxito comercial del “K-Drama”: lecciones para aprender. *Comuni@cción*:

*Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 12(4), 257–268.  
<https://doi.org/10.33595/2226-1478.12.4.565>

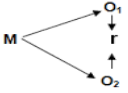
Villena Pacheco, A. E. (2022). *COSMOVISIÓN ANDINA DE LA VIDA, LA SALUD Y LA ENFERMEDAD*.

Xinzhong Yao. (2001). *El confucianismo*.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DAYG5JXl8j0C&oi=fnd&pg=PA7&dq=confucianismo&ots=XppsFmumAY&sig=ojIZ9MS9mB\\_E43h0MBhZtjWDhWY#v=onepage&q=confucianismo&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DAYG5JXl8j0C&oi=fnd&pg=PA7&dq=confucianismo&ots=XppsFmumAY&sig=ojIZ9MS9mB_E43h0MBhZtjWDhWY#v=onepage&q=confucianismo&f=false)

## **ANEXOS**

### ANEXO 01. Matriz de consistencia

**Título de investigación:** La cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo” – Amarilis 2022.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Principales variables	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación:</b> básica.</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> No experimental.</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Correlacional.</p>  <p>Donde:  M = Muestra  O<sub>1</sub> = Observación de la V. 1.  O<sub>2</sub> = Observación de la V. 2.  r = Correlación entre dichas variables.</p> <p><b>Población:</b> 805 estudiantes de secundaria de la I.E. César Vallejo.</p> <p><b>Muestra:</b> 136 estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. César Vallejo.</p> <p><b>Muestreo:</b> No probabilístico a criterio.</p>
¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis - 2022?	Determinar la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.	<p>Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Ha: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p>	<p>Variable “1”:</p> <p>La cultura artística virtual surcoreana.</p> <p>Variable “2”:</p> <p>La identidad regional de Huánuco.</p>	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones	
¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar	Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar en	Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar en estudiantes del nivel secundario de la institución	Variable “1”:	
			La cinematografía surcoreana.	

<p>en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “¿César Vallejo”, Amarilis – 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “¿César Vallejo”, Amarilis – 2022?</p> <p>¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “¿César Vallejo”, Amarilis – 2022?</p>	<p>estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Establecer la relación entre la cultura artística virtual</p>	<p>educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Ha: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Ha: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Ha: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social en estudiantes del</p>	<p>La hegemonía de la cultura artística.</p> <p>Acceso de a las expresiones culturales.</p> <p>Creatividad cultural.</p> <p>La industria cultural.</p> <p>Variable “2”:</p> <p>Identidad familiar</p> <p>Identidad cultural</p> <p>Identidad social</p> <p>Identidad educativa</p>	<p><b>Métodos:</b> Analítico, sintético, analítico-sintético.</p> <p><b>Técnica:</b> encuesta.</p> <p><b>Instrumento:</b> Cuestionario.</p>
---	--	--	--	---

<p>¿Qué relación existe entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “¿César Vallejo”, Amarilis – 2022?</p>	<p>surcoreana y la identidad educativa en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p>	<p>nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Ho: No existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p> <p>Ho: Existe relación directa entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.</p>		
---	--	--	--	--



**UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILO VALDIZAN"**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
 ESCUELA PROFESIONAL CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS



"Año del fortalecimiento de la Soberanía Nacional "

**"SOLICITAMOS AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN  
 DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN"**

**SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CÉSAR VALLEJO"  
 PAUCARBAMBA - AMARILIS - HUÁNUCO.**

**Dr. Germán Grimaldos Rios**

Los que al pie firmamos, estudiantes de la facultad de Ciencias de la Educación, escuela profesional Ciencias Histórico Sociales y Geográficas del X ciclo, con el debido respeto nos presentamos y decimos:

Que con el objeto de acopiar los datos en beneficio a la investigación que representamos;

Que por ser de nuestro interés el procesamiento de los datos recopilados para nuestra investigación;

Que por tener los informes favorables de los jurados del proyecto de tesis y la validación de los instrumentos de investigación por la opinión de juicios de expertos, solicitamos a Ud. tenga a bien autorizarnos la ejecución del instrumento de investigación (cuestionario), siendo como muestra investigación los alumnos del 4to grado del nivel secundario de todas las secciones; para lo cual, adjuntamos los siguientes documentos:

1. Solicitud.
2. Consentimiento informado

**POR LO EXPUESTO:**

Solicitamos a Ud. señor Director, atender nuestra petición por ser justo.

Huánuco, 27 de octubre de 2022

  
 Michell Cecilio Geronimo  
 76452735

  
 Jean Piert Mariano Modesto  
 74167488

  
 Ronaldño Roy Gómez Goñi  
 72546121



**TÍTULO:** LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURCOREANA Y LA IDENTIDAD REGIONAL DE HUÁNUCO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CÉSAR VALLEJO” – AMARILIS 2022.

## **OBJETIVOS**

### **General**

Determinar la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis – 2022.

### **Específicos**

- Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad familiar regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis.
- Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad cultural regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis.
- Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad social regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis.
- Establecer la relación entre la cultura artística virtual surcoreana y la identidad educativa regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “César Vallejo”, Amarilis.

### **Parámetros para establecer la aplicación de los instrumentos**

**Información:** los investigadores informaran oportunamente al director, docente y estudiantes del tema a estudiarse, que vendría ser, la cultura artística virtual surcoreana y su relación con la identidad regional en estudiantes de la institución educativa “César Vallejo”, amarilis 2022.



**Comprensión:** La población está constituida por todos los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “César Vallejo”; siendo la muestra de la investigación los estudiantes del 4to grado.

**Viabilidad:** La ejecución y aplicación de la encuesta para el recojo de datos, será de modo presencial en el mismo colegio del “César Vallejo”.

Huánuco, julio del 2022

Atentamente, los investigadores.



### ANEXO 03. Instrumento

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y GEOGRÁFICAS

## CUESTIONARIO

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución educativa: \_\_\_\_\_  
 1.2. Grado y sección : \_\_\_\_\_  
 1.3. Edad : \_\_\_\_\_  
 1.4. Sexo : Masculino ( ) o Femenino ( )

### II. INSTRUCCIONES

Este cuestionario tiene por finalidad recoger información valiosa acerca de **La cultura artística virtual surcoreana y la identidad regional de Huánuco en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Cesar Vallejo” – Amarilis 2022**; por lo que se invoca contestar con veracidad los ítems, marcando con un X la respuesta que cree que es la correcta.

Leyenda				
Nunca	Casi nunca	De vez en cuando	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

### III. La cultura artística virtual surcoreana

#### 3.1. Cinematografía surcoreana

Nº	Ítems	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1	¿Notas la importancia surcoreana en el mundo?					
2	¿Reconoces la importancia de la cultura surcoreana?					
3	¿Observas series coreanas como k-dramas?					
4	¿Reconoces el respeto y valores morales en las series surcoreanas?					

### 3.2 La hegemonía de la cultura artística

Nº	Ítems	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1	¿Reconoces el auge de la cultura surcoreana?					
2	¿Reconoces el auge de las series y películas surcoreana?					
3	¿Reconoces el auge de la música surcoreana?					
4	¿Notas la importancia de los y las Idols en la cultura surcoreana?					

### 3.3. Acceso a las expresiones culturales

Nº	Ítems	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1	¿Comentas con tus amigos (as) sobre la cultura surcoreana?					
2	¿Compras dvds para observar la cultura surcoreana?					
3	¿Utilizas las redes sociales para buscar información de la cultura surcoreana?					
4	¿Visitas los portales de videos (YouTube, Netflix, Google, Tiktok) para observa la cultura surcoreana?					

### 3.4. Creatividad cultural

Nº	Ítems	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1	¿Utilizas información cultural surcoreana como guía?					
2	¿Imitas el estilo cultural de los surcoreanos?					
3	¿Usas dispositivos para crear tu propio contenido cultural digital (imágenes, videos, audios)?					
4	¿Empleas dispositivos para compartir tu propio contenido cultural digital?					

### 3.5. Industria Cultural

N°	Ítems	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1	¿Aprecias la expresión cultural surcoreana (música, videos, imágenes, videojuego, etc.)?					
2	¿Te gusta los videojuegos de origen surcoreano?					
3	¿Te entretienes con películas y series de origen surcoreano?					
4	¿Compras merchandising (pulseras, llaveros, polos, etc.) de cultura surcoreana?					

## IV. Identidad regional

### 4.1. Identidad familiar

N°	Ítems	Escala valorativa				
1	¿Posees normas de convivencia en tu familia?					
2	¿Practicar los valores familiares en tu hogar?					
3	¿Compartes valores transmitidos por tus padres y abuelos en tu entorno social?					
4	¿Te sientes feliz por tus raíces familiares?					
5	¿Respetas los hábitos o modales de tu familia?					

### 4.2. Identidad cultural

N°	Ítems	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1	¿Practicar las creencias (supersticiones, tradiciones, costumbres) transmitidas por tus abuelos o padres?					
2	¿Participas en eventos de danzas huanuqueñas?					
3	¿Elaboras productos culturales huanuqueñas a mano (artesanías, tejidos y manualidades)?					
4	¿Participas en concurso de danzas con el vestuario huanuqueño?					
5	¿Escuchas canciones de origen huanuqueño?					

### 4.3. Identidad social

N°	Ítems	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1	¿Te comunicas en el idioma quechua en tu comunidad?					
2	¿Te comunicas en el idioma quechua en tu familia?					
3	¿Hablas la jerga Huanuqueña en el idioma español?					
4	¿Demuestras actitud social extrovertida en tu comunidad?					
5	¿Demuestras actitud social introvertida en tu comunidad?					

### 4.4. Identidad educativa

N°	Ítems	Escala valorativa				
		1	2	3	4	5
1	¿Comprendes la misión y la visión de tu institución educativa?					
2	¿Elaboras trabajos artísticos huanuqueños en el área de arte y cultura?					
3	¿Estimas a las autoridades de tu Institución Educativa (profesores, auxiliares, directivos, etc.)?					
4	¿Convives respetando a tus docentes, compañeros y amigos de tu Institución Educativa?					
5	¿Participas en las actividades escolares (festividades, campeonatos, pasacalles, etc.)?					

## ANEXO 04. Constancia de similitud de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO  
 Facultad de Ciencias de la Educación  
 Unidad de Investigación  
 "Año de Unidad, la Paz y del Desarrollo"



## CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS CON INVESTIGACIONES PREVIAS

El director de la Unidad de Investigación deja constancia que el trabajo de investigación: **LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURCOREANA Y LA IDENTIDAD REGIONAL DE HUÁNUCO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CÉSAR VALLEJO" – AMARILIS 2022.**; presentado por:

- Michell CECILIO GERONIMO
- Jean Piert MARIANO MODESTO

La Carrera Profesional De Ciencias Histórico Sociales Y Geográficas, tiene 12% de similitud con investigaciones previas, según el software TURNITIN.

Por consiguiente, la tesis tiene **porcentaje de similitud permitido** Para pregrado según Reglamento general de grados y títulos modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, 2022.

Se expide la presente constancia con el código **N°0123-2023-UNHEVAL-FCE/UI**, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 18 de julio de 2023.



*Dr. Edwin Roger Esteban Rivera*  
 Director de la Unidad de Investigación  
 Facultad de Ciencias de la Educación

## NOMBRE DEL TRABAJO

LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURC  
OREANA Y LA IDENTIDAD REGIONAL DE  
HUÁNUCO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL  
SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUC  
ATIVA "CÉSAR VALLEJO" - AMARILIS,  
2022

## AUTOR

CECILIO GERONIMO Michell y  
MARIANO MODESTO Jean Piert

## RECUENTO DE PALABRAS

**24195 Words**

## RECUENTO DE PÁGINAS

**128 Pages**

## FECHA DE ENTREGA

**Jul 18, 2023 4:18 PM GMT-5**

## RECUENTO DE CARACTERES

**140690 Characters**

## TAMAÑO DEL ARCHIVO

**3.6MB**

## FECHA DEL INFORME

**Jul 18, 2023 4:20 PM GMT-5**

● **12% de similitud general**

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

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 09:00 horas del día 26 de setiembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2571-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 25 de setiembre de 2023, conformados por:

Dr. Ido LUGO VILLEGAS	Presidente
Mg. Mihay ROJAS ORIHUELA	Secretario
Dr. Adalberto LUCAS CABELLO	Vocal

Con el asesoramiento del Mg. Julio Edwin ZEVALLOS FRETTEL el (la) Bachiller: **Michell CECILIO GERONIMO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Ciencias Histórico Sociales y Geográficas**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURCOREANA Y LA IDENTIDAD REGIONAL DE HUÁNUCO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CÉSAR VALLEJO"-AMARILIS 2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ( )
- Locución	Regular: ( 14 ) ( )
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ( <u>16</u> )
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) ( )
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ( )
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: Dieciséis (16)

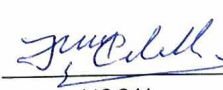
Equivalente a: Bueno - Aprobado

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 09:58, horas del día 26 de setiembre de 2023.

  
PRESIDENTE  
DNI N° 22428875

  
SECRETARIO  
DNI N° 49525369

  
VOCAL  
DNI N° 22491809





**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 09:00 horas del día 26 de setiembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2571-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 25 de setiembre de 2023, conformados por:

Dr. Ido LUGO VILLEGAS           Presidente  
Mg. Mihay ROJAS ORIHUELA   Secretario  
Dr. Adalberto LUCAS CABELLO   Vocal

Con el asesoramiento del Mg. Julio Edwin ZEVALLOS FRETTEL el (la) Bachiller: **Jean Piert MARIANO MODESTO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Ciencias Histórico Sociales y Geográficas**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURCOREANA Y LA IDENTIDAD REGIONAL DE HUÁNUCO EN ESTUDAIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CÉSAR VALLEJO"-AMARILIS 2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) (_____)
- Locución	Regular: ( 14 ) (_____)
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ( <u>16</u> )
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (_____)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) (_____)
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: Dieciséis (16)


Equivalente a: Bueno - Aprobado

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 09:58, horas del día 26 de setiembre de 2023.

  
PRESIDENTE  
DNI N° 22428875

  
SECRETARIO  
DNI N° 43525368

  
VOCAL  
DNI N° 22991809

## **ANEXO 06. Nota biográfica**

### **CECILIO GERONIMO Michell**

Nació el 24 de diciembre de 2000, en el Centro Poblado de Verbenapampa, distrito de Churubamba, provincia y departamento de Huánuco. Es hijo único de Hermelinda Geronimo Leandro y Lindor Cecilio Cipriano, no obstante, desde los 5 años ha vivido con sus abuelos y su tía; Albertina Leandro Basilio, Gomercindo Geronimo Morales y Naida Geronimo Leandro. Su estudio de Educación Básica Regular lo realizó en la Institución Educativa Toribio Rodríguez de Mendoza de Verbenapampa desde 2006 - 2017. Ingresó a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán el año 2018 a través de examen de modalidades, realizando sus estudios del I Ciclo al X Ciclo exitosamente, egresando en 2022. Obtuvo el Grado Académico de Bachiller automático en marzo 2023, en la Especialidad de Ciencias Histórico Sociales y Geográficas, Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL.

### **MARIANO MODESTO Jean Piert**

Nació el 13 de septiembre de 2000, en el distrito de Amarilis departamento de Huánuco. Hijo de Leoncio Mariano Cori y Donatila Modesto Cruz; sus estudios del nivel inicial, primaria y secundaria lo realizó en la Institución Educativa N° 32318 Jorge Chávez Dartnell de Colquillas – Obas – Yarowilca (Huánuco). Ingresó a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a través de la modalidad de comunidades campesinas el 2018, realizando sus estudios del I al X ciclo exitosamente, egresando el 2022.



## 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")

<b>Pregrado</b>	X	<b>Segunda Especialidad</b>		<b>Posgrado:</b>	Maestría		Doctorado
-----------------	---	-----------------------------	--	------------------	----------	--	-----------

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

<b>Facultad</b>	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
<b>Escuela Profesional</b>	CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS
<b>Carrera Profesional</b>	CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS
<b>Grado que otorga</b>	
<b>Título que otorga</b>	LICENCIADO EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS

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

<b>Facultad</b>	
<b>Nombre del programa</b>	
<b>Título que Otorga</b>	

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

<b>Nombre del Programa de estudio</b>	
<b>Grado que otorga</b>	

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

<b>Apellidos y Nombres:</b>	CECILIO GERONIMO MICHELL						
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b> 900875135
<b>Nro. de Documento:</b>	75452735				<b>Correo Electrónico:</b> michellgeronimo782@gmail.com		

<b>Apellidos y Nombres:</b>	MARIANO MODESTO JEAN PIERT						
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b> 929688165
<b>Nro. de Documento:</b>	74167488				<b>Correo Electrónico:</b> marianomodesto13@gmail.com		

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

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

<b>¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)</b>	SI	X	NO	
<b>Apellidos y Nombres:</b>	ZEVALLOS FRETTEL JULIO EDWIN			<b>ORCID ID:</b> 0000-0002-1173-5147
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte	
				<b>Nro. de documento:</b> 22659683

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

<b>Presidente:</b>	LUGO VILLEGAS, IDO
<b>Secretario:</b>	ROJAS ORIHUELA, MIHAY YULLY
<b>Vocal:</b>	LUCAS CABELLO, ADALBERTO
<b>Vocal:</b>	
<b>Vocal:</b>	
<b>Accesitario</b>	


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

**a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado:** (Ingrese el título tal y como está registrado en el **Acta de Sustentación**)

LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURCOREANA Y LA IDENTIDAD REGIONAL DE HUÁNUCO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CÉSAR VALLEJO” – AMARILIS 2022.

**b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de:** (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y GEOGRÁFICAS

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 <b>Acta de Sustentación</b> )			2023		
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		Tesis Formato Patente de Invención
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)		
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	IDENTIDAD		ARTE SURCOREANO		IDENTIDAD CULTURAL
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto Con Periodo de Embargo (*)	X	Condición Cerrada (*)		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		NO	X	
Información de la Agencia Patrocinadora:					

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.



### 7. 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:	CECILIO GERONIMO MICHELL		Huella Digital
DNI:	75452735		
Firma:			
Apellidos y Nombres:	MARIANO MODESTO JEAN PIERT		Huella Digital
DNI:	74167488		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 06 de noviembre de 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.



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS HISTÓRICAS, SOCIALES Y**  
**GEOGRÁFICAS**

**TÍTULO PROFESIONAL EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIOS DE EXPERTOS**

**I. DATOS PERSONALES**

Grado académico, nombre y apellidos del experto	Magister Mihay Rojas Orihuela
Cargo e institución donde labora	UNHEVAL - Docente
Nombre del instrumento de evaluación	Cuestionario
Autor (es) del instrumento	<input checked="" type="checkbox"/> Ronaldo Roy Gómez Goñi <input checked="" type="checkbox"/> Michell Cecilio Gerónimo <input checked="" type="checkbox"/> Jean Piert Mariano Modesto

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.


OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE			CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN
VARIABLE	DIMENSIONES	ÍTEMS	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD	
La cultura artística virtual surcoreana	La cinematografía surcoreana	1. ¿Has escuchado o escuchas el género musical de k-pop surcoreano?	4	4	4	4	
		2. ¿Observas series coreanas como k-dramas?					
		3. ¿Reconoces el respeto y valores morales en las series surcoreanas?					
		4. ¿Observas series o dibujos animados como los animes?					
	La hegemonía de la cultura	5. ¿Reconoces una de estas series surcoreanas de; “los chicos son mejores que las flores (Boys Over Flowers)” y “escalera al cielo	4	4	4	4	

	(stairway to Heaven)”? 6. ¿Reconoces el auge o crecimiento de las series surcoreanas? 7. ¿Escuchas músicas surcoreanas muy a menudo? 8. ¿Diferencias entre k-drama, J-drama, C-drama y T-drama?					
<b>Acceso a las expresiones culturales</b>	9. ¿Hablas con familiares y amigos sobre la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
	10. ¿Compras dvds para observar la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
	11. ¿Utilizas las redes sociales para buscar información de la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
	12. ¿Usas portales de videos (YouTube, Netflix, Tiktok) para observa la cultura surcoreana?	4	4	3	3	
<b>Creatividad cultural</b>	13. ¿Utilizas información cultural de Sur Corea como guía?	4	4	4	4	
	14. ¿Imitas el estilo cultural de los surcoreanos?	4	4	4	4	
	15. ¿Usas dispositivos digitales para crear su propio contenido cultural (imágenes, videos, audios)?	4	4	4	4	
	16. ¿Empleas dispositivos digitales para compartir sus propios contenidos culturales?	4	4	4	4	
<b>Industria cultural</b>	17. ¿Estimas las expresiones culturales de Sur Corea (música, videos, imágenes, videojuego, etc.)?	4	4	4	4	
	18. ¿Juegas videojuegos de origen surcoreano?	4	4	4	4	

		19. ¿Visualizas series y películas de origen surcoreano?	4	4	3	4	
		20. ¿Compras merchandising (pulseras, llaveros, polos, etc.) de cultura la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
<b>Identidad regional</b>	<b>Identidad familiar</b>	1. ¿Reconoces los valores familiares?	4	4	4	4	
		2. ¿Poseen normas de convivencia en tu familia?					
		3. ¿Prácticas los valores transmitidos por tus padres y abuelos?					
		4. ¿Te sientes feliz por tus raíces familiares?					
		5. ¿Respetas los hábitos o modelos familiares?					
	<b>Identidad cultural</b>	6. ¿Practicas las creencias (supersticiones, tradiciones, costumbres) trasmitidas por tus abuelos o padres?	4	4	3	4	
		7. ¿Participas en representación a las danzas huanuqueñas?	4	4	4	4	
		8. ¿Elaboras productos culturales huanuqueñas a mano (artesanías, tejidos, comida, etc.)	4	4	4	4	
		9. ¿Participas en concurso de danzas con el vestuario adecuado	4	4	4	4	
		10. ¿Escuchas canciones de origen huanuqueño?	4	4	4	3	
	<b>Identidad social</b>	11. ¿Usas el idioma quechua para comunicarte en tu comunidad?	4	4	4	4	
		12. ¿Empleas el idioma quechua para comunicarte con tus familiares?	4	4	4	4	



<b>Identidad educativa</b>	13. ¿Utilizas el dialecto o la jerga Huanuqueña en el idioma español?	4	4	4	4	
	14. ¿Te desenvuelves socialmente en tu formación académica?	4	4	4	4	
	15. ¿Con qué frecuencia te socializas con tus amigos o compañeros de colegio?	4	4	4	4	
	16. ¿Comprendes la misión y la visión de tu institución educativa donde estudias?	4	4	3	4	
	17. ¿Con qué frecuencia desarrollas clases de educación por el arte?	4	4	4	4	
	18. ¿Estimas a las autoridades de tu Institución Educativa (padres de familia, profesores, auxiliares, directivos, etc.)?	4	4	3	4	
	19. ¿Convive respetando a tus docentes, compañeros y amigos de tu Institución Educativa?	4	4	4	4	
	20. ¿Participas activamente en las actividades escolares (festividades, campeonatos, pasacalles, etc.)?	4	4	4	3	

<b>III. OPINIÓN DE APLICACIÓN: ( X ) VÁLIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VÁLIDO</b> <b>IV. RECOMENDACIONES:</b>			
Huánuco 20 de octubre de 2022	43525368		962627603
<b>Lugar y fecha</b>	<b>DNI</b>	<b>Firma del experto</b>	<b>Teléfono</b>



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y GEOGRÁFICAS

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIOS DE EXPERTOS**


**I. DATOS PERSONALES**

Grado académico, nombre y apellidos del experto	M <sup>g</sup> . RAÚL JOSE ALIAGA CAMARENA
Cargo e institución donde labora	DOCENTE
Nombre del instrumento de evaluación	Cuestionario
Autor (es) del instrumento	<input checked="" type="checkbox"/> Ronaldiño Roy Gómez Goñi <input checked="" type="checkbox"/> Michell Cecilio Gerónimo <input checked="" type="checkbox"/> Jean Piert Mariano Modesto

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIÓN
			RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD	
La cultura artística virtual surcoreana	La cinematografía surcoreana	1. ¿Notas la importancia surcoreana en el mundo?					
		2. ¿Reconoces la importancia de la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
		3. ¿Observas series coreanas como k-dramas?					
		4. ¿Reconoces el respeto y valores morales en las series surcoreanas?					
	La hegemonía de la cultura artística	5. ¿Reconoces el auge de la cultura surcoreana?					
		6. ¿Reconoces el auge de las series y películas surcoreana?					
		7. ¿Reconoces el auge de la música surcoreana?	4	4	4	4	
		8. ¿Notas la importancia de los y las Idols en la cultura surcoreana?					
	Acceso a las expresiones culturales	9. ¿Comentas con tus amigos (as) sobre la cultura surcoreana?					
		10. ¿Compras dvds para observar la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
		11. ¿Utilizas las redes sociales para buscar información de la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
		12. ¿Visitas los portales de videos (YouTube, Netflix, Google, Tiktok) para observa la cultura surcoreana?	4	4	4	4	

	Creatividad cultural	13. ¿Utilizas información cultural surcoreana como guía?	4	4	4	4	
		14. ¿Imitas el estilo cultural de los surcoreanos?	4	4	4	4	
		15. ¿Usas dispositivos para crear tu propio contenido cultural digital (imágenes, videos, audios)?	4	4	4	4	
		16. ¿Empleas dispositivos para compartir su propio contenido cultural digital?	4	4	4	4	
	Industria cultural	17. ¿Aprecias la expresión cultural surcoreana (música, videos, imágenes, videojuego, etc.)?	4	4	4	4	
		18. ¿Te gusta los videojuegos de origen surcoreano?	4	4	4	4	
		19. ¿Te entretienes con películas y series de origen surcoreano?	4	4	4	4	
		20. ¿Compras merchandising (pulseras, llaveros, polos, etc.) de cultura surcoreana?	4	4	4	4	
Identidad regional	Identidad familiar	1. ¿Posees normas de convivencia en tu familia?	4	4	4	4	
		2. ¿Practicas los valores familiares en tu hogar?					
		3. ¿Compartes valores transmitidos por tus padres y abuelos en tu entorno social?					
		4. ¿Te sientes feliz por tus raíces familiares?					
		5. ¿Respetas los hábitos o modales de tu familia?					
	Identidad cultural	6. ¿Practicas las creencias (supersticiones, tradiciones, costumbres) transmitidas por tus abuelos o padres?	4	4	4	4	
		7. ¿Participas en eventos de danzas huanuqueñas?	4	4	4	4	
		8. ¿Elaboras productos culturales huanuqueños a mano (artesanías, tejidos y manualidad)?	4	4	4	4	
		9. ¿Participas en concurso de danzas con el vestuario huanuqueño?	4	4	4	4	
		10. ¿Escuchas canciones de origen huanuqueño?	4	4	4	4	
	Identidad social	11. ¿Te comunicas en el idioma quechua en tu comunidad?	4	4	4	4	
		12. ¿Te comunicas en el idioma quechua en tu familia?	4	4	4	4	
		13. ¿Hablas la jerga Huanuqueña en el idioma español?	4	4	4	4	
		14. ¿Demuestras actitud social extrovertida en tu comunidad?	4	4	4	4	
		15. ¿Demuestras actitud social introvertida en tu comunidad?	4	4	4	4	
	Identidad educativa	16. ¿Comprendes la misión y la visión de tu institución educativa?	4	4	4	4	
		17. ¿Elaboras trabajos artísticos huanuqueños en el área de arte y cultura?	4	4	4	4	
		18. ¿Estimas a las autoridades de tu Institución Educativa (profesores, auxiliares, directivos, etc.)?	4	4	4	4	
		19. ¿Convives respetando a tus docentes, compañeros y amigos de tu Institución Educativa?	4	4	4	4	
		20. ¿Participas en las actividades escolares (festividades, campeonatos, pasacalles, etc.)?	4	4	4	4	

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO    ( ) MEJORAR    ( ) NO VÁLIDO			
IV. RECOMENDACIONES:			
C.O. 26/10/2022	21256041		945 289 044
Lugar y fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y GEOGRÁFICAS**

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIOS DE EXPERTOS**

**I. DATOS PERSONALES**

Grado académico, nombre y apellidos del experto	Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez
Cargo e institución donde labora	Docente – Universidad Nacional Hermilio Valdizán
Nombre del instrumento de evaluación	Cuestionario
Autor (es) del instrumento	<input checked="" type="checkbox"/> Ronaldiño Roy Gómez Goñi <input checked="" type="checkbox"/> Michell Cecilio Gerónimo <input checked="" type="checkbox"/> Jean Piert Mariano Modesto

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1, 2, 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.


OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE		CRITERIOS DE EVALUCIÓN				OBSERVACIÓN
VARIABLE	DIMENSIONES	ÍTEMS	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
La cultura artística virtual surcoreana	La cinematografía surcoreana	1. ¿Has escuchado o escuchas el género musical de k-pop surcoreano?	4	4	4	4
		2. ¿Observas series coreanas como k-dramas?	4	4	4	4
		3. ¿Reconoces el respeto y valores morales en las series surcoreanas?	4	4	4	4
		4. ¿Observas series o dibujos animados como los animes?	4	4	4	4
	La hegemonía de la cultura artística	5. ¿Reconoces una de estas series surcoreanas de; “los chicos son mejores que las flores (Boys Over Flowers)” y “escalera al cielo (stairway to Heaven)”?	4	4	4	4
		6. ¿Reconoces el auge o crecimiento de las series surcoreanas?	4	4	4	4
		7. ¿Escuchas músicas surcoreanas muy a menudo?	4	4	4	4
		8. ¿Diferencias entre k-drama, J-drama, C-drama y T-drama?	4	4	4	4
	Acceso a las	9. ¿Habras con familiares y amigos sobre la cultura surcoreana?	4	4	4	4
		10. ¿Compras dvds para observar la cultura surcoreana?	4	4	4	4

<b>Identidad regional</b>		11. ¿Utilizas las redes sociales para buscar información de la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
		12. ¿Usas portales de videos (YouTube, Netflix, Tiktok) para observa la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
	<b>Creatividad cultural</b>	13. ¿Utilizas información cultural de Sur Corea como guía?	4	4	4	4	
		14. ¿Imitas el estilo cultural de los surcoreanos?	4	4	4	4	
		15. ¿Usas dispositivos digitales para crear su propio contenido cultural (imágenes, videos, audios)?	4	4	4	4	
		16. ¿Empleas dispositivos digitales para compartir sus propios contenidos culturales?	4	4	4	4	
	<b>Industria cultural</b>	17. ¿Estimas las expresiones culturales de Sur Corea (música, videos, imágenes, videojuego, etc.)?	4	4	4	4	
		18. ¿Juegas videojuegos de origen surcoreano?	4	4	4	4	
		19. ¿Visualizas series y películas de origen surcoreano?	4	4	4	4	
		20. ¿Compras merchandising (pulseras, llaveros, polos, etc.) de cultura la cultura surcoreana?	4	4	4	4	
	<b>Identidad familiar</b>	1. ¿Reconoces los valores familiares?	4	4	4	4	
		2. ¿Poseen normas de convivencia en tu familia?	4	4	4	4	
		3. ¿Prácticas los valores transmitidos por tus padres y abuelos?	4	4	4	4	
		4. ¿Te sientes feliz por tus raíces familiares?	4	4	4	4	
		5. ¿Respetas los hábitos o modelos familiares?	4	4	4	4	
		<b>Identidad cultural</b>	6. ¿Practicas las creencias (supersticiones, tradiciones, costumbres) trasmitidas por tus abuelos o padres?	4	4	4	4
			7. ¿Participas en representación a las danzas huanuqueñas?	4	4	4	4
			8. ¿Elaboras productos culturales huanuqueñas a mano (artesanías, tejidos, comida, etc.)	4	4	4	4
			9. ¿Participas en concurso de danzas con el vestuario adecuado	4	4	4	4
			10. ¿Escuchas canciones de origen huanuqueño?	4	4	4	4
<b>Id en</b>	11. ¿Usas el idioma quechua para comunicarte en tu comunidad?	4	4	4	4		

	12. ¿Empleas el idioma quechua para comunicarte con tus familiares?	4	4	4	4
	13. ¿Utilizas el dialecto o la jerga Huanuqueña en el idioma español?	4	4	4	4
	14. ¿Te desenvuelves socialmente en tu formación académica?	4	4	4	4
	15. ¿Con qué frecuencia te socializas con tus amigos o compañeros de colegio?	4	4	4	4
<b>Identidad educativa</b>	16. ¿Comprendes la misión y la visión de tu institución educativa donde estudias?	4	4	4	4
	17. ¿Con qué frecuencia desarrollas clases de educación por el arte?	4	4	4	4
	18. ¿Estimas a las autoridades de tu Institución Educativa (padres de familia, profesores, auxiliares, directivos, etc.)?	4	4	4	4
	19. ¿Convive respetando a tus docentes, compañeros y amigos de tu Institución Educativa?	4	4	4	4
	20. ¿Participas activamente en las actividades escolares (festividades, campeonatos, pasacalles, etc.)?	4	4	4	4

III. OPINION DE APLICACION: (X) VALIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VALIDO

IV. RECOMENDACIONES: QUE PUEDE SER APLICADO EL INSTRUMENTO

Cayhuayna, 26 de octubre 2022	40349762		962905739
<b>Lugar y fecha</b>	<b>DNI</b>	<b>Firma del experto</b>	<b>Teléfono</b>





## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Cecilio Geronimo Michell, identificado con: 75452735, con domicilio en el Jr. Sta Elena s/n, distrito de: Amarilis, provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al: título profesional correspondiente al programa Ciencias Histórico Sociales y Geográficas.

### DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURCOREANA Y LA IDENTIDAD REGIONAL DE HUÁNUCO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CÉSAR VALLEJO" – AMARILIS 2022" fue elaborada dentro del marco etico y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo etico y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 03 de noviembre de 2023.

Firma

  
Michell Cecilio Geronimo





## **DECLARACIÓN JURADA**

Yo, Mariano Modesto, Jean Piert, identificado con: 74167488, con domicilio en el Jr., Esteban Pabletich N° 459, distrito de: Huánuco, provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al: Título Profesional correspondiente al programa Ciencias Histórico Sociales y Geográficas.

### **DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:**

La tesis titulada "LA CULTURA ARTÍSTICA VIRTUAL SURCOREANA Y LA IDENTIDAD REGIONAL DE HUÁNUCO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CÉSAR VALLEJO" - AMARILIS 2022". fue elaborada dentro del marco etico y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo etico y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 06 de noviembre 2023

Firma



Jean Piert Mariano Modesto